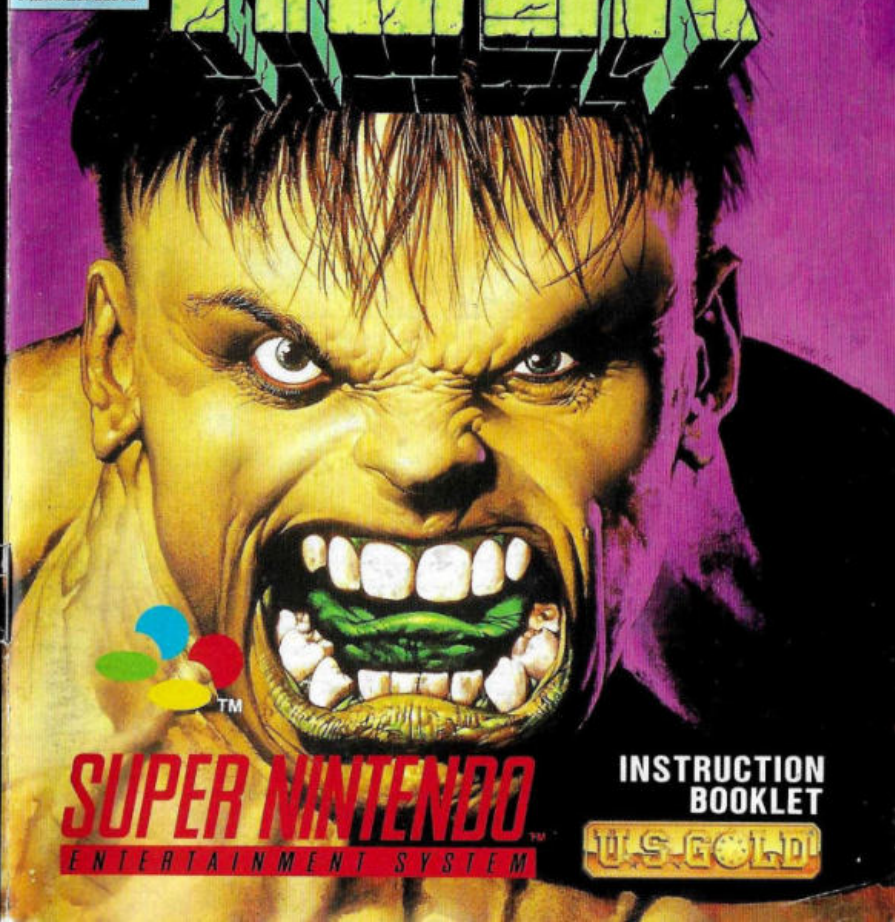




THE INCREDIBLE HULK™

© 1993 MARVEL ENTERTAINMENT GROUP, INC.



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™

INSTRUCTION
BOOKLET



Distributed by U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.

Distribué par U.S. Gold Ltd., Paris.
Distributed by Selling Points GmbH
Importato da: Leader Distribuzione.
Distribuido por Dro Soft S.A.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON.

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

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICH SIND. DAS ALLES EINWAUFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PART.

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 QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPE VAN SPELEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL. ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

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

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

TÄMÄ TARRA VAKUUTTA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELIÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Yhteensopivia tuotteita.



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

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

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER 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 MEEVERPACT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

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

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

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

THE INCREDIBLE NINJAK™

TABLE OF CONTENTS

Introduction	2
Scenario	2
Starting up your System	2
Options Screen	3
Screen Layout	3
Energy States	3
Gamma	3
Transformation	3
Character Moves	4
Level Descriptions	4
Collectables	7
Character Profiles	7
Limited Warranty	11
U.S. Gold Helpline	12

WARNING: READ BEFORE USING YOUR NES, SUPER NES OR GAME BOY SYSTEM

A very small proportion of the population may experience epileptic seizures when viewing certain kinds of flashing lights and patterns commonly present in our daily environment. These persons may experience seizures while watching some kinds of television pictures or playing certain video games, including games played on the NES, Super NES and Game Boy systems. Players who have not had any previous seizures may, none the less, have an undetected epileptic condition. Consult your physician before playing video games if you, or anyone in your family, has an epileptic condition. IMMEDIATELY discontinue use and consult your physician if you experience any of the following symptoms while playing video games: altered vision, eye or muscle twitching, other involuntary movements, disorientation, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, dizziness, sickness, and/or convulsions.

WARNING: DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Super Nintendo Entertainment System ("SNES") and SNES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with SNES games, neither Nintendo nor U.S. Gold Ltd. will be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the SNES or SNES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

Introduction

Dr. Robert Bruce Banner™, a top nuclear physicist, was caught in the blast from an atomic explosion while trying to save his close friend **Rick Jones™**. Having been exposed to a massive dose of gamma radiation, **Dr. Banner's** body chemistry was inextricably altered. Now, a mutated, huge green monster with super-human strength, he is - **'The Incredible Hulk™'**...

Scenario

One of **Hulk's** greatest foes, **The Leader™**, has decided that Earth should be conquered and ruled only by someone of his superior intellect.

He has constructed a huge fortress deep within a savage forest and from this base he is building a vast army to march against the nations. This army, however, is not made up from humans, as he distrusts their loyalty. Instead he has manufactured a battalion of robots, which shoot first and don't bother to ask questions. Even more fearsome are the genetically engineered mutants assigned to patrol and protect the nerve centre of his fortress.

With such a formidable taskforce, **The Leader** knows that only the sheer power of **The Hulk** can stop him. Even with his great intellect, he cannot ignore **The Hulk's** brute strength, guile and determination, as previous encounters have seen **The Leader** running for his life.

With this in mind, **The Leader** has enlisted the help of four of **Hulk's** arch rivals - **Rhino™**, **Absorbing Man™**, **Abomination™** and **Tyrannus™**. With their help, **The Leader** is confident that he will finally be rid of his enemy and free to conquer the world...

Starting up your System

1. Make sure your Super NES is OFF.
2. Plug a Control Pad into the port labelled 1 on the Control Deck.
3. Insert **The Incredible Hulk** Game Pak into your Super NES. Press firmly to lock the Game Pak in place.

WARNING: Never try to insert or remove a Game Pak when the power is ON.



4. Turn the power switch ON. Press any button and the Main Menu will appear. You are ready to begin the fight against **The Leader** as **The Incredible Hulk**.

Options Screen

To access this menu, highlight 'Options' and press Start. You can change the difficulty setting (Easy, Normal, Arcade) and listen to Music and Sound FX. To return to the Main Menu highlight **exit** and press Start.

Screen Layout

1 2 3 4



1. Score
2. Gamma Level
3. No. of Lives
4. No. of Transformations

Energy States

The player exists in one of 4 energy states; **Dr. Banner**, **Hulk**, **Super-Hulk** or **Hulk-Out**.

Super-Hulk - You start the game in **Super-Hulk** mode. Getting hit reduces your Gamma level and when it drops below 40% you are reduced to regular **Hulk** mode.

Hulk - In this energy state you only have a basic set of moves. When your Gamma level rises above 40% you are transformed into **Super-Hulk** mode. If it falls below 5% you turn back into **Dr. Banner**.

Dr. Banner - In this state you cannot fight, although you can enter areas of the map not accessible to **The Hulk**. To turn back into **Hulk** you must collect enough Gamma capsules to restore your Gamma level above 5%.

Hulk-Out - If you pick up a Mega Gamma as **The Hulk**, your Gamma level exceeds 70% and you transform into **Hulk-Out** mode, becoming even more destructive and powerful and acquiring special abilities.

Gamma

To maintain **Hulk** status you need energy surges from Gamma capsules, found in containers scattered around each level. You must destroy these containers to reveal the capsules and walk over them, using the pick-up button (button A) to collect the Gamma energy.

There are 2 types of Gamma - Normal and Mega. Normal Gammas will increase your energy level to a maximum of 70% (or restore **Hulk** status if you have been transformed into **Dr. Banner**). Picking up a Mega Gamma is the only way to take the **Hulk** into **Hulk-Out** mode.

Transformation

You can also pick up Transformation Capsules, hidden throughout each level. These enable you to transform at will from **Hulk** to **Dr. Banner** without losing energy, so that you can explore areas not accessible to **Hulk**.

Hulk's Moves

Walk	Left/Right on D-Pad
Jump	Button B
Crouch	Down on D-Pad
Punch	Button Y
Slap	Up + Button Y
Uppercut	Down + Button Y
Pick-up Object	Button A
Pick-up Object + Throw	Close Proximity + Direction (Left or Right) + Button A
Grab Enemy	Close Proximity
Grab Enemy + Drop	Close Proximity + Button X
Grab Enemy + Throw	Close Proximity + Direction (Left or Right) + Button A
Headbut	Close Proximity + Button Y
Drop	Button X
Transform	Select Button

Super-Hulk Moves

Ceiling Smash	Close Proximity to Grab + Up + Button A
Sonic Clap	Buttons X+A together
Foot Mash	Down/Up/Down + Button X

Hulk-Out Moves

When the **Hulk** is transformed into **Hulk-Out** mode he becomes a savage, uncontrollable beast with immense power. No man has witnessed **The Hulk** in this awesome form and lived to tell the tale, so you will have to figure out how to control him for yourself.

Dr. Banner's Moves

Walk	Left/Right on D-pad
Jump	Button B
Crawl	Down + Left/Right on D-pad
Pick-up Object	Button A
Use Weapon	Button Y

Re-start Level

Pause Game (press START), then press X+Y together (you will lose one life)

Level Descriptions

En route to **The Leader's** lair you will encounter five different sections, each

with its own distinguishing characteristics and cast of villains. **Abomination** will challenge you at key points in every section. This formidable foe matches **The Hulk** in strength and durability and may only be defeated by using advanced moves or going **Hulk-Out**.

Extra lives and extra credits are well hidden throughout the game, usually in bonus rooms or places only accessible in **Hulk-Out** mode.

Level 1 City & Construction Site

At the start of the **Hulk's** adventure you find yourself in the middle of a city overrun by **The Leader's** troops.

Bad Guys:

Robots armed with guns and bazookas.

Cement-mixer man - a construction worker.

Abomination

The Boss: Rhino

Rhino is waiting for you at the end of the Construction level. He will charge at you fiercely, but the right blows should easily defeat him.

Gamma Containers: Wooden crates

Other objects: Phone booths and Jeeps, to be picked up and thrown. (Note: Jeeps can only be picked up in **Hulk-Out** mode.)

Level 2 Tyrannus' Labyrinth

Leaping out of the city, **Hulk** lands in a deserted forest glade. Suddenly the ground gives way and you tumble into the mystical labyrinth of **Tyrannus**.

Bad Guys:

Deadly Romans wielding tridents and swords. These guys have been magically evolved from stone statues to blast you with powerful bolts of energy.

Abomination

The Boss: Tyrannus

Deep within the labyrinth, **Tyrannus** waits to enchant and destroy you with his powers. When **Tyrannus** disappears, the whole lair shakes violently and you can use falling marble blocks to create platforms and throw at the villain when he re-appears.

Gamma Containers: Mystical Grecian urns. When a wave of electric force crawls over the urns, smash them to reveal Gamma capsules.

Other objects: Broken pieces of pillar can be picked up and thrown.

Level 3 The Leader's Fortress

Defeat **Tyrannus** and you reach **The Leader's** Fortress to fight the evil genius in person. The hi-tech hideaway lies deep within a sinuous cave atop a snowy peak, protected by a radical defence system that would deter any intruder. But

The Incredible Hulk is not just any intruder.

Bad Guys:

Robots - but this time they are deadlier.

Hover Guns - float around the fortress firing laser bolts.

Abomination

The Boss: **Absorbing Man**

Absorbing Man guards a long passageway leading to **The Leader's** interior. Beware of his ball and chain. It will take a sharp mind, not brute strength, to defeat this villain.

Gamma Containers: Metal crates

Level 4 The Leader's Interior

Destroy **Absorbing Man** and you finally face **The Leader**. But as you stride towards him he reaches to the wall and throws an ominous-looking switch. Blue rays leap from the floor and freeze **Hulk** as the screen turns black. The scene gradually fades back into view to reveal that you have been teleported deep into the heart of the villain's lair, where his evil robots are assembled.

You must battle through this bizarre bio-mechanical factory against a troop of strange assailants and then navigate the tortuous maze to find the maniac at the heart of the complex. However, before you can get at the fiendish genius behind this devilish plot, **Hulk** must first destroy the chemical brain controlling the horrific production-line of death.

Bad Guys:

Lizards - vicious, prowling reptiles of all sizes with lethal slashing claws and a spit of deadly acid.

Slugs - ugly beasts that slither along the ground and bite at your legs, sapping your energy level.

Abomination

The Boss: **The Brain**

A chemical brain that acts as a biological computer for the entire fortress. As you approach **The Brain** it releases an onslaught of smaller brains that attack you. The main brain sparks with electricity and the scourge of **Abomination** appears to challenge you again. Crush these adversaries and then demolish **The Brain** with a killer blow to its 'achilles heel' (of course we're not going to tell you where it is!).

Gamma Containers: Kidneys - bouncing humanoid organs - very difficult to hit because they're so small, they need a good thumping before the contents are relinquished.

Other objects: Spiky tusks spring from the ground to impale you.

Level 5 Final Confrontation

This is it - **The Leader** awaits. But first you must break down his last line of defence. Sounds easy? Think again!

Make it to the inner sanctum for the ultimate showdown with **The Leader**. Will you finally get your hands on the wicked fiend or has he got more tricks up his sleeve?

There's only one way to find out - take control of **The Incredible Hulk** and begin your quest...

Collectables



GAMMA
CAPSULES



MEGA
GAMMA



TRANSFORMATION
CAPSULES



GUN



EXTRA LIFE



EXTRA CREDIT



EXTRA TIME

Character Profiles



The Incredible Hulk

Real Name:.....**Dr. Robert Bruce Banner**
Height:7 feet 6 inches
Weight:1,150 lbs
Eyes:Green
Hair:Green
Intelligence:Genius
Strength:Super-human
Speed:Enhanced human
Stamina:Meta-human
Durability:Super-human
Agility:Normal
Reflexes:Athlete
Fighting Skills:.....Good hand-to-hand combatant.
Super-human Powers:.....Super-human strength, stamina and durability.

Limitations:Reverts to Dr. Banner persona at intervals.

Source of Power:Exposure to gamma radiation.



Dr. Robert Bruce Banner

Other Identity:**The Incredible Hulk**
Height:5 feet 9½ inches
Weight:128 lbs
Eyes:Brown
Hair:Brown
Intelligence:Genius
Strength:Normal
Speed:Normal
Stamina:Normal
Agility:Normal
Reflexes:Normal
Fighting Skills:None
Special Skills:Extensive knowledge of physics.



The Leader

Real Name:**Samuel Sterns**
Height:5 feet 10 inches
Weight:140 lbs
Eyes:Green
Hair:Black
Other Features:Green skin, misshapen head with an enlarged brain.
Intelligence:Extraordinary genius
Strength:Normal
Speed:Normal
Fighting Skills:A little knowledge of hand-to-hand combat.
Special Skills:Knowledge of genetics, physics and robotics.

Source of Power:Caught in explosion of gamma-irradiated waste; self-exposure to gamma rays.



