



DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD., Moreau House, 112-120 Brompton Rd, Knightsbridge, London SW3 1JJ, England
DISTRIBUTED AND MARKED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, GmbH, Möhlstraße 10, 81675 München, Deutschland.
DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, 12/14 Rond Point des Champs Elysees, 75008 Paris, France
Printed in Japan. Imprime au Japon.

Nintendo

GAME BOY™





LICENSED BY



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO GAME BOY SYSTEM PAßT.

CE SCAEU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHÉZ CE SCAEU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER LA COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SYSTÈME GAME BOY.

DIT ZEGEL IS UW VERZEKERING DAT NINTENDO DIT PRODUCT HEFFT BEKEKEN EN DAT HET VOLDOET AAN ONZE EISEN TE WETEN BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENT WAARDE. LET EROP DAT DIT ZEGEL ALTIJD OP SPELLETJES EN ACCESSOIRES AANWEZIG IS OMDAT DIT EEN COMPLEET EN PASSEND GAME BOY SYSTEEM WAARBORGT.

Nintendo®, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo

EPILEPSY WARNING

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

A very small portion 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 nonetheless 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.

EPILEPSIE-HINWEIS WARNING 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.

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 immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUTS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur écran de petite taille. Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

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 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. Raadpleeg of andere leden van je 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, gevoelens van verwarring, duizeligheid, misselijkheid en/of stuiptrekkingen wordt aangeraden advies in te stoppen met spelen en een arts te raadplegen.

GAME PAK PRECAUTIONS/ MAINTENANCE

1. If you play for long periods of time, take a 10 to 15 minute break every hour or so.
2. This equipment is precision built. Do not use or store it under conditions of extreme temperature, or subject it to rough handling or shock. Do not disassemble the unit.
3. Do not touch the connectors. Do not get them wet or dirty. Doing so may damage the Game Pak and/or GAME BOY unit.
4. Do not clean with benzene, alcohol or other such solvents.
5. Always check the Game Pak edge connector for foreign material before inserting the Game Pak into the Game Boy unit.
6. Store the Game Pak in its protective case when not in use.

ZUR BEACHTUNG:

1. Bei längerer Spieldauer ist es ratsam, etwa jede Stunde 10 - 15 Minuten Pause zu machen.
2. Dieses Gerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder an Orten mit extremen Temperaturen benutzt oder aufgehoben, noch grob behandelt oder erschüttert werden. Bitte nicht zerlegen.
3. Wenn die Kontakte angefaßt werden, verschmutzt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, können die Kassette und / oder Dein GAME BOY beschädigt werden.
4. Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
5. Vergewissere Dich vor dem Einlegen der Kassette immer, daß sich an der Kontaktkante keine Fremdkörper befinden.
6. Hebe Sie die Spielkassette nach Gebrauch in dem dafür vorgesehenen Etui auf.

PRECAUTIONS A PRENDRE AVEC VOS CARTOUCHES DE JEU-CONSEILS D'ENTRETIEN

1. Si vous jouez pendant de longues périodes, veillez à observer une interruption de 10 à 15 minutes toutes les heures environ.
2. Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé ni utilisé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Évitez de le cogner ou de le manipuler brutalement. Ne le démontez pas.
3. Ne touchez pas aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité, ne les salissez pas. Cela pourrait endommager la cartouche et l'unité Game Boy.
4. Ne nettoyez pas le jeu avec des solvants comme l'alcool ou le benzène.
5. Vérifiez toujours que le connecteur plat est propre avant d'insérer la cartouche dans le Game Boy.
6. En dehors des périodes d'utilisation, rangez la cartouche dans son boîtier de protection.

VOORZORGSMAATREGELEN / ONDERHOUD CASSETTE

1. Als er lang achter elkaar wordt gespeeld, neem dan om het uur een pauze van 10 à 15 minuten.
2. Dit is een precisieproduct. Gebruik en bewaar deze cassette daarom niet bij extreem hoge of lage temperaturen, voorkom ruwe behandeling en harde schokken of stoten en haal hem ook nooit uit elkaar.
3. Raak de elektrische contacten niet aan. Zorg dat deze niet nat of vuil worden, want hierdoor kunnen de cassette en de Game Boy beschadigd raken.
4. Maak de cassette nooit schoon met wasbenzine, alcohol of andere oplosmiddelen.
5. Controleer steeds voordat de cassette in de Game Boy wordt gedaan of er geen vuil of stof aan de contacten zit.
6. Bewaar de cassette in zijn doosje als hij niet wordt gebruikt.

The X-Men™ - Wolverine™, Cyclops™ and Storm™ have all disappeared... and unless Spidey can find Gambit™, the Cajun's fate will surely be the same! Spidey sees Gambit's™ familiar silhouette below. But, as he swings down, a giant tube shoots out from the roof of a garbage truck, and "GNNRRR-SFLANNG!", it swallows the unsuspecting Arcadian! The wall crawler slings a Spider-tracer onto the truck and pursues his prey into the night... unaware that the hunter is about to become the hunted! Arcade™ originally created his fun fair to make his million dollar "hits" more entertaining! But, now he's rebuilt it—with all new, bigger games, inescapable traps, and deadly rides—purely for his own enjoyment! And tonight's very limited run, one-time only showing is the thrilling final destruction of the X-Men™ and their would-be rescuer, Spider-Man™!

GETTING READY...FOR MUTANT MANIA!

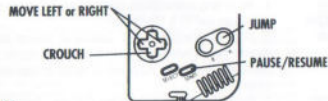
LOADING 1. Make sure the power switch is OFF. 2. Insert the SPIDER-MAN™/X-MEN™ ARCADE'S REVENGE™ game pak as described in your NINTENDO GAME BOY™ Instruction Booklet. 3. Turn the power switch ON. You will then see the SPIDER-MAN™/X-MEN™ ARCADE'S REVENGE™ title screen, and the High Scores screen. To reach the story screen, press the START BUTTON or the B BUTTON. To scroll through the story, press the B BUTTON again. To jump to the action, press the START BUTTON again.

SPIDEY TO THE RESCUE!

Spidey's tracer leads him to the perimeter of Arcade's bizarre complex. The way in is wide open... but the webslinger's Spider-Sense warns him of a less than hospitable welcome! A security system guards every inch of the entrance and the only way around it is to touch each of the Security Eyes in the order they flash. Use your Spider-Sense to guide you and bagging them will be a snap. Make it all the way inside and a Super-Hero surprise party is waiting just for you! To scroll through the introductions, press the B BUTTON. To skip to the Character Selection screens, press the START BUTTON.

SPIDEY'S CONTROLS

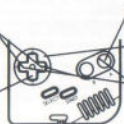
BASIC MOVES



CLIMBING MOVES

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

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



TO JUMP DOWN OFF A WALL (or ANY SCALEABLE OBJECT) press the A BUTTON.

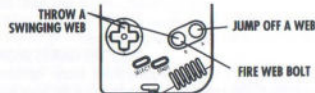
TO CLIMB UP A WALL (or ANY SCALEABLE OBJECT), press the CONTROL PAD UP.

TO JUMP LEFT or RIGHT off a wall (or any scaleable object) press the A BUTTON while holding the CONTROL PAD LEFT OR RIGHT.

Note: SPIDER-MAN™/X-MEN™ ARCADE'S REVENGE™ is a 1 player game only.

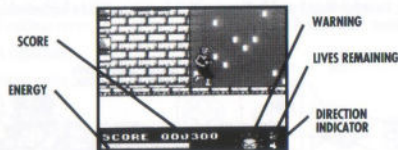
WEB SLINGING CONTROLS

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



SPIDEY ON THE SCREEN

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



Note: The Spider-Sense Warning only flashes when Spidey is near a Security Eye or facing an immediate threat. The Direction Indicator then points out where the Eye is located or where the danger will come from.



CHARACTER SELECTION... FROM THE ARACHNID TO THE X-MEN!

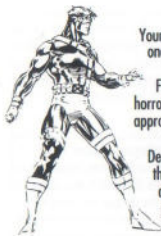
Arcade™ challenges each of his unwilling guests with events tailor made to their particular strengths and weaknesses. Once Spidey is inside you may select any character in any order, but, to even have a hope of escape, all five Super-Heroes must survive their events.

•To scroll through the Character Selection screens, press the SELECT BUTTON.

•To select a character, press the START BUTTON.

NOTE: Once an event is completed for any character, his or her screen no longer appears.





LIFE IS CHEAP... WITH ARCADE™ IN CONTROL!

Your Super-Heroes begin with four lives between them. Thus, for example, if you lose three lives as Spidey — you only have one life left to get the rest of the X-Men™ through the game.

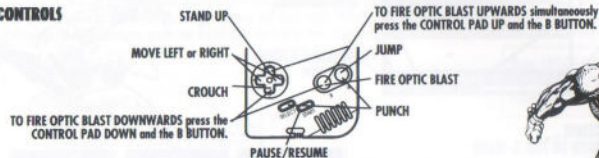
"LET THE GAMES BEGIN!"

From laser-firing Super-Villains to bomb dropping droids, Arcade™ has turned all the fun of the fair into the ultimate house of horrors! Note: The number of lives remaining appears on each of the Super-Heroes' game play screens as indicated in the appropriate "ON THE SCREEN" sections.

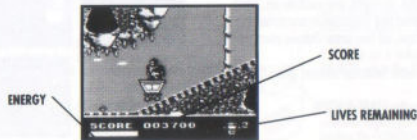
CYCLOPS™ "THE RIDE OF YOUR LIFE!"

Deep underground, Cyclops faces a mine cart roller coaster ride with its own peculiarly shocking attractions! Miss the cart and the electrified rails will zap you. Hit a land mine as you travel... and the result's the same! Too much fun? Watch out for the droid orbs firing pinpoint accurate lasers, Genoshan Magistrates blasting you with their stun guns, and a Sentinel robot pulverizing you with waves of pure radiation. Show them all that looks can kill!

CYCLOPS™ CONTROLS



CYCLOPS™ ON THE SCREEN



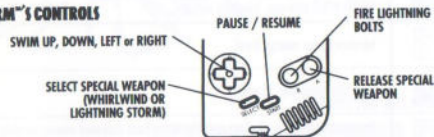
STORM™ "DUNK THE MUTANT!"

Storm™ has the power to fly on winds created by her weather controlling mutant abilities. Unfortunately, though, Arcade™ — always one step ahead of the game — has trapped Storm™ in a underwater maze where negative air effects make flying impossible. The only way out is to raise the level of the water so she can find the ceiling exit.

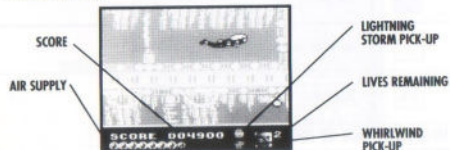
To do this, Storm™ must fire lightning bolts at the underwater hatches that block her way and the water release valves that lie throughout the tank. However, while exploding the locks and valves, Storm™ must also maintain her air supply, either by surfacing or by swimming through the bubbles randomly released underwater.

The metallic squids and piranha will try to knock more than the wind out of you. Defeat single enemies with your Lightning Bolts, crowds with — if you have them — Lightning Storms. These devastating pick-ups fire streaks of energy simultaneously in every direction, destroying everything within close range. For defense, blast open the oysters. A pearl is in each of them that, once touched, gives you a whirlwind able to protect you as you fire away at the deadliest of maritime terrors.

STORM™'S CONTROLS



STORM™ ON THE SCREEN



NOTE: •As the water rises to the ceiling what used to be air pockets fill with water.
•If you do not press THE CONTROL PAD, Storm automatically floats.
•You can only fire a Lightning Storm or release a Whirlwind once you have the appropriate pick-ups.
•Storm can have a maximum of nine air supply bubbles.



