

SPIDER-MAN[®]

SEGA

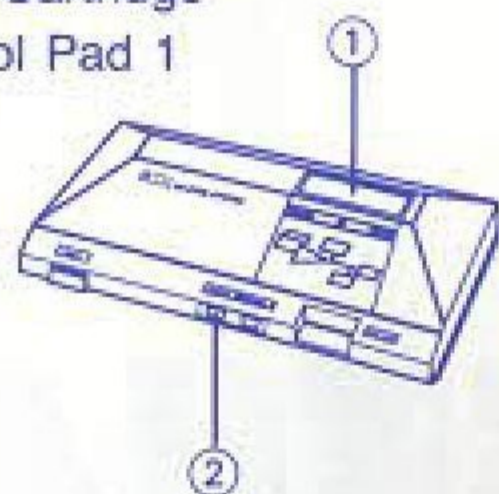
Starting Up

1. Set up your Sega Master System or Master System II as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert the Sega cartridge into the console.
3. Turn the power switch ON. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

Important: Always make sure that the Console is turned OFF when inserting or removing your Cartridge.

Note: This game is for one player only.

- ① Sega Cartridge
- ② Control Pad 1



Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Master System- oder Master System II-Gerät wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Steuerpult 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf OFF gestellt ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein (Netzschalter auf ON). Kurz darauf erscheint automatisch der Titelschirm.
4. Falls der Titelschirm nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus (Netzschalter auf OFF). Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie dann den Netzschalter wieder auf ON.

Wichtig: Den Netzschalter vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets auf OFF stellen.

Hinweis: Dieses Spiel kann nur von einer Person gespielt werden.

- ① Sega-Spielkassette
- ② Steuerpult 1

Mise en route

1. Installez votre Sega Master System ou Master System II de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

- ① Cartouche Sega
- ② Bloc de commande 1

Inicio

1. Prepare su sistema Sega Master System o Master System II como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el controlador 1.
2. Asegúrese de que el interruptor de alimentación está en la posición OFF. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Ponga el interruptor de alimentación en ON. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, ponga el OFF el interruptor de alimentación. Asegúrese de que el cartucho esté correctamente insertado. Entonces, vuelva a poner en ON el interruptor de alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que el interruptor de alimentación esté en OFF antes de insertar o de sacar el cartucho.

Nota: Este juego es sólo para un jugador.

- ① Cartucho Sega
- ② Controlador 1

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Master System o Master System II come descritto nel manuale di istruzioni. Collegare la pulsantiera di controllo 1.
2. Assicurarsi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserire la cartuccia Sega nella console.
3. Attivare l'alimentazione (ON). In breve tempo apparirà lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnere l'apparecchio (OFF). Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivare di nuovo l'alimentazione (ON).

Importante: Assicuratevi sempre che l'apparecchio sia spento (OFF) prima di inserire la cartuccia Sega o quando la si toglie.

Nota: Questo gioco è per un solo giocatore.

- ① Cartuccia Sega
- ② Pulsantiera di controllo 1

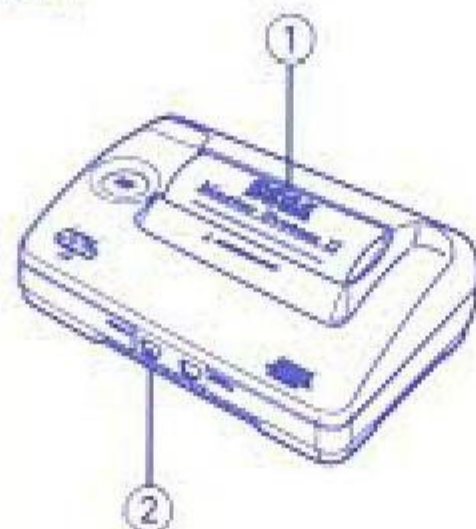
Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas speldator Master System eller Master System II.
2. Kontrollera att strömbrytaren står i frånslaget läge. Sätt i spelkassetten i speldatorn.
3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubriksenen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren när rubriksenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå till strömbrytaren igen.

Viktigt! Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan spelkassetten sätts i/tas ut ur speldatorn.

OBS! Detta spel kan bara spelas av en spelare.

- ① Segas spelkassetten
- ② Styrplattan 1



Starten

1. Sluit je Sega Master System of Master System II aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit controller 1 aan.
2. Zet de Sega System UIT. Stop nu de Sega Cassette erin.
3. Zet de Sega System AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Sega System weer UIT zetten. Kijk goed na of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer AAN.

Let op: Zorg ervoor dat de Sega System altijd UIT staat als je een cassette erin stopt of eruit haalt.

N.B.: Dit is een spel voor één speler.

- ① Sega Cassette
- ② Controller 1

Aloitus

1. Kytke Sega Master System tai Master System II-järjestelmäsi käyttöohjekirjasi ohjeiden mukaisesti. Kytke säätölaippa 1 sisään.
2. Varmista, että virtakytkin on kytketty pois toiminnasta (OFF). Työnnä sen jälkeen Sega-kasetti konsoliin.
3. Kytke virtakytkin toimintaan (ON). Otsikkokuva ruutu ilmestyy esiin hetken kuluttua.
4. Jos otsikkokuva ruutu ei ilmesty esiin, kytke virtakytkin pois toiminnasta (OFF). Varmista, että järjestelmäsi on kytketty oikein ja että kasetti on kunnollisesti konsolin sisällä. Kytke virtakytkin sen jälkeen uudelleen toimintaan (ON).

Tärkeää: Pidä aina huolta siitä, että kytket virtakytkimen pois toiminnasta (OFF), ennenkuin asetat kasetin sisään tai otat sen ulos.

Huom: Tämä peli on tarkoitettu ainoastaan yhtä pelaajaa varten.

- ① Sega-kasetti
- ② Säätölaippa

Spider-Man vs. The Kingpin

Peter Parker was watching the television one afternoon when he heard some shocking news. The notorious Kingpin has planted a bomb in New York City and is placing the blame on Spider-Man. Identifying himself only as a concerned citizen, the Kingpin has set all of New York City into a panic! It's up to you as Peter Parker to put on the Spidey suit and clear your name. You must be careful where you go — the Kingpin has also put a \$10,000 price on your head. All of New York — even the police — is out to get you!



Spiderman gegen Kingpin

Peter Parker sah eines Nachmittags fern, als er die schockierende Meldung hörte. Der notorische Kingpin hat eine Bombe in New York City versteckt und beschuldigt Spiderman. Kingpin hat sich nur als unschuldiger Bürger von New York City ausgegeben und die ganze Stadt in Panik versetzt! Jetzt liegt es an Ihnen, als Peter Parker das Spider-Kostüm anzuziehen und Ihren Namen von diesen Anschuldigungen zu säubern. Sie müssen vorsichtig sein, wo Sie hingehen — der Kingpin hat eine Belohnung von 10 000 \$ auf Sie ausgesetzt. Ganz New York — sogar die Polizei — sucht Sie!

Spidey, l'homme-araignée contre Kingpin

Peter Parker regardait la télévision un après-midi lorsqu'il pris connaissance d'une nouvelle incroyable. Kingpin, le très célèbre bandit, avait caché une bombe dans la ville de New York et accusait l'homme-araignée de ce méfait. Se faisant passer lui-même pour un simple citoyen extrêmement concerné par cette affaire, il a mis en panique toute la ville! C'est maintenant à votre tour d'endosser le costume de l'homme-araignée, comme Peter Parker et de sauver votre nom. Mais, faites attention où vous allez, car Kingpin a mis votre tête à prix pour 10 000 dollars. Tout New York et même la police, est à vos trousses!

El Hombre Araña contra Kingpin

Viendo la televisión, Peter Parker se ha enterado de una terrible noticia. El malvado Kingpin ha puesto una bomba en Nueva York y culpa al Hombre Araña. Con su acción, Kingpin ha sembrado el pánico en todo Nueva York. Ahora le toca a usted, como Peter Parker, ponerse el traje de Araña y reivindicar su buen nombre. Debe tener mucho cuidado con los lugares a los que vaya porque Kingpin dará una recompensa de 10.000 dólares por su cabeza. Todo Nueva York — incluso la Policía — anda detrás de usted.

Spiderman contro Kingpin

Peter Parker, un pomeriggio, stava guardando la televisione quando senti delle notizie sbalorditive. Il noto Kingpin aveva piazzato una bomba a New York City e aveva accusato Spiderman dell'atto. Spacciandosi per onesto cittadino, Kingpin aveva sparso panico in tutta New York City! Sta a voi, nei panni di Peter Parker, indossare le vesti di Spidey e por fine all'onta inflitta al vostro nome. Dovete fare attenzione a dove andate — Kingpin ha puntato anche 10.000 \$ sulla vostra testa. Tutta New York — inclusa la polizia — vi sta cercando!

Spindelmannen mot Kingpin

Peter Parker sitter hemma en eftermiddag och tittar på tv när han får höra chockerande nyheter. Den ökände Kingpin har gömt en bomb i New York och ger Spindelmannen skulden. Han utger sig för att bara vara en orolig medborgare och har lyckats få hela New York i paniktillstånd! Det är upp till dig, som Peter Parker, att ta på dig spindelkostymen och rentvå ditt namn. Se dig för, vart du än går — Kingpin har satt ett tiotusen-dollars pris på ditt huvud. Hela New York, till och med polisen, är ute efter dig!

Spider Man tegen Kingpin

Op een middag was Peter Parker naar de TV aan het kijken en hij werd via de TV geconfronteerd met schokkend nieuws. De beruchte Kingpin heeft een bom geplaatst in New York, en geeft de schuld hiervan aan Spider Man. Kingpin doet zich voor als een bezorgde burger en probeert heel New York in paniek te brengen. Het is jouw taak om het Spider Man pak aan te trekken om te proberen de naam van Spider Man te zuiveren. Pas goed op, want Kingpin heeft 10 000 dollar op jouw hoofd gezet. Iedereen in New York, dus ook de politie is op zoek naar jou!

Hämähäkkimies vastaan Kingpin

Eräänä iltapäivänä, kun Peter Parker katseli televisiota, hän kuuli järkyttäviä uutisia. Pahamaineinen Kingpin on kätkenyt pommin New Yorkin kaupunkiin ja vierittää syyt Hämähäkkimiehen niskoille. Identifioiden itsensä ainoastaan huolestuneena kansalaisena, Kingpin on saattanut koko New Yorkin kaupungin paniikin valtaan! Sinun Peter Parkerina täytyy panna yllesi Hämähäkkimiespuku ja puhdistaa nimesi. Sinun täytyy olla varovainen minne menetkin — Kingpin on asettanut päästäsi \$10 000 palkkion. Koko New York — poliisikin — on perässäsi!

Your first stop should be the Daily Bugle to check and see if the public is buying the Kingpin's story. If they are, it's going to be up to you to provide the pictures to clear your name. Besides that, you're got to do something about the bomb the Kingpin planted. He's got six evil henchmen working with him and you'll have to battle each of them if you want to get to the Kingpin himself. Each henchman has a key to the Kingpin's bomb. Everytime you defeat a henchman you'll get a key. You'd better hurry, because if you don't have all six keys in twenty-four hours the bomb will destroy New York City!

Along the way, make sure to take pictures of the action, just as Peter Parker would. Once you've defeated a villain you can sell the pictures to the Daily Bugle for cash you can use to buy material to make more webbing. After all, you're bound to run short of webbing before this day is through. If Spider-Man can live through this day and clear his reputation, Peter Parker should get some well-deserved rest. Now hurry, you've only got twenty-four hours to finish your mission!

Zuerst sollten Sie den Daily Bugle besuchen, um zu untersuchen, ob die Öffentlichkeit diese Lügengeschichte glaubt. Wenn das der Fall ist, dann müssen Sie die Fotos beschaffen, die Ihre Unschuld beweisen. Außerdem müssen Sie etwas gegen die Bombe unternehmen, die Kingpin versteckt hat. Er hat sechs üble Spießgenossen, die für ihn arbeiten, und Sie müssen zuerst jeden einzelnen davon unschädlich machen, wenn Sie an Kingpin selber heranwollen. Jeder dieser Verbrecher hat einen Schlüssel zu der Bombe von Kingpin. Jedes Mal, wenn Sie einen Verbrecher besiegen, nehmen Sie ihm diesen Schlüssel weg. Aber beeilen Sie sich, denn wenn Sie nicht in vierundzwanzig Stunden alle sechs Schlüssel haben, wird die Bombe New York zerstören!

Am Weg entlang sollten Sie Fotos machen, genau wie Peter Parker es tun würde. Wenn Sie einen Verbrecher besiegt haben, können Sie das Foto an den Daily Bugle verkaufen, und mit dem Erlös können Sie sich Material für die Spinnenweben kaufen. Schließlich braucht ein Spiderman eine Menge davon im Laufe eines Tages. Wenn Spiderman den Tag überleben und seinen Ruf klären kann, dann sollte Peter Parker eine wohlverdiente Ruhepause bekommen. Aber jetzt beeilen Sie sich, denn Sie haben nur 24 Stunden für Ihre Aufgabe!

Il vaudrait mieux tout d'abord acheter le canard, le "Daily Bugle", pour voir si l'histoire de Kingpin se vend bien. S'il en est ainsi, c'est à votre tour de fournir des photos, comme preuves de votre innocence. Et de plus, vous avez intérêt à trouver l'endroit où Kingpin a caché la bombe. Six suppôts de Satan ont travaillé pour lui et il faudra vous battre contre eux, si vous voulez attraper Kingpin, lui-même. Chacun de ses acolytes possède une clé du problème qui vous conduit à la bombe. Chaque fois que l'un d'eux perd, vous obtenez une clé. Ne perdez pas de temps, car si vous ne trouvez pas les 6 solutions en l'espace de 24 heures, la bombe détruira New York.

Le long de votre parcours, n'oubliez pas de photographier ce qui se passe, comme Peter Parker le ferait. Lorsque vous avez vaincu un scélérat, vendez-en la photo au "Daily Bugle" que vous monnayerez pour acheter du fil. Après tout, vous n'en aurez bientôt plus, avant la fin de la journée. Si l'homme-araignée survit à cette journée fatidique et sauve sa réputation, Peter Parker pourra faire une pause. Ne tardez pas, vous n'avez plus que vingt quatre heures pour accomplir votre mission!

Primero debe ir a la sede del diario Daily Bugle para enterarse de la reacción de la gente. Si se creen la historia, a usted le corresponde demostrar la verdad. Además tendrá que solucionar el problema de la bomba. Kingpin tiene a seis secuaces trabajando para él. Tendrá que vencerlos antes de poder llegar a Kingpin. Cada uno de los secuaces dispone de una llave para desactivar la bomba. Cada vez que derrota a uno de ellos recibe una llave. Dése prisa porque si no tiene las seis llaves antes de que pasen 24 horas, la bomba destruirá todo Nueva York.

Como haría Peter Parker, no se olvide de tomar fotografías de lo que está pasando. Una vez derrotado un villano podrá vender las fotografías al Daily Bugle y obtener dinero para comprar material para su tela de araña. Después de todo, antes de terminar el día se encontrará con que le falta tela de araña. Si el Hombre Araña sale con éxito de esta peligrosa misión se habrá ganado un buen descanso. Y ahora dése prisa, sólo le quedan 24 horas.

La prima vostra tappa sarà il Daily Bugle per controllare e vedere se il pubblico sta comprando la storia di Kingpin. Se così fosse, starà a voi fornire le prove della vostra innocenza. A parte questo, dovete fare anche qualcosa per la bomba che Kingpin ha piazzato. Sei diabolici seguaci stanno lavorando con lui e voi dovrete combattere con ognuno di loro se volete arrivare a Kingpin stesso. Ogni seguace possiede una chiave per la bomba di Kingpin. Ad ogni seguace abbattuto, otterrete una chiave. Farete meglio a darvi una mossa, perché se non recuperate tutte e sei le chiavi entro ventiquattro ore, la bomba distruggerà New York City!

Lungo il percorso ricordatevi di prendere qualche foto dell'azione, proprio come dovrebbe fare Peter Parker. Una volta che avrete sconfitto un mascalzone, potrete vendere le foto al Daily Bugle in cambio di soldi liquidi che vi permettono di comprare il materiale per creare più ragnatele. Dopo tutto siete avvisati che rimarrete a corto di ragnatele prima della fine della giornata. Se Spiderman può arrivare sano e salvo alla fine di questa giornata e salvare la sua reputazione, Peter Parker otterrà qualche premio ben meritato. Ora sbrigatevi, avete solo ventiquattro ore per portare a termine la vostra missione!

Du borde först av allt stanna till vid tidningen Daily Bugle för att ta reda på om allmänheten tror på Kingpins historia. Om så är fallet är det upp till dig att ta bilder som kan bevisa motsatsen. Dessutom måste du göra något åt bomben som Kingpin gömt. Kingpin har sex hantlangare under sig och du måste kämpa mot var och en av dem innan du kan ta dig an Kingpin själv. Var och en av hantlangarna har en nyckel till Kingpins bomb. Du får en nyckel varje gång du besegrar en av hantlangarna. Det är bäst du skyndar på — om du inte har fått tag på de sex nycklarna inom tjugofyra timmar kommer bomben att utplåna New York!