Tyrannus

Real Name:**Tyrannus**
Height:6 feet 2 inches
Weight:225 lbs
Eyes:Light Brown
Hair:Blond
Intelligence:Genius
Strength:Athlete
Speed:Athlete
Agility:Athlete
Reflexes:Athlete
Fighting Skills:Excellent hand-to-hand combatant, trained in swordsmanship and combat skills.
Special Skills:Knowledge of sorcery, mind control of others and telepathy, the power of flight, the ability to emit energy blasts, super-human longevity and youth.
Special Limitations:Dependent on 'Fountain of Youth' in Subterranea to maintain his youth and immortality.
Source of Powers:Cobalt 'Flame of Life' in El Dorado, 'Fountain of Youth' in Subterranea.



Rhino

Real Name:**Unknown**
Height:6 feet 5 inches
Weight:710 lbs
Eyes:Brown
Hair:Brown
Strength:Super-human
Speed:Super-human

Agility:Normal
 Reflexes:Normal
 Fighting Skills:Good hand-to-hand combatant.
 Source of Power:Mutagenic chemical and radiation treatment, including Gamma-ray bombardment.
 Costume Specifications:Thick polymer mat, similar to rhinoceros hide, which is highly resistant to damage and temperature extremes. Two horns made of the same material project from the head of the costume.



Absorbing Man

Real Name:**Carl 'Crusher' Creel**
 Height:6 feet 4 inches
 Weight:365 lbs
 Eyes:Blue
 Hair:Bald
 Intelligence:Normal
 Strength:Variable
 Speed:Variable
 Agility:Variable
 Reflexes:Variable
 Fighting Skills:Excellent hand-to-hand combatant.
 Super-human Powers:Ability to assume the physical properties of anything he touches, while retaining his human sentience, mobility and power of speech. This meta-morphic duplication extends to both animate and inanimate objects and to various forms of energy. He can also absorb specific properties of objects (e.g. the spikes of a mace). If his body is damaged in a non-human state he can re-assemble himself over a period of time and return to human form.
 Special Limitations:There are undefined limits to the amount of power that he can absorb.

Source of Power:Magic
 Personal Weaponry:A prison ball and chain he was wearing at the time of his original mutation, which magically transforms with his body.



Abomination

Real name:**Emil Blonsky**
 Height:6 feet 8 inches
 Weight:980 lbs
 Eyes:Green
 Hair:None
 Other Features:Green skin, two toes on each foot, webbed ears, rigged brow, melted-looking skin.
 Intelligence:Normal
 Strength:Super-human
 Speed:Normal
 Stamina:Super-human
 Agility:Normal
 Durability:Super-human
 Fighting Skills:Basic hand-to-hand combat techniques.
 Super-human Powers:Super-human strength, stamina and durability.
 Source of Power:Exposure to gamma radiation.

Limited Warranty

U.S. Gold reserves the right to make improvements in the product described in this manual, at any time and without notice. U.S. Gold makes no warranties expressed or implied, with respect to this manufactured material, its quality, merchantability or fitness of any particular purpose. If any defect arises during the ninety day limited warranty on the product itself (i.e. not the software program, which is provided "as is") return it in its original condition to the point of purchase.

© 1994 Marvel Entertainment Group, Inc. All rights reserved.

THE INCREDIBLE HULK, DR. ROBERT BRUCE BANNER, THE LEADER, RICK JONES, RHINO, ABSORBING MAN, ABOMINATION and TYRANNUS and the distinctive likenesses thereof are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc. and are used with permission.

U.S. GOLD HELPLINE

U.S. Gold is dedicated to your enjoyment of this game.
However if you need a helpful hint then we have a
special telephone number for you available
24 hours a day, 7 days a week. This line also includes
information on new releases, promotions and events!

CALL NOW ON 0839 654 250*

This service is provided by U.S. Gold Limited, Lichfield
Place, Lichfield Road, Aston, Birmingham B6 7SS.

Tel: 021 326 6418.

**Please obtain permission to call from the person who
pays the bill.**

Calls cost 39p per minute cheap rate, 49p per minute
all other times. (Maximum charge £2.45p.) Prices and
games featured on this service are correct at the time
of going to press, (June 1994).

U.S. Gold reserve the right to change the games
featured on the helpline without prior notice. If in any
doubt contact U.S. Gold Customer Services for full
details of current charges and contents.

* Available in the UK only.

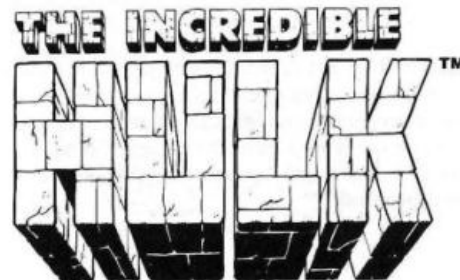


TABLE DES MATIÈRES

Introduction	14
Scénario	14
Lancement du système	14
Ecran Options	15
Organisation de l'écran	15
Niveaux d'énergie	15
Gamma	16
Transformation	16
Mouvements des personnages	16
Description des niveaux	17
Objets à ramasser	20
Description des personnages	20
Garantie limitée	25

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez cesser immédiatement de jouer et consultez un médecin.

Introduction

Robert Bruce Banner™, éminent scientifique en physique nucléaire, s'est trouvé pris dans une explosion atomique alors qu'il essayait de sauver son ami **Rick Jones™**. Exposé à une dose massive de rayonnements gamma, le corps de **Robert Banner** a subi un bouleversement chimique irréversible. Le mutant, gigantesque monstre vert doté d'une force surhumaine, est parmi nous, il s'appelle **"The Incredible Hulk™"**...

Scénario

The Leader™, l'un des pires ennemis de **Hulk**, a décidé de conquérir la Terre, estimant qu'un esprit supérieur comme le sien doit être seul à gouverner la planète.

The Leader a construit une énorme forteresse au plus profond d'une forêt impénétrable et, de ce repaire, il a entrepris de mettre sur pied une vaste armée destinée à marcher contre toutes les nations de la Terre. Cependant, cette armée n'est pas composée d'êtres humains, dont il abhorre la loyauté, mais d'un bataillon de robots, créatures qui se contentent de tirer sans poser de questions.

The Leader a également engagé, créatures encore plus effrayantes, des mutants créés par manipulations génétiques auxquels il a assigné la garde du centre nerveux de sa forteresse.

Avec une telle force de frappe, **The Leader** sait que seule la force absolue du malabar **Hulk** est capable de l'arrêter. Malgré son esprit génial, il ne peut ignorer la force brutale, l'astuce et la détermination de **Hulk**, devant laquelle il a déjà dû déguerpir comme un lapin.

C'est pourquoi **The Leader** a établi une liste de quatre des plus fervents rivaux de **Hulk**: **Rhino™**, **Absorbing Man™**, **Abomination™** et **Tyrannus™**. **The Leader** sait qu'avec leur aide, il pourra se débarrasser de son ennemi et être enfin libre pour conquérir le monde...

Lancement du système

1. Vérifiez si votre Super NEST™ est éteinte.
2. Branchez une manette dans le port parallèle 1 du Control Deck.
3. Insérez la cartouche du jeu **The Incredible Hulk** dans votre Super NEST™. Appuyez bien pour l'emboîter correctement.

ATTENTION: il ne faut jamais insérer ou retirer une cartouche lorsque la console est sous tension.



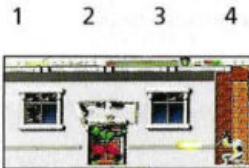
4. Rallumez la console. Vous voilà prêt à engager le combat avec **The Leader**, dans la peau de **The Incredible Hulk**!

Ecran Options

Pour accéder à ce menu, mettez en valeur "Options" et appuyez sur Start. Vous pouvez y déterminer le niveau de difficulté du jeu en choisissant entre les options Easy, Normal et Arcade (facile, moyen, arcade), et décider d'entendre la musique et les effets sonores. Pour revenir au menu principal, mettez en valeur exit (quitter) et appuyez sur Start.

Organisation de l'écran

1. Score
2. Niveau de gamma
3. Nombre de vies
4. Nombre de transformations



Niveaux d'énergie

Le joueur peut posséder quatre niveaux d'énergie: **Dr. Banner**, **Hulk**, **Super-Hulk** ou **Hulk—Out**.

Super-Hulk: c'est le mode dans lequel vous commencez le jeu. Les coups reçus réduisent votre niveau Gamma et, à moins de 40%, celui-ci vous fait passer au niveau d'énergie inférieur, le mode **Hulk** normal.

Hulk: dans cet état d'énergie, vous ne disposez que d'une série de mouvements de base. Si votre niveau Gamma dépasse 40%, vous accédez au mode **Super-Hulk**. Si, au contraire, il tombe en dessous de 5%, vous redevenez **Dr. Banner**.

Dr. Banner: dans cet état d'énergie, vous ne pouvez pas vous battre, mais pouvez accéder à des zones de la carte inaccessibles à **Hulk**. Pour redevenir **Hulk**, il vous faut ramasser suffisamment de capsules Gamma pour recouvrer un niveau Gamma de plus de 5%.

Hulk—Out: c'est ce que vous devenez si vous ramassez un Mega Gamma. Votre niveau Gamma dépasse alors 70% et vous passez au mode **Hulk—Out**, créature encore plus destructrice et puissante, et dotée de pouvoirs spéciaux.

Gamma

Pour conserver le statut de **Hulk**, vous avez besoin de l'apport d'énergie des capsules Gamma, qui se trouvent dans les conteneurs dispersés sur chaque niveau. Vous devez détruire ces conteneurs pour mettre au jour les capsules et mettre le pied dessus, en vous servant du bouton de ramassage (bouton A) pour récupérer l'énergie Gamma.

Il existe deux types d'énergie Gamma : le Gamma classique et l'énergie Gamma Mega. Les capsules Gamma "Normal" portent votre énergie au niveau maximum de 70% (ou restaurent le statut Hulk si vous avez été transformé en **Dr. Banner**). Ramasser une Mega Gamma représente le seul moyen de passer au mode **Hulk—Out**.

Transformation

Vous pouvez également ramasser des capsules de transformation, qui sont cachées sur chaque étage. Ces capsules vous permettent de vous changer à volonté de **Hulk** en **Dr. Banner** sans perdre d'énergie, de manière à pouvoir explorer des zones inaccessibles à **Hulk**.

Mouvements de Hulk

Marcher	Flèches gauche/droite du pavé-D
Sauter	Bouton B
S'accroupir	Flèche bas du pavé-D
Donner un coup de poing	Bouton Y
Donner un gifle	Flèche haut + bouton X
Uppercut	Flèche bas + bouton Y
Ramasser un objet	Bouton A
Ramasser un objet et le lancer	Proximité immédiate de l'objet + flèches directionnelles (gauche ou droite) + bouton A
Attraper ennemi	Proximité immédiate
Attraper l'ennemi et le laisser tomber	Proximité immédiate + bouton X
Attraper l'ennemi et le lancer	Proximité immédiate + flèches directionnelles (gauche ou droite) + bouton A

Coup de tête	Proximité immédiate + bouton Y
Laisser tomber	Bouton X
Se transformer	Bouton Select

Mouvements de Super-Hulk

Coup violent au plafond	Proximité immédiate pour attraper + flèche haut + bouton A
Coup sonique	Boutons X+A ensemble
Pied écrasé	Flèches bas/haut/bas + bouton X

Mouvements de Hulk—Out

Quand **Hulk** se transforme en **Hulk—Out**, il devient une bête sauvage et incontrôlable à la puissance monumentale. Personne n'a jamais survécu à sa colère pour pouvoir vous la raconter, alors il faudra en faire l'expérience vous-même...

Mouvements du Dr. Banner

Marcher	Flèches gauche/droite du pavé-D
Sauter	Bouton B
Ramper	Flèches gauche/droite du pavé-D
Ramasser un objet	Bouton A
Utiliser une arme	Bouton Y

Reprendre niveau

Interrompre le jeu (appuyez sur START), puis appuyez simultanément sur X+Y (vous perdez une vie)

Description des niveaux

Au cours de votre quête du repaire de **The Leader**, vous traverserez cinq secteurs, chacun possédant ses caractéristiques propres et son lot d'affreux jojos. A chaque endroit clé de chacun des secteurs, vous devrez affronter **Abomination**. Cet ennemi terrible, qui rivalise de force et d'endurance avec **Hulk**, ne peut être vaincu qu'au moyen de mouvements perfectionnés ou en mode **Hulk—Out**.

Les vies et points supplémentaires sont bien cachés dans le jeu, généralement dans des pièces à bonus ou des endroits seulement accessibles en mode **Hulk—Out**.

Niveau 1

Ville et chantier de construction

Au début de l'aventure de **Hulk**, vous vous trouvez au milieu d'une ville sous la domination des troupes de **The Leader**.

Les méchants:

Robots armés de fusils et de bazookas.

Homme-bétonnière: un ouvrier du bâtiment.

Abomination

Le chef: Rhino

Rhino vous attend au bout du niveau de construction. Il va vous charger furieusement, mais vous aurez facilement raison de lui avec quelques coups bien placés.

Conteneurs Gamma: caisses de bois.

Autres objets: cabines téléphoniques et jeeps, à soulever et à lancer (remarque: vous soulever les jeeps, il vous faut être en mode **Hulk—Out**).

Niveau 2 Le labyrinthe de Tyrannus

En sortant, d'un bond, de la ville, **Hulk** atterrit dans une clairière déserte. Soudain, le sol s'effondre sous ses pieds et il tombe dans le mystérieux labyrinthe de **Tyrannus**.

Les méchants:

Les mortels Romains brandissant des tridents et des épées. Ces gars-là sont des statues de pierre revenues à la vie et vont s'acharner à essayer de vous foudroyer avec leurs puissants éclairs d'énergie.

Abomination

Le chef: Tyrannus

Aux fins fonds du labyrinthe, **Tyrannus** vous attend pour vous enchanter et vous détruire avec ses pouvoirs. Quand **Tyrannus** disparaît, le repaire tout entier est secoué d'un tremblement terrible: utilisez les blocs de marbre qui tombent pour créer des plate-formes que vous pourrez jeter sur ce méchant quand il réapparaîtra.

Conteneurs Gamma: des urnes sorties tout droit de la mythologie grecque. Quand une série d'ondes électriques passe sur les urnes, écrasez celles-ci et vous trouverez des capsules Gamma.

Autres objets: des morceaux de piliers que vous pouvez ramasser et lancer.

Niveau 3 La forteresse de The Leader

Vainquez **Tyrannus** et vous atteindrez sa forteresse, où vous pourrez combattre le génie maléfique en personne. La cachette high-tech se trouve au plus profond d'une caverne aux multiples méandres au sommet d'un pic enneigé, protégée par un système de défense radical propre à dissuader les plus téméraires des intrus... mais The Incredible Hulk n'est pas n'importe quel intrus.

Les méchants:

Robots: mais cette fois-ci, ils sont vraiment mortels.

Les fusils planeurs: survolent la forteresse en tirant des éclairs laser.

Abomination

Le chef: Absorbing Man

Absorbing Man monte la garde devant un long passage qui mène au repaire de **The Leader**. Attention à son boulet. Il vous faudra user de l'intelligence plutôt que de la force brutale pour venir à bout de ce monstre maléfique.

Conteneurs Gamma: caisses de métal

Niveau 4 chez The Leader

Détruisez **Absorbing Man** et vous vous retrouverez enfin face au **The Leader**. Cependant, comme vous vous avancez vers lui, il atteint le mur et actionne un bouton d'aspect pour le moins inquiétant, qui déclenche des rayons bleus qui se mettent à jaillir du sol et paralysent **Hulk**, moment où l'écran vire au noir. La scène réapparaît peu à peu, pour vous révéler que vous avez été téléporté au cœur du repaire de l'odieux personnage, là où sont assemblés ses maléfiques robots.