SUPER-HERO PICKUPS		
CHARACTER	PICK-UPS	EFFECT
CYCLOPS™	EXTRA ENERGY 	Increases your energy level.
STORM™	AIR SUPPLY 	Increase your supply of air bubbles.
	LIGHTNING STORM 	Gives you the power to release streaks of lightning simultaneously in every direction, devastating everything within close range.
	WHIRLWIND 	Defends you from any attack. Note: To find the pearls containing the WHIRLWIND pick-ups, blast the oysters.
GAMBIT™	EXTRA ENERGY 	Increases your energy level.
	LUCKY STAR 	Each star gives you 50 points.
	PLAYING CARD 	Increases your stock of playing cards. Note: Each defeated enemy reveals 1 playing card pick-up.
	DIAMOND 	500 points
SPIDER-MAN®	EXTRA ENERGY 	Increases your energy level.
	SPIDER 	50 points
TO GET ANY PICK-UP TOUCH IT.		

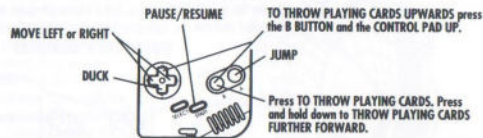
GAMBIT™ "CHECKMATE!"

Gambit's™ made to measure ordeal places him in his own worst nightmare, as he runs into cunningly created chess pieces— from rocket powered knights to grenade launching queens! The Cajun charmer's in danger of becoming southern fried.

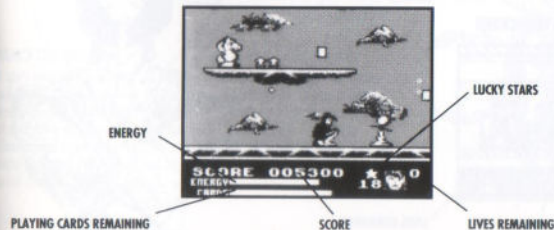
However, mes amis, you don't survive the streets of the Big Easy without an ace up your sleeve. Gambit™ may not always have dealt from the top, but so long as he has the mutant ability to charge everyday objects with kinetic energy, he's an X-Man you can bet on to win. Armed with his explosive playing cards, the Louisianan's luck is sure to save him in a game with the highest stakes... his life!



GAMBIT™'S CONTROLS



GAMBIT™ ON THE SCREEN



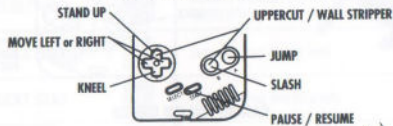


WOLVERINE™ "LAUGH 'TIL YOU DROP!"

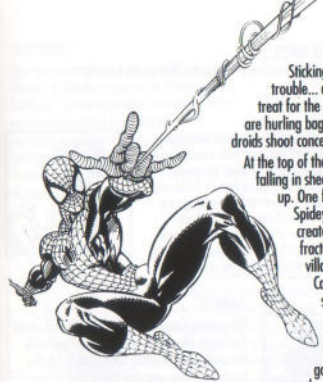
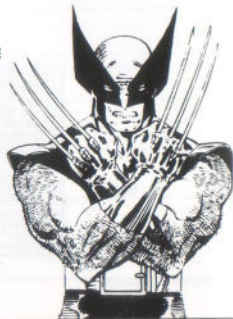
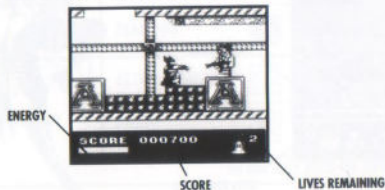
Happy-go-lucky circus clowns and the wild, adamantium clawed Wolverine™ form the most unlikely of combinations. But, make the clowns robot replicas of the slapstick Super-Villain, Obnoxio, complete with acid filled custard pies, and Wolverine's™ back on familiar turf: a battle to stay alive! Add bayonet carrying toy soldiers, machine gun firing Jack-in-the-Boxes, and exploding building blocks... and you've got a fun house guaranteed to be side-splitting!

Keep going up and eventually you'll find the end of everybody's troubles... Apocalypse™! The closest you've ever come to this joker was a robot double and that was nearly enough! Maybe this is just another copy, but it's accurate down to the last detail, including Apocalypse's™ psionically controlled costume. So, quit grouching over missing the original, and nail this sucker!

WOLVERINE'S™ CONTROLS



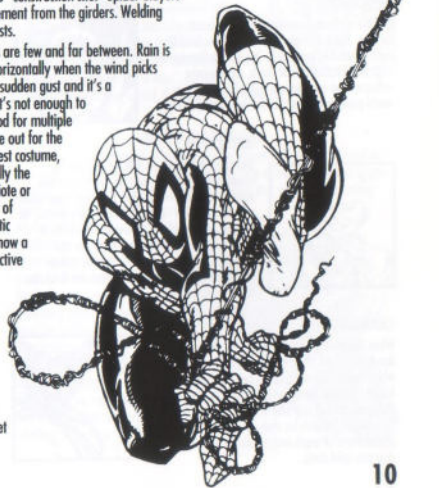
WOLVERINE™ ON THE SCREEN



SPIDER-MAN™ "HIGH RISE HIJINX!"

Sticking his webs into other people's business has never failed to get Spidey into trouble... and today is no exception. Arcade™ has prepared a special treat for the webslinger: a "de"-construction site. "Spider-Slayers" are hurling bags of exploding cement from the girders. Welding droids shoot concentrated laser blasts.

At the top of the site, the girders are few and far between. Rain is falling in sheets and almost horizontally when the wind picks up. One false step or one sudden gust and it's a Spidey sky dive! If that's not enough to create the perfect mood for multiple fractures, keep an eye out for the villain with the liveliest costume, Carnage™! Is it really the sociopathic symbiote or merely another of Arcade's™ robotic recreations? Is now a good time for detective work or a slugfest?



HUNT THE HIT-MAN

It ain't over 'til the hit man's in Sing Sing and it's up to Spidey—with some help from the sidelines—to put him there. Unfortunately, finding Arcade™ demands defeating not only a massive mechanical duplicate, but also a horde of successive duplicates that pop, Russian doll-like, one out of the other. Eliminate all of them, and it's just you, Arcade™, a few holograms, and a 9mm pistol equipped with silencer and titanium tipped shells. Did you put on your bullet proof spandex today?

GLOSSARY OF GOOD GUYS AND BAD GUYS

To keep up with who may be next on his hit list, worth hiring as an ally, or recreating as a robot, Arcade keeps extensive files on his favorite Super-Villains, including himself, and Super-Heroes.

APOCALYPSE

Despite no formal training in hand to hand combat, this evil visionary rarely fails to hold his own—possibly because he has the intelligence of a genius, incalculable strength, superhuman reflexes, and metahuman agility! His goal is a world populated purely by the genetically strong.



ARCADE

Discovering a fondness and an aptitude for assassination at the tender age of twenty-one, Arcade™ decided to turn pro. However, soon bored with carrying out contracts by ordinary means, he used his inherited and accumulated wealth to create his deranged fun fair. If he has one weakness, it is so loving to watch his victims struggle in his traps that he forgets the final aim of his enterprise!!!



CARNAGE

When the alien symbiote, Venom, broke Eddie Brock out of jail, the creature left behind spawn, which then fused with Eddie's cellmate Cletus Kasady. Taking the name Carnage™, the former sociopath set out to create a world of total disorder. To help him achieve his ends, he possesses phenomenal strength and the ability to turn his skin into solid darts.



CYCLOPS

The awesome ability to fire beams of devastating energy from his eyes has been both a curse and a blessing to Scott Summers. Without the special ruby-quartz visors designed for him by Professor X, he can never open his eyes without endangering the lives of everyone around him. Yet, from isolated loner, he has developed into the idealistic leader of the X-Men's™ Blue Strike Force, efficiently and effectively directing their never ending fight against evil.



GAMBIT

The cunning Cajun, Remy Beaudreaux, has speed that defies description and a smile to warm the fiercest heart. When that doesn't cut it, he also has the power to energize objects and fry any target loco enough to get in his way! A former member of New Orleans's Thieves Guild, Gambit™ now uses his abilities to protect mutant and non-mutant alike.



GENOSHAN MAGISTRATES

In an island paradise called Genosha mutants are slaves to their human overlords. Complete obedience is insured through torture, genetic implants, and, as a measure of last resort, the Genoshan Magistrates™. Their methods are unscrupulous. Their word is the law. Their sentence is final!



SENTINELS

One time-continuum has these Omega Series Hunters as the destroyers of the X-Men™! The Sentinels™ armaments automatically adjust for optimum antagonist life termination. The construction of their shielding makes them almost indestructible. However, as they were not developed until the turn of the 21st century, time, at least, is on the X-Men's™ side!



SPIDER-MAN

Bitten by a mega-irradiated spider, Peter Parker gained the proportionate strength and agility of an arachnid, the ability to stick to walls, and his amazing, danger-detecting "Spider-Sense." Tragically, soon after acquiring his super powers, his lack of action resulted in the loss of his uncle Ben and the hard taught lesson that with great power also comes great responsibility.

STORM

Between the children of the atom and the elemental forces of nature, stands Ororo Munroe, Storm™! Able to control the weather, even to the point of generating awesome bolts of lightning, it remains, nevertheless, her strength of character and understanding that make her the admired leader of the X-Men's™ Gold Strike Force.



WOLVERINE

With the ferocity of a beast and the battle hardened skills of an international secret agent, Wolverine™ is one of the most dangerous men alive. Some time in his murky history, his skeleton was laced with unbreakable adamantium and adamantium claws installed in his forearms. The shock of the experience almost destroyed his mind, but with his savagery harnessed to the X-Men™, his fighting expertise now exists as a vital, if lethal, tool for the good.



DOOM ON DEMAND

The X-Men™ were created to counteract the threat evil mutants posed to non-mutant humanity. Spider-Man™ acts to stop crime, apprehend Super-Villains, and, when necessary, save the planet. But, now together, they team up to take down an adversary whose sole aim is their combined eradication — by the most entertaining means ever created! From a freaked out fun house to a deadly drowning pool, Arcade™ has used his brilliant, if warped, imagination to put the fun into fatal, the delight into danger, and the exciting into extinction. So, remember, it's not whether you win or lose... but whether you come out alive!



90-DAY LIMITED WARRANTY

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. ("ACCLAIM") warrants to the original consumer purchaser that the GAME BOY Game Pak ("PAK") shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, ACCLAIM will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge. To receive this warranty service, return the Pak postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase to ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.

Moreau House, 112-120 Brompton Rd. Knightsbridge, London SW3 1JJ
Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of ACCLAIM, be repaired at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. Call 071 3445000 for the amount of this charge. (Repair done after acceptance of the quotation.) Payments must be made by cheque or money order, payable to ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase. This warranty does not interfere with your statutory rights. For all information on this Game Pak or other NES Game Paks, call the Acclaim "Hotline" at 071 3445000.

Spider-Man®, X-Men™ and all other Marvel Characters and the distinctive likenesses thereof are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc., and are used with permission. © 1993 Marvel Entertainment Group, Inc. All Rights Reserved. The Simpsons and Characters TM & © 1993 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved. LJN is a division of Acclaim Entertainment. © & © 1993 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved.

GEWÄHRLEISTUNG

Acclaim Entertainment GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für in Deutschland von Acclaim Entertainment GmbH gekauften Produkte.

Die Gewährleistung ist nach Wahl von Acclaim auf eine Mängelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt, weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.

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

Vertrieb durch:

Acclaim Entertainment GmbH, Möhlstraße 10, 81675 München Deutschland.

Diese Spielkassette ist ausschließlich für den Gebrauch mit dem tragbaren GAME BOY Videospielsystem vorgesehen.