Se till att ta bilder medan du kämpar dig fram mot målet, precis som Peter Parker skulle göra. Du kan sälja bilderna till Daily Bugle, varje gång du besegrar en av skurkarna, och använda pengarna till att köpa vad du behöver för att göra ny nätvätska. Du kommer ju trots allt att göra slut på dina nät innan den här dagen är över. Peter Parker borde kunna ta sig lite välförtjänt vila om bara Spindelmannen kan ta sig igenom den här dagen med sitt goda rykte, och livet, i behåll. Skynda dig nu, du har bara tjugofyra timmar på dig att klara av ditt uppdrag!

De eerste plek waar je moet stoppen, is bij het kantoor van de 'Daily Bugle', het plaatselijke dagblad. Hier moet je nagaan of de pers het verhaal van Kingpin gelooft. Als ze het verhaal geloven, moet jij proberen om bewijzen te verzamelen, zodat jij je naam kunt zuiveren. Naast dat, zul je iets moeten doen aan de bom die Kingpin heeft geplaatst. De Kingpin heeft zes kwaadaardige handlangers, die je eerst één voor één moet verslaan om bij de Kingpin te komen. Elke keer als je een handlanger weet te verslaan, krijg je een sleutel. Je moet opschieten, want als je niet alle zes de sleutels binnen 24 uur weet te verzamelen zal de bom ontploffen en heel New York vernietigen!

Zorg ervoor dat je onderweg steeds foto's blijft maken van alle gebeurtenissen, net zoals Peter Parker dat zou doen. Als je een schurk hebt verslagen, kun je de foto's verkopen aan de 'Daily Bugle'. In ruil voor de foto's ontvang je geld waarmee je nieuw materiaal kunt kopen om bijvoorbeeld webben te maken. Je komt immers zeker webben tekort voordat de dag voorbij is. Als Spider Man erin slaagt, om deze dag in leven te blijven en zijn naam te zuiveren, krijgt Peter Parker eindelijk de rust die hij al zolang verdient. Schiet nu maar snel op, want je hebt maar 24 uur om deze missie te volbrengen.

Ensimmäisen pysähdyspaikkasi tulisi olla Daily Bugle tarkistaaksesi ja nähdäksesi uskooko kansa Kingpinin kertomuksen. Jos näin on, nimesi puhdistamiseen tarvittavien kuvien ottaminen riippuu täysin sinusta. Sen lisäksi sinun täytyy tehdä jotain Kingpinin asentamalle pommille. Kingpinillä on kuusi uskollista seuraajaa työskentelemässä kanssaan, joten siunua täytyy taistella jokaisen kanssa päästäksesi käsiisi Kingpiniin itseensä. Jokaisella seuraajalla on avain Kingpinin pommiin. Joka kerta, kun tuhoat seuraajan, saat avaimen. Sinun on paras kiirehtiä, sillä ellet saa kaikkia kuutta avainta käsiisi kahdessakymmenessä neljässä tunnissa, tuhoaa pommi New Yorkin kaupungin!

Matkasi varrella pidä huoli siitä että otat kuvia toiminnasta, juuri kuten Peter Parker tekisi. Sillä tuhottuasi lurjuksen, voit myydä kuvat Daily Bugle ja tästä saamallasi käteisellä voit ostaa lisää verkon tekoon tarvittavaa ainetta. Joka tapauksessa, ennen kuin päivä loppuu, verkkosi on varmasti vähissä. Jos Hämähäkkimies selviää tästä päivästä hengissä ja pystyy puhdistamaan maineensa, Peter Parkerin tulisi saada hyvin ansaitsemansa loma. Pidä kiirettä, sinulla on ainoastaan kaksikymmentäneljä tuntia aikaa tämän tehtävän suorittamiseen!

Take Control!

Basic Functions

① Directional Button (D-Button)

- Press left or right to move Spidey left or right.
- Press up to climb upward on Spidey's web.
- Press down to climb down Spidey's web or to squat.

② Button 1

- Press to attack (punch or kick) Spidey's enemies.
- Press to shoot web at Spidey's enemies.
- Press to start the game.

Spielsteuerung

Grundfunktionen

① Richtungstaste

- Die Taste nach links oder rechts drücken, um Spiderman nach links oder rechts zu bewegen.
- Nach oben drücken, um ein Spider-Gewebe hochzuklettern.
- Nach unten drücken, um ein Spider-Gewebe herabzuklettern oder sich hinzuknieen.

② Taste 1

- Drücken, um Feinde anzugreifen (schlagen oder treten).
- Drücken, um auf Feinde zu schießen.
- Drücken, um das Spiel zu starten.

Aux commandes!

Fonctions de base

① Touche directionnelle (Touche D)

- Appuyez sur la gauche ou la droite pour faire bouger Spidey sur la gauche ou la droite.
- Appuyez sur le haut pour grimper sur le fil de Spidey.
- Appuyez sur le bas pour descendre ou rester sur le fil.

② Touche 1

- Appuyez pour attaquer (donner des coups de poing ou de pied) les ennemis de Spidey.
- Appuyez dessus pour lancer des fils sur les ennemis de Spidey.
- Appuyez pour commencer la partie.

Toma de control

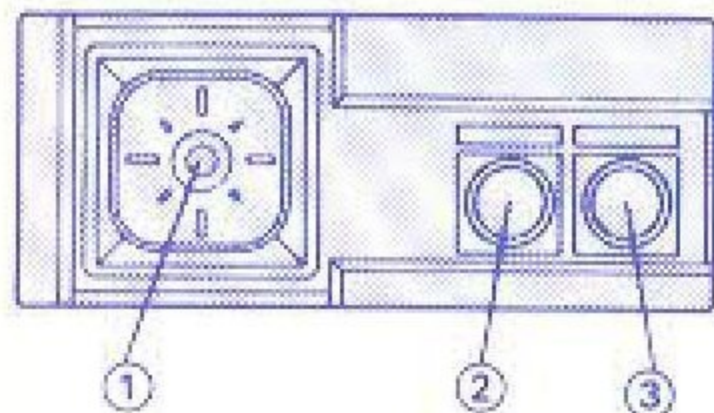
Funciones básicas

① Botón de dirección (Botón D)

- Presiónelo hacia la derecha o hacia la izquierda para que Arañita se mueva en la dirección correspondiente.
- Presiónelo hacia arriba para subir por la tela de araña.
- Presiónelo hacia abajo para bajar por la tela de araña o agacharse.

② Botón 1

- Presiónelo para atacar (dar puñetazos o patadas) a sus enemigos.
- Presiónelo para lanzar la tela de araña contra sus enemigos.
- Presiónelo para comenzar el juego.



Presa dei comandi!

Funzioni base

① Tasto direzionale (Tasto D)

- Premere a sinistra o a destra per spostare Spidey a sinistra o a destra.
- Premere sopra per arrampicarsi sulla tela di Spidey.
- Premere in basso per discendere la tela di Spidey o per accovacciarsi.

② Tasto 1

- Premere per attaccare (tirare pugni o calci) i nemici di Spidey.
- Premere per lanciare la tela addosso ai nemici di Spidey.
- Premere per avviare il gioco.

Ta kommandot!

Basfunktioner

① Styr tangenten D (rikt tangenten)

- Vicka styr tangenten D åt höger eller åt vänster för att flytta Spindelns nät åt höger eller åt vänster.
- Vicka styr tangenten D uppåt för att klättra upp längs Spindelns nät.
- Vicka styr tangenten D nedåt för att klättra ner längs Spindelns nät eller för att gå ned på knä.

② Knappen 1

- Tryck på knapp 1 för att attackera (slå eller sparka) Spindelns fiender.
- Tryck på knapp 1 för att skjuta ut nät mot Spindelns fiender.
- Tryck på knapp 1 för att börja spela.

De controller

Basic functies

① Richting toets (R-toets)

- Druk de R-toets naar links, of naar rechts om Spider Man in die richting te bewegen.
- Druk de R-toets naar boven om omhoog te klimmen in een web.
- Druk de R-toets omlaag om naar beneden te klimmen in de webben van Spider Man, of om te hurken.

② Toets 1

- Druk hierop om de vijanden van Spider Man aan te vallen (slaan of schoppen).
- Druk op deze toets om een web naar de vijand van Spider Man te schieten.
- Druk op toets 1 om met het spel te beginnen.

Ota ohjat käsiisi!

Perustoiminnot

① Suuntanappula (D-Nappula) Directional Button (D-Button)

- Paina vasemmalle tai oikealle liikuttaaksesi Hämähäkkimiestä vasemmalle tai oikealle.
- Paina ylös kiivetäksesi ylöspäin Hämähäkkimiehen verkolla.
- Paina alas kiivetäksesi alaspäin Hämähäkkimiehen verkolla tai kyykistyäksesi.

② Nappula 1 (Button 1)

- Paina hyökätäksesi (isku tai potku) Hämähäkkimiehen vihollisia vastaan.
- Paina ampuaksesi verkolla Hämähäkkimiehen vihollisia.
- Paina aloittaaksesi peli.

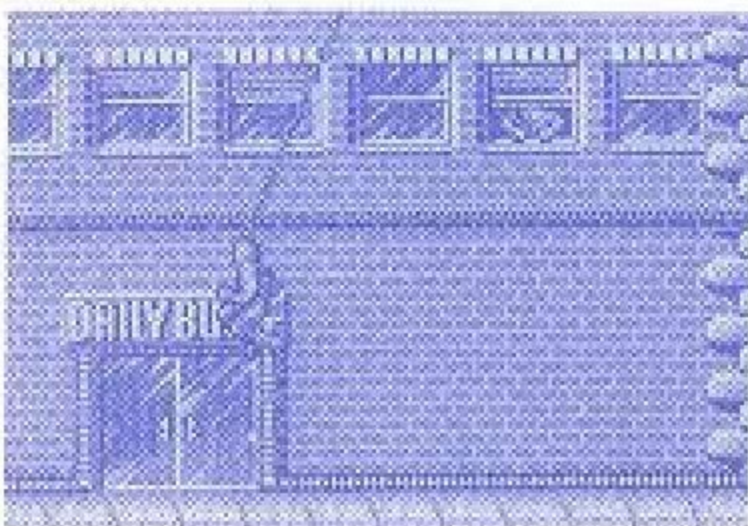
③ Button 2

- Press to jump.
- Press to cling to walls.
- Press to start the game.

Spidey's Special Feats

Web Swinging

First press Button 2 to jump in the air. Then press Button 1 to shoot Spidey's web at the ceiling. Press the D-Button to control the direction of the swing. Press Button 2 to jump off the web and then press Button 1 again to shoot a new web. This produces a vine effect and allows Spidey to quickly maneuver through tricky spots.



③ Taste 2

- Drücken, um zu springen.
- Drücken, um an Wänden zu kleben.
- Drücken, um das Spiel zu starten.

Spezielle Tricks von Spiderman

Spinnennetz-Werfen

Zuerst Taste 2 drücken, um in die Luft zu springen. Dann Taste 1 drücken, um das Spinnennetz an die Decke zu schießen. Die Richtungstaste drücken, um die Richtung des Schwungs zu kontrollieren. Dann Taste 2 drücken, um vom Spinnennetz zu springen und Taste 1 erneut drücken, um ein neues Netz zu schießen. Dadurch wird ein Lianeneffekt bewirkt, und Spiderman kann sich geschickt durch schwierige Situationen schwingen.

③ Touche 2

- Appuyez pour sauter.
- Appuyez pour vous cramponner aux murs.
- Appuyez pour commencer la partie.

Les exceptionnelles prouesses de Spidey

Balance au bout d'un fil

Appuyez tout d'abord sur la touche 2 pour prendre de l'élan. Appuyez, ensuite sur la touche 1 pour lancer le fil de Spidey au plafond. Appuyez sur la touche D pour contrôler la direction et sur la touche 2 pour lâcher le fil, puis sur la touche 1 pour lancer un nouveau fil. Cela permet à Spidey de manœuvrer rapidement en atteignant les moindres recoins, comme une vignevierge.

③ Botón 2

- Presiónelo para saltar.
- Presiónelo para subir por las paredes.
- Presiónelo para comenzar el juego.

Características especiales de Arañita

Lanzamiento del hilo de la tela de araña

Presione primero el botón 2 para saltar y luego presione el botón 1 para lanzar el hilo hacia el techo. Presione el botón D para controlar la dirección en la que tira el hilo. Presione el botón B para tomar el hilo y luego vuelva a presionar el botón 1 para lanzar más hilo. Esto producirá una tela de araña por la que Arañita podrá moverse en lugares peligrosos.

③ Tasto 2

- Premere per saltare.
- Premere per aggrapparsi alle pareti.
- Premere per avviare il gioco.

Caratteristiche speciali di Spidey

Lancio di ragnatele

Premere prima il tasto 2 per saltare nell'aria. Quindi premere il tasto 1 per lanciare verso il soffitto la ragnatela di Spidey. Premere il tasto D per controllare la direzione del lancio. Premere il tasto 2 per effettuare il volo con la ragnatela e quindi premere il tasto 1 di nuovo per lanciarne una nuova. Questo produce un'effetto a "vite" e consente a Spidey di spostarsi velocemente attraverso posti critici.

③ Knappen 2

- Tryck på knapp 2 för att hoppa.
- Tryck på knapp 2 för att klättra upp på en vägg.
- Tryck på knapp 3 för att börja spela.

Spindelns specialiteter

Nätet

Tryck först på knapp 2 för att hoppa upp i luften och tryck sedan på knapp 1 för att skjuta ut och fästa ett nät i taket. Vicka styrtangenten D (i pilarnas riktningar) för att styra riktningen på en nätsving och tryck sedan på knapp 2 för att släppa nätet. Tryck igen på knapp 1 för att skjuta ut ett nytt nät. På det här sättet kan Spindel snabbt svänga sig igenom och förbi riskfyllda passager.

③ Toets 2

- Druk op toets 2 om te springen.
- Gebruik deze toets om je vast te grijpen aan muren.
- Druk op deze toets om met het spel te beginnen.

Speciale effecten van Spider Man

Zwaaïen van web

Druk eerst op toets 2 om in de lucht te Springen. Druk daarna op toets 1 om het web van Spider Man tegen het plafond aan te schieten. Gebruik de R-toets om de richting van het web te bepalen. Druk op toets 2 om weer van het web af te springen, en druk daarna weer op toets 1 om een nieuw web te schieten. Dit geeft het effect van een klimplant en geeft Spider Man de mogelijkheid om snel te bewegen door moeilijke plekken.

③ Nappula 2 (Button 2)

- Paina hypätäksesi.
- Paina tarttuaksesi seiniin.
- Paina aloittaaksesi peli.

Hämähäkkimiehen erikoistaidonnäytteet

Verkon lennättäminen

Paina ensin Nappulaa 2 hypätäksesi ilmaan. Paina sitten Nappulaa 1 ampuaksesi Hämähäkkimiehen verkon kattoon. Paina D-Nappulaa hallitaksesi lennähdyssuuntaa. Paina Nappulaa 2 hypätäksesi pois verkolta ja paina sen jälkeen Nappulaa 1 uudelleen ampuaksesi uuden verkon. Tämä tuottaa köynnösefektin ja sallii Hämähäkkimiehen nopean liikkumisen tukalien paikkojen läpi.

Sticking to Walls

Press Button 2 to jump in the air. Press Button 2 again to have Spidey stick to the wall. Maneuver Spidey around on the wall using the D-Button. Press Button 2 a third time to have Spidey jump off the wall. Be careful, Spidey is vulnerable when he is crawling on the walls.

Kick Attack

Press the D-Button down and press Button 1.

Web Attack

Press the D-Button left or right and press Button 1.

Options Mode

To bring up the Options icons press Buttons 1 and 2 simultaneously.

An Wänden kleben

Taste 2 drücken, um in die Luft zu springen. Dann Taste 2 erneut drücken, um an der Wand zu kleben. An der Wand können Sie Spiderman mit der Richtungstaste manövrieren. Taste 2 ein drittes Mal drücken, um Spiderman von der Wand springen zu lassen. Aber Vorsicht: Spiderman ist verwundbar, wenn er an Wänden kriecht.

Kick-Angriff

Die Richtungstaste nach unten drücken und dann Taste 1 drücken.

Spinnennetz-Angriff

Die Richtungstaste nach links oder rechts drücken und dann Taste 1 drücken.

Optionsmodus

Um die Optionssymbole auf den Bildschirm zu rufen, drücken Sie Taste 1 und 2 gleichzeitig.

Adh rence aux murs

Appuyez sur la touche 2 pour sauter en l'air, puis de nouveau sur celle-ci pour coller Spidey au mur. Dirigez-le en vous servant de la touche D, puis appuyez une troisi me fois sur la touche 2 pour le faire sauter du mur. Attention, Spidey est vuln rable lorsqu'il rampe sur les murs.