Vous devez vous battre à travers cette curieuse usine biochimique contre une troupe d'étranges assaillants, puis parcourir ce labyrinthe inextricable pour retrouver le maniaque au cœur du complexe. Cependant, avant de pouvoir parvenir jusqu'à ce génie diabolique, **Hulk** doit détruire le cerveau chimique qui dirige l'horrible chaîne de production consuisant à la mort.

Les méchants:

Les lézards: des reptiles vicieux, de toutes tailles, qui rôdent en permanence en brandissant des griffes aux coups fatals et en crachant un acide mortel.

Les limaces: des bêtes hideuses qui se traînent sur le sol et vous mordent les jambes, faisant ainsi chuter votre niveau d'énergie.

Abomination

Le chef: le Cerveau

Il s'agit d'un cerveau chimique qui agit comme un ordinateur biologique contrôlant l'ensemble de la forteresse. Si vous vous approchez du cerveau, il libère une flopée de cervelets qui vous attaquent. La gros cerveau scintille d'étincelles et Abomination apparaît de nouveau pour vous défier. Ecrasez ces différents adversaires, puis démolissez le cerveau au moyen d'un coup mortel dans le talon d'Achille (nous n'allons quand même pas vous dire où il se trouve... !)

Conteneurs Gamma: des foies, organes humains qui rebondissent et que leur petite taille rend difficiles à atteindre. Seul un grand coup peut les faire éclater et se vider de leur contenu.

Autres objets:

Des défenses pointues qui jaillissent du sol pour vous empaler.

Niveau 5 Confrontation finale

Et voilà: **The Leader** vous tend les bras ; mais il vous faut encore percer sa dernière ligne de défense. Fastoche ? Ne criez pas victoire trop tôt !

Pénétrez le sanctuaire intérieur pour l'ultime affrontement avec **The Leader**. Allez-vous enfin avoir raison de votre maléfique ennemi ou a-t-il plus d'un tour dans son sac ?

Il n'existe qu'un moyen de le savoir : prendre le contrôle de **The Incredible Hulk** et commencer votre quête...

Objets à ramasser



CAPSULES GAMMA



MEGA GAMMA



CAPSULES DE
TRANSFORMATION



FUSIL



VIE

SUPPLEMENTAIRE



POINT

SUPPLEMENTAIRE



TEMPS

SUPPLEMENTAIRE

Description des personnages



The Incredible Hulk

Véritable nom: **Dr. Robert Bruce Banner**
Taille: 7' 6" (2,29 m)
Poids: 1,150 lb (523 kg)
Yeux: verts
Cheveux: verts
Intelligence: génie
Force: surhumaine

Rapidité: supérieure à celle d'un humain.
Endurance: métahumaine
Longévité: surhumaine
Agilité: normale
Réflexes: d'athlète
Compétence au combat: bon dans les corps-à-corps.
Pouvoirs surhumains: force, endurance et longévité
supérieures à celles des autres
humains.
Limites: revêt l'apparence du **Dr. Banner** à
intervalles réguliers.
Source d'énergie: exposition aux rayonnements
gamma.



Dr. Robert Bruce Banner

Autre identité: **The Incredible Hulk**
Taille: 5 pieds 9,5 pouces (1,76 m)
Poids: 128 lb (58 kg)
Yeux: marrons
Cheveux: bruns
Intelligence: génie
Force: normale
Rapidité: normale
Endurance: normale
Agilité: normale
Réflexes: normaux
Compétence au combat: aucune
Aptitudes particulières: connaissance approfondie de la
physique.



The Leader

Véritable nom: **Samuel Sterns**

Taille: 5 pieds 10 pouces (1,78 m)
 Poids: 140 lb (64 kg)
 Yeux: verts
 Cheveux: noirs
 Autres caractéristiques: peau verte, tête déformée avec un
 cerveau exceptionnellement grand.
 Intelligence: génie extraordinaire.
 Force: normale
 Rapidité: normale
 Compétence au combat: une certaine compétence dans le
 domaine du corps-à-corps.
 Aptitudes particulières: connaissances en génétique,
 physique et robotique.
 Source d'énergie: s'est trouvé pris dans une explosion
 de déchets irradiés aux rayons
 gamma ; exposition volontaire aux
 rayons gamma.



Tyrannus

Véritable nom: **Tyrannus**
 Taille: 6 pieds 2 pouces (1,88 m)
 Poids: 225 lb (102 kg)
 Yeux: marrons clairs
 Cheveux: blonds
 Intelligence: génie
 Force: d'athlète
 Rapidité: d'athlète
 Agilité: d'athlète
 Réflexe: d'athlète
 Compétence au combat: excellent combattant de corps-à-
 corps, formé à l'escrime et au
 combat.
 Aptitudes particulières: connaissances en sorcellerie, pouvoir
 de contrôle spirituel sur autrui,
 télépathie, aptitude à voler et à
 émettre des décharges d'énergie,
 longévité et jeunesse surhumaines.
 Limites particulières: dépend de la "Fontaine de
 jouvence" souterraine pour sa

Source d'énergie: jeunesse et son caractère immortel.
 la "Flamme de vie" de cobalt de l'El
 Dorado, la "Fontaine de jouvence"
 souterraine.



Rhino

Véritable nom: **inconnu**
 Taille: 6 pieds 5 pouces (1,95m)
 Poids: 710 lb (323 kg)
 Yeux: marrons
 Cheveux: bruns
 Force: surhumaine
 Rapidité: surhumaine
 Agilité: normale
 Réflexes: normaux
 Compétence au combat: bon combattant de corps-à-corps.
 Source d'énergie: traitement chimique mutagène et à
 base de rayons, dont bom-
 bardement aux rayons gamma.
 Description du costume: épais tapis de cheveux en polymères,
 semblable au cuir des Rhinocéros,
 extrêmement résistant aux chocs et
 températures extrêmes. La tête du
 costume possède deux cornes faites
 du même matériau.



Absorbing Man

Véritable nom: **Carl 'Crusher' Creel**
 Taille: 6 pieds 4 pouces (1,93 m)
 Poids: 365 lb (166 kg)
 Yeux: bleus
 Cheveux: chauve
 Intelligence: normale
 Force: variable

Rapidité:variable
 Agilité:variable
 Réflexes:variables
 Compétence au combat:excellent combattant de corps-à-corps.
 Pouvoirs surhumains:aptitude à revêtir les propriétés physiques de tout ce qu'il touche, tout en conservant des sensibilité physique, mobilité et capacité de parole proprement humaines. Ce pouvoir de dédoublement métamorphique s'étend aux objets animés comme inanimés et à certaines formes d'énergie. Il peut également s'approprier les propriétés spécifiques de certains objets (comme par exemple les piquants d'un macis). S'il subit des dégâts physiques alors qu'il se trouve sous une forme non humaine, il possède un certain laps de temps pour se reconstruire et retrouver forme humaine.
 Limites particulières:la quantité de pouvoir qu'il peut absorber a des limites, mais elles ne sont pas définies.
 Source d'énergie:magie
 Armes personnelles:boulet et chaîne de bagnard qu'il portait au moment de sa première mutation, et qui se transforment en même temps que son corps sous l'effet de la magie.



Abomination

Véritable nom:**Emil Blonsky**
 Taille:6 pieds 8 pouces (2,03 m)
 Poids:980 lb (445 kg)
 Yeux:verts
 Cheveux:néant
 Autre caractéristiques:peau verte, deux orteils seulement à chaque pied, oreilles palmées, front balafre, peau à l'aspect fondu
 Intelligence:normale

Force:surhumaine
 Speed:normale
 Endurance:surhumaine
 Agilité:normale
 Longévité:surhumaine
 Compétence au combat:technique de base de corps-à-corps.
 Pouvoirs surhumains:force, endurance et longévité surhumaines.
 Source d'énergie:exposition aux rayons gamma.

Garantie limitée

U.S. Gold se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel à tout moment et sans avis préalable. U.S. Gold n'offre aucune garantie, expresse ou implicite, quant à ce matériel, sa qualité, sa qualité loyale et marchande ou son adéquation à un but particulier. Si un défaut apparaît au cours des quatre-vingt-dix jours de garantie limitée du produit lui-même (non du logiciel, qui est vendu "en l'état"), veuillez le renvoyer, dans son emballage d'origine, à votre point de vente.

© 1994 Marvel Entertainment Group, Inc. Tous droits réservés.

THE INCREDIBLE HULK, DR. ROBERT BRUCE BANNER, THE LEADER, RICK JONES, RHINO, ABSORBING MAN, ABOMINATION et TYRANNUS et leurs caractéristiques physiques respectives sont des marques de Marvel Entertainment Group, Inc. et sont utilisés ici avec son autorisation.

THE INCREDIBLE HULK™

INHOUD

Introductie	27
Scenario	27
Het systeem aansluiten	27
Optie Scherm	28
Wat Staat er op het Scherm	28
Energie Status	28
Gamma	28
Transformatie	29
Speciale Bewegingen	29
De Levels	30
Voorwerpen	32
De Figuren	33
Garantie Bepalingen	37

WAARSCHUWING VOOR EPILEPTICI

WAARSCHUWING: EERST LEZEN VOORDAT ER MET DE NES, SUPER NES OF GAME BOY WORDT GESPEELD

Een heel klein aantal mensen kan last krijgen van epileptische aanvallen bij het kijken naar zeer snel aan- en uitflitsende lichten of patronen die normaal in onze dagelijkse omgeving voorkomen. Soms krijgen deze mensen ook aanvallen bij het kijken naar bepaalde soorten televisiebeelden of het spelen van bepaalde videospellen inclusief spellen die op de NES, Super NES en Game Boy gespeeld worden. Zelfs spelers die nog nooit zo'n aanval hebben gehad kunnen een vorm van epilepsie hebben, ook al is die nog niet eerder ontdekt. Epileptici of andere leden van de familie die tijdens het spelen van videospellen last krijgen van veranderende waarneming, oogtrillingen of spiertrekkingen en andere ongecontroleerde bewegingen, gedesoriënteerdheid, verlies van bewustzijn van de omgeving, geestelijke verwarring, duizeligheid, misselijkheid en/of stuip trekkingen wordt aangeraden onmiddellijk te stoppen met spelen en een arts te raadplegen.

WAARSCHUWING: GEBRUIK GEEN TV MET FRONT- OF RETROPROJEKTIE

Gebruik geen front- of retroprojectie-televisie voor het Super Nintendo Entertainment System ("SNES") en de SNES spelletjes. Uw projectietelevisiescherm kan blijvend beschadigd raken als videospelletjes met stilstaande beelden of patronen op uw projectietelevisie gespeeld worden. Gelijkssoortige schade kan plaatsvinden als u een videospel in de pauze-stand zet. Als u uw projectietelevisie gebruikt voor SNES-spelletjes, kan noch Nintendo, noch U.S. Gold Ltd, aansprakelijk gesteld worden voor eventuele schade. Deze situatie komt niet voort uit een mankement aan het SNES of aan de SNES spelletjes; andere stilstaande of zich herhalende beelden kunnen eenzelfde schade aan projectietelevisies veroorzaken. Neem contact op met uw TV producent voor verdere informatie

Introductie

Dr. Robert Bruce Banner™, een top nucleair wetenschapper, is midden in een atoomexplosie terecht gekomen tijdens een poging om zijn vriend, **Rick Jones™**, te redden. Doordat hij daarbij blootgesteld is aan een grote dosis Gamma stralen, is zijn lichaam helemaal veranderd. Nu, een gemuteerd, groot groen monster met bovenmenselijke kracht, hij is **"The Incredible Hulk™"**...

Scenario

Één van **Hulk's** grootste vijanden, **The Leader™**, heeft besloten dat de aarde veroverd moet worden en alleen geregeerd zou mogen worden door iemand die zo intelligent is als hij.

In een woest woud heeft hij een groot fort gebouwd en in deze basis is hij zijn grote leger aan het trainen om straks de wereld te veroveren. Dit leger bestaat echter niet uit mensen, want die vindt hij onbetrouwbaar. Hij heeft een heleboel robots gebouwd, want die schieten eerst en stellen geen vragen. Voor de bewaking van het binnenste gedeelte van het fort heeft hij afschuwelijke genetisch gemanipuleerde monsters gemaakt.

The Leader weet dat alleen de bovenmenselijke kracht van de **Hulk** zijn grote strijdmacht nog kan stoppen. Zelfs met zijn onmetelijke intelligentie kan hij de brute kracht, listigheid en vastberadenheid van de **Hulk** niet negeren, want bij eerdere ontmoetingen heeft **The Leader** al vaker voor zijn leven moeten rennen.

Daarom heeft **The Leader** nu de hulp ingeroepen van vier grote aartsvijanden van de **Hulk** - **Rhino™**, **Absorbing Man™**, **Abomination™** en **Tyrannus™**. Met hun hulp is **The Leader** ervan overtuigd dat hij zijn vijand kan verslaan en dan de wereld kan veroveren ...

Het systeem aansluiten

1. Zorg ervoor dat je Super NES™ UIT staat.
2. Sluit een Controller aan op ingang 1 op het Control Deck.
3. Doe de **The Incredible Hulk** spelcassette in de Super NES™. Zorg ervoor dat de cassette er goed in zit.

WAARSCHUWING: Probeer nooit een spelcassette erin te stoppen of eruit te halen als de Super NES™ AAN staat.



4. Zet het AAN. Nu ben je klaar om het als de **Incredible Hulk** op te nemen tegen **The Leader**.

Optie Scherm

Kies voor "Options" en druk op de Start Toets om naar dit menu te gaan. Je kunt hier het spellevel kiezen (Easy = makkelijk, Normal = normaal, Arcade = moeilijk) en naar de muziek en de geluidseffecten luisteren. Kies voor **exit** en druk op de Start Toets om terug te gaan naar het Hoofd Menu.

Wat Staat er op het Scherm

1. Score
2. Gamma Level
3. Aantal Levens
4. Aantal Transformaties



Energie Status

Je hebt vier verschillende energie levels: **Dr. Banner**, **Hulk**, **Super-Hulk** of **Hulk-Out**.

Super-Hulk - Je begint het spel in de **Super-Hulk** mode. Als je geraakt wordt, neemt het Gamma level af en als het onder de 40% komt, ga je terug naar de normale **Hulk** mode.

Hulk - In deze status heb je alleen maar de basis bewegingen. Als je Gamma level weer boven de 40% komt, verander je in de **Super-Hulk**. Als het onder de 5% komt, verander je in **Dr. Banner**.

Dr. Banner - In deze status kun je niet vechten, maar je kunt wel op sommige plaatsen komen waar de **Hulk** niet kan komen. Om weer in de **Hulk** te veranderen, moet je Gamma capsules pakken totdat je Gamma level boven de 5% komt.

Hulk-Out - Als je als de **Hulk** een Mega Gamma te pakken krijgt, komt je Gamma level boven de 70% en kom je in de **Hulk-Out** mode. In deze mode ben je nog verwoestender en sterker en krijg je speciale krachten.

Gamma

Om de **Hulk** te blijven heb je extra energie nodig uit de Gamma capsules, die je in boxen in elk level kunt vinden. Je moet deze boxen kapot maken om de capsules te zien. Om de Gamma energie te krijgen, moet je over de capsules heenlopen en ze oppakken met de oppak-toets (Toets A).

Er zijn 2 soorten Gamma: Normaal en Mega. Normale Gamma's verhogen jouw energie tot maximaal 70% (of veranderen je in de **Hulk** als je **Dr. Banner** bent). Je kunt alleen van de **Hulk** in de **Hulk-Out** mode komen door een Mega Gamma op te pakken.