Spider-Man®, X-Men™ und alle anderen Marvel-Figuren sowie ihre Abbilder sind eingetragene Warenzeichen der Marvel Entertainment Group, Inc., und werden unter Lizenz benutzt. ©1993 Marvel Entertainment Group, Inc. Alle Rechte vorbehalten. The Simpsons and Characters™&© 1993 Twentieth Century Fox Film Corporation. Alle Rechte vorbehalten. LJN ist eine Unterfirma von Acclaim Entertainment. © & © 1993 Acclaim Entertainment. Alle Rechte vorbehalten.

Wolverine", Cyclops", Storm" und die X-Men" sind plötzlich verschwunden... und wenn es Spidey nicht gelingt, Gambit" zu finden, dann wird Cajun das gleiche Schicksal erleiden! Spidey erspäht Gambits" vertraute Silhouette unter sich. Doch im gleichen Moment, als er sich hinunterschwimmt, schießt aus dem Dach eines Mülllasters eine Riesenröhre und - "RRRR-HAPS!" - verschlingt den nichtsahnenden Arcadianer! Der Mauerkletterer befestigt einen Spider-Detektor an dem Laster und verfolgt sein Opfer durch die Nacht... ohne zu bemerken, daß er selbst zum Gejagten wird! Arcade" erdachte sich die Vergnügungspark-Knüller eigentlich nur, um seine millionenschweren "Hits" unterhaltsamer zu gestalten! Doch nun, nach dem Umbau, gibt es noch großartigere Spiele, unentrinnbare Fallen und nervenkitzelnde Todesfahrten - alles zu seinem persönlichen Vergnügen! Heute Nacht steht nur eine einmalige, aufregende Show auf dem Programm: Die endgültige Zerstörung der X-Men" und ihres Retters Spider-Man!"

FERTIG MACHEN... FÜR DIE MUTANTENJAGD!

LADEN 1. Vergewissere Dich, daß das Gerät AUSGESCHALTET ist. 2. Lege das "ARCADE'S REVENGE"-Spielmodul ein, wie in Deiner NINTENDO GAME BOY-Anleitung beschrieben. 3. Schalte das Gerät EIN. Daraufhin siehst du den "ARCADE'S REVENGE"-Titelbildschirm und den High Score-Bildschirm. Um zum Bildschirm mit der Spiel-Geschichte zu gelangen, drücke einfach den STARTKNOPF oder Knopf B. Um durch die Geschichte zu scrollen, drücke erneut Knopf B. Du bist mitten im Geschehen, wenn du nochmal den STARTKNOPF drückst.

SPIDEY KOMMT ZU HILFE!

Spidey wird von seinem Detektor an den Rand von Arcades bizzarrem Komplex geführt. Der Eingang steht weit offen... doch sein hellwachses Spider-Gespür warnt ihn vor diesem etwas zu freundlichen Empfang. Ein Sicherheitssystem bewacht jeden Zentimeter des Eingangs, und der einzige Weg, diesen Sicherheitsaugen zu entgehen ist es, sie in der Reihenfolge zu berühren, in der sie aufblinken. Strenges dein Spider-Gespür etwas an, und du kannst sie ganz leicht reinlegen. Finde deinen Weg ins Innere, es erwartet dich eine Super-Helden-Überraschungsparty - allein für dich! Du kannst durch die Einleitungsfolge scrollen, indem du Knopf B drückst. Zum Personen-Auswahlbildschirm gelangst du, indem du den STARTKNOPF drückst.

SPIDEYS STEUERUNGEN

GRUNDBEWEGUNGEN

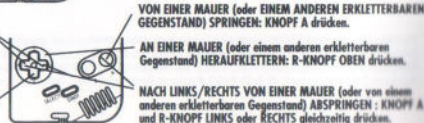


KLETTERBEWEGUNGEN

AN EINER MAUER (oder EINEM ANDEREN ERKLETTERBAREN GEGENSTAND) FESTHALTEN, während Spidey sich in der Luft befindet - entweder schwingend, fallend oder springend: RICHTUNGSKNOPF LINKS drücken, wenn sich die Mauer links von ihm befindet, oder R-KNOPF RECHTS drücken, wenn sie sich rechts von ihm befindet.

15

AN EINER MAUER (oder EINEM ANDEREN ERKLETTERBAREN GEGENSTAND) RUNTERKLETTERN: R-KNOPF UNTEN drücken.

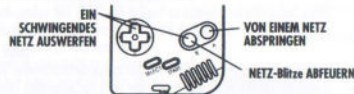


HINWEIS: ARCADE'S REVENGE" ist ein Spiel für einen Spieler.

STEUERUNGEN ZUM NETZWERFEN

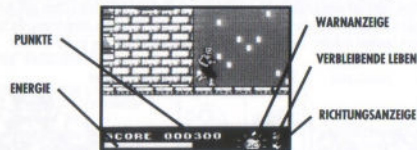
HINWEIS: • Während des Kletterns werden die Netz-Blitze automatisch in entgegengesetzter Richtung zur Mauer abgefeuert.

• Schwingt Spidey gegen eine Mauer, während er noch auf dem Netz ist, dann hält er sich automatisch an der Mauer fest.



SPIDEY AUF DEM BILDSCHIRM

Die Spielinformationen zu Spidey werden folgendermaßen auf dem Bildschirm dargestellt:



HINWEIS: Die Spider-Gespür-Warnanzeige leuchtet nur auf, wenn sich Spidey in der Nähe eines Sicherheitsauges befindet oder einer unmittelbaren Gefahr ausgesetzt ist. Gleichzeitig gibt die RICHTUNGSANZEIGE an, wo sich das Auge befindet, oder aus welcher Richtung die Gefahr droht.



FIGURENAUSWAHL... VON ARACHNID BIS ZU DEN X-MEN

Arcade" stellt jedem seiner unfreiwilligen Gäste speziell auf ihre persönlichen Stärken und Schwächen zugeschnittene Herausforderungen. Wenn Spidey erst mal im Inneren ist, kannst du deine Helden in beliebiger Reihenfolge auswählen, aber um überhaupt auf eine Befreiung hoffen zu dürfen, müssen alle fünf Super-Helden ihre Tests bestehen.

• Du kannst den Figurenauswahl-Bildschirm abscrollen, indem du den SELECT-KNOPF drückst.

• Wähle die gewünschte Person mit dem STARTKNOPF.



HINWEIS: Hat eine Person die Herausforderung bestanden, dann erscheint ihr Bildschirm nicht mehr.

16



EIN LEBEN IST NICHTS WERT... WENN ES NACH ARCADE™ GEHT!

Deine Super-Helden besitzen zu Beginn des Spiels vier Leben, die sie sich untereinander teilen müssen. Verlierst du also drei Leben als Spidey und gewinnst keine Bonusleben, dann bleibt dir nur ein einziges übrig, um den Rest der X-Men™ durchs Spiel zu bringen.

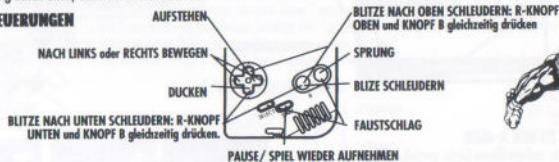
"RAN ANS SPIEL!"

Von laserfeuernden Super-Ganoven bis zu bombenwerfenden Droiden - Arcade hat den Vergnügungspark in einen Ort des Schreckens verwandelt! HINWEIS: Die Anzahl der noch verbleibenden Leben erscheint auf dem Spielinformationen-Bildschirm des jeweils gewählten Super-Helden (siehe die entsprechenden Abschnitte "... auf dem Bildschirm").

CYCLOPS™ "DIE FAHRT DEINES LEBENS!"

Tief unter der Erdoberfläche muß Cyclops zuerst eine wilde Berg-und-Tal-Fahrt im Grubenwagen überstehen. Die Fahrt hat ihre eigenen ganz besonders schockierenden Attraktionen! Springst du nicht zur richtigen Zeit an Bord, dann löschen die mit Strom geladenen Schienen dein Leben im Handumdrehen aus. Stößt du während deiner Fahrt auf eine Landmine... passiert das gleiche! Nichts los hier? Dann paß auf, daß du nicht zum Opfer der Droidenkugeln wirst, die ihre Laser mit exakter Präzision abwerfen. Nimm dich in acht vor den Genoshan Magistrates, die dich mit ihren Betäubungswaffen fertigmachen wollen, und hüte dich vor dem Sentinel-Roboter, der dich mit seiner radioaktiven Strahlung im Nu in Pulver verwandeln kann. Zeig ihnen allen, daß Blicke töten können!

CYCLOPS' STEUERUNGEN



CYCLOPS AUF DEM BILDSCHIRM

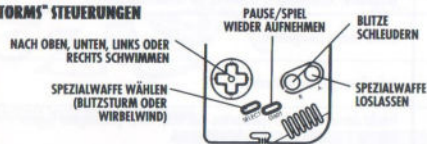


STORM™ "ZEIG'S DEM MUTANTEN!"

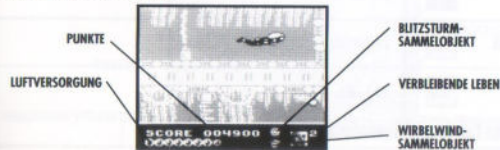
STORM™ hat die Kraft, auf dem Wind zu schweben, den sie mit ihren eigenen wettersteuernden Mutantenfähigkeiten erzeugt. Doch leider hält Arcade™, dem immer neue Grausamkeiten einfallen, Storm™ in einem Labyrinth unter Wasser gefangen, in der negative Lufteffekte auftreten, so daß sie nicht fliegen kann. Die einzige Fluchtmöglichkeit besteht darin, den Wasserspiegel zu erhöhen, damit Storm™ den Fluchtweg nach oben erreichen kann. Sie muß Blitze feuern, um damit die Unterwasserklappen aus dem Weg zu sprengen und die blockierten Wasserventile im Tank zu lösen. Während Storm™ jedoch die Schösser und Ventile in die Luft jagt, muß sie ihre Sauerstoffzufuhr aufrechterhalten, indem sie entweder an der Oberfläche auftaucht oder durch Luftblasen schwimmt, die sich gelegentlich unter Wasser bilden.

Metallene Tintenfische und Piranhas versuchen, dir mehr als nur den Wind aus den Segeln zu nehmen. Verteidige dich gegen einzelne Feinde mit Blitzen, greifen sie dich jedoch gemeinsam an, dann feue ganze Stürme davon ab. Diese vernichtenden Sammelobjekte schleudern Energiebündel gleichzeitig in alle Richtungen und zerstören alles, was sich in ihrer Reichweite befindet. Verteidige dich, bringe Austern zum Platzen, und nimm die verborgenen Perlen an dich. Jede dieser Perlen entfesselt, sobald du sie berührt hast, einen Wirbelwind, der dich vor den Wasserungeheuern schützt und dir die Flucht erleichtert.

STORMS™ STEUERUNGEN



STORM™ AUF DEM BILDSCHIRM



UNTERWASSERKLAPPEN



WASSERVENTIL

HINWEIS: • Wenn das Wasser bis an die Decke steigt, dann füllen sich die Luftsäcke mit Wasser.
• Drückst du den R-KNOPF nicht, dann schwebt Storm™ automatisch im Wasser.
• Du kannst nur dann einen Blitzsturm schleudern oder einen Wirbelwind erzeugen, wenn du die entsprechenden Sammelobjekte hast.
• Storm™ stehen höchstens neun Luftblasen zur Verfügung.