Attaque   coups de pied

Appuyez sur le bas de la touche D et sur la touche 1.

Attaque au fil

Appuyez sur la gauche ou la droite de la touche D, puis sur la touche 1.

Mode d'options

Pour faire appara tre les options, appuyez sur la touche 1 et 2 simultan ment.

Adhesi n a las paredes

Presione el bot n 2 para saltar. Presione de nuevo el bot n 2 para que Ara ita se adhiera a las paredes. Controle el movimiento de Ara ita por las paredes con el bot n D. Presione por tercera vez el bot n 2 para que salte de las paredes. Tenga cuidado porque Ara ita es muy vulnerable cuando se mueve por las paredes.

Ataque dando patadas

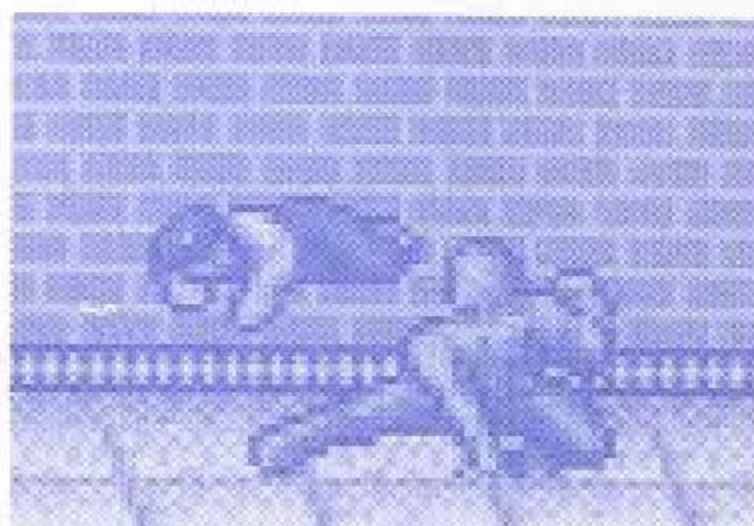
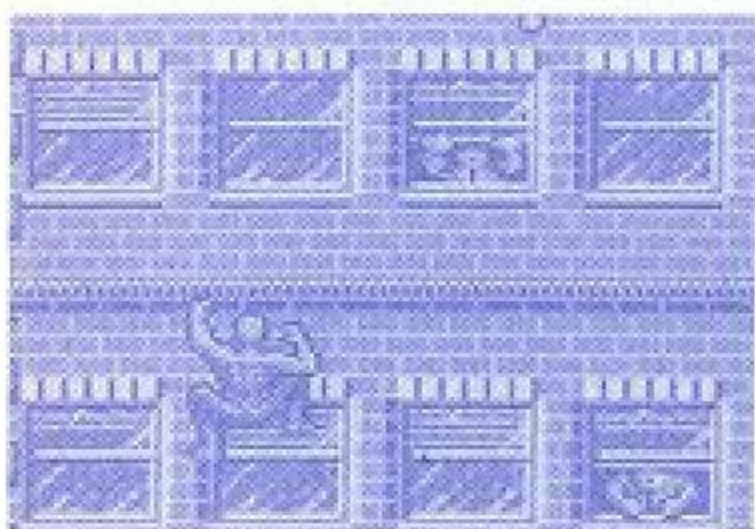
Presione el bot n D hacia abajo y presione el bot n 1.

Ataque con la tela de ara a

Presione el bot n D hacia la derecha o hacia la izquierda y presione el bot n 1.

Opciones

Presione simult neamente los botones 1 y 2 para que aparezcan las im genes de opciones.



Per aggrapparsi alle pareti

Premere il tasto 2 per saltare nell'aria. Premere di nuovo il tasto 2 per far aggrappare Spidey alla parete. Manovrare Spidey sulla parete mediante il tasto D. Premere il tasto 2 una terza volta per far staccare Spidey dalla parete. Fate attenzione, Spidey è vulnerabile quando si trova sulle pareti.

Attacco con i calci

Premere il tasto D in basso e premere il tasto 1.

Attacco con la tela

Premere il tasto D a sinistra o a destra e premere il tasto 1.

Modo delle opzioni

Per richiamare le immagini delle opzioni, premere i tasti 1 e 2 simultaneamente.



Vägglättring

Tryck på knapp 2 för att hoppa upp i luften och tryck sedan igen på knapp 2 för att Spindeln skall få fäste på väggen. Vicka styrtangenten D (i lämplig riktning) för att styra Spindelns rörelser på väggen. Tryck en tredje gång på knapp 2 för att få Spindeln att hoppa ned igen. Ta det försiktigt, Spindeln är sårbar när han klättrar på väggarna.

Sparkar

Vicka styrtangenten D nedåt och tryck på knapp 1 för att utdela en spark.

Attacker med nät

Vicka styrtangenten D åt höger eller åt vänster för att anfalla en fiende med ett nät.

Menyn options

Tryck samtidigt på knapp 1 och knapp 2 för att se och välja bland symbolerna på menyn OPTIONS.

Tegen muren opklimmen

Druk op toets 2 om in de lucht te springen, en druk daarna nog een keer op toets 2 om Spider Man tegen de muur aan te kleven. Beweeg Spider Man nu over de muur via de R-toets. Druk voor de derde keer op toets 2, om Spider Man weer van de muur af te krijgen. Pas op! Spider Man is heel erg kwetsbaar, als hij langs de muren klimt.

Aanvallen met trap

Druk de R-toets naar beneden en druk daarna op toets 1.

Web gooien

Druk de R-toets in de richting waarin je wilt gooien en druk daarna op toets 1.

Optie menu

Om de opties in beeld te krijgen, moet je toets 1 en toets 2 tegelijkertijd indrukken.

Seiniin liimautuminen

Paina Nappulaa 2 hypätäksesi ilmaan. Paina Nappulaa 2 uudelleen saadaksesi Hämähäkkimies liimautumaan seinään. Liikuta Hämähäkkimiestä seinällä käyttäen D-Nappulaa. Paina Nappulaa 2 kolmannen kerran saadaksesi Hämähäkkimies hyppäämään pois seinältä. Ole varovainen, sillä Hämähäkkimies on haavoittuva ryömiessään seinillä.

Potkuhyökkäys

Paina D-Nappulaa alas ja paina Nappulaa 1.

Verkkohyökkäys

Paina D-Nappulaa vasemmalle tai oikealle ja paina Nappulaa 1.

Vaihtoehto moodi

Saadaksesi esille Vaihtoehto ikonit paina Nappuloita 1 ja 2 samanaikaisesti.

Playing the Game

Getting Started

The Title screen appears first. Press either Button 1 or 2 to advance to the configuration screen. Here you can set the level of difficulty or sample any of the sound effects or background tracks used in the game. Press the D-Button up or down to place the marker next to a category, and left or right to change the settings.

There are three levels of difficulty — "Easy," "Difficult" and "Nightmare." When the marker is next to the sound effects or music categories, simply press the D-Button left or right and you'll hear that sound. When you're satisfied, press Button 1 or 2 to begin the game.

Und jetzt spielen wir

Spielbeginn

Der Titelschirm kommt zuerst. Entweder Taste 1 oder Taste 2 drücken, um zum Spielkonfigurations-Bildschirm vorzuschalten. Hier stellen Sie den Schwierigkeitsgrad ein oder wählen die Soundeffekte und Hintergrundmusik für das Spiel aus. Drücken Sie die Richtungstaste nach oben oder unten, um die Spielmarkierung neben eine Kategorie zu bewegen, und nach links oder rechts, um die Einstellungen zu ändern.

Es gibt drei Schwierigkeitsgrade — "Leicht" (EASY), "Schwierig" (DIFFICULT) und "Alptraum" (NIGHTMARE). Wenn die Spielmarkierung neben einem Soundeffekt oder einer Musikkategorie ist, einfach die Richtungstaste nach links oder rechts drücken, und Sie hören den Sound. Wenn Sie zufrieden sind, drücken Sie Taste 1 oder Taste 2 und beginnen mit dem Spiel.

La partie commence

Tout d'abord

L'écran-titre apparaît. Appuyez sur la touche 1 ou 2 pour faire avancer l'écran de configuration. Vous pouvez choisir sur celui-ci votre niveau de difficulté ou des exemples d'effets ou de fonds sonores utilisés au cours de la partie. Appuyez sur le haut ou le bas de la touche D pour placer le curseur à côté d'une catégorie et sur la gauche ou la droite pour modifier les réglages.

Il existe trois niveaux de difficulté: "Facile", "Difficile" et "Cauchemardesque". Lorsque le curseur se trouve sur les effets sonores ou les catégories musicales, appuyez tout simplement sur la gauche ou la droite de la touche D et le son se fera entendre. Si un son particulier vous plaît, appuyez sur la touche 1 ou 2 pour commencer la partie.

El juego

Comienzo del juego

La pantalla del título aparece en primer lugar. Presione el botón 1 o el 2 para pasar a la pantalla de configuración. Aquí podrá establecer el nivel de dificultad o probar con uno cualquiera de los efectos de sonido o música de fondo del juego. Presione el botón D hacia arriba o hacia abajo para poner el marcador próximo a una categoría, y hacia la derecha o hacia la izquierda para cambiar los ajustes.

Existen tres niveles de dificultad: fácil, difícil y muy difícil. Cuando el marcador esté a continuación de los efectos de sonido o categoría musical, presione simplemente el botón D hacia la derecha o hacia la izquierda y oirá ese sonido. Cuando esté listo, presione el botón 1 o el 2 para empezar a jugar.



Per giocare

Preparativi

Per primo appare lo schermo del titolo. Premere il tasto 1 o 2 per avanzare nello schermo della configurazione. Qui potete stabilire il livello di difficoltà o provare uno qualsiasi degli effetti sonori o colonne sonore usate nel gioco. Premere il tasto D sopra o sotto per porre il cursore vicino ad una categoria e a sinistra o a destra per cambiare le regolazioni.

Ci sono tre livelli di difficoltà — facile (Easy), difficile (Difficult) e da incubo (Nightmare). Quando il cursore si trova vicino agli effetti sonori o alle categorie musicali, premere semplicemente il tasto D a sinistra o a destra per sentire quel suono. Quando siete soddisfatti, premete il tasto 1 o 2 per iniziare il gioco.



Spelanvisningar

Att börja spela

Först visas rubriksenen. Tryck på knapp 1 eller knapp 2 för att gå till menyn för val av spelförutsättningar eller provlyssning av spelets olika bakgrundsmelodier och ljudeffekter. Vicka styrtangenten D, uppåt eller nedåt, för att flytta markören mellan de olika valalternativen. Vicka sedan styrtangenten D åt höger eller åt vänster för att se varje valalternativs eget urval.

Det finns tre svårighetsgrader DIFFICULTY — lätt, svår eller mardröm EASY/DIFFICULT/NIGHTMARE. Vicka styrtangenten D åt höger eller åt vänster för att höra ett visst musikstycke MUSIC: TUNE eller en ljudeffekt SOUND EFFECT: SEX efter att du ställt markören bredvid något av de två alternativen. Tryck på knapp 1 eller knapp 2, när du är nöjd, för att börja spelet.

Het spel spelen

Beginnen

Het titelscherm verschijnt eerst. Druk op toets 1 of op toets 2 en het volgende scherm zal verschijnen. Op dit scherm kun je de moeilijkheidsgraad instellen, of bijvoorbeeld bepaalde geluiden in het spel veranderen. Druk op de R-toets naar boven, of naar beneden om het pijltje naar een andere categorie te verplaatsen. Druk de R-toets naar links of naar rechts om binnen deze categorie dingen te veranderen.

Er zijn drie moeilijkheidsgraden, EASY (makkelijk), DIFFICULT (moeilijk), NIGHTMARE (nachtmerrie). Als de pijl naast 'Sound Effects' of Muziek staat, moet je de R-toets naar links en naar rechts drukken tot je het juiste melodietje hoort. Druk hierna op toets 1 of toets 2 om met het spel te beginnen.

Pelin pelaaminen

Valmistautuminen

Otsikkoruutu tulee ensin näkyviin. Paina joko Nappulaa 1 tai 2 edetäksesi kokoonpanoruutuun. Tässä voit asettaa pelin vaikeusasteen sekä kokeilla mitä tahansa pelissä käytettävää ääniefektiä tai taustaa. Paina D-Nappulaa ylös tai alas asettaaksesi merkin kategorian viereen ja vasemmalle tai oikealle vaihtaaksesi taustaa.

Pelissä on kolme vaikeusastetta — "Easy" (helppo), "Difficult" (vaikea) ja "Nightmare" (painajainen). Kun merkki on ääniefektien tai musiikkikategorioiden vieressä, paina yksinkertaisesti D-Nappulaa vasemmalle tai oikealle ja kuulet kyseisen äänen. Kun olet tyytyväinen, paina Nappulaa 1 tai 2 aloittaaksesi pelin.



You'll see the Kingpin on television announcing that Spider-Man has planted a bomb in New York City. Press Button 1 or 2 to pass through this sequence. You'll find Spidey on the street outside the Daily Bugle. You need to somehow get inside and find out if the press is buying the Kingpin's story. But remember, everyone on the street thinks that you are now a hideous criminal. Be careful!

Sie sehen den Kingpin im Fernsehen, wie er bekanntgibt daß Spiderman eine Bombe in New York City versteckt hat. Drücken Sie Taste 1 oder 2, um schnell durch diese Sequenz zu gehen. Dann finden Sie Spiderman auf der Straße vor dem Daily Bugle. Sie müssen ins Gebäude kommen und herausfinden, ob die Presse die Kingpin-Geschichte glaubt. Aber denken Sie daran, auf der Straße glauben alle, daß Sie jetzt ein fürchterlicher Verbrecher sind. Seien Sie vorsichtig!

Kingpin apparaît alors sur l'écran de télévision, annonçant que l'homme-araignée a caché une bombe en plein centre de la ville de New York. Appuyez sur la touche 1 ou 2 pour passer cette scène et vous rencontrez Spidey dans la rue à l'extérieur du bâtiment du journal "Daily Bugle". Cherchez à rentrer à l'intérieur pour voir si la presse croit à l'histoire de Kingpin. Mais, sachez que maintenant tout le monde pense que vous êtes un odieux criminel. Soyez prudent!

Ahora verá a Kingpin en la pantalla de televisión anunciando que el Hombre Araña ha colocado una bomba en la Ciudad de Nueva York. Presione el botón 1 o el 2 para omitir esta secuencia. Encontrará entonces a Arañita en la calle, en frente del diario Daily Bugle. Tendrá que entrar en el edificio para saber si la prensa se ha creído la historia que les cuenta Kingpin. Pero recuerde, toda la gente piensa ahora que usted es un malvado criminal. ¡Tenga cuidado!

Screen Signals

- ① **Timer:** You will always know, just by glancing at the top of the data window on the left side of the screen, just how much time remains for you to topple the Kingpin and save the city.
- ② **Life Bar:** This bar will appear when you are not in the Options screen. It gets smaller as Spidey suffers damage. When Spidey is near death it will turn red.

Bildschirmsignale

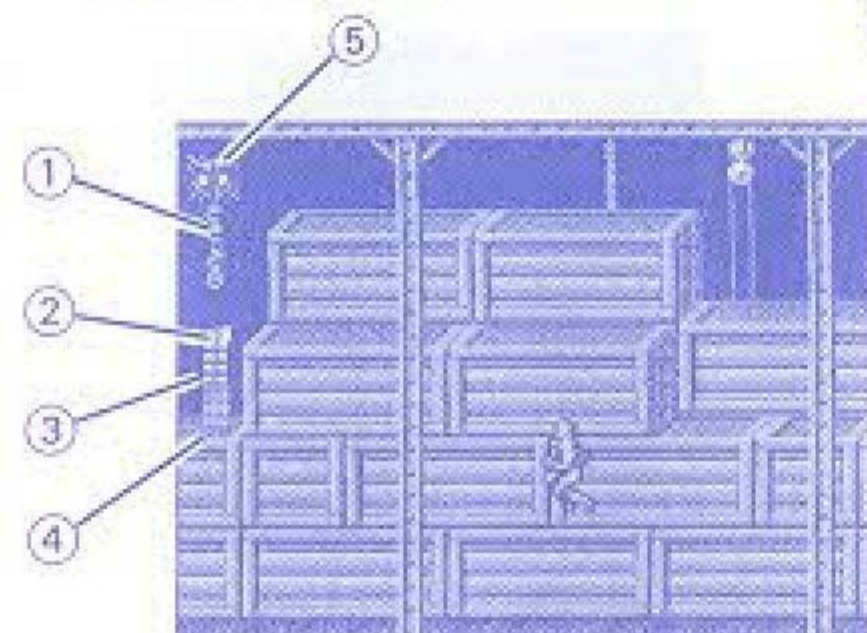
- ① **Timer:** Oben links im Datenfenster können Sie sehen, wieviel Zeit Sie noch haben, um den Kingpin auszuschalten und die Stadt zu retten.
- ② **Lebensbalken:** Dieser Balken erscheint, wenn Sie nicht im Optionsbildschirm sind. Er wird kürzer, wenn Spiderman verwundet wird. Wenn Spiderman fast tot ist, wird der Balken rot.