Transformatie

In elk level zijn ook Transformatie capsules verborgen die je op kunt pakken. Met deze kun je op elk moment van de **Hulk** in **Dr. Banner** veranderen zonder dat je energie verliest. Dan kun je op plaatsen komen waar de **Hulk** niet kan komen.

Hulk's Bewegingen

Lopen	Links/Rechts op R-toets
Springen	Toets B
Bukken	Omlaag op R-toets
Stoten	Toets Y
Slaan	Omhoog + Toets Y
Uppercut	Omlaag + Toets Y
Voorwerp Oppakken	Toets A
Voorwerp Oppakken + Gooien	Dichtbij Staan + Richting (Links of Rechts) + Toets A
Vijand Vastpakken	Dichtbij Staan
Vijand Vastpakken + Laten Vallen	Dichtbij Staan + Toets X
Vijand Vastpakken + Gooien	Dichtbij Staan + Richting (Links of Rechts) + Toets A
Kopstoot	Dichtbij Staan + Toets A
Laten Vallen	Toets X
Transformeren	Select Toets

Super-Hulk Bewegingen

Plafond Vernielen	Dichtbij Staan om Vast te Pakken + Omhoog + Toets A
Sonic Klap	Toets X en A tegelijk
Voet Smash	Omlaag/Omhoog/Omlaag + Toets X

Hulk-Out Bewegingen

Als de **Hulk** verandert in de **Hulk-Out** mode, wordt hij een wild, onbeheersbaar beest met ongelofelijke kracht. Niemand die de **Hulk** ooit in deze mode heeft

gezien, heeft het overleefd om te vertellen wat er precies gebeurt. Je moet dus zelf uitzoeken hoe je hem moet besturen.

Dr. Banner's Bewegingen

Lopen	Links/Rechts op R-toets
Springen	Toets B
Kruipen	Omlaag + Links/Rechts op R-toets
Voorwerp Oppakken	Toets A
Wapen Gebruiken	Toets Y

De Levels

Onderweg naar het fort van **The Leader** kom je door vijf verschillende gebieden, elk in een andere omgeving en een heleboel vijanden. Op belangrijke plaatsen in elk gebied kom je **Abomination** tegen. Deze belangrijke vijand is net zo sterk als de **Hulk** en kun je dus alleen verslaan met speciale bewegingen of door **Hulk-Out** te worden.

In het spel zijn extra levens en extra credits te vinden, meestal in goed verborgen bonus kamers of plaatsen waar alleen de **Hulk-Out** kan komen.

Level 1 **Stad & Bouwterrein**

Aan het begin van **Hulk's** avontuur kom je in een stad die helemaal veroverd is door de troepen van **The Leader**.

Vijanden:

Robots met geweren en bazookas

Cement-Mixer Man - een bouwvakker.

Abomination

De Baas: Rhino

Aan het einde van het Bouwterrein wacht **Rhino** je op. Hij zal hard en snel aanvallen, maar met een paar goede klappen kun je hem uitschakelen.

Gamma Boxen: Houten kratten

Andere Voorwerpen: Telefooncellen en Jeeps. Je kunt die oppakken en gooien. (N.B.: Jeeps kun je alleen oppakken in de **Hulk-Out** mode.)

Level 2 **Tyrannus' Labyrint**

Als **Hulk** uit de stad komt, gaat hij naar een verlaten vlakte in een bos. Opeens zakt de grond onder je voeten weg en kom je in het mysterieuze labyrint van **Tyrannus**.

Vijanden:

Dodelijke Romeinen zwaaien met drietanden en zwaarden. Deze kerels zijn magisch tot leven gekomen stenen standbeelden en bestoken je met krachtige

energiestoten.

Abomination

De Baas: Tyrannus

Diep in het labyrint wacht **Tyrannus** je op om je te betoveren en vernietigen met zijn krachten. Als **Tyrannus** verdwijnt, schudt de hele grot en kun jij de vallende rotsblokken gebruiken om platformen te maken en om mee naar de schurk te gooien als hij weer verschijnt.

Gamma Boxen: Geheimzinnige Griekse vazen. Als een elektrische schok over de vazen gaat, moet je ze kapot slaan om de Gamma capsules te zien.

Andere Voorwerpen: Je kunt gebroken pilaren oppakken en gooien.

Level 3 **The Leader's Fort**

Als je **Tyrannus** verslaat, ga je naar het Fort van **The Leader** om het op te nemen tegen de kwade meester. Deze hi-tech schuilplaats ligt diep in een duistere grot op een besneeuwde top en wordt verdedigd door een perfect afweersysteem dat elke indringer kan vernietigen. Maar de **Incredible Hulk** is niet zomaar een indringer.

Vijanden:

Robots - maar nu zijn ze nog dodelijker.

Zwevende Geweren - vliegen rond het fort en schieten laserstralen.

Abomination

De Baas: Absorbing Man

Absorbing Man bewaakt de lange gang naar het binnenste van **The Leader's** fort. Pas op voor zijn bal en ketting. Om deze schurk te kunnen verslaan heb je goede hersens nodig, geen brute kracht.

Gamma Boxen: Metalen Kratten

Level 4 **Het Binnenste van het Fort**

Versla **Absorbing Man** om oog in oog komen te staan met **The Leader**. Maar als je naar hem toe loopt, gaat hij naar de muur en komt hij aan een geheimzinnige schakelaar. Er komen blauwe stralen uit de muur en de **Hulk** staat doodstil terwijl het scherm zwart wordt. Langzaam komt het beeld terug en je ziet dat je naar het binnenste van het fort geteleporteerd bent, naar de plaats waar de robots gemaakt worden.

Vecht je een weg door deze bizarre bio-mechanische fabriek en versla de grote troepenmacht. Zoek daarna de goede weg door het doolhof om de maniak in het hart van het fort te vinden. Maar voordat je bij de kwade gek, die dit alles bedacht heeft, kunt komen, moet **Hulk** eerst het chemische brein vernietigen die de productie van de afschuwelijke robots bestuurt.

Vijanden:

Hagedissen - gemene, kruipende reptielen in alle soorten en maten met dodelijke, ijzeren klauwen en die met dodelijk gif spugen.

Slakken - lelijke beesten die over de grond kruipen, in je benen bijten en zo je energie wegzuigen.

Abomination

De Baas: **The Brain**

Een chemisch brein dat werkt als een biologische computer voor het hele fort. Als je in de buurt komt, schiet **The Brain** een heleboel kleine breintjes op je af om je te verslaan. Het hoofd brein vonkt met elektriciteit en de gemene **Abomination** daagt je nog een keer uit. Vernietig deze vijanden en schakel **The Brain** uit met een krachtige stoot op zijn gevoelige plaats (we gaan je natuurlijk niet vertellen waar die zit!).

Gamma Boxen: Nieren - stuiterende menselijke organen - erg moeilijk om te raken omdat ze zo klein zijn. Je moet ze goed en hard raken voordat ze hun inhoud laten zien.

Andere Voorwerpen:

Scherpe slag tanden komen uit de grond om jou te doorboren.

Level 5 Het Laatste Gevecht

Dit is het - **The Leader** wacht je op. Maar eerst moet je de laatste verdediging uitschakelen. Klinkt gemakkelijk? Wacht maar af!

Dring door tot het hart van het fort voor het laatste gevecht met **The Leader**. Kun je uiteindelijk deze gemene vijand verslaan of heeft hij nog meer gemene trucs achter de hand?

Daar kun je maar op één manier achter komen - Begin je avontuur als **The Incredible Hulk** ...

Voorwerpen



GAMMA CAPSULES



MEGA GAMMA



TRANSFORMATIE
CAPSULES



GEWEER



EXTRA LEVEN



EXTRA CREDIT



EXTRA TIJD

De Figuren



The Incredible Hulk

Echte Naam:	Dr. Robert Bruce Banner
Lengte:	2,29 m.
Gewicht:	523 kg
Ogen:	Groen
Haar:	Groen
Intelligentie:	Geniaal
Sterkte:	Supermenselijk
Snelheid:	Bovenmenselijk
Uithoudingsvermogen:	Meta-menselijk
Weerstand:	Supermenselijk
Lenigheid:	Normaal
Reflexen:	Atleet
Vechttechnieken:	Goede vuist-vechter.
Supermenselijke Krachten:	Supermenselijke kracht, uithoudingsvermogen en weerstand.
Beperkingen:	Verandert af en toe in Dr. Banner .
Krachtbron:	Blootstelling aan Gamma stralen.



Dr. Robert Bruce Banner

Andere Identiteit:	The Incredible Hulk
Lengte:	1,76 m.
Gewicht:	58 kg
Ogen:	Bruin
Haar:	Bruin
Intelligentie:	Geniaal
Sterkte:	Normaal
Snelheid:	Normaal

Uithoudingsvermogen: Normaal
 Lenigheid: Normaal
 Reflexen: Normaal
 Vechttechnieken: Geen
 Speciale Krachten: Grote wetenschappelijke kennis.



The Leader

Echte Naam: **Samuel Sterns**
 Lengte: 1,78 m.
 Gewicht: 64 kg
 Ogen: Groen
 Haar: Zwart
 Andere Kenmerken: Groene huid, Misvormd hoofd met een groot brein.
 Intelligentie: Buitengewoon Geniaal
 Sterkte: Normaal
 Snelheid: Normaal
 Vechttechnieken: Niet zo'n goede vuist-vechter.
 Speciale technieken: Kennis van genetica, wetenschap en robots.
 Krachtbron: Blootstelling aan Gamma explosie; zelfbestraling met Gamma stralen.



Tyrannus

Echte Naam: **Tyrannus**
 Lengte: 1,88 m.
 Gewicht: 102 kg
 Ogen: Licht Bruin
 Haar: Blond
 Intelligentie: Geniaal
 Sterkte: Atleet
 Snelheid: Atleet
 Lenigheid: Atleet

Reflexen: Atleet
 Vechttechnieken: Perfecte vuist-vechter, getraind in zwaardvechten en andere vechttechnieken.
 Speciale Krachten: Kennis van Toverkunst, gedachtenbeheersing van anderen en telepathie, kunnen vliegen, energiestoten uit kunnen delen, het eeuwige leven en eeuwige jeugd.
 Speciale Beperkingen: Afhankelijk van "Fontein der Jeugd" in Subterranea om zijn jeugd en onsterfelijkheid te behouden.
 Krachtbron: Kobalt "Vlam der Leven" in El Dorado, "Fontein der Jeugd" in Subterranea.



Rhino

Echte Naam: **Onbekend**
 Lengte: 1,95 m.
 Gewicht: 323 kg
 Ogen: Bruin
 Haar: Bruin
 Sterkte: Supermenselijk
 Snelheid: Supermenselijk
 Lenigheid: Normaal
 Reflexen: Normaal
 Vechttechnieken: Goede vuist-vechter.
 Krachtbron: Mutagenic chemische en bestralingsbehandeling, inclusief Gamma bestraling.
 Beschrijving Pak: Dikke polymeer mat, gelijk aan de huid van een neushoorn, dat goed bestand is tegen schade en hoge temperaturen. Twee horens die gemaakt zijn van het-zelfde materiaal en uit de kop steken.



Absorbing Man

Echte Naam: **Carl 'Crusher' Creel**
 Lengte: 1,93 m.
 Gewicht: 166 kg
 Ogen: Blauw
 Haar: Kaal
 Intelligentie: Normaal
 Sterkte: Variabel
 Snelheid: Variabel
 Lenigheid: Variabel
 Reflexen: Variabel
 Vechttechnieken: Perfecte vuist-vechter.
 Supermenselijke krachten: De macht om in alles te veranderen wat hij aanraakt, ter-wijl hij wel kan blijven denken, bewegen en praten als een mens. Deze metamorfose kan hij gebruiken op zowel levende als dode voorwerpen als een aantal vor men van energie. Hij kan ook bepaalde eigenschappen van voorwerpen aannemen (zoals speren in een dool-hof). Als zijn lichaam beschadigd wordt in een niet-menselijke staat, kan hij zichzelf herstellen in een bepaalde tijd en dan weer terugkeren in menselijke vorm.
 Speciale Beperkingen: Hij kan onbeperkte hoeveelheden energie absorberen.
 Krachtbron: Magie
 Persoonlijke Wapens: Een gevangen ketting met bal, die hij droeg tijdens zijn eerste mutatie. Deze bal en ketting veranderen net zoals hij.



Abomination

Echte Naam: **Emil Blonsky**
 Lengte: 2,03 m.
 Gewicht: 445 kg
 Ogen: Groen
 Haar: Geen
 Andere Kenmerken: Groene huid, twee tenen aan elke voet, grote oren, zware wenkbrauwen, zijn huid lijkt gesmolten.
 Intelligentie: Normaal
 Sterkte: Supermenselijk
 Snelheid: Normaal
 Uithoudingsvermogen: Supermenselijk
 Lenigheid: Normaal
 Weerstand: Supermenselijk
 Vechttechnieken: Basis vuist-vechter.
 Supermenselijke krachten: Supermenselijke kracht, uithoudingsvermogen en weerstand.
 Krachtbron: Blootstelling aan Gamma stralen.

Garantie Bepalingen

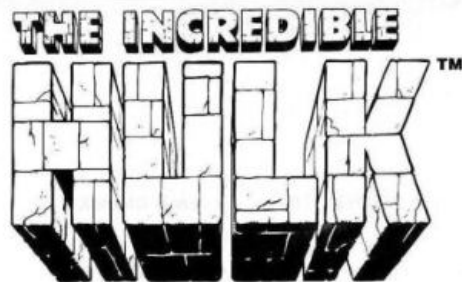
U.S. Gold behoudt zich het recht voor om ten alle tijden en zonder aankondiging vooraf het in deze handleiding beschreven produkt te verbeteren.

U.S. Gold geeft geen uitgesproken of stilzwijgende garantie voor deze handleiding met betrekking tot zijn kwaliteit, verkoopbaarheid of geschiktheid voor andere doeleinden.

Als het produkt zelf (dat wil zeggen niet de software, want die staat vast) binnen de negentig dagen durende garantieperiode een defect vertoont, moet u het in de originele staat retourneren naar het verkooppunt.

© 1994 Marvel Entertainment Group, Inc. Alle rechten voorbehouden.

THE INCREDIBLE HULK, DR. ROBERT BRUCE BANNER, THE LEADER, RICK JONES, RHINO, ABSORBING MAN, ABOMINATION en TYRANNUS en herkenbare gelijkenissen daarvan zijn handelsmerken van de Marvel Entertainment Group, Inc. en worden gebruikt met toestemming.



Inhalt

Einleitung	39
Szenario	39
Starten Ihres Systems	39
Optionsbildschirm	40
Bildschirmlayout	40
Energiestatus	40
Gamma	40
Umwandlung	41
Bewegungen	41
Beschreibung der Levels	42
Gegenstände	44
Charakterprofile	45
Garantieeinschränkung	49

EPILEPSIE-HINWEIS

WARNUNG: BITTE VOR DEM SPIELEN MIT DEM NES, SUPER NINTENDO ODER GAME BOY LESEN!

Bei einem kleinen Prozentsatz der Bevölkerung können während des Betrachtens von blinkenden Lichtern oder Mustern, die in unserer Umgebung täglich vorkommen, epileptische Erscheinungsformen auftreten. Diese Zustände können bei den betroffenen Personen durch das Betrachten von bestimmten Arten von Fernsehbildern oder beim Spielen verschiedener Videospiele, dazu gehören auch Spiele auf dem NES, den Super Nintendo- und den Game Boy- Systemen, auftreten. Bei Spielern, die bislang nicht auf Lichtreize mit epileptischen Erscheinungsformen reagiert haben, ist eine bislang unentdeckte epileptische Veranlagung jedoch nicht ausgeschlossen. Befragen Sie daher einen Arzt bevor Sie ein Videospiel spielen oder wenn bei einem Mitglied Ihrer Familie Epilepsie vorliegt. Unterbrechen Sie sofort die Benutzung des Gerätes und befragen Sie Ihren Arzt, wenn bei Ihnen folgende Symptome während des Spielens mit Videospielen auftreten: verändertes Sehvermögen, Augen- oder Muskelzuckungen, andere unwillkürliche Bewegungen, Desorientierung, Wahrnehmungsverlust der Umgebung, geistige Verwirrung, Schwindelgefühl und/oder Krämpfe.

