

MARVEL[®]
COMICS

SPIDER-MAN

X-MEN™



Arcade's
REVENGE

INSTRUCTION MANUAL

SEGA
MEGA DRIVE

FLYING EDGE™

Manipulation de la Cartouche

La cartouche Mega Drive est conçue exclusivement pour le Sega Mega Drive 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 abîmer. 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.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

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

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur écran de petite taille.

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

PREPAREZ-VOUS..... A LA MUTANT MANIA!

CHARGEMENT

1. Vérifiez que la console est éteinte (OFF). 2. Insérez la cartouche de jeu ARCADE'S REVENGE™ comme expliqué dans le MANUEL de votre SEGA™ MEGADRIVE™. 3. Allumez la console (ON).

Vous verrez apparaître l'écran titre d'ARCADE'S REVENGE™, et le tableau des meilleurs scores (High Scores). Pour faire apparaître l'introduction, appuyez sur le BOUTON START ou sur le BOUTON B. Pour faire défiler l'intro, appuyez à nouveau sur le BOUTON B. Pour passer à l'action, appuyez à nouveau sur le BOUTON START. Note: ARCADE'S REVENGE™ convient à 1 joueur seulement.

SPIDEY A LA RESCOUSSE!

Le détecteur mène Spider-Man à l'étrange parc de loisirs d'Arcade. La grille d'entrée est grande ouverte... mais, le sixième sens de Spider-Man l'avertit d'un accueil pas très hospitalier! Un système de sécurité surveille chaque centimètre de l'entrée, et la seule façon de l'éviter est de toucher les "yeux de sécurité", dans l'ordre où ils s'allument. Utilisez votre sixième sens pour vous guider, et vous les éviterez facilement. Une fois que vous avez pénétré dans le parc de loisirs, une fête en l'honneur des Super-Héros vous attend! Pour passer les introductions, appuyez sur le BOUTON B. Pour accéder aux écrans de sélection des personnages, appuyez sur le BOUTON START.

CONTROLLER SPIDER-MAN

MOUVEMENTS DE BASE

Pause/Reprendre le jeu: Bouton START.

Bouton-D Gauche/Droite: Se déplacer vers la gauche/droite.

Bouton-D Bas: S'accroupir

Sauter: Bouton B.

COMMANDES D'ESCALADE

POUR S'AGRIPPER A UN MUR (ou TOUT AUTRE OBJET POUVANT ETRE ESCALADE)

Lorsque vous êtes dans les airs, en train de vous balancer, de tomber ou de sauter, appuyez sur le BOUTON-D à GAUCHE, si le mur est à gauche de Spidey, ou à DROITE si le mur est à sa droite.

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

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

POUR SAUTER D'UN MUR (ou TOUT AUTRE OBJET POUVANT ETRE ESCALADE) vers la GAUCHE ou la DROITE, appuyez sur le BOUTON B et sur le BOUTON-D à GAUCHE, si le mur est à droite de Spidey, ou à DROITE si le mur est à sa gauche.

POUR SAUTER D'UN MUR (ou TOUT AUTRE OBJET POUVANT ETRE ESCALADE), appuyez sur le BOUTON B et sur le BOUTON-D vers le BAS.

SE BALANCER SUR UNE TOILE D'ARAIGNEE

SWING SHORTER AND HIGHER ON A WEB: POUR UN BALANCEMENT COURT ET HAUT: Bouton-D Haut+Gauche.

POUR SAUTER D'UNE TOILE D'ARAIGNEE: Bouton B.

POUR JETER UNE TOILE D'ARAIGNEE : Bouton C.

POUR UN BALANCEMENT LONG ET BAS: Bouton-D Bas+Gauche.

POUR LANCER UNE TOILE D'ARAIGNEE: Bouton A.

Notes:

- Lorsque vous escaladez un mur, le jet de toile d'araignée s'éloigne automatiquement du mur.
- Si Spidey s'approche d'un mur alors qu'il est encore accroché à sa toile, il s'agrippera automatiquement au mur.

SPIDEY SUR L'ECRAN

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



Note:

L'icône de Spidey, au coin supérieur droit de l'écran et l'alerte du sixième sens clignotent uniquement lorsque Spidey se trouve près d'un "œil de sécurité", ou affronte un danger immédiat. L'indicateur de direction indique la position de "l'œil de sécurité", ou du danger.

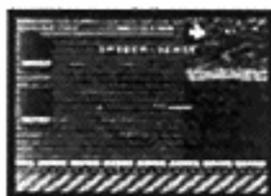
SELECTION DES PERSONNAGES... DE L'ARAIGNEE AUX X-MEN!