Signaux d'écran

- ① **Minuterie:** Vous êtes continuellement tenu au courant du temps qu'il vous reste pour renverser Kingpin et sauver la ville et il vous suffit, pour cela, de jeter un coup d'oeil sur le haut de la fenêtre des données, sur la partie gauche de l'écran.
- ② **Barre de vie:** Cette barre apparaît si vous n'êtes pas sur l'écran des options. Elle devient plus petite si Spidey subit des dommages et tourne au rouge s'il est proche de la mort.

Señales en la pantalla

- ① **Temporizador:** Mirando a la parte superior de la ventana de datos, en el lado izquierdo de la pantalla, podrá ver rápidamente el tiempo que le queda para derrotar a Kingpin y salvar la ciudad.
- ② **Barra de vida:** Esta barra aparecerá cuando usted no esté en la pantalla de opciones. Su tamaño se reduce al recibir golpes Arañita. Se pone roja cuando nuestro héroe está a punto de morir.



Vedrete Kingpin in televisione mentre annuncia che Spiderman ha piazzato una bomba in New York City. Premere il tasto 1 o 2 per passare lungo questa sequenza. Troverete Spidey sulla strada fuori dal Daily Bugle. Avrete bisogno di entrare in qualche modo all'interno e verificare se la stampa sta comprando la storia di Kingpin. Ma ricordate, ognuno in strada pensa che voi siate un orrendo criminale. Fate attenzione!

Nu får du se Kingpin meddela på tv att Spindelmannen har gömt en bomb i New York. Tryck på knapp 1 eller knapp 2 om du vill hoppa över den här scenen. Spindeln kommer nu att befinna sig utanför Daily Bugles huvudkontor. Du måste ta dig in, på något sätt, för att kunna ta reda på om allmänheten tror på Kingpins berättelse eller inte. Kom ihåg att alla på gatorna tror att du är en farlig brottsling. Var försiktig!

Nu verschijnt Kingpin op het scherm, met het bericht dat Spider Man een bom heeft geplaatst in New York. Druk op toets 1 of toets 2 om dit bericht te beëindigen. Nu staat Spider Man op straat, voor het gebouw van de 'Daily Bugle'. Je moet proberen om op één of andere manier binnen te komen, om uit te vinden of de pers het verhaal van Kingpin gelooft. Maar pas goed op! Iedereen op straat denkt, dat jij een afschuwelijke crimineel bent. Wees voorzichtig!

Näet Kingpinin televisiossa kuuluttamassa, että Hämähäkkimies on asentanut pommin New Yorkin kaupunkiin. Paina Nappulaa 1 tai 2 päästäksesi tämän jakson läpi. Löydät Hämähäkkimiehen kadulta Daily Bugle ulkopuolelta. Sinun täytyy jotenkin päästä sisään ja selvittää uskooko lehdistö Kingpinin kertomukseen. Mutta muista, että jokainen kadullakulkija uskoo sinun nyt olevan inhottavan rikollisen. Ole varuillasi!

Segnali sullo schermo

① **Timer:** Sarete sempre in grado di sapere semplicemente dando un'occhiata in cima alla finestra dei dati sulla sinistra dello schermo, quanto vi rimane per abbattere Kingpin e salvare la città.

② **Barra della vita:** Questa barra apparirà quando non vi trovate sullo schermo delle opzioni. Diventa più piccola quando Spidey sta subendo dei danni. Quando Spidey è prossimo alla morte, diventa rosso.

Mätarna och tecknen som visas på bildskärmen

① **Timern:** Du kan alltid hålla reda på exakt hur lång tid du har på dig att besegra Kingpin och hans hantlangare och rädda staden genom ett enkelt ögonkast på timern, överst i faktarutan, i bildskärmens vänstra kant.

② **Livsmätaren:** Livsmätaren visas närhelst du inte befinner dig på menyn för val av spelförutsättningar. Stapeln på mätaren krymper var gång Spindeln tar skada. Stapeln blir röd när Spindeln är nära att dö.

Wat staat er op het scherm

① **Klok:** Je kunt altijd met één korte blik kunnen zien, hoeveel tijd je nog over hebt om Kingpin te vernietigen en de stad te redden.

② **Levensbalk:** Deze balk verschijnt als je niet in het optie menu zit. Hij wordt kleiner op het moment dat Spider Man geraakt wordt. Als Spider Man bijna dood is, zal de balk rood kleuren.

Signaalit ruudussa

① **Ajastin:** Tiedät aina, vilkaisemalla kuvaruudun vasemmalla olevan tietokkunan ylälaitaa, kuinka paljon aikaa sinulla on jäljellä Kingpinin kaatamiseen ja kaupungin pelastamiseen.

② **Elämän pylväs:** Tämä ruutu tulee esille silloin, kun et ole Vaihtoehtoruudussa. Se pienenee Hämähäkkimiehen vahingoituessa. Kun Hämähäkkimies on kuoleman kynnyksellä, se muuttuu punaiseksi.

- ③ **Web Cartridges Remaining:** Below the Life Bar are blocks which represent how many cartridges of webbing Spidey has left. The only way to get more web is to sell your pictures and purchase more webbing fluid.
- ④ **Web remaining in current cartridge:** These lines shrink from left to right whenever Spidey uses his web. Whenever these lines disappear a new cartridge is employed and a block will disappear from the 'remaining cartridges' display (see above).
- ⑤ **Spidey Sense:** Whenever Spidey senses danger this icon will flash for a short time. This usually indicates that one of Kingpin's henchmen is nearby and Spidey should be careful.

Options

When you push Buttons 1 and 2 at the same time during the game you will enter the Options mode. Press the D-Button up, down, left or right to select an option by revealing the various icons.

- ③ **Patronen mit Spinnennetzmaterial:** Unter dem Lebensbalken erscheinen Blöcke. Diese zeigen an, wieviel Patronen für Spinnennetzmaterial Spiderman noch hat. Um neue Patronen zu kaufen, muß Spiderman seine Fotos verkaufen, um sich Geld zu verschaffen.
- ④ **Spinnennetzmaterial in der Patrone:** Diese Striche schrumpfen von links nach rechts, wenn Spiderman seine Spinnennetzmaterial verbraucht. Wenn diese Striche ganz verschwunden sind, ist die momentane Patrone leer, und ein Block verschwindet von der Patronenanzeige (siehe oben).
- ⑤ **Spidermans sechster Sinn:** Wenn Spiderman Gefahr wittert, blinkt dieses Symbol eine kurze Zeit lang. Das bedeutet meistens, daß einer der Spießgenossen von Kingpin in der Nähe und darum Vorsicht geboten ist.

Optionen

Wenn Sie Taste 1 und Taste 2 beim Spiel gleichzeitig drücken, schalten Sie auf Optionsmodus. Drücken Sie die Richtungstaste nach oben, unten, links oder rechts, um eine Option zu wählen, indem Sie die betreffenden Symbole aussuchen.

- ③ **Reste de cartouches de fil:** En-dessous de la barre de vie se trouvent des blocs qui représentent le nombre de cartouches de fil restantes. Le seul manière d'obtenir plus de fil est de vendre vos photos et d'acheter du fluide pour fabriquer du fil.
- ④ **Fil restant dans la cartouche utilisée:** Les lignes rétrécissent de droite à gauche lorsque Spidey se sert de son fil. Lorsque les lignes disparaissent une nouvelle cartouche doit être utilisée et un bloc disparaît de l'affichage du nombre de cartouches (voir au-dessus).
- ⑤ **Les présentiments de Spidey:** Chaque fois que Spidey ressent un danger, un symbole clignote pendant quelques secondes. Cela signifie, en principe, qu'un mauvais garnement est tout proche et qu'il faut être sur vos gardes.

Options

Si vous appuyez sur les touches 1 et 2 en même temps pendant la partie, vous entrez en mode d'options. Appuyez sur le haut, le bas, la droite ou la gauche pour choisir une option et dévoiler les différents symboles.

- ③ **Cartuchos de tela de araña restantes:** Debajo de la barra de vida hay bloques que representan los cartuchos de tela de araña que le quedan a Arañita. La única forma de aumentar el número de cartuchos consiste en vender sus fotografías y comprar más.
- ④ **Tela de araña que queda en el cartucho que está utilizando:** Estas líneas se reducen de izquierda a derecha cada vez que Arañita utiliza la tela de araña. Al desaparecer estas líneas se emplea un nuevo cartucho y desaparece un bloque de la visualización de "cartuchos de tela de araña restantes" (vea el párrafo anterior).
- ⑤ **Sentido de Arañita:** Cuando Arañita siente peligro, esta imagen parpadea durante un breve periodo de tiempo. Esto indica generalmente que uno de los esbirros de Kingpin está cerca y Arañita debe andar con mucho cuidado.

Opciones

Cuando presione los botones 1 y 2 al mismo tiempo durante el juego entrará en el modo de opciones. Presione el botón D hacia arriba o hacia abajo, o hacia la derecha o hacia la izquierda para seleccionar una opción revelando las diversas imágenes.

- ③ **Cartucce di ragnatele rimanenti:** Sotto la barra della vita ci sono dei blocchi che rappresentano quante cartucce di ragnatela sono rimaste a Spidey. L'unico modo per ottenere più tela è quello di vendere le foto e acquistare più fluido per ragnatela.
- ④ **Tela rimanente nell'attuale cartuccia:** Queste linee si restringono da sinistra a destra ogni volta che Spidey usa la sua tela. Ogni volta che le linee scompaiono, viene impiegata una nuova cartuccia e dal display delle "cartucce rimanenti" scomparirà un blocco (vedere sopra).
- ⑤ **Il senso di Spidey:** Ogni volta che Spidey percepisce un pericolo, questa immagine lampeggerà per breve tempo. Questo generalmente indica che uno dei seguaci di Kingpin è nelle vicinanze e Spidey dovrà di conseguenza fare particolare attenzione.

Opzioni

Quando premete i tasti 1 e 2 contemporaneamente durante il gioco, entrerete nel modo delle opzioni. Premere il tasto D sopra, sotto, a sinistra o a destra per selezionare un'opzione rivelandone le varie immagini.

- ③ **Nät kapslar för nätvätska som återstår:** Blocken som visas under livsmätaren i faktarutan visar hur många nät kapslar Spindeln har kvar. Det enda sättet att skaffa nya kapslar är att sälja dina bilder och använda pengarna till att köpa ny nätvätska.
- ④ **Nätvätska som återstår i nuvarande nät kapsel:** De här linjerna krymper från vänster till höger allteftersom Spindeln använder sina nät. När linjerna har försvunnit helt byts nät kapseln automatiskt ut och en av blocken för återstående nät kapslar försvinner i faktarutan (föregående rubrik).
- ⑤ **Spindelkänslan:** Den här symbolen blinkar för en kort stund på bildskärmen när spindeln känner på sig att det är fara å färde. Vanligtvis betyder det att en av Kingpins hantlangare finns i närheten och att Spindeln måste vara extra försiktig.

Menyn med symboler för olika valmöjligheter OPTIONS

Menyn med symboler för olika valmöjligheter OPTIONS visas på bildskärmen när du trycker på knapparna 1 och 2 samtidigt, när som helst under spelets gång. Vicka styrtangenten D uppåt, nedåt, åt höger eller åt vänster för att ta fram och välja en av symbolerna.

- ③ **Web cassettes:** Onder de levensbalk staan blokjes, die het aantal cassettes met web vloeistof aangeven. De enige manier om meer web te krijgen, is door middel van het verkopen van foto's. Hiervoor krijg je geld waarmee je vloeistof kunt kopen.
- ④ **Hoeveelheid web in cassette:** Deze lijnen krimpen van links naar rechts als Spider Man weer wat gebruikt. Als deze lijn verdwijnt, is er weer een cassette op.
- ⑤ **Spider Man sensor:** Als Spider Man voelt dat er gevaar in de buurt is, zal deze afbeelding een paar keer gaan knipperen. Dit duidt meestal aan dat één van de handlangers van Kingpin in de buurt is en dat Spider Man dus extra op zijn hoede moet zijn.

Opties

Als je toets 1 en toets 2 tegelijk indrukt, zal het optie menu verschijnen. Druk op de R-toets naar boven of beneden, naar links of naar rechts om een optie te kiezen. De gekozen afbeeldingen zullen oplichten.

- ③ **Jäljellä olevat verkkokanisterit:** Elämän pylvään alapuolella on pylväitä, jotka kuvaavat sitä kuinka monta verkkokanisteria Hämähäkkimiehellä on jäljellä. Ainut tapa saada lisää verkkoa on myydä kuvasi ja ostaa lisää verkkonestettä.
- ④ **Jäljellä oleva verkko parhaillaan käytössä olevassa kanisterissa:** Nämä viivat kutistuvat vasemmalta oikealle aina kun Hämähäkkimies käyttää verkkoaan. Aina kun nämä viivat katoavat, uusi kanisteri otetaan käyttöön ja yksi pylväs häviää "Jäljellä olevat kanisterit" taulusta (katso yläpuolelle).
- ⑤ **Hämähäkkimiehen aisti:** Aina kun Hämähäkkimies aistii vaaran, tämä ikoni välkkyvä vähän aikaa. Tämä tavallisesti tarkoittaa sitä, että joku Kingpinin seuraajista on lähellä ja Hämähäkkimiehen tulisi olla varovainen.

Valinnat

Kun painat Nappuloita 1 ja 2 samanaikaisesti pelin aikana saavut Valintoihin. Paina D-Nappulaa ylös, alas, vasemmalle tai oikealle tehdäkseen valintasi paljastaen eri ikonit.



- ① This tells you how many of the Kingpin's keys Spidey has obtained. Press the D-Button down to see how you're doing.
- ② This is the standard game play icon. Selecting this will return you to the game. Press left or right to reveal the icon.
- ③ Pressing Button 1 while this icon is up will let you take a snapshot. You will see the flash go off and then you will return to the game. You can take as many as twenty-four pictures during each stage of the game. Here's a hint — hit the boss you're battling with a massive web attack, then quickly take a couple of photos to show to Jonah Jameson. If he doesn't believe you then, you're really in dire straits!
- ④ Pressing Button 1 while this icon is up will turn the background music on or off. It also returns you to the game. Press the D-Button left or right to reveal this icon.

①



- ① Dies zeigt, wie viele der Schlüssel zu Kingpins Bombe Sie bereits haben. Drücken Sie die Richtungstaste nach unten, um zu sehen, wie Sie stehen.
- ② Dies ist das normale Spielsymbol. Wenn Sie es wählen, kehren Sie zum Spiel zurück. Nach links oder rechts drücken, um das Symbol zu wählen.
- ③ Taste 1 drücken, wenn das Symbol erscheint, um einen Schnappschuß zu machen. Sie sehen einen Blitz und kehren dann zum Spiel zurück. Sie können bis zu 24 Bilder in jeder Spielstufe machen. Ein Tip: machen Sie ein Foto vom Boss unter einem massiven Spinnennetzangriff und bringen Sie es schnell zu Jonah Jameson. Wenn er Ihnen dann nicht glaubt, haben Sie wirklich Probleme!
- ④ Taste 1 drücken, während das Symbol erscheint, um die Hintergrundmusik ein — und auszuschalten. Dadurch kehren Sie zum Spiel zurück. Drücken Sie die Richtungstaste nach links oder rechts, um dieses Symbol zu zeigen.

- ① Vous indique combien de clés Spidey a déjà trouvées. Appuyez sur le bas de la touche D pour voir comment vous vous en tirez.
- ② C'est le symbole ordinaire du jeu. Si vous le sélectionnez, vous revenez à la partie. Appuyez sur la gauche ou la droite pour dévoiler ce symbole.
- ③ Appuyez sur la touche 1 tandis que le symbole est sur l'écran, et tirez une photo. Vous pouvez voir le flash s'éteindre et vous retournez alors à votre partie. Vous pouvez prendre 24 photos à chaque étape de la partie. Mais ici un petit conseil vous sera utile: Lancez une grande quantité de fil contre le boss avec lequel vous vous battez et prenez vite quelques photos que vous montrerez à Jonah Jameson. S'il ne vous croit pas, vous voilà dans une situation désespérée!
- ④ Si vous appuyez sur cette touche alors que l'image est affichée, la musique de fond se met en marche ou s'arrête. Vous revenez également à la partie. Appuyez sur la gauche ou la droite de la touche D pour dévoiler ce symbole.