WARNUNG: NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Super Nintendo Entertainment System™ (SNES) und SNES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Weder Nintendo, noch U.S. Gold Ltd., übernimmt Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von SNES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem SNES-Gerät noch durch defekte SNES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

Einleitung

Der Spitzen-Kernphysiker **Dr. Robert Bruce Banner™** wurde radioaktiver Strahlung ausgesetzt, als er während einer Atomexplosion versuchte, seinen Freund **Rick Jones™** zu retten. Durch die massive Dosis von Gammastrahlen wurde der chemische Haushalt von **Dr. Banners** Körper nachhaltig gestört. Jetzt ist er ein muttieres, grünes Monster mit übermenschlichen Kräften, er ist - **'The Incredible Hulk™'**...

Szenario

The Leader™, einer von **Hulks** größten Gegnern, hat beschlossen, daß die Erde von einem Wesen mit überlegenem Intellekt erobert und regiert werden sollte - nämlich ihm selbst.

Tief in einem Urwald hat er eine große Festung gebaut, und von diesem Stützpunkt aus stellt er eine riesige Armee auf, um gegen die anderen Länder in den Krieg zu ziehen. Seine Armee besteht aber nicht aus Menschen, da er deren Loyalität bezweifelt. Er hat ein Bataillon von Robotern zusammengestellt, das sofort schießt und keine Fragen stellt. Weit schrecklicher sind jedoch die Genmutanten, die im Nervenzentrum der Festung patrouillieren und es beschützen sollen.

The Leader weiß, daß diese erstklassige Spezialeinheit nur durch die rohe Kraft des **Hulk** gestoppt werden kann. Obwohl **The Leader** über eine hohe Intelligenz verfügt, kann ihm die geballte Kraft, Tücke und Entschlossenheit des **Hulk** gefährlich werden, und bei früheren Begegnungen ist es schon vorgekommen, daß **The Leader** um sein Leben rennen mußte.

Deshalb hat **The Leader** vier von **Hulks** Erzrivalen zu seiner Unterstützung angeworben - **Rhino™**, **Absorbing Man™**, **Abomination™** und **Tyrannus™** - Mit ihrer Hilfe will **The Leader** seinen Gegner endgültig loswerden und dann die Welt erobern ...

Starten Ihres Systems

1. Vergewissern Sie sich, daß Ihr Super NES™ ausgeschaltet ist AUS.
2. Stecken Sie einen Controller in den mit 1 bezeichneten Port des Steuerdecks.
3. Legen Sie das Game Pak **The Incredible Hulk** in Ihren Super NES™ ein. Drücken Sie fest, damit das Game Pak richtig einrastet.

ACHTUNG! Wenn das System eingeschaltet ist EIN, dürfen Sie keine Kassette einlegen oder entfernen.



4. Schalten Sie den Netzschalter ein EIN. Nun kann der Kampf gegen **The Leader** als **The Incredible Hulk** beginnen.

Optionsbildschirm

Um in dieses Menü zu gelangen, wird 'Options' (Optionen) markiert und dann Start gedrückt. Der Schwierigkeitsgrad kann verändert werden (Easy, Normal, Arcade) (Leicht, Normal, Schwierig), Musik und Sound FX können gehört werden. Um ins Hauptmenü zurückzugelangen wird **exit** markiert und dann Start gedrückt.

Bildschirmlayout

1 2 3 4

1. Punktestand
2. Gamma-Ebene
3. Leben
4. Transformationen



Energiestatus

Der Spieler verfügt über eine von 4 Energie-Niveaus; **Dr. Banner**, **Hulk**, **Super-Hulk** oder **Hulk-Out**.

Super-Hulk – Das Spiel beginnt im **Super-Hulk** Modus. Wenn Sie geschlagen werden, verringert sich der Gamma-Pegel, und bei unter 40% tritt der normale **Hulk**-Modus in Kraft.

Hulk – In diesem Energiestatus verfügt der Spieler nur über elementare Bewegungsmöglichkeiten. Wenn der Gamma-Pegel über 40% ansteigt, findet die Umwandlung zum **Super-Hulk**-Modus statt. Bei unter 5% verwandelt sich der Spieler in **Dr. Banner** zurück.

Dr. Banner – In diesem Status kann zwar nicht gekämpft werden, aber der Spieler kann Bereiche der Karte betreten, in die der **Hulk** nicht vordringen kann. Um sich in den **Hulk** zurückzuverwandeln, muß eine ausreichende Menge an Gammakapseln gesammelt werden, damit der Gamma-Pegel auf über 5% ansteigt.

Hulk-Out – Wenn der Hulk ein Mega-Gamma aufnimmt, erhöht sich der Gamma-Pegel auf über 70%, und es findet eine Umwandlung zum **Hulk-Out**-Modus statt, wobei der Spieler noch gefährlicher und stärker wird und besondere Fähigkeiten erwirbt.

Gamma

Um den **Hulk**-Status zu erhalten, werden Gammakapseln benötigt, die Energieschübe liefern. Die Pillen befinden sich in Behältern, die über alle Levels verteilt sind. Zum Einsammeln der Gammakapseln den Behälter zerstören, über die Kapseln gehen und die Pick-up-Taste (Taste A) betätigen.

Es gibt 2 Arten von Gamma – Normal und Mega. Normale Gammas erhöhen

den Energiepegel auf maximal 70% (oder der **Hulk**-Status wird wiederhergestellt, falls zuvor eine Umwandlung in **Dr. Banner** stattgefunden hat). Um von **Hulk** in den **Hulk-Out**-Modus zu gelangen, muß ein Mega-Gamma aufgenommen werden.

Umwandlung

Es können auch Transformationskapseln aufgenommen werden, die auf jeder Ebene versteckt sind. Dadurch kann, zu jedem beliebigen Zeitpunkt und ohne Energieverlust, eine Umwandlung vom **Hulk** in **Dr. Banner** vorgenommen werden, um Bereiche zu erforschen, die dem **Hulk** nicht zugänglich sind.

Bewegungen

Gehen	Links/rechts auf dem Steuerkreuz
Springen	Taste B
Hocken	Steuerkreuz runter
Boxen	Taste Y
Schlagen	Steuerkreuz rauf + Taste Y
Aufwärtshaken	Steuerkreuz runter + Taste Y
Gegenstand aufheben	Taste A
Gegenstand aufheben + Werfen	Annähern + Steuerkreuz (links oder rechts) + Taste A
Gegner ergreifen	Annähern
Gegner ergreifen + Fallenlassen	Annähern + Taste X
Gegner ergreifen + Werfen	Annähern + Steuerkreuz (links oder rechts) + Taste A
Stoßen mit dem Kopf	Annähern + Taste Y
Fallenlassen	Taste X
Verwandeln	Select taste

Super-Hulk Bewegungen

An die Decke werfen	Annähern/ergreifen + rauf + Taste A
Schallklatschen	Tasten X+A gleichzeitig
Fußmatschen	Runter/rauf/runter + Taste X

Hulk-Out Bewegungen

Wenn **Hulk** in den **Hulk-Out**-Modus versetzt wird, wird er zu einer wilden, unkontrollierten Bestie von ungeheurer Kraft. Kein Mensch hat je den **Hulk** in dieser schrecklichen Form erlebt und danach noch lange genug gelebt, um davon berichten zu können. Man muß also selbst herausfinden, wie er am besten unter Kontrolle gehalten wird.

Dr. Banners Bewegungen

Gehen	Links/rechts auf dem Steuerkreuz
Springen	Taste B
Kriechen.....	Runter + links/rechts auf dem Steuerkreuz
Gegenstand aufheben	Taste A
Waffe benutzen	Taste Y

Zurück zum level

Spiel unterbrechen (drücken Sie auf den Startknopf), drücken Sie dann gleichzeitig X+Y (Sie werden dabei 1 Leben verlieren)

Beschreibung der Levels

Auf dem Weg zu **The Leaders** Behausung gibt es fünf verschiedene Abschnitte mit unterschiedlichen Merkmalen und Übeltätern. **Abomination** droht an allen wichtigen Stellen jedes Abschnitts. Dieser gräßliche Gegner ähnelt in Kraft und Ausdauer dem Hulk und kann nur mit Angriffsbewegungen oder im **Hulk-Out**-Modus besiegt werden.

Zusätzliche Leben und Bonuspunkte sind im ganzen Spiel gut versteckt, normalerweise in Bonusräumen oder an Orten, die nur im **Hulk-Out**-Modus erreicht werden können.

Level 1 Stadt und Baustelle

Hulks Abenteuer beginnt mitten in einer Stadt, die von **The Leaders** Truppen überschwemmt ist.

Die Bösen

Roboter mit Gewehren und Bazookas

Zementmischmann - ein Bauarbeiter.

Abomination

Der Boss: Rhino

Rhino wartet am Ende des Baustellen-Levels auf Sie. Er wird bösartig angreifen, aber gut platzierte Schläge können ihn leicht außer Gefecht setzen.

Gammabehälter: Holzkisten.

Andere Gegenstände: Telefonzellen und Jeeps, die aufgenommen und geworfen werden können (*Hinweis: Jeeps können nur im Hulk-Out-Modus aufgenommen werden*).

Level 2 Tyrannus' Labyrinth

Hulk springt aus der Stadt und landet auf einer einsamen Waldlichtung. Plötzlich gibt die Erde nach, und der Spieler fällt in das mystische Labyrinth des **Tyrannus**.

Die Bösen

Römische Figuren schwingen Dreizack und Schwert. Diese Gestalten sind magisch aus Steinstatuen entstanden, um den Spieler mit starken Energieblitzen zu eliminieren.

Abomination

Der Boss: Tyrannus

Tief im Innern des Labyrinths wartet **Tyrannus** darauf, daß er Sie mit seinen Kräften verzaubern und vernichten kann. Wenn **Tyrannus** verschwindet, erbebt die ganze Behausung, und fallende Marmorblöcke können als Plattformen benutzt werden. Sie können auch nach dem Bösewicht geworfen werden, wenn er wieder erscheint.

Gammabehälter: Mystische griechische Urnen. Wenn eine Welle elektrischen Stroms über die Urnen kriecht, zertrümmern Sie sie, um an die Gammakapseln heranzukommen

Andere Objekte: Bruchstücke von Säulen können aufgenommen und geworfen werden.

Level 3 The Leaders Festung

Wenn Tyrannus besiegt ist, erreichen Sie **The Leaders** Festung und können damit das Genie des Bösen selbst bekämpfen. Dieses High-Tech-Versteck liegt tief in einer gewundenen Höhle, auf einem schneebedeckten Bergesgipfel, der durch ein Verteidigungssystem jeden Eindringling abschreckt. Aber **The Incredible Hulk** ist nicht irgendein Eindringling.

Die Bösen

Roboter – aber diesmal sind sie tödlich.

Schwebende Gewehre – fliegen durch die Festung und schießen Laserblitze.

Abomination

Der Boss: Absorbing Man

Absorbing Man bewacht einen langen Gang, der zum **The Leader** führt. Vorsicht vor der Kugel und Kette. Man braucht keine rohe Kraft, sondern einen scharfen Verstand, um mit diesem Bösewicht fertigzuwerden.

Gammabehälter: Metallkisten.

Level 4 Das Zentrum von The Leaders Festung

Wenn **Absorbing Man** vernichtet wurde, stehen Sie endlich vor **The Leader**. Doch in dem Moment, in dem Sie auf ihn zugehen, geht er zur Wand und bedient einen bedrohlich aussehenden Schalter. Blaue Strahlen dringen aus dem Boden und frieren **Hulk** ein, und der Bildschirm wird verdunkelt. Langsam erhellt sich die Szene wieder, und es stellt sich heraus, daß Sie tief ins Zentrum der Behausung des Schurken teleportiert worden sind, wo seine bösartigen Roboter gebaut werden.

Sie müssen sich durch diese bizarre, biomechanische Fabrik kämpfen, gegen eine Truppe seltsamer Angreifer antreten, und dann den quälend langen Irrgarten durchwandern, um den Wahnsinnigen im Zentrum des Komplexes zu finden. Aber bevor Sie das teuflische Genie ausfindig machen können, das hinter diesem höllischen Plan steckt, muß **Hulk** zuerst das chemische Gehirn zerstören, das diese Anlage steuert.

Die Bösen

Echsen – böartige, herumstreichende Reptilien aller Größen, die über gefährliche Klauen verfügen und Säure ausspeien können.

Nacktschnecken – häßliche Tiere die auf dem Boden entlangrutschen, in Beine beißen und damit den Energiepegel untergraben.

Abomination

Der Boss: Das Gehirn

Ein chemisches Gehirn, das wie ein biologischer Computer für die ganze Festung funktioniert. Wenn man sich an Das Gehirn annähert, stößt es eine Menge kleinerer Gehirne zum Angriff aus. Das Haupthirn sprüht vor Elektrizität, und der schreckliche **Abomination** erscheint und fordert Sie wieder heraus.

Vernichten Sie diesen Gegner, und eliminieren Sie dann Das Gehirn mit einem Schlag gegen seine "Achillesferse" (natürlich verraten wir nicht, wo sie liegt!).

Gammabehälter: Nieren – springende humanoide Organe – schwer zu erwischen, da sie so klein sind. Sie müssen schon ordentlich geschlagen werden, bevor der Inhalt herauskommt.

Andere Gegenstände

Stachelige Stoßzähne springen aus dem Boden hervor, um Sie aufzuspießen.

Level 5 Endkampf

Es ist soweit – **The Leader** wartet. Doch zuerst müssen Sie seine letzte Verteidigungslinie durchbrechen. Das klingt einfach? Sie könnten sich irren!

Gehen Sie zum inneren Kreis, zum letzten Kampf mit **The Leader**. Wird es endlich gelingen, den üblen Feind zu ergreifen, oder hat er noch mehr Asse im Ärmel?

Es gibt nur einen Weg, das herauszufinden – steuern Sie **The Incredible Hulk** und beginnen Sie das Abenteuer...

Gegenstände



GAMMAKAPSELN



MEGA
GAMMA



UMWANDLUNGSKAPSELN



GEWEHR



ZUSÄTZLICHES
LEBEN



ZUSATZPUNKTE



VERLÄNGERUNG

Charakterprofile



The Incredible Hulk

Tatsächlicher Name:	Dr. Robert Bruce Banner
Größe:	7' 6" (2,29 m)
Gewicht:	1,150 lb (523 kg)
Augen:	Grün
Haar:	Grün
Intelligenz:	Genial
Stärke:	Hypermenschlich
Schnelligkeit:	Übermenschlich
Ausdauer:	Metamenschlich
Lebensdauer:	Hypermenschlich
Beweglichkeit:	Normal
Reflexe:	Athletisch
Kampfeigenschaften:	Guter Kämpfer in Handgemengen.
Übermenschliche Kräfte:	Übermenschliche Stärke, Ausdauer und Lebensdauer.
Grenzen:	Verwandelt sich in bestimmten Intervallen in Dr. Banner.
Kraftquelle:	Gammastrahlung



Dr. Robert Bruce Banner

Alias:	The Incredible Hulk
Größe:	5' 9 1/2" (1,76 m)
Gewicht:	128 lbs (58 kg)
Augen:	Braun
Haarfarbe:	Braun
Intelligenz:	Genial
Stärke:	Normal
Schnelligkeit:	Normal
Ausdauer:	Normal

Beweglichkeit: Normal
 Reflexe: Normal
 Kampfeigenschaften: Keine
 Besondere Fähigkeiten: Weitreichende Kenntnisse der Physik.