SUPER-HELDEN-SAMMELOBJEKTE		
FIGUR	SAMMELOBJEKTE	WIRKUNG
CYCLOPS™	ENERGIE-BONUS 	Erhöht deinen Energielevel.
	SAUERSTOFFZUFUHR 	Verbessert deine Versorgung mit Luftblasen.
	BLITZSTURM 	Verleiht die Fähigkeit, vernichtende Blitzbündel in alle Richtungen zu schleudern, die alles in der näheren Umgebung verwüsten.
STORM™	WIRBELWIND 	Verteidigt dich gegen Angriffe. Hinweis: Du findest die Perlen für das Wirbelwind-Sammelobjekt, indem du die Auster aufsprengst.
	ENERGIE-BONUS 	Erhöht deinen Energielevel.
GAMBIT™ (FORTGESETZT)	GLÜCKSSTERN 	Jeder Stern gibt dir 50 Punkte.
	SPIELKARTE 	Erhöht deinen Vorrat an Spielkarten. HINWEIS: Jeder geschlagene Gegner läßt nur 1 Spielkarten-Sammelobjekt zurück.
	DIAMANT 	500 Punkte
	EXTRA-ENERGIE 	Erhöht deinen Energie-Level.
SPIDER-MAN™	SPINNE 	50 Punkte
BERÜHRE EIN SAMMELOBJEKT, UM ES AUFZUHEBEN.		

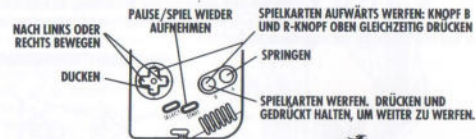
GAMBIT™ "SCHACHMATT!"

Gambits Gewohnheit, sich Foltermethoden für seine Feinde auszudenken, führt ihn in seinen eigenen, schlimmsten Alptraum. Er begegnet gerissenen Schachfiguren, von raketengetriebenen Springern bis zu granatenwerfenden Damen - und wenn der Charmeur Cajuns nicht aufpaßt, wird er in der Hölle schmoren!

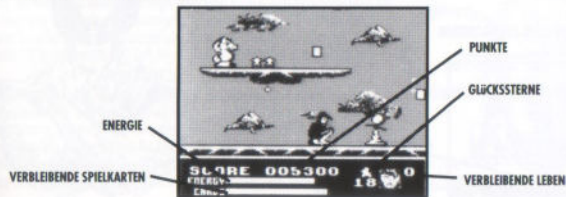
Wie dem auch sei, mes amis, ihr könnt in den Straßen von Big Easy nicht überleben, wenn ihr nicht ein As in der Hinterhand habt. Gambit™ hat vielleicht nicht die volle Kontrolle, doch solange er Alltagsgegenstände dank seiner Mutantenfähigkeit mit kinetischer Energie aufladen kann, ist er einer der X-Men, und ihr könnt auf ihn setzen. Bewaffnet mit seinen explosiven Spielkarten kann sich der Louisianer darauf verlassen, daß er das Spiel, in dem es um Leben und Tod geht, gewinnt!



GAMBIT™ STEUERUNGEN



GAMBIT™ AUF DEM BILDSCHIRM



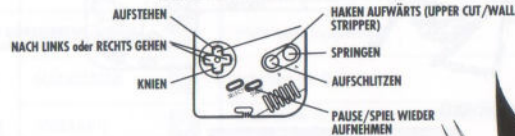


WOLVERINE™ "DAS LACHEN WIRD DIR NOCH VERGEHEN!"

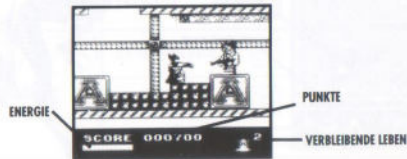
Unbekümmert scheinende Zirkus-Clowns und der wilde Wolverine™ mit seinen Adamantium-Krallen sind wahrscheinlich die ungewöhnlichste aller Gegner-Kombinationen. Verwandle die Clowns in Roboter-Ebenbilder des komischen Super-Ganoven Obnoxio, einschließlich der säuregefüllten Sahnetörtchen, und Wolverine™ ist wieder in seinem Element: ein Kampf ums Überleben! Füge noch ein paar Zinnsoldaten mit Bajonetten, Maschinengewehre feuernde Kastenteufel und explodierende Bausteine hinzu... und du hast einen Riesenspaß, garantiert "zum Totlachen".

Halte durch, du wirst zu guter Letzt das Ende aller Sorgen finden... Apocalypse™! Den engsten Kontakt hattest du mit ihm, als du seinem Roboterdouble begegnet bist. Und das hat fast schon gereicht! Vielleicht ist das hier auch wieder nur eine Nachbildung, doch dann wäre es eine, die bis in alle Einzelheiten mit dem Original übereinstimmt, einschließlich seines psionisch gesteuerten Spezialanzuges. Also hör auf zu grübeln, ob du das Original vor dir hast oder das Double und nagle diesen Mistkerl fest!

WOLVERINE™ STEUERUNGEN



WOLVERINE™ AUF DEM BILDSCHIRM



SPIDER-MAN™ "HOCH LEBE DER UNGLÜCKSRABE!"

Seine Netze in fremder Leute Angelegenheiten zu stecken hat Spidey schon immer in Schwierigkeiten gebracht... warum sollte es diesmal anders sein! Arcade™ hat sich heute sogar einen besonders leckeren Happen für den Netzslinger ausgedacht: einen "Ab-Bauplatz".

"Spider-Mörder" schleudern die mit explosiven Zement gefüllten Säcke von den Trägern. Mit Schweißbrennern bewaffnete Droiden schießen mit hochkonzentrierten Laserstrahlen. Oben auf dem Rohbau gibt es nur wenige Träger, und die Abstände zwischen ihnen sind groß. Es gießt, und die Sturmböen treiben den Regen fast waagrecht vor sich her. Ein falscher Schritt oder unerwarteter Windstoß, und Spidey

taucht ab! Wenn das nicht die richtige Stimmung für ein paar Knochenbrüche ist! Laß aber den phantasievoll kostümierten Bösewicht Carnage™ nicht aus den Augen! Ist es wirklich der soziopathische Symbiote oder etwa wieder eine von Arcades™ Roboterkreationen? Zeit für ein Detektivspiel oder eine Keilerei?

VERFOLGE DEN HIT-MAN

Noch ist die Jagd nicht vorbei! Erst muß der Hit-Man in den ewigen Jagdgründen sein, und es ist Spideys Aufgabe, vielleicht mit etwas Unterstützung, ihn dorthin zu befördern. Um Arcade™ zu finden, muß man außer den zahlreichen mechanischen Nachbildungen auch noch deren sich wie russische Puppen vermehrenden Nachfolger vernichten. Besiege sie alle, dann bleiben nur du, Arcade™, ein paar Hologramme und eine 9-mm-Pistole mit Schalldämpfer und Titankugeln übrig. Hast du heute etwa



vergessen, deine kugelsichere Weste anzuziehen?

VERZEICHNIS DER GUTEN UND DER BÖSEN JUNG

Damit er immer weiß, wer als nächstes auf seiner Liste steht, mit wem er gemeinsame Sache machen kann oder wer einen lohnende Vorlage für seine Roboterschöpfungen abgibt, führt Arcade ein umfassendes Archiv über seine Lieblings-Super-Ganoven, einschließlich seiner selbst, und die Super-Helden.

APOCALYPSE



Obwohl er nie eine Kampfschule besucht hat, kann dieser bösartige Visionär in der Regel jeden Gegner bezwingen. Dies liegt wahrscheinlich an seiner genialen Intelligenz, unberechenbaren Stärke, übermenschlichen Reflexen und Beweglichkeit! Sein Ziel ist eine genetisch überlegene Weltbevölkerung.

ARCADE



Im zarten Alter von 21 beschloß Arcade, seine Begabung für und Neigung zum Mord zu seinem Beruf zu machen. Die Erfüllung seiner mörderischen Aufträge auf traditionelle Weise wurde ihm jedoch bald langweilig, und er benutzte seinen angesammelten und ererbten Reichtum, um seine irre Kirmes zu bauen. Er hat nur eine Schwäche: Der Anblick seines Gegners in Ketten und voller Todesangst macht ihm so viel Freude, daß er häufig die endgültige Erfüllung seines Auftrags vergißt!!!

CARNAGE

Als der außerirdische Symbiot Venom dem gefangenen Eddie Brock zur Flucht verhalf, ließ er seinen Laich zurück. Dieser verschmolz mit Eddies Zellengenossen, Cletus



Kasody. Der ehemalige Soziopath machte sich unter seinen neuen Namen, Carnage, auf, die Welt in das totale Chaos zu stürzen. Bei der Erfüllung dieser Absicht helfen ihm seine phänomenale Kraft und die Fähigkeit, seine Haut in massive Wurfpeile zu verwandeln.

CYCLOPS

Die erschreckende Fähigkeit, Stahlen vernichtende Energie aus seinen Augen schießen zu lassen, ist sowohl ein Fluch als auch ein Segen für Scott Summers. Ohne das besondere Rubinglasvisier, das Professor X für ihn entwickelt hat, kann er nie seine Augen öffnen, ohne das Leben aller Umstehenden zu gefährden. Doch mit dem Visier hat er sich vom isolierten Einzelgänger zum idealistischen Anführer der Blauen Einsatztruppe der X-Men gemausert und leitet wohlorganisiert und erfolgreich deren Kampf gegen das Böse.



GAMBIT

Der gerissenen Cajun Remy Beaudreaux ist unbeschreiblich schnell, und sein Lächeln schmilzt das versteinste Herz. Wenn das nicht reicht, hat er zusätzlich die Fähigkeit, Energie in Gegenstände zu projizieren und jeden zu grillen, der verrückt genug ist, ihm in den Weg zu kommen. Als ehemaliges Mitglied der Diebesgilde von New Orleans nutzt Gambit nun seine unzweifelhaften Begabungen zum Wohl aller Mutanten und Nicht-Mutanten.

GENOSHAN MAGISTRATES



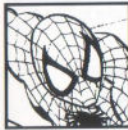
Auf einem Inselparadies namens Genosha halten die menschlichen Herren sich Mutanten als Sklaven. Unbedingter Gehorsam wird durch die Kombination von Folter, Genmanipulation und, als Krönung des ganzen, den Genoshan Magistrates, erreicht. Ihre Methoden sind skrupellos. Ihr Wort ist Gesetz. Ihr Urteil ist endgültig!

SENTINELS



Auf einer der Zeitebenen sind diese Jäger der Omega-Reihe die Vernichter der X-Men! Die Rüstung der Sentinels paßt sich automatisch der optimalen Vernichtung des Gegners an. Die Konstruktion ihrer Schilde macht sie praktisch unzerstörbar. Weil sie jedoch erst gegen Ende des 21. Jahrhunderts gebaut werden, ist wenigstens die Zeit auf der Seite der X-Men!

SPIDER-MAN



Seit ihn eine schwer strahlungsverseuchte Spinne biß, hat Peter Parker die proportionale Kraft und Beweglichkeit einer Spinne, die Fähigkeit, an Wänden haften zu bleiben, und seinen wundersamen, gefahrenerkennenden "Spider-Sense" (Spinnen-Sinn). Kurz nachdem Spiderman seine Superkräfte entdeckt hatte, führte seine mangelnde Handlungsbereitschaft jedoch zum tragischen Tod seines Onkels Ben. Dieses Ereignis hat ihm die harte Lektion beigebracht, daß viel Macht immer auch viel Verantwortung mit sich bringt.

STORM

Zwischen den Kindern des Atoms und den



Naturgewalten steht Ororo Munroe, Storm! Mit ihrer Macht über das Wetter kann sie sogar ehrfurchtgebietende Blitze hervorrufen. Doch es sind ihre Charakterstärke und ihr Einfühlungsvermögen, denen sie ihre Stellung als geschätzte Anführerin der Goldenen Einsatztruppe der X-Men verdankt.