②



- ① Esto le indica el número de llaves de Kingpin que están en posesión de Araña. Presione el botón D para ver qué tal lo está haciendo.
- ② Esta es la imagen estándar para jugar. Seleccionándola se vuelve al juego. Presione el botón D hacia la derecha o hacia la izquierda para revelar la imagen.
- ③ Al presionar el botón 1 mientras aparece esta imagen podrá tomar una fotografía. Verá como se dispara el flash y luego volverá al modo del juego. Durante cada etapa del juego podrá tomar un máximo de 24 fotografías. Le recomendamos atacar a un secuaz de Kingpin con un ataque masivo de tela de araña y tomar rápidamente un par de fotos para mostrárselas a Jonah Jameson. Si éste no le cree, se encontrará en un buen lío.
- ④ Al presionar el botón 1 mientras aparece esta imagen se conectará y desconectará la función de música de fondo. También le devuelve al modo de juego. Presione el botón D hacia la derecha o hacia la izquierda para revelar esta imagen.

- ① Questo indica quante chiavi di Kingpin, Spidey ha ottenuto. Premere il tasto D sotto per vedere come state andando.
- ② Questa è l'immagine del gioco standard. La pressione di questo vi riporta al gioco. Premere a sinistra o a destra per rivelare l'immagine.
- ③ La pressione del tasto 1 mentre è visualizzata questa immagine, vi permetterà di scattare una istantanea. Vedrete il flash spegnersi e quindi ritornerete al gioco. Potete prendere fino a ventiquattro foto per ogni stadio del gioco. Ecco un consiglio — colpite il boss che state perseguendo con un consistente attacco di tela, quindi prendete velocemente un paio di foto per mostrarle a Jonah Jameson. Se non vi crede ancora, siete davvero nei guai!
- ④ La pressione del tasto 1 mentre è visualizzata questa immagine, spegnerà o accenderà la colonna sonora. Vi fa anche ritornare al gioco. Premere a sinistra o a destra per rivelare questa immagine.



- ① När du väljer den här symbolen får du reda på hur många av Kingpins nycklar Spindelns har lyckats få tag på just nu. Vicka styrtangenten D nedåt för att mata in ditt val och se hur du klarat dig så här långt.
- ② Den här är symbolen betyder normalt spelsätt. Välj den här symbolen när du vill fortsätta spela (t.ex. efter att ha avslutat dina val på en meny). Vicka styrtangenten D åt höger eller åt vänster för att ta fram symbolen.
- ③ Om du trycker på knapp 1 när symbolen visas tar du en ögonblicksbild av spelscenen du just lämnat. Du ser en fotoblixt, varefter spelet fortsätter. Du kan ta så många som tjugofyra bilder under varje speletapp. Ett litet tips — sätt in en ordentlig nätattack på den av hantlangarna du kämpar mot och ta ett gäng bilder som du sedan kan visa för Jonah Jameson. Om han inte tror på dig efter det sitter du verkligen på pottkanten!
- ④ Bakgrundsmusiken sätts på eller slängs av när du trycker på knapp 1 när den här symbolen visas, varefter spelet fortsätter automatiskt. Vicka styrtangenten D åt höger eller åt vänster för att ta fram symbolen.

- ① Dit laat zien hoeveel sleutels Spider Man al heeft. Druk de R-toets naar beneden om te zien hoe goed het gaat.
- ② Dit is de afbeelding om terug te keren naar het spel. Druk op links of rechts om een symbool te zien.
- ③ Via deze afbeelding en toets 1 neem je een foto. Je ziet een flits, en daarna keer je weer terug naar het spelscherm. Iedere ronde kun je 24 foto's maken. Hier volgt een hint — zorg dat de persoon waar je mee vecht verward raakt in een web en neem dan snel een paar foto's. Laat deze foto's zien aan Jonah Jameson. Als deze je niet gelooft, zit je werkelijk in de penarie!
- ④ Als je op toets 1 drukt, terwijl je op deze afbeelding staat, kun je de achtergrond muziek veranderen.



- ① Tämä kertoo sinulle kuinka monta Kingpinin avainta Hämähäkkimies on saanut haltuunsa. Paina D-Nappulaa alas nähdäksesi kuinka sinulla menee.
- ② Tämä on standardi pelin pelaamisikoni. Valitsemalla tämän palaat takaisin peliin. Paina vasemmalle tai oikealle paljastaaksesi ikonin.
- ③ Painamalla Nappulaa 1, kun tämä ikoni on esillä, voit ottaa kuvan. Näet salaman välähtävän, jonka jälkeen palaat takaisin peliin. Voit ottaa aina kaksikymmentäneljä valokuvaa pelin eri kohtauksissa. Tässä pieni vihje — iske päällismiestä, jonka kanssa taistelet, massiivisella verkkohyökkäyksellä, ota sen jälkeen nopeasti pari kuvaa näyttääksesi ne Jonah Jamesonille. Ellei hän usko sinua silloin, olet todella kauheassa pulassa!
- ④ Painamalla Nappulaa 1, kun tämä ikoni on esillä, laittaa se taustamusiikin päälle tai kääntää sen pois päältä. Se myös palauttaa sinut takaisin peliin. Paina D-Nappulaa vasemmalle tai oikealle paljastaaksesi tämän ikonin.

⑤ Pressing Button 1 while this icon is up will allow you to skip past the animated story screens. Press the D-Button left or right to reveal the book symbol, press Button 1 to reveal the Story icon, and use the Fist icon to return to the game.

⑥ Pressing Button 1 while this icon is up will allow you to return to Peter's house and take a rest. Be careful, as each time you rest you are wasting precious time. When you see Peter's pad, press Button 2 to rest. Each time you press Button 2, you lose 15 minutes from the timer, and gain a corresponding amount of energy (in percent). Press Button 1 to continue play.

NOTE: This icon only appears after you meet Dr. Strange. If you take a rest during a stage, you have to start over again.

You collect points as you waste enemies. Press the D-Button down to see the score counter.

⑤



⑤ Durch Drücken von Taste 1, während dieses Symbol erscheint, können Sie die Geschichtenbildschirme überspringen. Drücken Sie die Richtungstaste nach links oder rechts, um das Buchsymbol zu zeigen, und dann Taste 1, um das Geschichtensymbol zu zeigen. Mit dem Faustsymbol kehren Sie ins Spiel zurück.

⑥ Durch Drücken von Taste 1 während dieses Symbol erscheint können Sie in Peters Haus zurückkehren und eine Ruhepause nehmen. Aber Vorsicht, mit jeder Ruhepause wird wertvolle Zeit verschwendet. Wenn Sie Peters Bett sehen, drücken Sie Taste 2 zum Ausruhen. Jedes Mal wenn Sie Taste 2 drücken, verlieren Sie 15 Minuten vom Timer und gewinnen eine entsprechende Energiemenge (in Prozent). Drücken Sie Taste 1, um mit dem Spiel fortzufahren.

HINWEIS: Dieses Symbol erscheint nur, nachdem Sie Dr. Strange treffen. Wenn Sie während einer Spielstufe eine Pause machen, müssen Sie von neuem starten.

Sie sammeln Punkte wenn Sie Feinde zerstören. Drücken Sie die Richtungstaste nach unten, um den Punktestand zu sehen.

⑤ Si vous appuyez sur la touche 1 alors que le symbole est affiché, vous pouvez sauter l'écran de dessin animé de l'histoire. Appuyez sur la droite ou la gauche de la touche D pour dévoiler le symbole du livre, sur la touche 1 pour dévoiler le symbole de l'histoire et utilisez le symbole du poing pour retourner à la partie.

⑥ Appuyez sur la touche 1 lorsque le symbole apparaît, cela vous permet de retourner dans la maison de Peter et de vous reposer. Mais restez prudent, car vous perdez ainsi votre précieux temps. Lorsque vous voyez le lit de Peter, appuyez sur la touche 2 pour vous reposer. A chaque pression sur la touche 2, vous perdez 15 minutes de temps, mais gagnez un montant proportionnel d'énergie (en pourcentage). Appuyez sur la touche 1 pour continuer la partie.

REMARQUE: Cette image apparaît uniquement après avoir rencontré Dr Strange. Si vous vous reposez au cours d'une étape, vous devez repartir à zéro.

Vous accumulez des points lorsque vous supprimez des ennemis. Appuyez sur la touche D pour faire apparaître le compteur de points.

⑤ Al presionar el botón 1 mientras aparece esta imagen usted podrá omitir la pantalla de historia animada. Presione el botón D hacia la derecha o hacia la izquierda para revelar el símbolo del libro, presione el botón 1 para revelar la imagen de la historia y utilice la imagen del puño para volver al juego.

⑥ Al presionar el botón 1 mientras aparece esta imagen podrá volver a la casa de Peter a descansar. Tenga cuidado porque cada vez que descansa pierde un tiempo precioso. Cuando vea la cama de Peter, presione el botón 2 para descansar. Cada vez que presione el botón 2 perderá 15 minutos y ganará la cantidad correspondiente de energía (porcentaje) Presione el botón 1 para continuar jugando.

NOTA: Esta imagen aparece solamente después de encontrarse con el Dr. Strange. Si usted toma un descanso durante una etapa tiene que volver a empezar de nuevo.

Al derrotar a sus enemigos va tomando puntos. Presione el botón D para ver el contador de puntuación.

⑤ La pressione del tasto 1 mentre è visualizzata questa immagine vi consente di saltare oltre gli schermi della storia. Premere il tasto D a sinistra o a destra per rivelare il simbolo del libro, premere il tasto 1 per rivelare l'immagine della storia e usare l'immagine del pugno per tornare al gioco.

⑥ La pressione del tasto 1 mentre è visualizzata questa immagine vi permette di tornare alla casa di Peter e riposarvi un po'. Fate attenzione perché ogni volta che vi riposare, state perdendo del tempo prezioso. Quando vedete il cuscino di Peter, premere il tasto 2 per riposare. Ad ogni pressione del tasto 2, perdetevi 15 minuti dal timer e guadagnate una quantità di energia corrispondente (in percentuale). Premere il tasto 1 per continuare il gioco.

NOTA: Questa immagine appare solo dopo che avrete incontrato il Dr. Strange. Se vi riposare nel mezzo di uno stadio, dovete riprendere daccapo.

Raccogliete punti a mano a mano che fate fuori i nemici. Premere il tasto D verso il basso per vedere il contatore dei punti.

⑤ Om du trycker på knapp 1 när den här symbolen visas bläddrar du snabbt förbi de animerade berättelsescenerna. Vicka styrtangenten D, åt höger eller åt vänster, för att ta fram boksymbolen, tryck sedan på knapp 1 för att ta fram berättelsesymbolen och välj sedan knytnävssymbolen för att fortsätta spela.

⑥ Tryck på knapp 1 när den här symbolen visas för att återvända till Peters hus och få lite vila. Men se upp, var gång du tar en rast slösar du med dyrbar tid. Tryck på knapp 2, när du ser en bild på Peters kudde, för att vila. Varje gång du vilar förlorar du femton minuter på timern men får tillbaka motsvarande kraft (i procent) på livsmätaren. Tryck på knapp 1 för att fortsätta spela.

OBS! Den här symbolen visar sig bara efter att du mött Dr. Strange. Om du tar en rast vid något annat tillfälle under spelets gång måste du börja om spelet från början.

Du tjänar poäng varje gång du tar kål på en motståndare. Vicka styrtangenten D nedåt för att ta fram poängräknaren på bildskärmen.

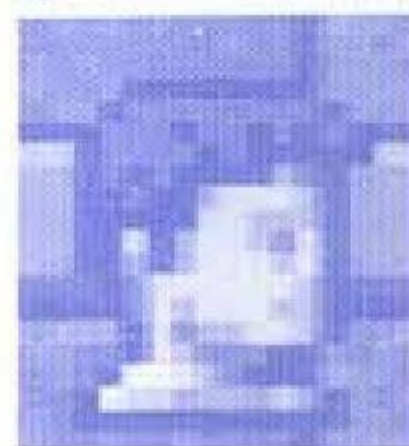
⑤ Druk op toets 1 om de verhaalschermen over te slaan. Druk op de R-toets naar links of naar rechts om het boekensymbool weer te krijgen. Gebruik het vuistsymbool om weer terug te keren naar het spel.

⑥ Als je bij deze afbeelding toets 1 indrukt, zul je terugkeren naar het huis van Peter om even uit te rusten. Let goed op de tijd, want die blijft gewoon doorlopen. Als je het huis van Peter ziet, moet je op toets 2 drukken om te rusten. Elke keer dat je op toets 2 drukt, zullen er 15 minuten van je tijd afgaan, en krijg je een gelijke hoeveelheid energie terug. Druk op toets 1 om door te gaan met het spel.

NB. Deze afbeelding verschijnt alleen als je Dr. Strange hebt ontmoet. Als je rust neemt op een ander moment, zul je helemaal opnieuw moeten beginnen.

Je ontvangt punten als je vijanden verslaat. Druk de R-toets naar beneden om je scoreteller te zien.

⑥



⑤ Painamalla Nappulaa 1, kun tämä ikoni on esillä, pääset hyppäämään piirrettyjen kertomusruutujen ohi. Paina D-Nappulaa vasemmalle tai oikealle paljastaaksesi kirja symbolin, paina Nappulaa 1 paljastaaksesi Kertomusikonin ja käytä nyrkki-ikonia palataksesi peliin.

⑥ Painamalla Nappulaa 1, kun tämä ikoni on esillä, sallii se sinun palata Peterin kotiin ja levätä. Ole varovainen, sillä joka kerta kun lepää, tuhlaat kallista aikaa. Kun näet Peterin huoneen paina Nappulaa 2 levätäksesi. Joka kerta, kun painat Nappulaa 2, menetät 15 minuuttia aikaa ajastimesta ja saat vastaavan määrän energiaa (prosentissa). Paina Nappulaa 1 jatkaaksesi peliä.

HUOM: Tämä ikoni tulee esille vasta kun olet tavannut tohtori Strangen. Jos lepää kohtauksen aikana, täytyy sinun aloittaa uudelleen.

Keräät pisteitä hävittäessäsi vihollisia. Paina D-Nappulaa alas nähdäksesi pistelaskimen.

© 2000 Nintendo

The Kingpin's Henchmen

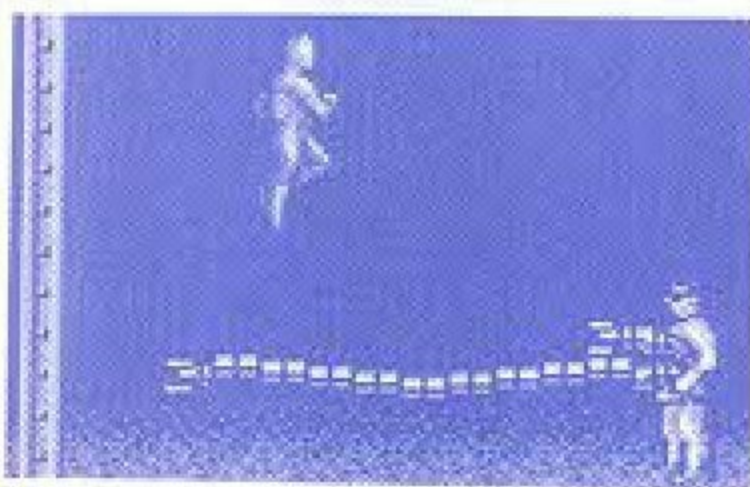
① Dr. Octopus

Dr. Otto Octavius had metallic tentacles grafted to his body in a freak atomic accident. As you might expect, it didn't do a thing for his mental stability. Taking the name of "Dr. Octopus," he now controls the tentacles just as he controls his natural arms. He also seeks to control the city, but he'll join any plot which promises to destroy Spider-Man — if he gets first crack at him.

② The Lizard

As a human, Dr. Curt Connors was one of Spidey's oldest friends. However, the loss of his right arm caused the scientist to try to regenerate it, the way lizards regenerate missing tails. Unfortunately, the process turned him into a human lizard with fantastic strength and an insane rage against all true humans — including our heroic wall crawler. You'll find him in the slime of the sewers with the second key.

①



Die Spießgesellen von Kingpin

① Dr. Octopus

Dr. Otto Octavius bekam nach einem atomaren Unfall metallische Tentakel an seinem Körper angepflanzt. Wie Sie sich denken können, hat der Atomunfall nicht gerade zu seiner geistigen Gesundheit beigetragen. Unter dem Namen "Dr. Octopus" beherrscht er nun seine Tentakel genau wie seine natürlichen Arme. Er will auch die Stadt beherrschen, aber er macht bei jeder Verschwörung mit, um Spiderman zu vernichten — wenn er an erster Stelle dabei ist.

② Der Eidechsenmann

Als Mensch war Dr. Curt Connors einer der ältesten Freunde von Spiderman. Aber nach dem Verlust seines rechten Arms versuchte der Wissenschaftler, sich einen neuen wachsen zu lassen, so wie Eidechsen ein neuer Schwanz wächst. Leider verwandelte er sich bei dem Versuch in eine menschliche Eidechse mit phantastischer Kraft und einer krankhaften Wut gegen alle Menschen — einschließlich unseres wändekriechenden Helden. Sie finden ihn im Schleim der Kanalisation mit dem zweiten Schlüssel.