The Leader

Wirklicher Name: **Samuel Sterns**
 Größe: 5' 10" (1,78 m)
 Gewicht: 140 lbs (64 kg)
 Augen: Grün
 Haarfarbe: Schwarz
 Weitere Kennzeichen: Grüne Haut, mißgestalteter Kopf mit abnorm vergrößertem Gehirn.
 Intelligenz: Außergewöhnliches Genial
 Stärke: Normal
 Schnelligkeit: Normal
 Kampfeigenschaften: Geringe Kenntnisse im Handgemenge.
 Besondere Fähigkeiten: Kenntnis der Genetik, Physik, und des Baus von Robotern.
 Kraftquelle: In eine Explosen von gammaverstrahlten nuklearen Abfällen verstrickt; setzt sich Gammastrahlen aus.



Tyrannus

Wirklicher Name: **Tyrannus**
 Größe: 6' 2" (1,88m)
 Gewicht: 225 lbs (102 kg)
 Augen: Hellbraun
 Haarfarbe: Blond
 Intelligenz: Genie
 Stärke: Athletisch
 Schnelligkeit: Athletisch
 Beweglichkeit: Athletisch

Reflexe: Athletisch
 Kampfeigenschaften: Erstklassig im Handgemenge, geübt im Schwertkampf und in generellen Kampftechniken.
 Besondere Fähigkeiten: Kenntnis der Zauberei, Gedankenkontrolle über andere sowie telepathische Fähigkeiten, die Fähigkeit zu fliegen, das Aussenden von Energiewellen, übermenschliche Lebensdauer und Jugend.
 Besondere Einschränkungen: Abhängig vom "Jungbrunnen" in Subterranea, um seine Jugend und Unsterblichkeit zu erhalten.
 Kraftquelle: Kobalt 'Lebensflamme' in El Dorado, 'Jungbrunnen' in Subterranea.



Rhino

Wirklicher Name: **Unbekannt**
 Größe: 6' 5" (1,95 m)
 Gewicht: 710 lbs (323 kg)
 Augen: Braun
 Haarfarbe: Braun
 Stärke: Hypermenschlich
 Schnelligkeit: Hypermenschlich
 Beweglichkeit: Normal
 Reflexe: Normal
 Kampfeigenschaften: Gut in Handgemengen.
 Kraftquelle: Gen-mutierende Chemie- und Strahlentherapie, einschließlich Bombardierung mit Gammastrahlen.
 Spezifische Kleidung: Dickes Polymergewirr, ähnlich einer **Rhino** zeroshaut, hochresistent gegenüber äußeren Einwirkungen und extremen Temperaturen. Zwei Hörner aus derselben Substanz ragen aus dem Kopfteil der Kleidung hervor.



Absorbing Man

Wirklicher Name: **Carl 'Crusher' Creel**
 Größe: 6' 4" (1,93 m)
 Gewicht: 365 lbs (166 kg)
 Augen: Blau
 Haarfarbe: Glatze
 Intelligenz: Normal
 Stärke: Variabel
 Schnelligkeit: Variabel
 Beweglichkeit: Variabel
 Reflexe: Variabel
 Kampfeigenschaften: Erstklassig in Handgemengen.
 Hypermenschliche Kräfte: Besitzt die Fähigkeit, die physischen Eigenschaften aller Gegenstände anzunehmen, die er berührt, wobei er sein menschliches Empfindungsvermögen, die Beweglichkeit und die Sprachfähigkeit beibehält. Diese metamorphische Verdoppelung erstreckt sich sowohl auf lebende als auch auf leblose Objekte, sowie auf verschiedene Energieformen. Er kann auch spezifische Eigenschaften von Objekten annehmen. B. die Stacheln einer Streitkeule). Wenn sein Körper in nicht-menschlichem Zustand beschädigt wird, kann er sich über einen bestimmten Zeitraum hinweg regenerieren und dann wieder menschliche Gestalt annehmen.
 Besondere Einschränkungen: Es gibt keine Einschränkungen hinsichtlich der Kraftmenge, die er absorbieren kann.
 Kraftquelle: Zauberei

Persönliche Waffen: Eine Eisenkugel mit Kette, die er zum Zeitpunkt seiner ursprünglichen Verwandlung trug, verwandelt sich magisch mitsamt seinem Körper.



Abomination

Wirklicher Name: **Emil Blonsky**
 Größe: 6' 8" (2,03 m)
 Gewicht: 980 lbs (445 kg)
 Augen: Grün
 Haarfarbe: Keine
 Weitere Kennzeichen: Grüne Haut, an jedem Fuß zwei Zehen, Ohren wie Schwimmfüße, eine tief gefurchte Stirn, geschmolzen aussehende Haut.
 Intelligenz: Normal
 Stärke: Hypermenschlich
 Schnelligkeit: Normal
 Ausdauer: Hypermenschlich
 Beweglichkeit: Normal
 Lebensdauer: Hypermenschlich
 Kampfeigenschaften: Grundlegende Techniken des Handgemenges.
 Hypermenschliche Kräfte: Hypermenschliche Kraft, Stärke und Ausdauer.
 Kraftquelle: Gammastrahlung.

Garantieeinschränkung

U.S. Gold behält sich das Recht vor, zu jeder Zeit und ohne Vorankündigung Verbesserungen an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen.

U.S. Gold gibt keine direkte oder indirekte Garantie für das Handbuch, seine Verkauflichkeit oder Eignung für einen bestimmten Zweck. Falls innerhalb der Garantiezeit von 90 Tagen ein Defekt am Produkt selbst auftritt (d.h. nicht am Software-Programm, das unveränderlich geliefert wird), geben Sie es in der Originalverpackung an das Geschäft zurück, in dem Sie es gekauft haben.

© 1994 Marvel Entertainment Group, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

THE INCREDIBLE HULK, DR. ROBERT BRUCE BANNER, THE LEADER, RICK JONES, RHINO, ABSORBING MAN, ABOMINATION und TYRANNUS sowie die entsprechenden Figuren sind Warenzeichen der Marvel Entertainment Group, Inc. und werden mit deren freundlicher Genehmigung benutzt.

THE INCREDIBLE HULK™

ÍNDICE DE MATERIAS

Introducción	51
Escenario	51
Inicio del sistema	51
Pantalla de opciones	52
La pantalla	52
Estados de energía	52
Gamma	52
Transformación	53
Acciones del personaje	53
Descripción de los niveles	54
Objetos coleccionables	56
Retrato de los personajes	57
Garantía limitada	61

ATTENTION: A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Super Nintendo Entertainment System (SNES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo et U.S. Gold Ltd. ne seraient en aucun cas responsables des dommages causés par l'utilisation simultanée d'un téléviseur à rétroprojection avec la console SNES. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels SNES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

Introducción

El **Dr. Robert Bruce Banner™**, físico nuclear de renombre, ha estado expuesto a los efectos de la onda de choque de una explosión nuclear mientras intentaba salvar a su amigo íntimo, **Rick Jones™**. Al haber estado expuesto a una dosis enorme de radiación gamma, la formulación química del cuerpo del **Dr. Banner** ha quedado alterada de forma inextricable. Ahora, convertido en un enorme monstruo verde mutante con fuerza sobrenatural, es **"The Incredible Hulk™"** ...

Escenario

Uno de los enemigos más fieros de **Hulk**, **The Leader™**, ha decidido que la tierra tiene que ser conquistada y regida por una persona de su elevado nivel intelectual.

Ha construido una enorme fortaleza en las profundidades de un bosque virgen y, desde su base, está reuniendo un vasto ejército para que marche contra las naciones del mundo. Este ejército, no obstante, no está formado de humanos, ya que no se fía de su lealtad incondicional. En su lugar, ha fabricado un batallón de robots, que abren fuego sin molestarse en preguntar primero. Aun más temibles que los robots son los mutantes creados con técnicas de ingeniería genética y diseñados para patrullar y proteger el centro nervioso de la fortaleza.

Con tal destacamento de fuerzas ante sí, **The Leader** sabe que sólo el poderoso **Hulk** es capaz de detenerle. Aun con su gran intelecto, no se puede permitir desdeñar la fuerza bruta de **Hulk**, su astucia y resolución, lección bien aprendida en previos enfrentamientos en los que **The Leader** ha tenido que salir huyendo para salvar el pellejo.

Sin olvidarlo, **The Leader** cuenta con la colaboración de cuatro de los archienemigos de **Hulk**: **Rhino™**, **Absorbing Man™**, **Abomination™** y **Tyrannus™**. Con su ayuda, **The Leader** está seguro de poder librarse de su enemigo y de tener el camino libre para la conquista del mundo...

Inicio del sistema

1. Asegúrese de que el interruptor de corriente (Power) del Super NES™ esté APAGADO.
2. Conecte un panel de mandos en el puerto número 1 de la consola principal.
3. Introduzca debidamente el cartucho de **The Incredible Hulk** en el Super NES™. Apriete con firmeza para que encaje en su sitio.

ADVERTENCIA: No intente, bajo ningún concepto, introducir ni extraer el cartucho mientras la corriente esté encendida.



4. Ponga el interruptor de corriente (Power) en la posición de ENCENDIDO. A continuación, resáltese la opción Start y púlsese el botón Start para dar comienzo a la batalla contra **The Leader** bajo la forma de **The Incredible Hulk**.

Pantalla de opciones

Para llegar al menú de opciones, resalte "Options" y pulse Start. Puede cambiar el nivel de dificultad (Easy, Normal, Arcade: fácil, normal y sala de juego respectivamente), activar la música y los efectos especiales (opciones Music y Sound FX). Para regresar al menú principal, resalte **exit** y pulse Start.

La pantalla

1. Puntuación
2. Nivel gamma
3. N° de vidas
4. N° de transformaciones



Estados de energía

El jugador se encuentra siempre en uno de los cuatro estados de energía existentes: **Dr. Banner**, **Hulk**, **Super-Hulk** o **Hulk-Out**...

Super-Hulk: El juego da comienzo con la modalidad **Super-Hulk**. Cada vez que recibe un golpe, el nivel de gamma disminuye y cuando cae por debajo del 40%, pasa a la modalidad normal de **Hulk**.

Hulk: Este estado de energía sólo ofrece la serie normal de acciones. Cuando el nivel de gamma supera el 40%, **Hulk** se transforma en **Super-Hulk**. Si cae por debajo del 5%, vuelve a ser el **Dr. Banner**.

Dr. Banner: Si bien bajo este estado no puede luchar, hay ciertas zonas del mapa a las que sólo puede acceder el **Dr. Banner**. Para recuperar la apariencia de Hulk, tiene que recoger el número suficiente de cápsulas de gamma que hagan subir el nivel de gamma por encima del 5%.

Hulk-Out: Si recoge una gamma mega mientras se encuentra bajo la forma de Hulk, el nivel de gamma sobrepasa el 70% y se transforma en **Hulk-Out**, bajo cuya forma es aun más destructivo y poderoso y cuenta con más conocimientos.

Gamma

Para mantenerse bajo la forma de **Hulk**, es preciso tomar de cuando en cuando cápsulas de gamma, que se hallan en frascos repartidos por todos los niveles. Para ingerirlas, primero tiene que romper el frasco a fin de esparcir las cápsulas y, al pasar por encima de ellas, pulsar el botón A para recoger la energía gamma.

Hay dos clases de gamma: normal y mega. La gamma del tipo normal aumenta el nivel de energía hasta un máximo del 70% (o le devuelven al estado de Hulk si estaba bajo la forma del Dr. Banner). La única forma de pasar de Hulk a Hulk-Out es recoger una gamma mega.

Transformación

Es posible igualmente recoger cápsulas de transformación, que se hayan ocultas en cada uno de los niveles. Dichas cápsulas sirven para pasar a voluntad de **Hulk** a **Dr. Banner** sin sufrir pérdidas de energía y poder, de este modo, explorar las zonas a las que no puede acceder **Hulk**.

Acciones de Hulk

Caminar	Flechas derecha o izquierda del mando direccional
Saltar	Botón B
Agacharse	Flecha hacia abajo del mando direccional
Puñetazo	Botón Y
Bofetada	Flecha hacia arriba+ botón Y
Gancho	Flecha hacia abajo+ botón Y
Recoger objeto	Botón A
Recoger y lanzar objeto	Cerca + flechas derecha o izquierda + botón A
Agarrar enemigo	Cerca
Agarrar y soltar enemigo	Cerca + botón X
Agarrar y lanzar enemigo	Cerca + flechas derecha o izquierda del mando direccional + botón A
Cabezazo	Cerca + botón Y
Soltar	Botón X
Transformación	Botón Select

Acciones de Super-Hulk

Golpe contra el techo	Cerca para agarrar + flecha hacia arriba + botón A
Palpada ultrasónica	Botones X+A simultáneamente
Pisotón	Flechas hacia abajo/arriba/abajo+ botón X

Acciones de Hulk-Out

Cuando **Hulk** pasa a la modalidad **Hulk-Out**, se convierte en una incontrolable fiera salvaje de inmenso poder. Nadie en este mundo ha sido testigo de la fuerza de **Hulk** en esta temible forma y ha vivido para contarla, por lo que tendrá que averiguar por sí mismo cómo controlarlo.

Acciones de Dr. Banner

Caminar	Flechas derecha o izquierda del mando direccional
Saltar	Botón B
Gatear	Flecha hacia abajo + derecha o izquierda del mando direccional
Recoger objeto	Botón A
Usar arma	Botón Y

Empieza de nivel

Pare el juego (pulse START), pulse simultaneamente X+Y (perderá una vida)

Descripción de los niveles

En el camino que conduce a la guarida de **The Leader** hay cinco secciones distintas, cada una con características distintivas y un grupo diferente de malos. **Abomination** le retará en distintos puntos clave de cada sección. Este malvado iguala en fuerza y resistencia a **Hulk** y sólo se le puede derrotar con las acciones más complejas o entrando en la modalidad **Hulk-Out**.

Las vidas y puntos extras se hallan bien escondidos a lo largo de todo el juego, normalmente en estancias de bonificación o lugares sólo accesibles en la modalidad **Hulk-Out**.

Nivel 1 Ciudad y local en construcción

La aventura de **Hulk** empieza en medio de una ciudad invadida por las tropas de **The Leader**.

Los malos:

Robots provistos de armas de fuego y bazucas.

El hombre de la mezcladora de cemento: un obrero de la construcción.

Abomination

El jefe: **Rhino**

Rhino lo espera al final del nivel del local de construcción. En cuanto lo vea, se lanzará a por usted con gran fiereza, pero es fácil de batir con un buen puñetazo.

Contenedores de gamma: Cajas de madera.

Otros objetos: Puede recoger y lanzar cabinas telefónicas y coches todo terreno. (Nota: los todo terreno sólo pueden recogerse en la modalidad **Hulk-Out**.)

Nivel 2 El laberinto de Tyrannus

Al escapar de la ciudad, **Hulk** aterriza en un desierto claro del bosque. De repente, cede el suelo y cae a las entrañas del laberinto de **Tyrannus**.

Los malos:

Mortíferos romanos armados de tridentes y espadas. Estos individuos han sido sometidos a un proceso mágico de evolución por el que han pasado de ser estatuas de piedra a seres vivos listos para disparar rayos de energía.