WOLVERINE

Die Unerbittlichkeit eines wilden Tieres und die kampfproben Fähigkeiten eines internationalen Geheimagenten machen Wolverine zu einem der gefährlichsten Männer aller Zeiten. Irgendwann in seiner undurchdringlichen Vorgeschichte wurde sein Skelett mit unzerbrechlichen Adamantium versetzt. Zur selben Zeit installierte er auch Krallen aus Adamantium an seinen Armen. Das Trauma dieser Operation kostete ihn fast den Verstand, aber die X-Men überwandene seine Grausamkeit, und er lebt nun als wesentliches, wenn auch tödliches, Werkzeug des Guten.

SCHICKSAL AUF BEFEHL

Die X-Men wurden erschaffen, um der Bedrohung der nichtmutantischen Menschheit durch die gefährlichen Mutanten zu begegnen. Spider-Man hat die Aufgabe, dem Verbrechen Einhalt zu gebieten, die Super-Ganoven festzunehmen und, wenn nötig, den Planeten vor dem Untergang zu bewahren. Jetzt schließen sie sich zusammen, um einem Widersacher zu begegnen, dessen einziges Ziel es ist, sie alle auszurotten - und zwar mit den unterhaltsamsten Methoden, die es je gab! Von ausgeflippten Spielhäusern



CHARGEMENT

1. Vérifiez que la console est éteinte (OFF).
2. Insérez la cartouche de jeu SPIDER-MAN®/X-MEN™ ARCADE'S REVENGE™ comme expliqué dans le manuel d'instructions de votre NINTENDO GAME BOY™.

3. Allumez la console (ON).

Vous verrez apparaître l'écran titre SPIDER-MAN®/X-MEN™ ARCADE'S REVENGE™, et le tableau des meilleurs scores (High Scores). Pour faire apparaître l'introduction, appuyez sur le BOUTON START ou sur le BOUTON B. Pour faire défiler l'intro, appuyez à nouveau sur le BOUTON B. Pour passer à l'action, appuyez à nouveau sur le BOUTON START.

REMARQUE: SPIDER-MAN®/X-MEN™ ARCADE'S REVENGE™ convient à 1 joueur seulement.

SPIDEY A LA RESCOURSE!

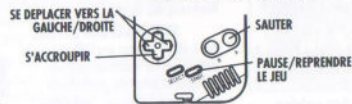
Le détecteur mène Spider-Man à l'étrange parc de loisirs d'Arcade. La grille d'entrée est grande ouverte... mais, le sixième sens de Spider-Man l'avertit d'un accueil pas très hospitalier! Un système de sécurité surveille chaque centimètre de l'entrée, et la seule façon de l'éviter est de toucher les "yeux de sécurité", dans l'ordre où ils s'allument. Utilisez votre sixième sens pour vous guider, et vous les éviterez facilement.

Une fois que vous avez pénétré dans le parc de loisirs, une fête en l'honneur des Super-Héros vous attend!

Pour passer les introductions, appuyez sur le BOUTON B. Pour accéder aux écrans de sélection des personnages, appuyez sur le BOUTON START.

CONTROLLER SPIDER-MAN

MOUVEMENTS DE BASE



COMMANDES D'ESCALADE

POUR S'AGRIPPER A UN MUR (ou TOUT AUTRE OBJET POUVANT ETRE ESCALADE) lorsque vous êtes dans les airs (en train de vous balancer, de tomber ou de sauter), appuyez sur le CONTROL PAD à GAUCHE, si le mur est à gauche de Spidey, ou à DROITE si le mur est à sa droite.

POUR DESCENDRE D'UN MUR (ou TOUT AUTRE OBJET POUVANT ETRE ESCALADE), appuyez sur le CONTROL PAD vers le BAS.

POUR SAUTER D'UN MUR (ou TOUT AUTRE OBJET POUVANT ETRE ESCALADE), appuyez sur le BOUTON A.

POUR GRIMPER UN MUR (ou TOUT AUTRE OBJET POUVANT ETRE ESCALADE), appuyez sur le CONTROL PAD vers le HAUT.

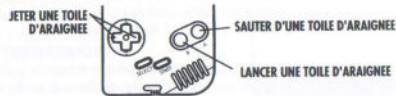
POUR SAUTER D'UN MUR (ou TOUT AUTRE OBJET POUVANT ETRE ESCALADE) vers la GAUCHE ou la DROITE, appuyez sur le BOUTON A et sur le CONTROL PAD à GAUCHE ou à DROITE.



SE BALANCER SUR UNE TOILE D'ARAINEE

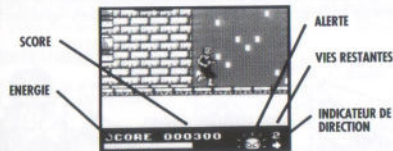
NOTES: • Lorsque vous escaladez un mur, et que vous lancez une toile d'araignée, elle s'éloigne automatiquement du mur.

• Si Spidey s'approche d'un mur alors qu'il est encore accroché à sa toile, il s'agrippera automatiquement au mur.



SPIDEY SUR L'ECRAN

Les renseignements sur Spidey et son sixième sens apparaissent à l'écran comme suit:



NOTE: L'alerte du sixième sens clignote uniquement lorsque Spidey se trouve près d'un "œil de sécurité", ou affronte un danger immédiat. L'indicateur de direction indique alors la position de "l'œil de sécurité", ou la provenance du danger.



SELECTION DES PERSONNAGES... DE L'ARAINEE AUX X-MEN!

Arcade™ lance un défi à ses invités forcés, en leur proposant des épreuves spécifiques pour tester leurs forces et leurs faiblesses. Une fois que Spidey est à l'intérieur, vous pouvez sélectionner les personnages dans n'importe quel ordre, mais pour avoir une chance d'en réchapper, les cinq super-héros doivent survivre à chacune de leurs épreuves.

- Pour faire défiler les écrans de sélection de personnages, appuyez sur le BOUTON SELECT.
- To select a character, press the START BUTTON.





VOTRE VIE NE VAUT PAS CHER... LORSQUE ARCADE™ COMMANDE

Vos super-héros se partagent quatre vies au début du jeu. Si, par exemple, vous perdez trois vies dans le rôle de Spidey, il ne vous reste qu'une seule vie pour que le reste des X-Men™ terminent le jeu.

"PLACE AUX JEUX!"

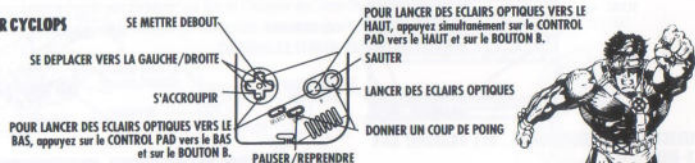
Entre les super-méchants équipés de lasers et les androïdes lâcheurs de bombes, Arcade™ a transformé ce parc de loisirs en cauchemar! Note: Le nombre de vies restantes apparaît sur l'écran de jeu de chaque super-héros, comme indiqué dans les sections "SUR L'ECRAN".

CYCLOPS™

"LE TOUR DE MANEGE MEURTIERI!"

Sous terre, Cyclops doit faire un tour sur des montagnes russes bien étranges! S'il ne réussit pas à monter dans le wagonnet, les rails électrifiés lui feront perdre une vie. Le résultat sera identique s'il touche une mine sur son chemin! Ça vous amuse? Méfiez-vous des sphères droïdes qui lancent des bombes très précises, des Genoshan Magistrates qui essaient de vous abattre, et du robot sentinelle qui vous pulvérise avec des vagues de radiations pures. Montrez-leur à tous que le regard peut tuer!

CONTROLLER CYCLOPS



CYCLOPS SUR L'ECRAN



STORM™ "LE BAIN FORCE!"

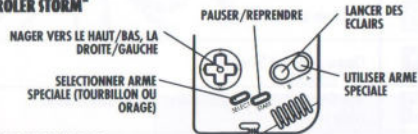
Grâce à ses capacités mutantes de météorologie, Storm™ peut générer des vents qui lui permettent de voler. Malheureusement, pour s'amuser un peu, Arcade™ l'a emprisonnée dans un labyrinthe sous-marin, où les effets négatifs de l'air l'empêchent de voler. Le seul moyen de la faire sortir, est de faire monter le niveau de l'eau, de façon à ce qu'elle puisse trouver la sortie dans le plafond. Pour cela, Storm™ doit bombarder d'éclairs les grilles qui lui bloquent le passage, ainsi que les diverses valves d'admission d'eau du réservoir.

Cependant, Storm™ doit assurer son alimentation en air, soit en faisant surface, soit en avalant les bulles éparpillées dans l'eau.

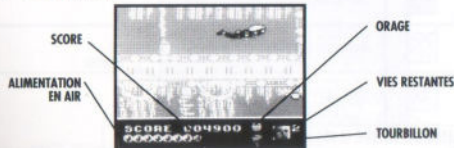
Les poulpes métalliques et les piranhas s'acharneront sur vous. Si l'ennemi est seul, détruisez-le avec des éclairs. Si vous devez faire face à plusieurs ennemis, envoyez-leur des orages, si vous en avez. Ces orages dévastateurs lancent des éclairs d'énergie simultanément dans toutes les directions, détruisant tout ce qui se trouve à leur portée. Pour vous défendre, ouvrez les huîtres, car elles contiennent une perle, qui, une fois que vous l'aurez touchée, générera un tourbillon capable de vous protéger pendant que vous détruisez d'autres terreurs marines.



CONTROLLER STORM™



STORM™ SUR L'ECRAN



NOTES: • Lorsque l'eau monte vers le plafond, les poches d'air se remplissent d'eau.
• Si vous n'appuyez pas sur le CONTROL PAD, Storm flotte automatiquement.
• Vous pouvez générer des orages ou des tourbillons uniquement après avoir ramassé les icônes correspondantes.
• Storm peut avoir un maximum de neuf bulles d'alimentation en air.



CE QUE PEUVENT RAMASSER LES SUPER-HEROS

PERSONNAGE	ICONES	EFFET
CYCLOPS™	ENERGIE SUPP. 	Augmente le niveau d'énergie.
STORM™	AIR 	Augmente vos réserves de bulles d'air.
	ORAGE 	Permet de lancer des éclairs d'énergie dans toutes les directions, dévastant tout ce qui est proche.
	TOURBILLON 	Protège contre les attaques. Pour trouver les perles génératrices de tourbillons, faites exploser les huîtres.
GAMBIT™	ENERGIE SUPP. 	Augmente le niveau d'énergie.
	ETOILE 	Chaque étoile vaut 50 points.
	CARTA 	Vous donne des cartes supplémentaires. Chaque ennemi détruit révèle une carte.
	DIAMANT 	500 points
SPIDER-MAN®	ENERGIE SUPP. 	Augmente le niveau d'énergie.
	ARAIGNEE 	50 points
POUR RAMASSER UN BONUS, IL SUFFIT DE LE TOUCHER.		

GAMBIT™ "ECHEC ET MAT!"

L'épreuve réservée à Gambit™ est un vrai cauchemar. Il doit faire face à des pièces d'échec plutôt hostiles, des cavaliers équipés de roquettes, aux reines lanceuses de grenades. Notre charmant Cajun risquerait fort de passer à la casserole!

Cependant, vous ne pouvez pas survivre dans les rues de Big Easy si vous n'êtes pas un as. Gambit™ n'est peut-être pas toujours le meilleur, mais il peut charger les objets courants d'énergie cinétique; c'est un X-Man sur lequel vous pouvez parier. Armé de ses cartes explosives, sa chance lui permettra de sauver sa vie!