Arcade lance un défi à ses invités forcés, en leur proposant deux épreuves spécifiques pour tester leurs forces et leurs faiblesses. Mais, pour avoir une chance d'en réchapper, les cinq super-héros doivent survivre aux deux épreuves.

Vous pouvez sélectionner les personnages dans n'importe quel ordre, mais ils ne peuvent prendre part à la seconde épreuve que s'ils ont réussi la première.

• Pour faire défiler les écrans de sélection de personnages, appuyez sur le BOUTON A, B, ou C. • Pour sélectionner un personnage, appuyez sur le BOUTON START.

Note: Si l'écran de sélection d'un personnage affiche un cercle barré, ceci indique qu'une épreuve a été réussie. Une fois qu'un personnage a terminé les deux épreuves, son écran n'apparaît plus.



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

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

Note: Le nombre de vies restant apparaît sur l'écran de jeu de chaque super-héros, comme indiqué dans les sections "SUR L'ECRAN".

"PLACE AUX JEUX!"

Avec des scies circulaires géantes, des flippers à piques d'acier des super-méchants équipés de lasers, et des androïdes lâcheurs de bombes, Arcade a transformé ce parc de loisirs en cauchemar!

CYCLOPS™

"LE TOUR DE MANEGE MEURTRIER!"

Sous terre, Cyclops doit d'abord faire un tour sur des montagnes russes bien étranges! S'il ne réussit pas à monter dans le wagonnet, les rails électrifiés lui feront perdre une vie. Le résultat sera identique s'il touche une mine sur son chemin! Ça vous amuse? Méfiez-vous des sphères droïdes qui lancent des bombes très précises, des Juges Genoshan qui essaient de vous abattre, et du robot sentinelle qui vous pulvérise avec des vagues de radiations pures. Montrez-leur que tous les regards peuvent tuer! Cependant, si vous devez faire face à un habitant souterrain, votre rayon optique meurtrier devra laisser la place aux poings et aux pieds! Survivez aux affrontements violents de la première épreuve, et préparez-vous à vous battre contre Master Mold, l'automate destructeur géant. Obsédée par son désir de débarrasser la planète des mutants, cette machine est bien équipée pour le combat! Son corps, couvert d'une carapace métallique, lance des missiles thermo-guidés. Sa main jette des grenades de plasma, et ses yeux émettent des éclairs d'énergie meurtriers. Comme Cyclops d'ailleurs! Ce tas de ferraille peut-il vraiment éliminer les X-Men?

CONTROLLER CYCLOPS

SE DEPLACER VERS LA GAUCHE/DROITE: Bouton-D Droite/Gauche.

SE METTRE DEBOUT: Bouton-D Haut.

POUR LANCER DES ECLAIRS OPTIQUES VERS LE HAUT, appuyez simultanément sur le BOUTON-D vers le HAUT et sur le BOUTON C.

PAUSER/REPRENDRE: Bouton START.

PUNCH: DONNER UN COUP DE POING.

S'ACCROUPIR: Bouton-D Bas.

POUR LANCER DES ECLAIRS OPTIQUES VERS LE BAS, appuyez sur le BOUTON-D vers le BAS pour faire accroupir Cyclops, et appuyez simultanément sur le BOUTON-D vers le BAS et sur le BOUTON C.

DONNER UN COUP DE POING: Bouton A.

SAUTER: Bouton B.

LANCER DES ECLAIRS OPTIQUES: Bouton C.

CYCLOPS SUR L'ECRAN

Les renseignements sur Cyclops apparaissent sur l'écran de jeu, comme suit:



Note: La barre d'énergie devient orange si vous ramassez un Booster de Puissance.

STORM™

"LE BAIN FORCE!"

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

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

Les poulpes métalliques, les mines, les piranhas, et les plongeurs équipés de harpons s'acharneront sur vous. Si l'ennemi est seul, détruisez-le avec des éclairs. Si vous devez faire face à plusieurs ennemis, envoyez-leur des orages, si vous en avez. Ces orages dévastateurs lancent des éclairs d'énergie simultanément dans toutes les directions, détruisant tout ce qui se trouve à leur portée.

Pour vous défendre, ouvrez les huîtres, car elles contiennent une perle, qui, une fois que vous l'aurez touchée, générera un tourbillon capable de vous protéger pendant que vous détruisez d'autres terreurs marines. Une fois sortie du premier labyrinthe, Storm sera encore dans l'eau. Il lui faudra trouver et détruire les sphères de verre de la centrale hydroélectrique d'Arcade... afin de pouvoir respirer librement!