Abomination

El jefe: **Tyrannus**

En las entrañas del laberinto, **Tyrannus** espera la oportunidad de utilizar sus poderes para encantar y destruir a **Hulk**. Cuando desaparece **Tyrannus**, la guarida sufre un violento temblor que ocasiona el desprendimiento de bloques de mármol; **Hulk** puede subirse a ellos y lanzárselos al malvado cuando vuelva a aparecer.

Contenedores de gamma: Urnas griegas mágicas. Cuando se extienda por las urnas una onda de fuerza eléctrica, golpéelas para revelar las cápsulas de gamma.

Otros objetos: Fragmentos de pilares que pueden recogerse y lanzarse.

Nivel 3 La fortaleza de The Leader

La derrota de **Tyrannus** significa el acceso a la fortaleza de **The Leader** y el combate contra el genio malvado en persona. Su escondrijo tecnológico se encuentra en las profundidades de una sinuosa cueva sita en la cima de un pico nevado y se halla protegido por un sistema de defensa capaz de detener a cualquiera. Pero, **Hulk** no es uno cualquiera.

Los malos:

Robots: pero estos son mucho más mortíferos.

Pistolas volantes: orbitan alrededor de la fortaleza disparando rayos láser.

Abomination

El jefe: **Absorbing Man**

Absorbing Man se encarga de custodiar un largo pasadizo que conduce al interior de la fortaleza de **The Leader**. ¡Cuidado con la maza! Se precisa una mente sumamente ágil, no la fuerza bruta, para derrotar a este malvado.

Contenedores de gamma: Cajas metálicas.

Nivel 4 El interior de la fortaleza de The Leader

Una vez haya despachado a **Absorbing Man**, llega la hora de enfrentarse con **The Leader**. Pero, según se le aproxima **Hulk**, salta al muro y activa un espeluznante interruptor de palanca. El suelo empieza a despedir rayos azules que paralizan a **Hulk** y, simultáneamente, se oscurece la pantalla. La escena vuelve lentamente a aparecer en pantalla para descubrir que le han teletransportado al corazón de la guarida del villano, donde están reunidos los malvados robots.

En esta insólita fábrica biomecánica tendrá que luchar contra una tropa de extraños agresores y abrirse camino por el tortuoso laberinto a fin de dar con el lunático que se encuentra en el corazón de la instalación. No obstante, antes de poder llegar al infame genio que se halla tras tan malévola trama, **Hulk** tiene que destruir el diabólico cerebro químico que controla la terrorífica línea de producción de la muerte.

Los malos:

Lagartos: ignominiosos reptiles rastreros de todos los tamaños con mortíferas garras afiladas como alfileres y saliva de acidez letal.

Babosas: bichos feos que se arrastran por el suelo y pegan mordiscos en las piernas, con la consiguiente merma del nivel de energía.

Abomination

El jefe: El Cerebro (The Brain)

Cerebro químico que actúa de ordenador biológico de la fortaleza entera. A medida que se acerca al Cerebro, se inicia un ataque orquestrado por una masa de cerebros más pequeños. El cerebro principal echa chispas eléctricas y el azote de **Abomination** se convierte de nuevo en una amenaza. Liquide a estos adversarios y pase a aniquilar El Cerebro con un golpe mortal en el talón de Aquiles (por supuesto, tendrá que adivinar cuál es su talón de Aquiles).

Contenedores de gamma: Riñones —órganos humanoides saltarines— muy difíciles de acertar porque son muy pequeños; hay que propinarles un buen golpe para que suelten las cápsulas.

Otros objetos: Pinchos que salen del suelo para empalar al que se atreva.

Nivel 5 La confrontación final

Ya ha llegado el momento de la verdad: **The Leader** está esperando. Pero, antes será mejor mermar su última línea de defensa. ¿Parece fácil? ¡Desde luego que no!

Consiga llegar al corazón de la guarida para la confrontación final con **The Leader**. ¿Logrará derrotar al malvado o le sorprenderá él con uno de sus trucos?

Sólo hay una forma de averiguarlo: tome los mandos de **The Incredible Hulk** y comience la aventura...

Objetos coleccionables



CÁPSULAS DE GAMMA
MEGA



GAMMA
TRANSFORMADORAS



CÁPSULAS



ARMA DE
FUEGO



VIDA EXTRA



PUNTOS EXTRA



TIEMPO
SUPLEMENTARIO

Retrato de los personajes



The Incredible Hulk

Nombre real: **Dr. Robert Bruce Banner**
 Altura: 7 pies 6 pulgadas (2,29 m)
 Peso: 1.150 libras (523 kg)
 Ojos: Verdes
 Pelo: Verde
 Inteligencia: De genio
 Fuerza: Sobrehumana
 Velocidad: Superior a la humana
 Resistencia: Metahumana
 Vigor: Sobrehumana
 Agilidad: Normal
 Reflejos: De atleta
 Técnicas de combate: Buena técnica de combate
 cuerpo a cuerpo.
 Poderes sobrehumanos: Fuerza, resistencia y vigor
 sobrehumanos.
 Limitaciones: Cambia a la forma de **Dr. Banner**
 a intervalos.
 Origen de poderes: Exposición a radiación gamma.



Dr. Robert Bruce Banner

Otra identidad: **The Incredible Hulk**
 Altura: 5 pies 9 1/2 pulgadas (1,76 m)
 Peso: 128 libras (58 kg)
 Ojos: Marrones
 Pelo: Marrón
 Inteligencia: De genio
 Fuerza: Normal
 Velocidad: Normal
 Vigor: Normal

Agilidad:Normal
 Reflejos:Normal
 Técnicas de combate:Ninguna
 Conocimientos especiales:Amplios conocimientos de física.



The Leader

Nombre real:**Samuel Sterns**
 Altura:5 pies 10 pulgadas (1,78 m)
 Peso:140 libras (64 kg)
 Ojos:Verdes
 Pelo:Negro
 Otros rasgos distintivos:Piel verde, cabeza deformada, cubierta, con un cerebro exageada-mente grande.
 Inteligencia:De genio excepcional.
 Fuerza:Normal
 Velocidad:Normal
 Técnicas de combate:Conocimientos básicos de combate cuerpo a cuerpo.
 Conocimientos especiales:Conocimientos de genética, física y robótica.
 Origen de poderes:Explosión de desechos nucleares con emisión de radiación gamma; exposición voluntaria a radiación gamma.



Tyrannus

Nombre real:**Tyrannus**
 Altura:6 pies 2 pulgadas (1,88 m)
 Peso:225 libras (102 kg)
 Ojos:Castaños
 Pelo:Rubio
 Inteligencia:De genio

Fuerza:De atleta
 Velocidad:De atleta
 Agilidad:De atleta
 Reflejos:De atleta
 Técnicas de combate:Excelente luchador en combate cuerpo a cuerpo, formación entécnicas de esgrima y combate.
 Conocimientos especiales:Conocimientos de brujería, telepatía y control mental sobre otras personas; disfruta de la habilidad de volar y de emitir ondas de energía; goza del don de la juventud y longevidad sobrehumanas.
 Limitaciones especiales:Depende de la "Fuente de la juventud" sita en Subterránea para mantener su juventud e inmortalidad.
 Origen de poderes:Cobalto de la "Llama de la vida" de El Dorado, la "Fuente de la juventud" de Subterránea.



Rhino

Nombre real:**Desconocido**
 Altura:6 pies 5 pulgadas (1,95 m)
 Peso:710 libras (323 kg)
 Ojos:Marrones
 Pelo:Marrón
 Fuerza:Sobrehumana
 Velocidad:Sobrehumana
 Agilidad:Normal
 Reflejos:Normal
 Técnicas de combate:Buen luchador en combate cuerpo a cuerpo.
 Origen de poderes:Tratamiento químico y de radiación mutagénico, incluyendo bombardeo con rayos gamma.
 Especificaciones del traje:Polímero grueso mate, similar a la piel de rinoceronte, muy resistente a los desperfectos y cambios extremos de temperatura.

ra. Dos cuernos del mismo material que la cabeza del traje.



Absorbing Man

Nombre real: **Carl 'Crusher' Creel**
 Altura: 6 pies 4 pulgadas (1,93 m)
 Peso: 365 libras (166 kg)
 Ojos: Azules
 Pelo: Calvo
 Inteligencia: Normal
 Fuerza: Variable
 Velocidad: Variable
 Agilidad: Variable
 Reflejos: Variables
 Técnicas de combate: Excelente luchador en combate cuerpo a cuerpo.
 Poderes sobrehumanos: Tiene la capacidad de asumir las propiedades físicas de cualquier objeto que toca sin perder la sensibilidad, movilidad habla humanas. Esta duplicación metamorfofísica se extiende tanto a objetos animados e inanimados, así como a varias formas de energía. Es capaz igualmente de absorber ciertas propiedades específicas de objetos (por ejemplo, los pinchos de una maza). Si su cuerpo sufre daños en un estado no humano, tiene el poder de volver a ensamblarse durante un determinado lapso de tiempo y recuperar su forma humana.
 Limitaciones especiales: Hay un límite todavía por definir de cantidad de potencia que es capaz de absorber.
 Origen de poderes: Mágico
 Arsenal privado: Una maza que portaba en el momento en que sufrió su

primit va mutación y que transforma su cuerpo por arte de magia.



Abomination

Nombre real: **Emil Blonsky**
 Altura: 6 pies 8 pulgadas (2,03 m)
 Peso: 980 libras (445 kg)
 Ojos: Verdes
 Pelo: No tiene
 Otros rasgos distintivos: Piel verde, dos dedos en cada pie, orejas de reptil, frente rugosa y piel escamosa.
 Inteligencia: Normal
 Fuerza: Sobrehumana
 Velocidad: Normal
 Resistencia: Sobrehumana
 Agilidad: Normal
 Vigor: Sobrehumana
 Técnicas de combate: Conocimientos básicos de combate cuerpo a cuerpo.
 Poderes sobrehumanos: Fuerza, resistencia y vigor sobrehumanos.
 Origen de poderes: Exposición a radiación gamma.

Garantía limitada

U.S. Gold se reserva el derecho de introducir mejoras en el producto descrito en este manual, en cualquier momento y sin previo aviso. U.S. Gold no garantiza de modo expreso o implícito, en lo que respecta a este producto manufacturado, su calidad, idoneidad para la venta o un propósito concreto. Si apareciera un defecto cualquiera, dentro del período de garantía limitada de noventa días, en el producto en sí (es decir, no en el programa informático, que se suministra "tal cual"), devuélvase en su condición original al punto de venta.

© 1994 Marvel Entertainment Group, Inc. Reservados todos los derechos.

THE INCREDIBLE HULK, DR. ROBERT BRUCE BANNER, THE LEADER, RICK JONES, RHINO, ABSORBING MAN, ABOMINATION y TYRANNUS, así como sus retratos distintivos son marcas comerciales de Marvel Entertainment Group, Inc. y están usados con la debida autorización.

THE INCREDIBLE HULK™

Indice

Introduzione	63
Scenario	63
Come avviare il sistema	63
Schermo delle opzioni	64
Disposizione dello schermo	64
Stati di energia	64
Gamma	64
Trasformazione	65
Mosse del personaggio	65
Descrizione dei livelli	66
Da raccogliere	68
Profili dei personaggi	68
Garanzia limitata	73

EPILEPSIE AVERTISSEMENT

A LIRE ATTENTIVEMENT AVANT D'UTILISER VOTRE CONSOLE NES, SUPER NES OU GAME BOY

Quelques très rares personnes - la population dite "photosensible" - encourrent des risques de crise d'épilepsie suite à l'exposition visuelle à une multitude de stimulations lumineuses intermittentes présentes dans notre environnement quotidien. Une telle réaction peut être provoquée, notamment, par certaines images télévisées ou certains jeux vidéo (y compris des jeux sur consoles NES, Super NES et Game Boy) qu'une de ces personnes ait, ou non, déjà subi une crise.

Si vous-même ou une personne de votre famille souffrez d'épilepsie, il est recommandé de prendre, au préalable, conseil auprès de votre médecin.

Si, malgré ces précautions, vous ressentez des troubles de la vue, contractions oculaires ou musculaires, autres mouvements involontaires, désorientations, perte de connaissance, troubles mentaux, étourdissements, nausées et/ou convulsions, il est vivement conseillé d'interrompre l'utilisation du jeu et de consulter aussitôt votre médecin.

Introduzione

Dr. Robert Bruce Banner™, uno dei massimi fisici nucleari, è stato coinvolto in un'esplosione atomica mentre cercava di salvare il suo caro amico **Rick Jones™**. Essendo stato esposto ad un'enorme quantità di radiazioni gamma, il metabolismo del **Dr. Banner** è stato irrimediabilmente alterato. Ed ecco un enorme mostro verde trasformato, dotato di forza sovrumana: **The Incredible Hulk™**...

Scenario

Uno dei maggiori nemici di **Hulk**, **The Leader™**, ha deciso che la Terra deve essere conquistata e governata solo da qualcuno di intelletto superiore.

Ha costruito un'enorme fortezza nel cuore di una foresta selvaggia e da questa base sta costruendo un grande esercito che marci contro le nazioni. Questo esercito, tuttavia, non è composto di uomini, perché egli non ha fiducia nella loro lealtà. Invece ha creato un battaglione di robot, che colpiscono senza fare domande. Ancora più paurosi sono i mutanti prodotti dell'ingegneria genetica che hanno il compito di controllare e proteggere il centro della fortezza.

Con una forza così formidabile, **The Leader** sa che solo il semplice potere di **Hulk** lo può fermare. Anche con il suo grande intelletto, non può ignorare la forza bruta astuzia e determinazione di **Hulk**, dal momento che incontri precedenti hanno visto **The Leader** rischiare la propria vita.

Con questo in mente, **The Leader** ha preso in considerazione l'aiuto di quattro degli arcinemici di **Hulk**: **Rhino™**, **Absorbing Man™**, **Abomination™** e **Tyrannus™**; con il loro aiuto, **The Leader** è sicuro che si libererà del suo nemico e sarà libero di conquistare il mondo...

Come avviare il sistema

1. Accertatevi che il vostro Super NES™ sia SPENTO.
2. Inserite il tastierino direzionale nella porta 1 sulla console di comando.
3. Inserite la cartuccia di gioco **The Incredible Hulk** nel Super NES™. Premete bene, per bloccare la cartuccia di gioco in posizione.

ATTENZIONE: Mai inserire o togliere una cartuccia di gioco quando la macchina è ACCESA.



4. Portate l'interruttore dell'alimentazione su ON. Siete pronti a iniziare a combattere contro **The Leader** come **The Incredible Hulk**.

Schermo delle opzioni

Per accedere a questo menu, evidenziare "Options" (Opzioni) e premere Start (Avvio). È possibile impostare il livello di difficoltà su Easy, Normal, Arcade (Facile, Normale, Sala giochi), ascoltare la musica e gli effetti sonori. Per tornare al Menu principale evidenziare **exit (esci)** e premere Start.

Disposizione dello schermo



1. Punteggio
2. Livello gamma
3. Numero di vite
4. Numero di trasformazioni

Stati di energia

Il giocatore può essere in uno tra 4 stati di energia: **Dr. Banner**, **Hulk**, **Super-Hulk** o **Hulk-Out**.

Super-Hulk – Si inizia il gioco in modalità **Super-Hulk**. Il ricevimento di colpi riduce il livello Gamma e quando scende sotto il 40% siete ridotti alla modalità regolare **Hulk**.