CONTROLLER GAMBIT™



SE DEPLACER VERS LA GAUCHE/DROITE

SE BAISSER

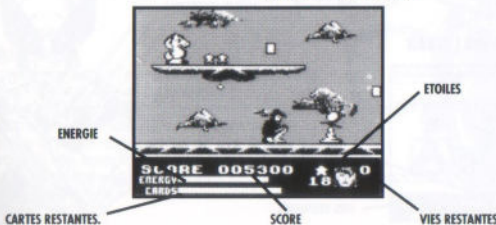
POUR LANCER LES CARTES VERS LE HAUT, appuyer sur le BOUTON B et sur le CONTROL PAD vers le HAUT.

SAUTER

Appuyer POUR LANCER LES CARTES, appuyer et maintenir enfoncé POUR LANCER LES CARTES PLUS LOIN.

PAUSER/REPRENDRE.

GAMBIT™ SUR L'ECRAN



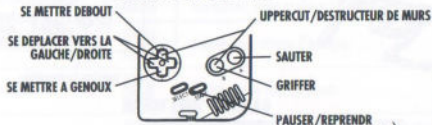


WOLVERINE™ "RIEZ A VOUS ROULER PAR-TERRE!"

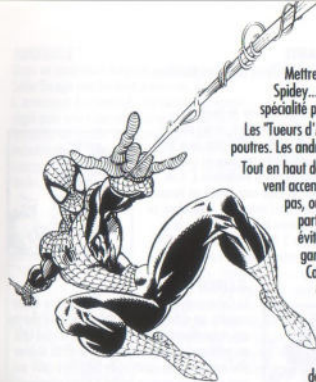
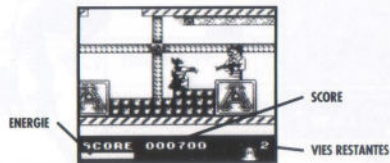
Le Wolverine™ aux griffes acérées et les clowns du cirque forment un groupe on ne peut plus étonnant. Mais lorsqu'on sait que les clowns sont des répliques robotisées du super-méchant Obnoxio, et qu'ils lancent des tartes à la crème remplies d'acide, Wolverine™ est sur son terrain: combattre pour rester vivant! Si vous ajoutez en plus des soldats de plomb armés de baïonnettes, des diabolins équipés de mitraillettes, et des immeubles qui explosent.... vous êtes sûr de vous fendre la pêche!

Continuez de monter, et vous arriverez peut-être au bout de vos peines... Apocalypse™! Une fois, vous avez rencontré un sosie robot de ce plaisantin, et ça a failli mal finir! Ce n'est peut-être qu'une autre copie, mais elle est conforme jusqu'au moindre détail, y compris le costume psionique d'Apocalypse™. Alors, arrêtez de vous plaindre d'avoir raté l'original, et essayez donc de détruire celui-ci!

CONTROLLER WOLVERINE™



WOLVERINE™ SUR L'ECRAN

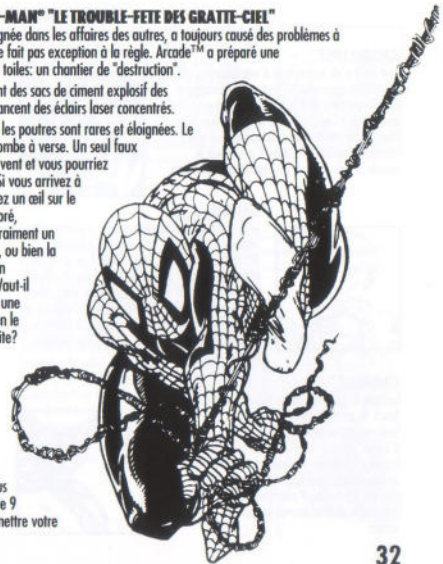


SPIDER-MAN™ "LE TROUBLE-FETE DES GRATTE-CIEL"

Mettre ses toiles d'araignée dans les affaires des autres, a toujours causé des problèmes à Spidey... et cette fois-ci ne fait pas exception à la règle. Arcade™ a préparé une spécialité pour le lanceur de toiles: un chantier de "destruction".

Les "Tueurs d'Araignées" lancent des sacs de ciment explosif des poutres. Les androïdes soudeurs lancent des éclairs laser concentrés.

Tout en haut de la construction, les poutres sont rares et éloignées. Le vent accentue la pluie qui tombe à verse. Un seul faux pas, ou un peu trop de vent et vous pourriez partir en vol plané! Si vous arrivez à éviter la chute, gardez un œil sur le gars au costume coloré, Carnage™! Est-il vraiment un être symbiotique, ou bien la dernière création d'Arcade™? Vaut-il mieux mener une enquête, ou bien le détruire tout de suite?



LE CHASSEUR CHASSE!

Vous n'aurez pas terminé tant que l'ennemi ne sera pas en prison; et c'est Spider-Man avec l'aide de ses amis, qui doit l'y envoyer. Malheureusement, pour trouver Arcade™, il vous faudra affronter son sosie mécanique, mais aussi toute une horde d'ennemis successifs qui se dédoublent comme les poupées russes. Si vous arrivez à les éliminer tous, vous n'aurez plus qu'à affronter Arcade™, quelques hologrammes et un pistolet de 9 mm, équipé d'un silencieux, et armé de balles de titane. Avez-vous pensé à mettre votre gilet pare-balles avant de partir?

GLOSSAIRE DES BONS ET DES MECHANTS

Pour bien connaître ses ennemis et ses alliés potentiels, Arcade utilise un système de fiches détaillées.

APOCALYPSE™

Bien qu'il n'ait jamais suivi d'entraînement officiel au combat rapproché, ce visionnaire diabolique trouve rarement plus fort que lui. C'est peut-être parce qu'il a l'intelligence d'un génie, une force incalculable, des réflexes surhumains, et une incroyable agilité. Son objectif est de voir le monde peuplé par une race génétiquement forte.



ARCADE™

Se découvrant une passion pour le meurtre à l'âge tendre de vingt-et-un ans, Arcade™ décida de devenir professionnel. Cependant, il ne tarda pas à trouver les crimes ordinaires ennuyeux et utilisa la fortune qu'il avait héritée et amassée pour créer une fête foraine démentielle. Sa seule faiblesse est qu'il aime tant regarder ses victimes se débattre dans ses pièges qu'il oublie parfois son véritable but!



CARNAGE™

Lorsque le symbiote alien, Venom, fit sortir Eddie Brock de prison, il laissa derrière lui des œufs, qui fusionnèrent ensuite avec le camarade de cellule d'Eddie, Cletus Kasady. Prenant le nom de Carnage™, l'ancien inadapté social décida de créer un monde de chaos total. Pour l'aider à arriver à ses fins, il est doué d'une force phénoménale et a la capacité de transformer sa peau en fléchettes solides.



CYCLOPS™

Ses yeux ont le terrible pouvoir de lancer des éclairs d'une énergie dévastatrice, ce qui est à la fois une bénédiction et une malédiction pour Scott Summers. Sans ses lunettes spéciales en quartz rubis, conçues pour lui par le Professeur X, il ne peut jamais ouvrir les yeux sans mettre en danger les vies de tous ceux qui l'entourent. Cependant, ce solitaire isolé est devenu le leader idéaliste de la Blue Strike Force des X-Men™, dirigeant efficacement leur combat incessant contre le mal.



GAMBIT™

Le Cajun rusé, Remy Beaudreaux, est doué d'une rapidité qui défie toute description, et d'un sourire qui réchaufferait le cœur le plus dur. Quand cela ne suffit pas, il a également le pouvoir de donner de l'énergie à des objets et de faire frimer ceux qui sont assez fous pour se mettre sur son chemin. Ancien membre de la Confédération des Voleurs de la Nouvelle Orléans, Gambit™ se sert maintenant de ses pouvoirs pour protéger les mutants et les non mutants.



GENOSHAN MAGISTRATES™

Dans une île paradisiaque appelée Genosha, les mutants sont les esclaves des seigneurs humains. L'obéissance complète est assurée par la torture, les implants génétiques, et, en dernier recours, les Genoshan Magistrates™. Leurs méthodes sont sans scrupules. Ils n'ont d'autre loi que leur parole et leur sentence est finale!



SENTINELS™

Dans un continuum temporel, ces Chasseurs de Série Omega sont les destructeurs des X-Men™! L'armement des Sentinels™ est automatiquement réglé pour une extermination optimale de toute forme de vie hostile. Leur armure les rend presque indestructibles. Cependant, comme ils n'ont été conçus qu'au début du 21ème siècle, le temps, au moins, est du côté des X-Men™!



SPIDER-MAN®

Après s'être fait piquer par une araignée méga-irradiée, Peter Parker s'aperçut qu'il avait la force et l'agilité d'une araignée, la capacité de s'agripper aux murs et un incroyable sixième sens détecteur de danger. Malheureusement, peu après avoir acquis ces super pouvoirs, il perdit son oncle Ben, qu'il aurait pu sauver s'il avait agi. Il apprit ainsi que le pouvoir allait de pair avec la responsabilité.



STORM™

Entre les enfants de l'atome et les forces élémentaires de la nature, il y a Ororo Munroe, Storm™! Capable de contrôler le temps, au point de générer de terrifiants éclairs, c'est cependant sa force de caractère et sa compréhension qui font d'elle le leader admiré de la Gold Strike Force des X-Men™.



WOLVERINE™

Avec la férocité d'un fauve et les capacités d'un agent secret international, Wolverine™ est l'un des hommes les plus dangereux en vie. A un point obscur de son histoire, son squelette fut renforcé d'adamantium incassable et des griffes d'adamantium furent fixées à ses avant-bras. Le choc de l'expérience détruisit presque son esprit, mais maintenant qu'il s'est associé aux X-Men™, sa sauvagerie est au service du bien.



VOTRE DESTINEE

Les X-Men™ furent créés pour contrecarrer la menace que les diaboliques mutants faisaient courir à la population humaine, non-mutante. Spider-Man® agit pour arrêter les crimes, appréhender les super-méchants, et si nécessaire, sauver la planète. Il s'est maintenant associé aux X-Men™ pour combattre un adversaire, dont le seul but est de les anéantir tous de la façon la plus divertissante jamais inventée. Arcade™ a utilisé son imagination pour truffier de pièges fatals et diaboliques son parc de loisirs complètement fou. Alors, souvenez-vous, il n'est pas question de gagner ou de perdre.... mais de survivre!



FRANCE SEULEMENT
GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Cartouches (Game Paks) pour le GAME BOY de Nintendo

ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit cette cartouche pour le GAME BOY de Nintendo contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA remplacera ou réparera gratuitement la cartouche Game Boy défectueuse. Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche Game Boy avec votre facture d'achat à votre revendeur local Nintendo ou expédiez-la en recommandé et en port payé à:

Acclaim Entertainment, S.A.

12/14 Rond Point des Champs Elysees 75008 Paris France.

Vérifiez de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés. Les cartouches Game Boy retournées sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, soit réparées soit remplacées à la charge du client après acceptation préalable d'un devis. Cette garantie ne jouera pas si cette cartouche Game Boy a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT
GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Game Boy GAME PAKS (Cartouches)

Acclaim Entertainment SA garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que le NINTENDO Game Pak («CARTOUCHE») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît pendant cette période, Acclaim Entertainment SA soit réparera, soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse. Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

Columbia TriStar Home Video

38 Rue Souveraine Opperstraet 1050 Brussels Belgium

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de Acclaim Entertainment SA soit réparées soit remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif ou si elle a été modifiée après acquisition.

90 DAGEN GARANTIE
NINTENDO GAME BOY SPELKASSETTE (PAL VERSIE)

Acclaim garandeert de eerste konsument - koper/gebruiker, dat deze Nintendo Game Boy Spelkassette (=spelkassette) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of konstruktiefouten zal vertonen.

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

Om van deze service gebruik te maken, retourneert u de kassette aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs (voorzien van officiële aankoopdatum), aan :

Columbia TriStar Home Video

postbus 685

1200 AR Hilversum

Nederland

Spelkassettes welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden, en dit naar keuze van Columbia TriStar Home Video, tegen de buiten de garantie vallende kosten.