Les acolytes de Kingpin

① Le Dr. Octopus

Le Dr. Octopus possède des tentacules métalliques qui ont été greffées sur son corps au cours d'un accident atomique. Comme vous pouvez vous en douter, sa stabilité mentale a en pris un coup. Il s'est surnommé le Dr. Octopus et arrive maintenant à contrôler ses tentacules comme ses propres bras. Il aimerait bien contrôler aussi toute la ville et se joindra à tout complot ayant pour but de détruire l'homme-araigné, s'il peut l'attraper.

② Le Lézard

En tant qu'être humain, le Dr. Curt Connors était un ancien ami de Spidey. Mais, la perte de son bras droit poussa le scientifique à tenter de le reconstituer de la manière dont les lézards régénèrent leur queue après la mue. Malheureusement, le procédé qu'il utilisa fit de lui un lézard à visage humain, d'une force fantastique et possédé d'une haine malsaine envers tout homme, y compris le héroïque reptile de mur. Vous le trouverez dans la vase des égouts à l'aide de la deuxième solution.

Los secuaces de Kingpin

① Dr. Pulpo

En un extraño accidente atómico, al Dr. Otto Octavius se le injertaron tentáculos metálicos. Como era de esperar, esto alteró aún más su estado mental. Con el nombre de Dr. Pulpo, controla de igual forma sus brazos y sus tentáculos. Ansía controlar el solo la ciudad, pero se unirá a cualquiera que prometa destruir al Hombre Araña.

② El lagarto

Como ser humano, el Dr. Curt Connors fue un buen amigo del Hombre Araña. Sin embargo, la pérdida de su brazo derecho hizo que el científico tratara de regenerarlo de igual forma que los lagartos regeneran su cola perdida. Por desgracia, el proceso le convirtió en un lagarto humano de muchísima fuerza y odio contra el verdadero ser humano — incluyendo nuestro escalador de paredes. Con la segunda llave podrá encontrarlo en el lodo de las cloacas.

I seguaci di Kingpin

① Il Dr. Octopus

Il Dr. Otto Octavius possiede tentacoli metallici trapiantati nel suo corpo dopo un incidente atomico. Come potrete immaginare, non è mentalmente stabile. Con il nome di "Dr. Octopus", egli controlla i tentacoli proprio come controlla le sue braccia naturali. Egli cerca di controllare la città, ma prenderà parte ad ogni complotto si organizzi per distruggere Spiderman — se lo incontra prima.

② La lucertola

Come umano, il Dr. Curt Conners era uno dei più vecchi amici di Spidey. Comunque, la perdita del braccio destro spinse lo scienziato a provare di recuperarlo nello stesso modo in cui le lucertole recuperano le code. Sfortunatamente, il processo lo trasformò in una lucertola umana con forza inimmaginabile e una insana avversione contro tutti i veri esseri umani — incluso l'eroico arrampicatore di pareti. Lo troverete nella melma delle fogne con la seconda chiave.



Kingpins hantlangare

① Dr. Octopus

Dr. Otto Octavius fick metalltentakler transplanterade på kroppen i en oavsiktlig kärnkraftsolycka. Som man skulle kunna vänta sig hade olyckan ingen särskilt positiv inverkan på hans mentala hälsa. Han har nu lärt sig kontrollera sina tentakler lika bra som sina naturliga armar och kallar sig numera Dr. Octopus. Dr. Octopus strävar, även han, efter herraväldet över staden men nöjer sig för tillfället med att medverka i varje komplot som lovar att utplåna Spindelmannen — om han får vara förste man till kvarn.

② Ödlan

När han var människa var Dr. Curt Conners en av Spindelmannens äldsta vänner. Efter en olycka, där han förlorade sin vänstra arm, försökte dock vetenskapsmannen att få armen att växa ut igen på samma sätt som ödlor svansar växer ut efter att de tappat dem. Oturligt nog förvandlade experimentet honom till en mänsklig ödla, med fantastisk styrka och ett galet vansinne riktat gentemot alla vanliga människor, däribland vår käre väggklättrare. Du hittar Ödlan i de slemmiga avloppstunnlarna, tillsammans med nyckel nummer två.

De handlangers van Kingpin

① Dr. Octopus

Dr. Otto Octavius is slachtoffer van een atoom ongeluk. Daarom heeft hij nu metalen tentakels zoals een octopus. Dr. Octopus probeert met deze tentakels de stad te controleren, maar hij helpt iedereen die Spider Man wil vernietigen.

② De Hagedis

Dr. Curt Conners was één van Spider Man's beste vrienden, toen hij nog mens was. Toen hij zijn rechter arm verloor in een ongeluk, probeerde hij deze te maken op dezelfde manier als een hagedis dit doet als hij zijn staart verliest. Er ging iets fout in het proces, en nu is hij veranderd in een menselijke hagedis met enorm veel kracht. Hij heeft een enorme hekel aan alle echte mensen, inclusief onze heldhaftige muurbeklimmer. Je kunt de hagedis en de tweede sleutel vinden in de riolen.

Kingpinin uskolliset seuraajat

① Tohtori Mustekala

Tohtori Otto Octaviuksella on metallisia lonkeroita, jotka siirrettiin hänen ruumiiseensa omituisessa ydinonnettomuudessa. Ja kuten saatat olettaa, ei se vaikuttanut hänen hengelliseen tasapainoonsa ollenkaan. Ottaen käyttöön nimen "Tohtori Mustekala" hän hallitsee nyt lonkeroitaan kuten luonnollisia käsiään. Hän tavoittelee kaupungin hallitsemista, mutta yhtyy mihin tahansa suunnitelmaan, joka lupaa tuhota Hämähäkkimiehen — jos hän saa yrittää ensiksi.

② Lisko

Ihmisenä Tohtori Curt Conners oli yksi Hämähäkkimiehen vanhimmista ystäväistä. Kuitenkin oikean käsivarren menettäminen sai hänet yrittämään sen uudelleen kasvattamista, samalla tavalla kuin liskot kasvattavat puuttuvat häntänsä. Valitettavasti prosessi teki hänestä ihmisliskon, joka on uskomattoman voimakas ja joka vihaa oikeita ihmisiä hullun lailla — tämä sisältää sankarillisen seinillä kiipeilijämme. Löydät hänet limaisesta viemäristä toinen avain hallussaan.

③ Electro

Maxwell Dillon was a lineman for the electric company, specializing in high voltage, when he was struck by nature's voltage, lightning. Somehow surviving, he found he had the ability to discharge electricity from his own body. Quite naturally, his hideout is the city's main power station where he can touch anything without being harmed. Be warned — Electro may be invulnerable to high voltage, but our hero certainly isn't!

④ The Sandman

Bill Baker was a simple thug from the worst part of New York who had the bad fortune to be hiding out on a beach near a nuclear power plant when it blew up, bombarding his body with radioactive sand. He had the good fortune, however, to be able to turn his body to sand thereafter, and slip through Spidey's fingers. But he's still a thug at heart, so he's decided to make his stand tonight in Central Park.

③



③ Electro

Maxwell Dillon war ein Techniker beim Elektrizitätswerk, spezialisiert auf Hochspannung, als er von einem Blitz getroffen wurde. Er überlebte wie durch ein Wunder, aber konnte jetzt Strom aus seinem eigenen Körper erzeugen. Natürlich hat er sein Versteck im größten Kraftwerk der Stadt, wo er alles anfassen kann, ohne Schaden zu leiden. Seien Sie gewarnt — Electro kann Hochspannung vertragen, aber unser Held leider nicht!

④ Der Sandmann

Bill Baker war ein einfacher Krimineller aus dem schlimmsten Stadtviertel von New York. Er hatte das Pech, sich an einem Strand zu verstecken, als dort ein Atomkraftwerk explodierte und seinen Körper mit radioaktivem Sand bombardierte. Danach war er plötzlich in der Lage, seinen Körper in Sand zu verwandeln und durch Spiders Finger zu schlüpfen. Er ist immer noch ein Verbrecher im Herzen, um er will im Central Park heute Nacht mit Spiderman abrechnen.

③ Electro

Maxwell Dillon était, dans une compagnie d'électricité, un monteur de ligne, spécialiste de haute tension, lorsqu'il fut frappé par la foudre. Ayant survécu par miracle, il découvrit qu'il avait la possibilité de lancer des décharges électriques de son propre corps. Bien naturellement, sa planque, c'est la centrale électrique principale où il peut toucher à tout sans danger. Attention, Electro est certes invulnérable mais pas notre héros.

④ Sandman, l'homme de sable

Bill Baker était un simple gangster du pire quartier de New York qui eut la malchance de se cacher sur une plage près d'une centrale nucléaire lorsqu'une explosion se produisit et bombarda son corps de sable radioactif. Il eut par contre la chance de pouvoir dorénavant se transformer en sable et se glisser ainsi entre les doigts de Spidey. Mais c'est resté un gangster au plus profond de lui-même et il est décidé à résister cette nuit dans Central Park.

③ Electro

Maxwell Dillon era un instalador de líneas eléctricas, especializado en las de alta tensión, cuando fue alcanzado por un rayo. Sobrevivió y resultó que había adquirido la habilidad de poder descargar electricidad de su propio cuerpo. Naturalmente, se esconde en la principal central eléctrica de la ciudad donde puede tocar cualquier cosa sin ningún problema. ¡Cuidado! Electro es invulnerable a la alta tensión pero nuestro héroe no.

④ El Hombre Arena

Bill Baker era simplemente un matón de la peor zona de Nueva York que tuvo la mala fortuna de esconderse en una playa próxima a una central nuclear cuando ésta estalló, bombardeando su cuerpo con arena radioactiva. Sin embargo, tuvo la suerte de poder convertir su cuerpo en arena. Siendo un malvado, esta noche se enfrentará a nuestro héroe en Central Park.

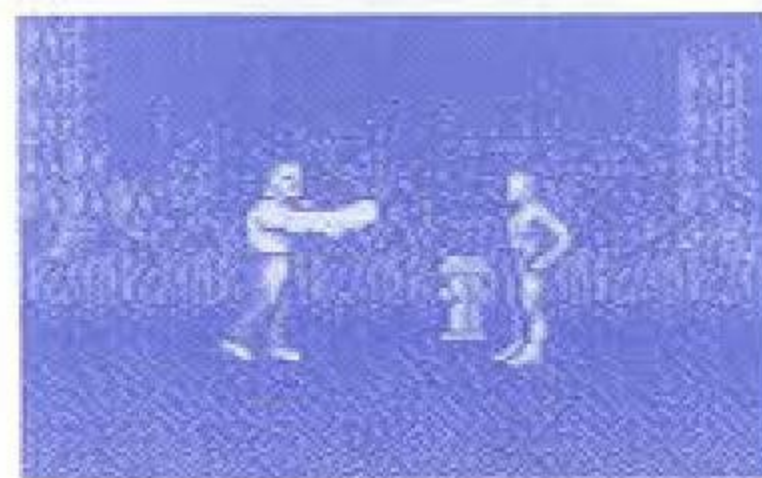
③ Electro

Maxwell Dillon era un guardafili per la compagnia elettrica specializzata nell'alta tensione, quando fu colpito dalla tensione della natura, un fulmine. Sopravvissuto, scopri di possedere la capacità di scaricare elettricità dal suo stesso corpo. Logicamente, il suo nascondiglio è la principale centrale elettrica della città, dove può toccare qualsiasi cosa senza esserne danneggiato. Fate attenzione — Electro può essere invulnerabile all'alta tensione, ma non il nostro eroe!

④ L'uomo di sabbia

Bill Baker era un semplice assassino dalla più malfamata parte di New York che ebbe la sfortuna di essere stato nascosto in una spiaggia vicino una pianta nucleare che un giorno scoppiò, bombardando il suo corpo con sabbia radioattiva. Ebbe la fortuna comunque, di essere in grado di trasformare il suo corpo in sabbia e scivolare tra le dita di Spidey. Ma fondamentalmente rimane un assassino, e ha deciso di piazzarsi in Central Park.

④



③ Electro

Maxwell Dillon var kabelläggare på elverket, specialiserad på högspänningsledning, när han träffades av naturens egen elektricitet, blixten. Han överlevde, mot alla odds, och fann att kunde ge ut elektriska laddningar från sin egen kropp. Naturligtvis gömmer han sig i stadens största kraftverk, där han kan röra vid allting utan att skadas. Varning — Electro kanske är osårbar mot högspänning men vår hjälte är det definitivt inte!

④ Sandmannen

Bill Baker var en simpel gangster, från New Yorks värsta stadsdel, som hade otur att gömma sig på en strand nära ett kärnkraftverk. Han bombarderades av radioaktiv sand när kärnkraftverket plötsligt sprängdes i luften. Han hade dock tur att få förmågan att förvandla sig till sand och på så sätt slinka ur Spindelns grepp. Fortfarande en gangster i själ och hjärta har han dock beslutat sig för att ge Spindeln en match, ikväll, i Central Park.

③ Electro

Maxwell Dillon werkte aan de lopende band in een electriciteitscentrale, toen hij werd getroffen door bliksem. Na te zijn herstelt ontdekte Maxwell dat hij de gave had om energie uit zijn lichaam te schieten. Zoals te verwachten is zijn schuilplaats is de krachtcentrale van de stad, dus pas op. Hij kan alles wat onder stroom staat aanraken, maar Spider Man kan dit zeker niet.

④ De Zandman

Bill Baker was slechts een simpele misdadiger uit het slechtste deel van New York. Op een dag was hij aan het zonnen was in de buurt van een kerncentrale. Deze kerncentrale explodeerde, en het hele lichaam van Bill werd getroffen door radioactief zand. Hij heeft de mogelijkheid om in zand te veranderen, en kan zo tussen de vingers van Spider Man door glippen. In zijn hart zal hij altijd een misdadiger blijven. Hij is te vinden in Central Park.

③ Elektro

Maxwell Dillon oli suuriin jännittelsiin erikoistuneen sähköyhtiön linjamies, kun häneen iski luonnon jännite, salama. Jotenkin selviytyen, hän huomasi, että pystyy purkamaan sähköä omasta ruumiistaan. Luonnollisesti hänen piilopaikkansa on kaupungin päävoimalaitos, jossa hän pystyy koskettamaan mitä tahansa loukkaantumatta. Ole varuillasi — Elektro voi olla suurille jännitteille haavoittumaton, mutta sankarimme ei todellakaan ole!

④ Hiekkamies

Bill Baker oli yksinkertainen roisto New Yorkin pahimmasta osasta, joka epäonnekseen sattui olemaan ydinvoimalan lähellä olevalla rannalla piilossa, kun ydinvoimala lensi ilmaan pommittaen häntä radioaktiivisella hiekalla. Onnekseen kuitenkin, hän on sen jälkeen pystynyt muuttamaan ruumiinsa hiekaksi ja liukumaan Hämähäkkimiehen sormien läpi. Mutta hän on silti vielä roisto sydämeltään ja on päättänyt taistella tänä yönä Keskuspuistossa.

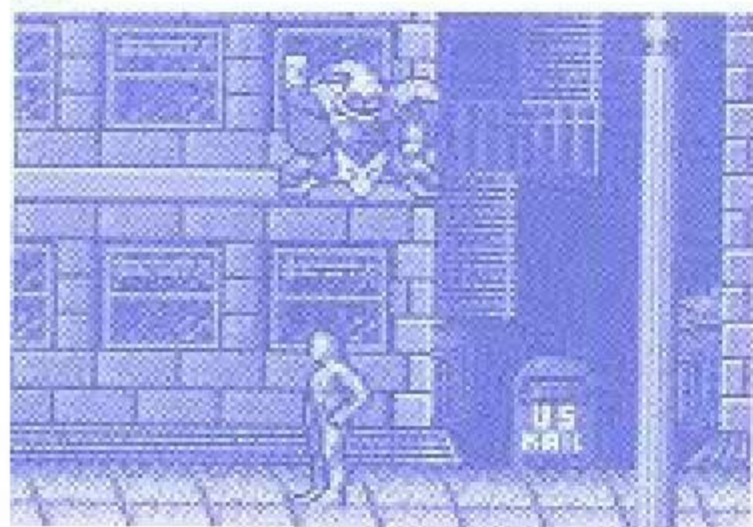
⑤ The Hobgoblin

No one knows the true identity of the Hobgoblin. He simply appears, disguised in his horrifying costume, flying his mechanized bat, and hurling his pumpkin bombs at his enemies — most prominent of whom is your friendly neighborhood Spider-Man. Seeming afraid of no man, he has no need to hide, so he's ready to face Spidey right out on the streets.

⑥ Venom

Some years ago, Spidey went to an alien world and found what seemed to be a wondrous new costume. But the "costume" turned out to be an new alien life form, and once Spidey brought it back to earth, it escaped to live on its own. In time, it met a human who hated Spidey, and the two of them merged to form a new creature, Venom, who may just be the most bizarre of all of Spidey's foes.