Hulk – In questo stato di energia si ha solo una serie fondamentale di mosse. Quando il livello Gamma sale oltre il 40% vi trasformate nella modalità **Super-Hulk**. Se scende sotto il 5% vi trasformate di nuovo in **Dr. Banner**.

Dr. Banner – In questo stato non potete combattere, anche se potete entrare in aree della mappa non accessibili a **Hulk**. Per diventare di nuovo **Hulk** dovete raccogliere abbastanza capsule Gamma per ripristinare il livello Gamma sopra il 5%.

Hulk-Out – Se raccogliete una Gamma Mega come **Hulk** il livello Gamma supera il 70% e passate alla modalità **Hulk-Out**, diventando ancora più distruttivo e potente e acquisendo capacità speciali.

Gamma

Per mantenere lo stato di **Hulk** è necessaria energia delle capsule Gamma, che si trovano in contenitori sparpagliati in ogni livello. È necessario distruggere questi contenitori per liberare le capsule e camminarvi sopra, usando il pulsante per raccogliere (pulsante A) per raccogliere l'energia Gamma.

Ci sono 2 tipi di Gamma: Normal (Normale) e Mega. Le Gamma normali aumentano il livello di energia a un massimo di 70% (o ripristinano lo stato di **Hulk** se siete stati trasformati in **Dr. Banner**). Raccogliere una Gamma Mega è il solo modo per portare **Hulk** nella modalità **Hulk-Out**.

Trasformazione

È anche possibile raccogliere le capsule di trasformazione, nascoste in ogni livello. Esse vi consentono di trasformarvi a vostro piacimento da **Hulk** in **Dr. Banner** senza perdere energia, in modo da potere esplorare zone non accessibili a **Hulk**.

Le mosse di Hulk

Camminare	Sinistra/Destra sul tastierino direzionale.
Saltare	Pulsante B
Accovacciarsi	Su sul tastierino direzionale.
Dare pugni	Pulsante Y
Schiaffeggiare	Su + Pulsante Y
Colpire con un montante	Giù + Pulsante Y
Raccogliere oggetto	Pulsante A
Raccogliere oggetto + Lanciare	Distanza ravvicinata + Direzione (Sinistra o Destra) + Pulsante A
Afferrare nemico	Distanza ravvicinata
Afferrare nemico + Lasciare cadere	Distanza ravvicinata + Pulsante X
Afferrare nemico + Lanciare	Distanza ravvicinata + Direzione (Sinistra o Destra) + Pulsante A
Colpire con la testa	Distanza ravvicinata + Pulsante Y
Lasciare cadere	Pulsante X
Trasformare	Pulsante Select

Mosse di Super-Hulk

Rompere soffitto	Distanza ravvicinata per afferrare + Su + Pulsante A
Applauso sonico	Pulsanti X+A insieme
Pestare	Giù/Su/Giù + Pulsante X

Mosse di Hulk-Out

Quando Hulk passa alla modalità **Hulk-Out**, diventa un selvaggio, una belva incontrollabile con immenso potere. Nessun uomo ha mai visto **Hulk** in questa forma spaventosa ed è sopravvissuto per raccontare la storia, quindi dovrete immaginare da soli come controllarlo.

Mosse del Dr. Banner

Camminare	Sinistra/Destra sul tastierino
-----------------	--------------------------------

Saltare.....	Pulsante B
Andare carponi	Giù + Sinistra/Destra sul tastierino direzionale.
Raccogliere oggetto.....	Pulsante A
Usare arma	Pulsante Y

Riesecuzione del livello

Mettere in pausa il gioco (premere START), quindi premere X+Y contemporaneamente (si perderà una vita)

Descrizione dei livelli

Dirigendovi verso la tana di **The Leader**, incontrerete cinque sezioni diverse, ognuna con le proprie caratteristiche distinte e serie di villani. **Abomination** vi sfiderà nei punti chiave di ogni sezione. Questo nemico formidabile eguaglia **Hulk** per forza e durata e può essere sconfitto solo usando mosse avanzate o entrando in modalità **Hulk-Out**.

Vite supplementari e punti supplementari sono ben nascosti in tutto il gioco, di solito in stanze di buoni o luoghi inaccessibili in modalità **Hulk-Out**.

Livello 1 Città e cantiere

All'inizio dell'avventura di Hulk vi trovate nel mezzo di una città invasa dalle truppe di **The Leader**.

I cattivi:

Robot armati con fucili e bazooka.

Cementista – un muratore.

Abomination

Il Boss: Rhino

Rhino vi sta aspettando alla fine del livello Construction (Costruzione). Vi attacca con veemenza, ma con i colpi giusti dovreste sconfiggerlo facilmente.

Contenitori Gamma: Casse di legno.

Altri oggetti: Cabine telefoniche e Jeep, da raccogliere e lanciare (Nota: le Jeep possono essere raccolte solo in modalità **Hulk-Out**)

Livello 2 Il labirinto di Tyrannus

Balzando via dalla città, Hulk atterra nella radura deserta di una foresta. Improvvisamente il terreno cede e cadete nel mistico labirinto di **Tyrannus**.

I cattivi:

Romani implacabili che brandiscono tridenti e spade. Questi tipi sono stati per magia sprigionati da statue di pietra per colpirvi con potenti fulmini di energia.

Abomination

Il Boss: Tyrannus

Nelle profondità del labirinto **Tyrannus** vi aspetta per incantarvi e distruggervi con i suoi poteri. Quando **Tyrannus** scompare, tutto il covo trema violentemente e potete usare blocchi di marmo cadenti per creare piattaforme e lanciarle contro il villano quando riappare.

Contenitori Gamma: Urne mistiche greche. Quando un'onda di forza elettrica avanza sulle urne, rompetele per liberare le capsule Gamma.

Altri oggetti: Pezzi rotti di colonna possono essere raccolti e lanciati.

Livello 3 Fortezza di The Leader

Sconfiggete **Tyrannus** e raggiungete la fortezza di **The Leader** per combattere contro il genio maligno in persona. Il nascondiglio ad alta tecnologia si trova nelle profondità di una caverna sinuosa in cima a una vetta nevosa, protetto da un sistema difensivo molto potente che scoraggerebbe qualsiasi intruso. Ma l'incredibile Hulk non è un semplice intruso.

I cattivi:

Robot – ma questa volta sono ancora più implacabili.

Pistole a cuscino d'aria – galleggiano intorno alla fortezza lanciando fulmini laser.

Abomination

Il Boss: Absorbing Man

Absorbing Man sorveglia un lungo passaggio che conduce all'interno di **The Leader**. Attenzione alla sua palla e catena. Per sconfiggere questo nemico è necessaria una mente acuta, non la forza bruta.

Contenitori Gamma: Casse di metallo.

Livello 4 L'interno di The Leader

Distruggete **Absorbing Man** e affronterete finalmente **The Leader**. Ma mentre avanzate a grandi passi verso di lui, egli raggiunge la parete e aziona un interruttore dall'aspetto minaccioso. Raggi blu escono dal pavimento e ghiacciano **Hulk** mentre lo schermo diventa nero. La scena pian piano diventa visibile per rivelare che siete stati teletrasportati nel cuore del nascondiglio del villano, dove i suoi robot maligni sono riuniti.

Dovete combattere in questa bizzarra fabbrica biomeccanica contro una truppa di strani assalitori e quindi navigare nel tortuoso labirinto per trovare il maniaco nel cuore del complesso. Tuttavia, prima che possiate raggiungere il genio maligno in questa trama diabolica, Hulk deve prima distruggere il cervello chimico che controlla l'orribile catena della morte.

I cattivi:

Lucertole – pericolosi rettili di tutte le dimensioni, in cerca di prede, con taglienti zampe letali e un sputo di acido mortale.

Lumaconi – bestiacce che strisciano sul terreno e vi mordono le gambe, indebolendo il vostro livello di energia.

Abomination

Il Boss: Cervello

Un cervello chimico che agisce come un computer biologico per tutta la fortezza. Man mano che ci si avvicina al cervello, questo rilascia un assalto di

cervelli più piccoli che vi attaccano. Il Cervello principale emette scintille di elettricità e il flagello di **Abomination** appare per sfidarvi di nuovo. Schiacciate questi avversari e quindi demolite il Cervello con un colpo assassino al "tallone di Achille" (naturalmente non vi diremo dove è!).

Contenitori Gamma: Reni, vigorosi organi umanoidi, molto difficili da colpire perché sono così piccoli che hanno bisogno di una bella botta prima che ne venga liberato il contenuto.

Altri oggetti: Zanne pungenti saltano fuori dal terreno per trafiggervi.

Livello 5 Lotta finale

Ci siamo: **The Leader** aspetta. Ma prima dovete distruggere la sua ultima linea di difesa. Sembra facile? Pensateci bene!

Arrivate al santuario interno per l'ultimo confronto con **The Leader**. Riuscirete a mettere le mani sul nemico maligno o avrà un asso nella manica?

C'è solo un modo per scoprirlo, prendete controllo dell'**incredibile Hulk** e iniziate la vostra ricerca...

Da raccogliere



CAPSULE GAMMA



GAMMA MEGA
TRASFORMAZIONE



CAPSULE DI



PISTOLA



VITA
SUPPLEMENTARE



PUNTI
SUPPLEMENTARI



TEMPO
SUPPLEMENTARE

Profili dei personaggi



The Incredible Hulk

Nome vero: **Dr. Robert Bruce Banner**
 Altezza: 7 piedi 6 pollici (2,29 m)
 Peso: 1.150 libbre (523 Kg)
 Occhi: Verdi

Capelli: Verdi
 Intelligenza: Genio
 Forza: Sovrumana
 Velocità: Umana avanzata
 Resistenza: Metaumana
 Durata: Sovrumana
 Agilità: Normale
 Riflessi: Atletici
 Capacità di combattimento: Buon combattente corpo a corpo.
 Poteri sovrumani: Forza, resistenza e durata sovrumane.
 Limiti: Ogni tanto si trasforma nella persona del Dr. Banner.
 Fonte di potere: Esposizione a radiazioni gamma.



Dr. Robert Bruce Banner

Altra identità: **The Incredible Hulk**
 Altezza: 5 piedi 9 1/2 pollici (1,76 m)
 Peso: 128 libbre (58 kg)
 Occhi: Castani
 Capelli: Castani
 Intelligenza: Genio
 Forza: Normale
 Velocità: Normale
 Resistenza: Normale
 Agilità: Normale
 Riflessi: Normali
 Capacità di combattimento: Nessuna
 Capacità speciali: Notevole conoscenza di fisica.



The Leader

Nome vero: **Samuel Sterns**
 Altezza: 5 piedi 10 pollici (1,78 m)

Peso:.....140 libbre (64 kg)
 Occhi:Verdi
 Capelli:Neri
 Altre caratteristiche:Pelle verde, testa deformata, con un cervello insolitamente grosso.
 Intelligenza:.....Genio straordinario
 Forza:Normale
 Velocità:.....Normale
 Capacità di combattimento:.....Un po' di conoscenza del combattimento corpo a corpo.
 Capacità speciali:.....Conoscenza di genetica, fisica e robotica.
 Fonte di potere:Colto nell'esplosione di resti di radiazioni gamma; esposizione volontaria ai raggi gamma.



Tyrannus

Nome vero:.....**Tyrannus**
 Altezza:.....6 piedi 2 pollici (1,88 m)
 Peso:.....225 libbre (102 kg)
 Occhi:Marrone chiaro
 Capelli:Biondi
 Intelligenza:.....Genio
 Forza:Atletica
 Velocità:.....Atletica
 Agilità:Atletica
 Riflessi:.....Atletici
 Capacità di combattimento:Eccellente combattente corpo a corpo, allenato nelle abilità di spadaccino e combattente.
 Capacità speciali:.....Conoscenza della magia, controllo della mente altrui e telepatia, l'abilità del volo, la capacità di emettere raffiche di energia, longevità e giovinezza sovrumane.
 Limiti speciali:.....Dipendente dalla "Fontana della giovinezza" a Subterranea per

mantenere la giovinezza e l'immortalità.

Fonte di potere: "Fiamma della vita" di cobalto a El Dorado, "Fontana della giovinezza" a Subterranea.



Rhino

Nome vero:.....**Sconosciuto**
 Altezza:.....6 piedi 5 pollici (1,95 m)
 Peso:.....710 libbre (323 kg)
 Occhi:Castani
 Capelli:Castani
 Forza:Sovrumana
 Velocità:.....Sovrumana
 Agilità:Normale
 Riflessi:.....Normali
 Capacità di combattimento:.....Buon combattente corpo a corpo.
 Fonte di potere:Trattamento chimico e radioattivo mutagenico, incluso il bombardamento di raggi gamma.
 Specifiche del costume:Tappeto spesso di polimere, simile alla pelle del rinoceronte, altamente resistente a danni e temperature eccessivi. Due corna fatte dello stesso materiale della testa del costume.



Absorbing Man

Nome vero:.....**Carl 'Crusher' Creel**
 Altezza:.....6 piedi 4 pollici (1,93 m)
 Peso:.....365 libbre (166 kg)
 Occhi:Blu
 Capelli:Pelato
 Intelligenza:.....Normale
 Forza:Variabile

Velocità:	Variabile
Agilità:	Variabile
Riflessi:	Variabili
Capacità di combattimento:	Eccellente combattente corpo a corpo.
Poteri sovrumani:	Capacità di assumere le proprietà fisiche di qualsiasi cosa che tocca, mentre mantiene la facoltà di sentire, la mobilità e la parola umane. Questa duplicazione metamorfica si estende a oggetti sia animati che inanimati e a varie forme di energia. Può anche assorbire specifiche proprietà di oggetti (per esempio le punte di una mazza). Se il suo corpo è in uno stato non umano e viene danneggiato, può rimettersi in sesto e tornare a una forma umana.
Limiti speciali:	Esistono limiti indefiniti alla quantità di potere che può assorbire.
Fonte di potere:	Magia
Arma personale:	Una palla e catena di prigione che portava nel momento della sua mutazione originale, che si trasforma magicamente con il suo corpo.



Abomination

Nome vero:	Emil Blonsky
Altezza:	6 piedi 8 pollici (2,03 m)
Peso:	980 libbre (445 kg)
Occhi:	Verdi
Capelli:	Nessuno
Altre caratteristiche:	Pelle verde, due dita per piede, orecchie ritorte, sopracciglia truccate, pelle flaccida.
Intelligenza:	Normale
Forza:	Sovrumana
Velocità:	Normale

Resistenza:	Sovrumana
Agilità:	Normale
Durata:	Sovrumana
Capacità di combattimento:	Principali tecniche di combattimento corpo a corpo.
Poteri sovrumani:	Forza, resistenza e durata sovrumane.
Fonte di potere:	Esposizione a radiazioni Gamma.

Garanzia limitata

La U.S. Gold si riserva il diritto di apportare dei miglioramenti al prodotto descritto in questo manuale, in qualsiasi momento e senza preavviso. La U.S. Gold non fa garanzie espresse o implicite riguardo a questo prodotto, alla qualità, alla commerciabilità o all'idoneità a qualsiasi scopo dello stesso. Se sorge qualche problema durante il periodo di garanzia limitata di novanta giorni sul prodotto stesso (cioè non il programma, che è fornito "così com'è"), inviarlo nella condizione originale al punto di vendita.

©1994 Marvel Entertainment Group, Inc. Tutti i diritti riservati.

THE INCREDIBLE HULK, DR. ROBERT BRUCE BANNER, THE LEADER, RICK JONES, RHINO, ABSORBING MAN, ABOMINATION e TYRANNUS e simili sono marchi registrati della Marvel Entertainment Group, Inc. e vengono utilizzati su licenza.