De hiervoor beschreven garantie geldt niet als de spelkassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, abnormaal gebruik of indien veranderingen aan de spelkassette zijn aangebracht na de aanschaf.

De X-men®- 'Wolverine™', Cyclops™ en 'Storm™' zijn allemaal verdwenen ... en als het Spidey niet lukt Gambit™ te vinden, staat de Cajun™ hetzelfde lot te wachten! Spidey ziet beneden Gambit's™ bekende silhouet, maar als hij naar beneden slingert, schiet een gigantische buis uit het dak van een vuilniswagen tevoorschijn, die 'GNNRRR-SFLANG' de nietsvermoedende Arcadian opslokt. De muurkruiper werpt een Spider-zoeker op de truck en achtervolgt zijn prooi door de nacht ... niet wetende dat de jacht al gauw op de jager zal overgaan! Arcade™ heeft zijn pretpark in eerste instantie ontworpen om zijn één miljoen dollar 'topattracties' leuker te maken! Maar nu heeft hij het verbouwd, met geheel nieuwe, grotere spellen, onontwijkbare vallen en doodsrillen - alleen voor zijn eigen plezier! En de zeer beperkte ronde die maar één keer te zien zal zijn, is de bloedstollende en definitieve vernietiging van de X-men en van hun mogelijke redder, Spider-Man™!

BEREID JE VOOR OP ... MUTANT-MANIE!

LADEN: 1. Zorg ervoor dat de schakelaar op OFF staat. 2. Voer de Spider-Man®/X-MEN™ ARCADE'S REVENGE™ spelcassette in zoals beschreven in je Nintendo GAME BOY™ Instructieboekje. 3. Zet de schakelaar op ON. Je ziet dan het titelscherm van Spider-Man®/X-MEN ARCADE'S REVENGE™ en Hoogste Score-scherm. Druk op de STARTKNOP of de B-KNOP om het verhaalsscherm te bereiken. Druk nogmaals op de B-KNOP om het verhaal te doorlopen. Druk weer op de STARTKNOP om meteen met de actie te beginnen.

SPIDEY® DE REDDER KOMT IN ACTIE!

Spidey's zoeker brengt hem naar de grenzen van Arcade's bizarre complex. De ingang staat wagenwijd open ... maar het Spider-instinct van de webbenzwaaiër waarschuwt hem voor een niet al te gastvrije ontvangst! Met behulp van een veiligheidssysteem wordt elke centimeter van de ingang bewaakt, en de enige andere manier om binnen te komen is elk van de Veiligheidsogen aan te raken in de volgorde waarin deze flitsen. Laat je leiden door je Spider-instinct, dan is het een fluitje van een cent deze uit te schakelen. Als het je lukt binnen te komen, staat je een Super-Held verrassingsfeestje te wachten! Druk op de B-KNOP om de instructies te doorlopen. Druk op de STARTKNOP om de keuze-schermen over te slaan.

DE BEDIENING VAN SPIDEY

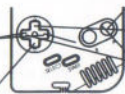
BASIS BEDIENINGSFUNCTIES



KLIMFUNCTIES

OM JE AAN EEN MUUR (of ELK ANDER VOORWERP) VAST TE GRIPEN als Spidey in de lucht is, of hij nu slingert, valt of springt: druk op het PULTJE NAAR LINKS als de muur links van Spidey is, en het PULTJE NAAR RECHTS als de muur aan rechts van hem is.

OM LANGS EEN MUUR (of ELK ANDER BEKLIMBAAR VOORWERP) NAAR BENEDEN TE KLIMMEN: druk op het PULTJE NAAR BENEDEN.



OM VAN EEN MUUR (of ELK ANDER BEKLIMBAAR VOORWERP) AF TE SPRINGEN: druk op de A-KNOP

OM LANGS EEN MUUR (of ELK ANDER BEKLIMBAAR VOORWERP) OMHOOG TE KLIMMEN, druk op het PULTJE OMHOOG.

OM NAAR LINKS OF NAAR RECHTS VAN EEN MUUR (of ELK ANDER BEKLIMBAAR VOORWERP) AF TE SPRINGEN: druk op de A-KNOP en hou tegelijkertijd het PULTJE NAAR LINKS OF NAAR RECHTS ingedrukt.

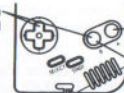
OPMERKING: Spider-Man®/X-MEN™ ARCADE'S REVENGE™ is een spel dat slechts door één persoon gespeeld kan worden.

WEBZWAAI-FUNCTIES

OPMERKING: * Tijdens het klimmen, worden de webstralen automatisch van de muur weg afgevuurd.

* Als Spidey tegen een muur op zwaait, terwijl hij nog in z'n web zit, dan grijpt hij zich automatisch aan de muur vast.

OM EEN ZWAAIEND WEB TE WERPEN



OM VAN EEN WEB AF TE SPRINGEN

OM EEN WEBSTRAAL AF TE VUREN

SPIDEY OP HET SCHERM

Spidey's spelinformatie en Spider-instinct verschijnt als volgt op het scherm:



OPMERKING: De WAARSCHUWING van het Spider-instinct gaat alleen branden wanneer Spidey in de buurt van een veiligheidsoog komt, of wanneer een onmiddellijk gevaar dreigt. De RICHTING geeft aan waar het Oog zit of waar het gevaar vandaan komt.



FIGUURKEUZE... VAN DE SPINACHTIGE TOT DE X-MEN!

Arcade™ daagt zijn onwillige gasten uit met gebeurtenissen die op maat gesneden zijn, gezien de sterke en zwakke punten waarover ieder van hen beschikt. Als Spidey eenmaal binnen is, kun je elk figuur in elke volgorde selecteren, maar zelfs maar te mogen hopen dat je kunt ontsnappen, moeten alle vijf Superhelden de gebeurtenissen overleven.

* Druk op de SELECTKNOP om de Figuurkeuze-schermen te doorlopen.

* Druk op de STARTKNOP om een figuur te selecteren.



OPMERKING: Als een avontuur voor een bepaald figuur eenmaal is afgelopen, dan zal zijn of haar scherm niet meer verschijnen.



HET LEVEN IS GOEDKOOP ... MET ARCADE™ AAN DE MACHT!

Je Super-helden beginnen met vier levens in totaal. Dus als je bijvoorbeeld drie levens als Spidey verliest, dan heb je er nog maar één over om de rest van de X-Men™ levend door het spel te krijgen.

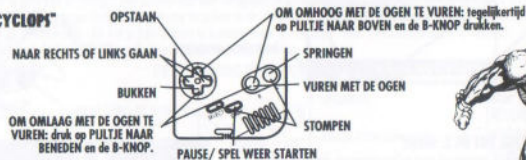
"LAAT DE SPELEN BEGINNEN"

Alle leuke dingen van het park zijn door Arcade™ veranderd in een groot huis vol horror, van laservurende Superschurken tot bommengooiende droids! **OPMERKING:** Het aantal resterende levens verschijnt in elk van de spelschermen van de Superhelden, zoals aangegeven in de betreffende secties 'OP HET SCHERM'.

CYCLOPS™ "DE RIT VAN JE LEVEN!"

Diep onder de grond krijgt Cyclops te maken met een bloedstollende bobslee-rit in een mijnkarretje, met alle aparte en bijzonder schokkende attracties van dien. Als je het karretje mist, dan ga je tussen de elektrische rails in rook op. Hetzelfde gebeurt als je tijdens de reis op een landmijn komt ... Teveel plezier? Kijk uit voor de ogen van de droids waaruit uiterst precies gerichte laserstralen worden afgevuurd, terwijl Genoshan Magistrates je met hun stenguns belagen en een Sentinal-robot je met golven van pure straling verpulvert. Laat ze allemaal zien dat blikken kunnen doden.

DE BEDIENING VAN CYCLOPS™



CYCLOPS™ OP HET SCHERM



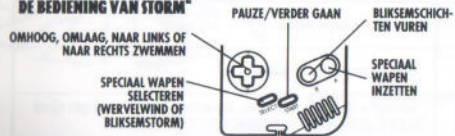
STORM™ "KOPJE ONDER MET DE MUTANT!"

Storm™ kan vliegen op de wind die zij kan oproepen met haar mutant-weercontrole capaciteiten. Helaas echter heeft Arcade™, die iedereen altijd één stap voor is, Storm™ gevangen in een onder water gelopen krater waar negatieve luchteffecten haar het vliegen onmogelijk maken. De enige manier om te ontsnappen is het waterniveau te laten stijgen zodat ze de opening in het plafond kan vinden. Hiervoor moet Storm™ bliksemschichten afvuren op de onderwaterluiken en de kleppen voor watertoevoer die door de hele tank verspreid liggen.

Maar terwijl de sloten en de kleppen exploderen, moet Storm™ er ook voor zorgen dat ze genoeg zuurstof binnen krijgt, door haar hoofd boven water te steken of door in de luchtballen te zwemmen die op willekeurige wijze naar boven borrelen.

De metalen inktvissen en piranha's zullen proberen alle lucht uit je longen te slaan. Versla vijanden met je Bliksemschichten als ze alleen zijn, en gebruik Bliksemschichten als ze in groepen komen. Deze vernietigende pick-ups vuren flitsen van energie in alle richtingen, daarbij laten ze niets heel van alles wat zich in de buurt ophoudt. Om je daartegen te verdedigen, kun je de oesters opschieten. In elk daarvan zit een parel die je, zodra je hem aanraakt, een wervelwind meegeeft. Daarmee ben je beschermd terwijl je de meest dodelijke maritieme monsters beschiet.

DE BEDIENING VAN STORM™



STORM™ OP HET SCHERM



OPMERKING:

- Als het water naar de bovenkant stijgt vullen de zakken zich met water in plaats van lucht.
- Als je PIJLTJESTOETSEN niet gebruikt, gaat Storm automatisch drijven.
- Je kunt alleen een Bliksemschicht afvuren of een Wervelwind loslaten als je de juiste pick-ups hebt.
- Storm kan maximaal negen zuurstofballen hebben.



SUPERHELDEN		
FIGUUR	PICK-UPS	UITWERKING
CYCLOPS™	EXTRA ENERGIE 	Verhoogt je energie-niveau.
STORM™	ZUURSTOF TOEVOER 	Vergroot je voorraad luchtzakken.
	BLIKSEMSTORM 	Stelt je in staat tegelijkertijd in alle richtingen bliksemschichten af te vuren, waarmee je alles in de buurt vernietigt.
	WERVELWIND 	Bescherm je tegen alle aanvallen. Opmerking: Schiet de oesters open om de parels te vinden die de pick-ups voor de WERVELWIND bevatten.
GAMBIT™	EXTRA ENERGIE 	Verhoogt je energie-niveau.
	GELUKSSTER 	Voor elke ster krijg je 50 punten.
	SPEELKAART 	Verhoogt je voorraad speelkaarten. Opmerking: Voor elke verslagen vijand wordt 1 speelkaart pick up getoond.
	DIAMANT 	500 punten.
SPIDER-MAN®	EXTRA ENERGIE 	Verhoogt je energie-niveau.
	SPIN 	50 punten.
OM EEN PICK-UP TE BEMACHTIGEN, MOET DIE WORDEN AANGERAAKT.		

GAMBIT™ "SCHAAKMAT!"

Gambit's™ methode voor het beoordelen van vuurproeven brengt hem in één van zijn ergste nachtmerries, wanneer hij tussen sluw ontworpen schaakstukken verzeild raakt - van raket-lancerende paarden tot granaat-werpende dames! De tovenaars van de Cajun loopt het gevaar levend verbrand te worden.