⑤



⑤ Der Hobgoblin

Keiner kennt die echte Identität des Hobgoblin. Er erscheint plötzlich, verkleidet in seinem schrecklichen Kostüm, wütet mit seiner mechanischen Keule und seinen Kürbisbomben gegen seine Gegner — und damit ist an erster Stelle unsere Lieblingspinne gemeint. Er hat keine Angst, braucht sich nicht zu verstecken, und ist bereit, Spiderman gleich auf der Straße entgegenzutreten.

⑥ Venom

Vor einigen Jahren besuchte Spiderman eine fremde Welt und fand was wie ein wunderbares neues Kostüm aussah. Das "Kostüm" erwies sich aber als eine fremde Lebensform, und als Spiderman sie zurück zur Erde brachte, lief sie weg, um selbstständig zu leben. Irgendwann traf sie dann einen Menschen der Spiderman haßte, und die beiden schmolzen zu einer neuen Kreatur zusammen: Venom. Dies ist vielleicht der bizarrste von allen Feinden Spidermans.

⑤ Hobgoblin

Personne ne connaît la vraie identité de Hobgoblin. Il apparaît simplement, se distinguant par son costume horrifiant, volant sur sa chauve-souris motorisée et lançant des bombes en forme de courge sur ses ennemis, le plus connu étant votre voisin, l'homme-araignée. Nul ne peut l'effrayer, c'est pourquoi il ne lui est pas nécessaire de se cacher. Il est prêt à rencontrer Spidey, face à face, en pleine rue.

⑥ Venom, le venin

Il y a quelques années, Spidey se rendit dans un monde étranger et trouva ce qui semblait être un costume magique. Mais celui-ci se transforma en forme vivante étrangère et lorsque Spidey le ramena sur terre il s'échappa et devint indépendant. Il rencontra alors un humain qui haïssait Spidey et tous les deux s'accouplèrent pour former une nouvelle créature portant le nom de Venom qui ne signifie rien d'autre que venin et soit dit en passant est le plus étrange des ennemis de Spidey.

⑤ Hobgoblin

Nadie conoce la verdadera identidad de Hobgoblin. Aparece disfrazado con su horrible traje, en su vampiro mecanizado, y arroja bombas a todos sus enemigos, uno de los cuales es nuestro héroe el Hombre Araña. No le asustan los hombres y, por lo tanto, no se esconde en absoluto. Siempre estará listo para enfrentarse al Hombre Araña en cualquier parte de la ciudad.

⑥ Veneno

Hace algunos años, Arañita fue a un mundo extraño y encontró lo que le pareció ser un maravilloso traje nuevo. Este traje resultó ser una nueva forma de vida que, una vez en el planeta tierra, se escapó para vivir por su cuenta. Con el tiempo se encontró con un ser humano que odiaba a Arañita y ambos formaron una nueva criatura llamada Veneno, el más extraño de todos los enemigos de nuestro héroe.

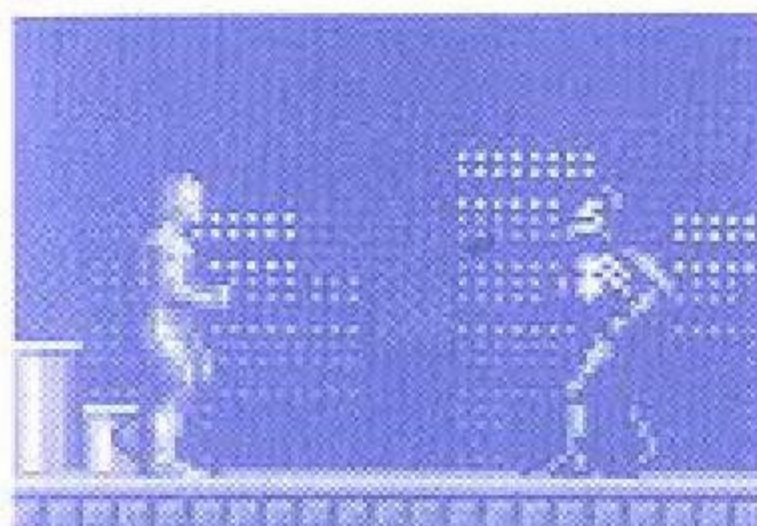
⑤ Il folletto

Nessuno conosce la vera identità del folletto. Semplicemente appare, con i suoi orribili costumi, volando con il suo pipistrello meccanizzato e lanciando le sue bombe alla zucca ai nemici — il più ambito dei quali è il vostro Spiderman. Indifferente a tutti gli uomini, non ha bisogno di nascondersi, quindi è pronto ad affrontare Spidey giusto fuori nelle strade.

⑥ Il malvagio

Alcuni anni fa, Spidey si recò presso un mondo alieno e trovò ciò che sembrava essere un meraviglioso costume nuovo. Ma il "costume" si rivelò essere una nuova forma di vita aliena e una volta portato sulla terra, iniziò a vivere da sé. Incontrando un essere umano che porta astio per Spidey, insieme vanno a formare una nuova creatura, il malvagio, che può essere semplicemente il più bizzarro di tutti i nemici di Spidey.

⑥



⑤ Trollet

Ingen känner till Trollets verkliga identitet. Han bara visar sig plötsligt, utklädd i sin läskiga kostym, flygande sin mekaniska fladdermus och kastande pumpbomber på sina fiender, varav den mest framstående — vår vän Spindelmannen. Trollet fruktar ingen och har ingen anledning att gömma sig, så han tar sig an Spindelns mitt på öppen gata.

⑥ Venom

Spindelns åkte till en främmande värld för några år sedan och hittade, vad som verkade vara, en fantastisk ny kostym. Men kostymen visade sig vara en ny utomjordisk livsform. Väl nere på jorden igen undkom den och började leva sitt eget liv. Så småningom träffade varelsen på en människa som hatade Spindelns och de två slog sig ihop (bokstavligen) och blev till en ny varelse, Venom, kanske den underligaste av Spindelns fiender.

⑤ De Hobgoblin

Niemand kent de ware identiteit van de Hobgoblin. Hij verschijnt gewoon, verkleed in zijn afschuwelijke kostuum, vliegend als een vleermuis. Hij gooit pompoenbommen naar zijn vijanden, waarvan de grootste onze vriend Spider Man is. De Hobgoblin lijkt voor niemand bang te zijn, en hoeft zich dan ook niet te verstoppen.

⑥ De Venijnige

Enige jaren geleden, ging Spider Man naar een buitenaardse planeet, en vond daar een wonderbaarlijk nieuw kostuum. Maar het 'kostuum' bleek een nieuwe buitenaardse levensvorm te zijn. Nadat Spider Man het 'kostuum' mee naar huis had genomen, vluchtte het. Na enige tijd ontmoette het 'kostuum' een andere persoon, die ook een hekel had aan Spider Man. Deze twee smolten samen en zijn een nieuw schepsel geworden, de Venijnige! Hij is waarschijnlijk de meest bizarre vijand van Spider Man.

⑤ Hobgoblin

Kukaan ei tiedä Hobgoblinin todellista henkilöllisyyttä. Hän yksinkertaisesti ilmestyy kammoittavaan asuunsa naamioituneena, lentäen mekaanisella lepakollaan ja paiskaten kurpitsapommeja vihollistensa niskaan — vihollisten, joista tunnetuin on ystävällinen naapurimme Hämähäkkimies. Tämän ketään pelkäämättömän miehen ei tarvitse olla piilossa, joten hän on valmis kohtaamaan Hämähäkkimiehen ulkona kaduilla.

⑥ Venom

Joitakin vuosia sitten Hämähäkkimies kävi muukalaisten maailmassa ja löysi jotain, mikä näytti ihmeelliseltä uudelta puvulta. Mutta "puku" osoittautuikin uudeksi tuntemattomaksi elämänmuodoksi ja Hämähäkkimiehen tuotua se maahan, se pakeni elääkseen omillaan. Aikanaan se tapasi henkilön, joka inhosi Hämähäkkimiestä ja nämä kaksi liittyivät yhteen muodostaen uuden eliön, joka on mahdollisesti kaikista Hämähäkkimiehen vastustajista eriskummallisim.

⑦ The Kingpin

Wilson Fisk is not a name anyone ever uses; the fat man in the white coat is universally known as the Kingpin, the most ruthless and powerful man in crime. He has no superpowers, though his apparently fatty body is actually mostly muscle; his greatest strength is his criminal genius. He has never been convicted because he arranges for others to carry out his schemes, but no scheme has ever topped this!

⑦ Kingpin

Wilson Fisk ist nicht der Name, unter dem er bekannt ist; der Fette im weißen Kittel ist allgemein als Kingpin bekannt, der skrupelloseste und mächtigste Man der Unterwelt. Er hat keine Superkräfte, obwohl sich unter seinem Fett einem Menge Muskeln verbergen. Aber seine größte Stärke ist sein kriminelles Genie. Er ist nie verurteilt worden, weil er immer andere seine bösen Pläne ausführen läßt. Und noch kein Plan war gemeiner als dieser!

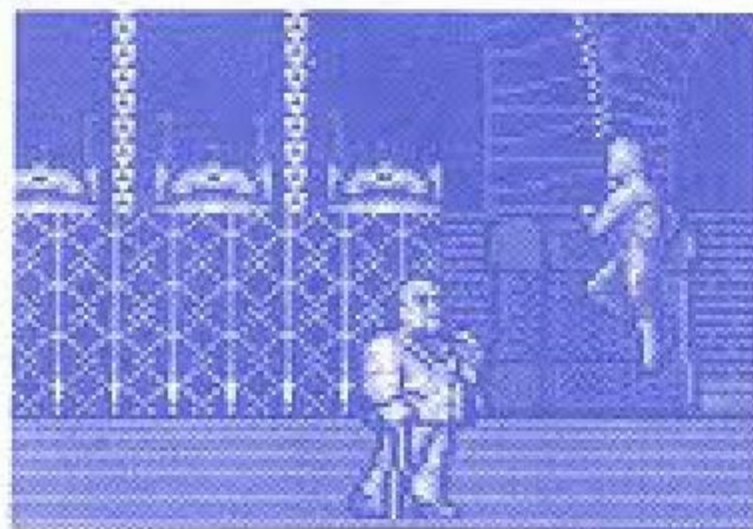
⑦ Kingpin

Wilson Fisk n'est pas un nom a priori que n'importe qui utilise; le gros bonhomme dans son manteau blanc est universellement connu sous le nom de Kingpin, le plus impitoyable et le plus puissant des criminels. Il ne possède pas de puissance surhumaine, bien que sa corpulence soit faite uniquement de muscle. Sa plus grande puissance réside sans aucun doute dans son génie criminel. Il n'a jamais été reconnu coupable pour la bonne raison qu'il s'arrange pour que les autres réalisent ses desseins, mais jusqu'à présent aucun de ses desseins n'était allé aussi loin que celui-ci.

⑦ Kingpin

Wilson Fisk, el hombre gordo en su abrigo blanco, es un nombre que nadie menciona, sin embargo, a Kingpin, su alias, le conocen en todo el mundo. No tiene superpoderes, a pesar de que su cuerpo, que parece todo grasa, es puro músculo, sin embargo, su punto fuerte es su genialidad como criminal. La justicia nunca ha logrado atraparlo porque siempre son otros los que hacen el trabajo sucio por él.

⑦



⑦ Kingpin

Wilson Fisk è un nome insolito; l'uomo grasso con l'impermeabile bianco è universalmente conosciuto come Kingpin, il criminale più spietato e forte. Non è dotato di speciale forza, sebbene il suo corpo apparentemente grasso è in verità una massa di muscoli; la sua forza maggiore è il genio criminale. Non è mai stato intrappolato perché lui arrangia i suoi piani che altri portano a termine, ma nessun piano ha mai superato questo!

⑦ Kingpin

Ingen använder någonsin namnet Wilson Fisk. Den fete mannen i den vita rocken är världsberömd under namnet Kingpin, den mest hänsynslöse, och mäktigaste, mannen i den undre världen. Han har inga superkrafter men hans skenbart feta kropp består i själva verket nästan uteslutande av muskler. Hans största styrka är dock hans kriminella geni. Han har aldrig blivit dömd i domstol eftersom han alltid ser till att andra utför hans planer, varav den här otvivelaktigt är den mest djävulska!

⑦ Kingpin

Wilson Fisk, is niet een naam die veel gebruikt wordt. De vetzak in de witte jas is over het algemeen bekend als Kingpin, de meest meedogenloze en de machtigste man in de wereld van de misdaad. Hij bezit geen superkracht, alhoewel zijn vette lichaam bijna alleen uit spieren bestaat. Zijn grootste kracht is zijn criminele genialiteit. Hij is nooit veroordeeld geweest, omdat hij anderen altijd de plannen laat uitvoeren. Maar dit is wel het grootste plan ooit uitgevoerd!

⑦ Kingpin

Wilson Fisk on nimi, jota kukaan ei koskaan käytä; lihava mies valkoisessa takissaan on yleisesti tunnettu Kingpininä, rikollisuuden häikäilemättömimpänä ja voimakkaimpana miehenä. Hänellä ei ole mitään erikoisvoimia, vaikka hänen ulkoisesti lihava ruumiinsa onkin enimmäkseen lihasta; hänen suurin voimansa on hänen rikollinen älykkyytensä. Häntä ei ole ikinä pidätetty, sillä hän järjestää muut viemään läpi suunnitelmansa, mutta mikään suunnitelma ei ole ikinä päihittänyt tätä!

Scoring

Web fluid costs \$250 a cartridge. The amount of fluid Spidey starts out with depends on which level of difficulty you selected. Remember, the Daily Bugle will pay Spidey for every picture he takes. He can take up to twenty-four pictures in each stage of the game.

Ordinary pictures of the action are worth \$5. Pictures of the Kingpin's henchmen, however, are worth much more.

A picture of the Kingpin is just about priceless, but once Spidey beats him, the disaster has been averted and Peter Parker can keep the photo as a souvenir!

Punkte sammeln

Spinnennetzflüssigkeit kostet 250 \$ pro Patrone. Je höher der gewählte Schwierigkeitsgrad, desto weniger Flüssigkeit hat Spiderman bei Spielbeginn. Denken Sie dran, der Daily Bugle bezahlt Spiderman für jedes Foto das er in die Redaktion bringt. Er kann in jeder Spielstufe bis zu 24 Fotos machen.

Normale Action-Fotos werden mit 5 \$ bezahlt. Bilder von Kingpins Spießgesellen aber sind viel mehr wert.

Ein Foto vom Kingpin ist fast unbezahlbar, aber wenn Spiderman ihn schlägt und die Katastrophe verhindert ist, kann Peter Parker das Foto als Souvenir behalten!

Score

Le fluide à fil coûte 250 USD la cartouche. La quantité de fluide avec laquelle débute Spidey dépend du niveau de difficulté choisi. Souvenez-vous que le "Daily Bugle" paie Spidey pour chaque photo qu'il tire et il peut en tirer vingt quatre à chaque étape de la partie.

Les simples photos du déroulement de l'action valent 5 USD. Les photos des acolytes de Kingpin possèdent bien plus de valeur.

Quant à la photo de Kingpin, elle est pour ainsi dire sans prix, car si Spidey le bat, le désastre sera définitivement repoussé et Peter pourra garder la photo en souvenir!

Puntuación

El líquido para hacer tela de araña cuesta 250 dólares por cartucho. La cantidad de líquido con la que Arañita empieza la batalla depende del nivel de dificultad elegido. Recuerde que el diario Daily Bugle le pagará por cada fotografía que tome. En cada etapa del juego podrá tomar 24 fotografías.

Las fotografías de acción normal valen 5 dólares. Las de los secuaces de Kingpin valen mucho más.

Una foto de Kingpin vale una fortuna pero, una vez que Arañita lo derrote, el peligro habrá pasado y Peter Parker podrá guardarla como recuerdo.



Punteggio

Il fluido per la tela costa 250 \$ a cartuccia. La quantità di fluido con cui inizia Spidey dipende da quale livello di difficoltà si sceglie. Ricordate, il Daily Bugle pagherà Spidey per ogni foto scattata. Può prendere fino a ventiquattro foto per ogni stadio del gioco.

Foto ordinarie dell'azione valgono 5 \$. Foto dei seguaci di Kingpin, comunque, valgono molto di più.

Una foto di Kingpin è praticamente senza prezzo, ma una volta che Spidey ce l'ha, il disastro è stato scongiurato e Peter Parker può tenere le foto come un souvenir!

Poängräkning

Nätvätska kostar 250 dollar per kapsel. Svårighetsgraden du valt avgör hur mycket nätvätska Spindeln har i sitt bälte när spelet börjar. Kom ihåg att Daily Bugle betalar Spindeln för varje bild han tar och att han kan ta upp till tjugo fyra bilder under varje speletapp.

Bilder av de vanliga kampscenerna är värda fem dollar var men bilder av Kingpins hantlangare är värda mycket mer.