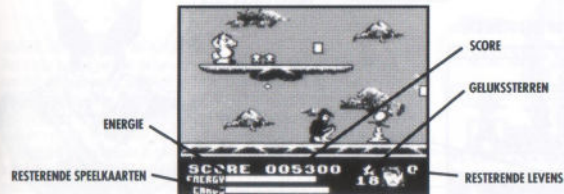
Echter, beste vrienden, je overleeft het niet in de straten van de Grote Stad, als je niet iets achter de hand hebt. Gambit™ mag dan geen hoogvlieger zijn, zolang hij over de mutant-capaciteit beschikt waarmee hij alledaagse voorwerpen met kinetische energie kan laden, is hij een X-man waar je je geld gerust op kunt inzetten. Gewapend met zijn explosieve speelkaarten en vergezeld van het geluk dat hem nooit in de steek laat, is de man uit Louisiana er zeker van dat hij zal overwinnen in een spel met een wel erg hoge inzet: zijn leven!



DE BEDIENING VAN GAMBIT™



GAMBIT™ OP HET SCHERM



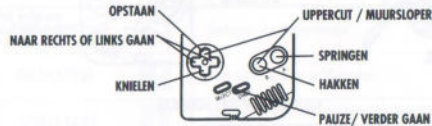


WOLVERINE™ 'LACH TOT JE ER BIJ NEERVALT!'

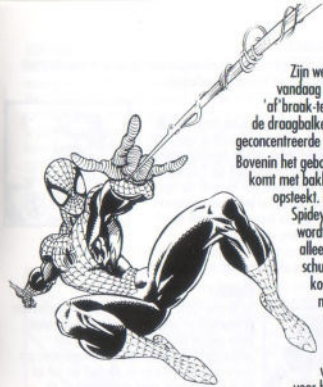
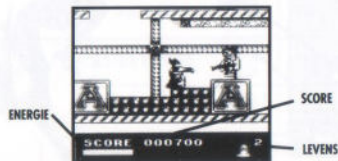
Vrije-blijve clowns uit het circus en de ruige Wolverine™ met de keiharde klauwen lijkt een erg onwaarschijnlijke combinatie. Maar als je van de clowns robot-nabootsingen van de grove Superschurk Obnoxle maakt, voorzien van met zuur gevulde puddinkjes, is Wolverine™ weer op bekend terrein: een strijd op leven en dood! Voeg daarbij speelgoedsoldaten met bajonetten, duveltje-uit-een-dooje poppen die hun machinegeweren leegschieten, en exploderende gebouwencomplexen ... en je hebt een amusementsoord dat gegarandeerd om je dood te lachen is!

Hou vol, dan vind je uiteindelijk het einde van ieders zorgen ... Apocalypse™! Zo'n grasjas ben je nog nooit tegengekomen; wat er nog het meeste op leek, was een robot-imitatie - en dat was al erg genoeg! Misschien is dit weer alleen maar een kopie, maar het lijkt angstaanjagend echt, tot in alle details, zelfs het psionisch gestuurde kostuum van Apocalypse™. Blijft dus niet kniezen dat je het origineel mist, maar mol deze judas!

DE BEDIENING VAN WOLVERINE



WOLVERINE™ OP HET SCHERM



SPIDER-MAN™ 'HOOGBOUW-HELD!'

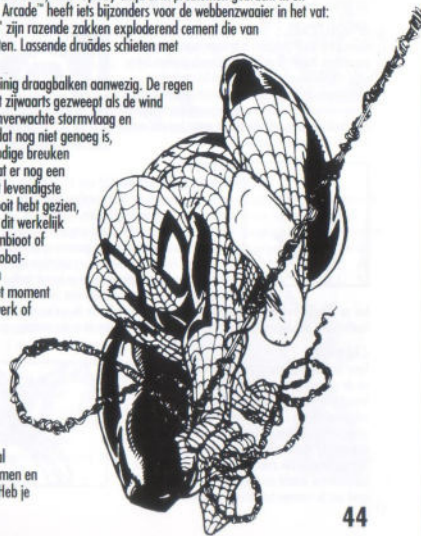
Zijn web in andermans zaken steken, heeft Spidey altijd al in problemen gebracht ... en vandaag is geen uitzondering. Arcade™ heeft iets bijzonders voor de webbenzwaaijer in het vat: 'af'braak-terrein. 'Spider-Skyers' zijn razende zakken exploderend cement die van de draagbalken naar beneden storten. Lassende druïdes schieten met geconcentreerde laserbundels.

Bovenin het gebouw zijn nog maar weinig draagbalken aanwezig. De regen komt met bakken omlaag, en wordt zijwaarts gezwiept als de wind opsteekt. Een misstap of een onverwachte stormvloed en Spidey stort omlaag. Alsof dat nog niet genoeg is,

wordt de kans op meervoudige breuken alleen maar groter doordat er nog een schurk rondwerft die het levendigste kostuum draagt dat je ooit hebt gezien, namelijk Carnage™! Is dit werkelijk de sociopathische symbioot of slechts één van de robot-achtige scheppingen van Arcade™? Is dit het moment voor het fijnere detective-werk of voor een stevige knokpartij?

MAAK JACHT OP DE MOORDENAAR

Het is niet voorbij voordat de moordenaar de pijp uit is en aan Spidey de taak om dat, met een beetje steun van anderen, voor elkaar te krijgen. Om Arcade™ te vinden is het echter noodzakelijk niet alleen een enorme mechanische dubbelganger te verslaan, maar ook een horde duplicaten die als Russische poppen - de één uit de ander - achter elkaar tevoorschijn komen. Als je die allemaal vernietigd hebt, zijn alleen jij en Arcade™ nog over, samen met een paar hologrammen en een 9mm pistool uitgerust met geluiddemper en hulzen met punten van titanium. Heb je vanmorgen eraan gedacht je kogelvrije vest aan te trekken?



LIJST MET GOEDE EN SLECHTE FIGUREN

Om te kunnen wedijveren met de figuren die op zijn moordlijst zouden kunnen verschijnen, of die hij zou kunnen huren als bondgenoot of herscheppen tot robot, houdt Arcade™ uitgebreide dossiers bij van zijn favoriete Superschurken, inclusief hemzelf, en van de Superhelden.

APOCALYPSE™

Hoewel hij nooit getraind is in man-tegen-man gevechten, houdt deze kwaadwillende profeet bijna altijd stand - waarschijnlijk omdat hij geniale intelligentie en onberekenbare kracht koppelt aan bovenmenselijke reflexen en ongelooflijke lenigheid! Zijn doel is een wereld die alleen maar bevolkt wordt door de sterksten in genetisch opzicht.



ARCADE™

Nadat hij op de prille leeftijd van 21 ontdekte dat hij genoot van moord en er bovendien een grote aanleg voor had, besloot Arcade™ beroeps te worden. Hij raakte echter snel uitgekeken op het uitvoeren van contracten met gewone middelen, en besteedde zijn geërfde en daarna uitgebouwde rijkdom voor de schepping van zijn krankzinnige pretpark. Hij kent geen zwakheden, behalve dat hij

het zo heerlijk vindt om zijn slachtoffers te zien spartelen in de vallen die hij heeft gezet, dat hij vergeet wat het uiteindelijke doel van de onderneming was!!!

CARNAGE™

Toen de buitenaardse symbioot Venom Eddie Brock uit de gevangenis bevrijdde liet dit wezen een broedsel achter, dat daarna samenging met Eddie's celgenoot Cletus Cassidy. Onder de naam Carnage™ ging de voormalige sociaal gestoorde aan de slag om een wereld van totale wanorde te scheppen. Om hem te helpen zijn doel te bereiken, bezit hij over een enorme kracht en over de vaardigheid om zijn huid om te vormen tot stevige naalden.



CYCLOPS™

De verschrikkelijke vaardigheid om verwoestende energiebundels van zijn ogen te vuren is voor Scott Summers zowel een vloek als een zegening geweest. Zonder het vizier van robijnkwarts dat Professor X voor hem heeft ontworpen, kan hij nooit zijn ogen opendoen zonder dat hij het leven van de mensen om hem heen in gevaar brengt. Toch heeft hij zich van geïsoleerde eenling ontwikkeld tot de idealistische leider van de Blue Strike Force, efficiënt en doelgericht leiding gevend aan hun niet aflatende strijd tegen het kwaad.



GAMBIT™

De slimme Cajun, Remy Beaudreaux, is sneller dan de weerlicht en heeft een glimlach die de meest trotse ziel zal afschrikken. Als dat nog niet voldoende is, dan heeft hij ook het vermogen om voorwerpen te activeren en elk doel dat het lief heeft in zijn weg te staan te verbranden! Als voormalig lid van de New Orleans Thieves Guild, gebruikt Gambit™ zijn vaardigheden tegenwoordig om mutants en mutant-achtigen te beschermen.



GENOSHAN MAGISTRATES™

Op een paradijselijk eiland dat Genosha genoemd wordt, zijn mutants slaven van de menselijke heersers. Ze worden verplicht blind te gehoorzamen door middel van martelingen, genetische implantaties, en als nieuwste maatregel, door de Genoshan Magistrates™. Hun methodes zijn meedogenloos. Hun woord is wet. Hun straf is dodelijk!



SENTINELS™

Deze Omega Reeks van Jagers staan al een eeuwigheid bekend als vernietigers van de X-Men™! De wapens van de Sentinels™ passen zich automatisch aan om een optimaal resultaat te krijgen bij het beëindigen van alles dat leeft. De bouw van hun schilden zorgt ervoor dat ze bijna onvernietigbaar zijn. Maar omdat ze sinds de 21e eeuw niet verder ontwikkeld zijn, is de tijd aan de kant van de X-Men™!



SPIDER-MAN®

Toen hij gebeten werd door een mega-bestraalde spin, kreeg Peter Parker de proportionele kracht en behendigheid van een spinachtige om zich tegen muren vast te klampen, evenals zijn gevaar bespeurende "Spider-Instinct". Toen hij deze superkrachten eenmaal had, werd het gemis aan actie op tragische wijze de oorzaak van de dood van zijn oom Ben. Spider-Man heeft de harde les geleerd dat grote macht samen gaat met grote verantwoordelijkheid.



STORM™

Tussen de kinderen van het atoom en de elementaire natuurkrachten staat Ororo Munroe, Storm™! Ze kan het weer bepalen, zelfs verschrikkelijke bliksemschichten produceren. Toch wordt ze het meest bewonderd als leider van de X-Men's® Gold Strike Force door haar sterke karakter.



WOLVERINE™

Met de woestheid van een beest en de bekwaamheden van een geheim agent die alle oorlogen heeft meegemaakt, is Wolverine™ een van de gevaarlijkste mannen ter wereld. Ooit in zijn duistere verleden werd zijn skelet doorvlochten met onbreekbare diamanten, en kreeg hij diamanten klauwen aan zijn onderarmen. De schok van het experiment maakte hem bijna gek. Maar nu hij zijn wreedheid gebruikt om de X-Men® te helpen, staat zijn know-how nu bekend als een vitaal, maar wel dodelijk, gereedschap voor het goede.



VERDOEMENIS OP AANVRAAG

De X-Men® zijn geschapen om de dreiging van de boosaardige mutants voor de non-mutant mensheid tegen te gaan. Spider-Man® vecht tegen de misdaad, arresteert Superschurken en redt de planeet, als het nodig is. Maar nu ze samen zijn, vormen ze een team om het op te nemen tegen een tegenstander die als enige doel heeft om hen uit te roeien - en wel op de meest onderhoudende manier ooit! Van een maf amusementspark tot een dodelijke poel: Arcade™ heeft al zijn vernuftige, en soms bizarre, fantasie gebruikt om plezier in het fatale, vreugde in het gevaar, en spanning in het uitroeien te brengen. Dus, vergeet niet dat het niet uitmaakt of je wint of verliest... als je het er maar levend vanaf brengt!