En bild av Kingpin är praktiskt taget ovärderlig, men när Spindeln väl har slagit honom är faran över och Peter Parker kan behålla bilden som en souvenir.

Scoren

Web vloeistof kost \$ 250 per cassette. De hoeveelheid vloeistof, waar Spider Man mee start, hangt af van de moeilijkheidsgraad waarvoor je hebt gekozen. Onthoud dat de 'Daily Bugle', geld geeft voor elke foto die je maakt. Je kunt er in elke ronde 24 nemen.

Gewone foto's van een gebeurtenis zijn \$ 5 waard. Foto's van de handlangers van Kingpin, zijn veel meer waard.

Een foto van de Kingpin is onbetaalbaar. Maar als Spider Man hem verslaat, is de ramp verholpen en mag Peter Parker de foto houden als aandenken!

Pisteytys

Verkkoneste maksaa \$250 kanisterilta. Nesteen määrä, mikä Hämähäkkimiehellä on käytettävissään pelin alussa, riippuu siitä, minkä vaikeusasteen valitsit. Muista, että Daily Bugle maksaa Hämähäkkimiehelle jokaisesta kuvasta, jonka hän ottaa. Hän voi ottaa kaksikymmentäneljä kuvaa pelin jokaisessa eri kohteessa.

Tavalliset toimintakuvat ovat \$5 arvoiset. Kingpinin seuraajien kuvat ovat kuitenkin paljon arvokkaammat.

Kuva Kingpinistä on lähes korvaamaton, mutta hetkellä, jolloin Hämähäkkimies lyö hänet, on tuho torjuttu ja Peter Parker voi pitää kuvan muistonaan!

Web Wisdom...

- Sometimes Spidey needs to rest in his apartment by choosing the Peter Parker icon from the Options screen and pressing Button 1. Keep an eye on your Life Bar. A breather may help you to defeat the next henchmen!
- Some opponents are heavily armored in front but not in back. Jump over them and attack from the rear!
- Some opponents can leap at Spidey, but are vulnerable if they miss him. Try standing as far away from them as possible.
- Some of the animals Spidey encounters are invincible. If you can't beat 'em, get away from 'em.
- Sometimes the floor is not as solid as it looks. Keep a sharp eye out for pits and traps! Use your web-swinging ability and take to the rafters!

Your mission is clear. You must go now and clear Spidey's name by finally bringing down the Kingpin. Don't forget to take care of that bomb!

Tips für Spinnenweber...

- Manchmal braucht Spiderman eine Ruhepause in seiner Wohnung. Dazu wählen Sie das Peter Parker Symbol im Optionsbildschirm und drücken Taste 1. Behalten Sie den Lebensbalken im Auge. Eine Ruhepause kann Ihnen helfen, den nächsten Verbrecher zu besiegen!
- Manche Verbrecher sind von vorne stark gepanzert, aber nicht auf dem Rücken. Bei diesen hilft es, über Sie herüberzuspringen und von hinten anzugreifen!
- Manche Verbrecher können auf Spiderman zuspringen, aber sie sind verwundbar, wenn sie ihn verfehlen. So viel Abstand halten wie möglich.
- Manche der Tiere, die Spiderman trifft, sind unbesiegbar. In diesem Fall ist Flucht besser als Kampf.
- Manchmal ist der Boden nicht so solide wie er aussieht. Seien Sie gegen Gruben und Falltüren wachsam! Setzen Sie ihre Spinnwebfähigkeit ein und schwingen Sie über solche Gefahren hinweg!

Ihre Aufgabe ist klar. Sie müssen jetzt gehen und Spidermans Namen säubern, indem Sie den Kingpin zu Fall bringen. Und vergessen Sie nicht diese Bombe zu entschärfen!

La sagesse de la toile...

- Il arrive que Spidey ait besoin de se reposer dans son appartement, il le peut si vous choisissez Peter Parker sur l'écran des options et si vous choisissez la touche 1. Gardez l'oeil sur votre barre de vie. Un répit peut vous permettre de gagner contre le prochain bandit!
- Certains opposants sont lourdement cuirassés devant mais pas derrière. Sautez-leur dessus et attaquez-les par l'arrière!
- D'autres ennemis peuvent bondir sur Spidey, mais sont vulnérables s'ils le manquent. Essayez de rester le plus possible à l'écart.
- Certaines animaux que Spidey rencontre sont invincibles. Si vous ne parvenez pas à les battre, évitez-les.
- Parfois le sol n'est pas aussi solide qu'il le paraît. Regardez bien s'il ne se trouve pas de trous ou de trappes! Utilisez alors la balance et tenez-vous aux chevrons!

Vous avez bien compris votre mission. Il faut maintenant y aller et sauver la réputation de Spidey en faisant enfin tomber Kingpin. Mais attention à la bombe.

Sugerencias importantes

- Algunas veces, Arañita necesitará descansar en su apartamento. Para ello, elija la imagen de Peter Parker de la pantalla de opciones y presione el botón 1. Observe su barra de vida. Un descanso puede ayudarle a derrotar a su siguiente enemigo.
- Algunos oponentes están bien armados por la parte delantera pero no por la trasera. Salte por encima de ellos y atáqueles por detrás.
- Algunos oponentes pueden saltar contra Arañita pero si fallan serán muy vulnerables. Aléjese de ellos lo más posible.
- Algunos animales son invencibles y, por lo tanto, es mejor alejarse de ellos.
- A veces, el suelo no es tan firme como parece. Cuidado con los fosos y las trampas. Utilice la tela de araña para llegar a las balsas.

Su objetivo está bien claro. Debe reivindicar el buen nombre de Arañita derrotando finalmente a Kingpin. Y no se olvide de la bomba.

La saggezza della tela . . .

- Qualche volta Spidey ha bisogno di riposarsi nel suo appartamento scegliendo l'immagine di Peter Parker dallo schermo delle opzioni e premendo il tasto 1. Tenete un occhio sulla vostra barra della vita. Prendere il fiato vi può aiutare a sconfiggere il prossimo seguace!
- Alcuni avversari sono pesantemente corazzati sul davanti ma non nel retro. Saltate oltre e attaccateli dal retro!
- Alcuni avversari possono saltare su Spidey, ma diventano vulnerabili se lo mancano. Provate a stare più lontano possibile da loro.
- Alcuni degli animali che Spidey incontra sono invincibili. Se non siete in grado di affrontarli, state alla larga.
- Talvolta il suolo non è così solido come sembra. Fate attenzione alle varie trappole! Usate la vostra abilità di spostamento per mezzo della tela e afferrate le travi!

La vostra missione è chiara. Ora dovete andare e por fine all'onta che il nome di Spidey ha subito, abbattendo Kingpin. Non dimenticatevi della bomba!

Nätsvingartips . . .

- Spindelns behöver vila ut i Peter Parkers lägenhet lite då och då. Ta fram bilden på Peter Parker på menyn OPTIONS och tryck på knapp 1 för att mata in ditt val. Håll ett öga på livsmätaren. Att pusta ut ett tag kan hjälpa dig att besegra den näste av Kingpins hejdukar!
- Några av dina motståndare är väl skyddade mot attacker framifrån men inte alls bakifrån. Hoppa över dem och attackera bakifrån!
- Några av motståndarna kan göra flygande attacker mot Spindelns, men de är sårbara när de missar. Försök att hålla dig på så långt avstånd ifrån dem som möjligt.
- Några av varelserna som Spindelns träffar på är oslagbara. Ta dig bort från dem när du märker att du inte kan besegra dem.
- Ibland är golvet inte så solitt som det kan verka. Håll noga utkik efter fallgropar och fällor! Ta till din nätsvingarförmåga och använd taksparrarna!

Nu har du förstått ditt uppdrag. Gå nu och rentvå Spindelns namn genom att göra slut på Kingpins valde. Och du — glöm inte bomben!

Web wijsheden . . .

- Soms moet Spider Man even rusten in zijn appartement. Dit kan als je kiest voor de afbeelding van Peter Parker op het optie menu, en daarna op toets 1 drukt. Hou de levensbalk goed in de gaten. Als je de tijd neemt om op adem te komen, kan dit je helpen bij het vernietigen van de volgende handlanger.
- Sommige tegenstanders zijn zwaar gepantserd van voren, maar niet van achteren. Spring over ze heen en val ze van achteren aan.
- Sommige tegenstanders kunnen naar Spider Man springen. Ze zijn echter heel kwetsbaar als ze missen. Probeer zover mogelijk van ze vandaan te staan.
- Sommige van de dieren, die Spider Man tegenkomt zijn onzichtbaar. Als je ze niet kunt verslaan, moet je ze gewoon uit de weg gaan.
- Soms is de vloer niet zo stevig als hij eruit ziet. Let goed op de gaten en valkuilen! Gebruik je web en ga via het plafond!

Je taak is duidelijk. Je moet snel beginnen en de naam van Spider Man zuiveren door Kingpin te vernietigen. Vergeet vooral niet de bom onschadelijk te maken.

Verkkoviisautta . . .

- Välillä Hämähäkkimiehen tarvitsee levätä asunnossaan valitsemalla Peter Parker ikonin Valintaruudussa ja painamalla Nappulaa 1. Lepohetki ehkä auttaa sinua seuraavan seuraajan lyömisessä!
- Jotkut vastustajat ovat vahvasti panssaroituja edestä, mutta eivät takaa. Hyppää niiden yli ja hyökkää takaapäin!
- Jotkut vastustajat pystyvät loikkaamaan Hämähäkkimiestä kohti, mutta ovat haavoittuvia, jos ne eivät osu. Seiso niin kaukana niistä kun vain voit.
- Jotkut eläimistä, joita Hämähäkkimies kohtaa, ovat voittamattomia. Jos et pysty lyömään niitä, lähde pois niiden luota.
- Joskus lattia ei ole niin vankka kuin miltä se näyttää. Tarkkaile kuoppien ja ansojen varalta! Käytä verkolla heilauttamisen taitoasi ja suuntaa kattoparsiin!

Tehtäväsi on selvä. Sinun täytyy nyt mennä ja puhdistaa Hämähäkkimiehen nimi lopullisesti lyömällä Kingpin. Äläkä unohda huolehtia pommista!

Handling This Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega System.

For Proper Usage

- ① Do not immerse in water!
 - ② Do not bend!
 - ③ Do not subject to any violent impact!
 - ④ Do not expose to direct sunlight!
 - ⑤ Do not damage or disfigure!
 - ⑥ Do not place near any high temperature source!
 - ⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!
- When wet, dry completely before using.
 - When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
 - After use, put it in its case.
 - Be sure to take an occasional recess during extended play.

WARNING: For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.



Handhabung der Kassette

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega-System bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

- ① Vor Nässe schützen!
 - ② Nicht knicken!
 - ③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
 - ④ Nicht direkt der Sonne aussetzen!
 - ⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
 - ⑥ Vor Hitze schützen!
 - ⑦ Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!
- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
 - Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
 - Nach Gebrauch in die Hülle legen.
 - Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG: Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojectoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb wiederholte oder übermäßig lange Projizierung von Videospiele auf Großbildschirmgeräten.



Manipulation de la cartouche

La cartouche est conçue exclusivement pour le Sega System.

Pour une utilisation appropriée

- ① Ne pas mouiller.
 - ② Ne pas plier.
 - ③ Ne pas soumettre à des chocs violents.
 - ④ Ne pas exposer au soleil.
 - ⑤ Ne pas abimer.
 - ⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
 - ⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.
- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
 - Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
 - Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
 - N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Évitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.



Manejo del cartucho

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega System.

Para un mejor uso

- ① ¡No mojarlo!
 - ② ¡No doblarlo!
 - ③ ¡No darle golpes violentos!
 - ④ ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
 - ⑤ ¡No dañarlo ni rayarlo!
 - ⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
 - ⑦ ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!
- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
 - Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
 - Después de usarlo, colóquelo en su funda.
 - Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

AVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar los fósforos del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante períodos prolongados los juegos de video en televisores de proyección de grandes pantallas.



Uso di questa cartuccia

Questa cartuccia è destinata esclusivamente al sistema Sega System.

Per un uso appropriato

- ① Non bagnarla!
 - ② Non piegarla!
 - ③ Evitare i colpi violenti!
 - ④ Non esporla alla luce diretta del sole!
 - ⑤ Non danneggiarla o colpirla!
 - ⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
 - ⑦ Non bagnarla con benzina o altro!
- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
 - Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
 - Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
 - Quando giocate a lungo, fate una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per gli acquirenti di televisori a proiezione. Fotogrammi fermi o immagini possono causare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo al CRT. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

Kassettskötsel

Denna spelkassett är avsedd att bara användas i Segas videospeldator Sega System.

Korrekt kassettskötsel

- ① Aktas för fukt och vatten!
 - ② Får ej vikas!
 - ③ Får ej utsättas för stötar!
 - ④ Utsätt dem ej för starkt solljus!
 - ⑤ Öppna dem ej eller skada dem!
 - ⑥ Förvaras ej nära värmekälla!
 - ⑦ Använd inga lösningsmedel vid rengöring!
- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, så torka bort det innan användning.
 - Om kassetten blir smutsig—torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålatten.
 - Efter användandet: sätt i kassetten i kassettasken.
 - Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.

WARNING! Gäller projektionsmottagare och storbilds-tv: stillbilder, som visas i en längre stund åt gången, kan bli orsak till skador i bildröret eller fosformärken på katodstrålebildskärmen. Spela inte videospel ofta, inte heller i flera timmar åt gången, när bilden visas på detta slags tv-bildskärmar.

Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega System.

Voor juist gebruik

- ① Maak hem niet nat!
 - ② Buig hem niet!
 - ③ Stoot er niet hard tegenaan!
 - ④ Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen!
 - ⑤ Beschadig of verbuig hem niet!
 - ⑥ Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen!
 - ⑦ Maak hem niet schoon met thinner, benzine, enz.
- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
 - Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
 - Bewaar hem in zijn doos.
 - Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

WAARSCHUWING: Voor eigenaars van projectie televisies. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de CRT halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld projectie televisies.

Tämän kasetin käsittely

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega System-järjestelmää varten.

Asianmukainen käyttö

- ① Älä kostuta veteen!
 - ② Älä taivuta!
 - ③ Älä iske kasettia kovalla voimalla!
 - ④ Älä aseta alttiiksi suoralle auringon paisteelle!
 - ⑤ Älä aiheuta vaurioita tai epämuodostumia!
 - ⑥ Älä aseta kasettia minkään kuumen lämpölähteen läheisyyteen.
 - ⑦ Älä aseta alttiiksi tinnerille, bensiinille, ym..
- Jos kasetti kastuu, kuivaa se kunnollisesti, ennenkuin käytät sitä.
 - Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pehmeällä, saippuaveteen kastetuilla kankaalla.
 - Aseta se takaisin koteloonsa käytön jälkeen.
 - Pidä huolta siitä, että pidät taukoja erittäin pitkien pelien aikana.

VAROITUS: Projektiotelevisioiden käytön yhteydessä tulee muistaa se, että pysäytetyt kuvat tai kuviot saattavat aiheuttaa pysyvän kuvaputkivaurion tai tahrata katodisädeputken fosforilla. Vältä toistuvaa tai pitkäaikaista videopelien pelaamista suurikuvaruutuisissa projektiotelevisioissa.



SCOREBOOK

| | | | |
|--------------|--|--|--|
| Name | | | |
| Date | | | |
| Score | | | |

| | | | |
|--------------|--|--|--|
| Name | | | |
| Date | | | |
| Score | | | |

| | | | |
|--------------|--|--|--|
| Name | | | |
| Date | | | |
| Score | | | |

| | | | |
|--------------|--|--|--|
| Name | | | |
| Date | | | |
| Score | | | |

SCOREBOOK

| | | | |
|--------------|--|--|--|
| Name | | | |
| Date | | | |
| Score | | | |

| | | | |
|--------------|--|--|--|
| Name | | | |
| Date | | | |
| Score | | | |

| | | | |
|--------------|--|--|--|
| Name | | | |
| Date | | | |
| Score | | | |

| | | | |
|--------------|--|--|--|
| Name | | | |
| Date | | | |
| Score | | | |

SCOREBOOK

| | | | |
|--------------|--|--|--|
| Name | | | |
| Date | | | |
| Score | | | |

| | | | |
|--------------|--|--|--|
| Name | | | |
| Date | | | |
| Score | | | |

| | | | |
|--------------|--|--|--|
| Name | | | |
| Date | | | |
| Score | | | |

| | | | |
|--------------|--|--|--|
| Name | | | |
| Date | | | |
| Score | | | |

SCOREBOOK

| | | | |
|--------------|--|--|--|
| Name | | | |
| Date | | | |
| Score | | | |

| | | | |
|--------------|--|--|--|
| Name | | | |
| Date | | | |
| Score | | | |

| | | | |
|--------------|--|--|--|
| Name | | | |
| Date | | | |
| Score | | | |

| | | | |
|--------------|--|--|--|
| Name | | | |
| Date | | | |
| Score | | | |

SEGA

Printed in Japan