CONTROLLER STORM

Vous pouvez contrôler Storm de la façon suivante:

NAGER VERS LE HAUT/BAS, LA DROITE/GAUCHE: Bouton-D Haut, Bas, Droite, Gauche.

PAUSER/REPRENDRE: Bouton START.

LANCER DES ECLAIRS: Bouton A.

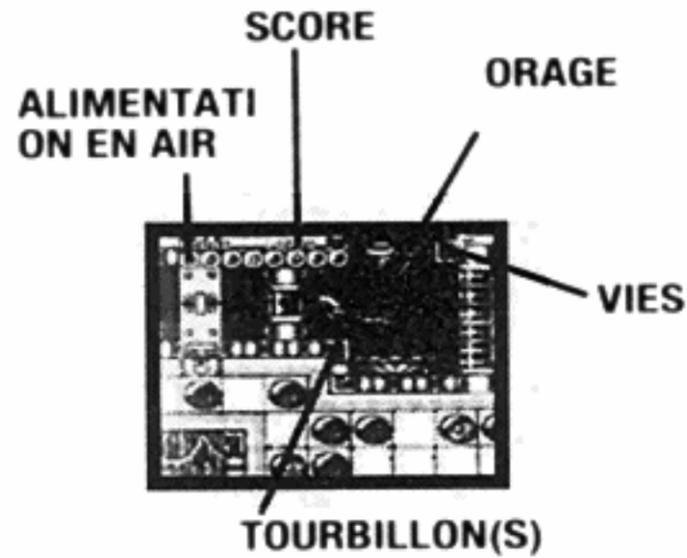
GENERER TOURBILLON: Bouton B.

GENERER UN ORAGE: Bouton C.

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

STORM SUR L'ECRAN

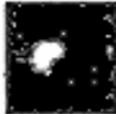
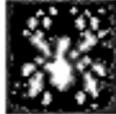
Les renseignements sur Storm apparaissent de la façon suivante:



CE QUE PEUVENT RAMASSER LES SUPER-HEROS

| PERSONNAGE | ICONES | EFFET |
|-----------------|--|--|
| CYCLOPS™ | VIE  | Ajoute 1 vie. |
| | ENERGIE SUPP.  | Augmente le niveau d'énergie. |
| | BONUS D'ENERGIE  | Fait le plein d'énergie. Pour obtenir ce bonus, faites exploser le wagonnet. |
| | BOOSTER DE PUISSANCE  | Permet de détruire un ennem d'un simple regard. Ce booster est valable lorsque la barre d'énergie est orange. |
| STORM™ | VIE  | Ajoute 1 vie. |
| | AIR  | Augmente vos réserves de bulles d'air. |
| | ORAGE  | Permet de lancer des éclairs d'énergie dans toutes les directions, dévastant tout ce qui est proche. |
| | TOURBILLON  | Protège contre les attaques. Pour trouver les perles génératrices de tourbillons, faites exploser les huitres. |
| GAMBIT™ | ENERGIE SUPP.  | Augmente le niveau d'énergie. |
| | ETOILE  | Chaque étoile vaut 50 points. 100 étoiles donnent une vie. |
| | BOULE  | Donne 250 points. Fait reculer la boule géante. |
| | JEU DE CARTES  | Vous donne un jeu de cartes entier, avec les deux jokers, plus 500 points. |

POUR RAMASSER UNE ICONE (SAUF LE BONUS D'ENERGIE DE CYCLOPS) IL SUFFIT DE LA TOUCHER.

| PERSONNAGE | ICONES | EFFET |
|--|---|---|
| CYCLOPS™ | CARTE  | Vous donne 7 cartes supplémentaires. Chaque ennemi détruit révèle une carte. |
| | BONUS "B"  | Vous donne 26 cartes et la (SUITE) moitié de votre énergie d'origine, plus 5000 points. |
| | DIAMANT  | 500 points. |
| WOLVERINE™ | VIE  | Ajoute 1 vie. |
| | ENERGIE SUPP.  | Augmente le niveau d'énergie. |
| SPIDERMAN™ | VIE  | Ajoute 1 vie. |
| | ENERGIE SUPP.  | Augmente le niveau d'énergie. |
| | ARAIGNEE D'ARGENT  | 50 points. |
| | ARAIGNEE D'OR  | 100 points. |
| | ARAIGNEE ROUGE  | 500 points. |
| DIAMANT  | 100 points. | |

GAMBIT™

"ECHEC ET MAT!"

Les épreuves réservées à Gambit sont un vrai cauchemar; il devra d'abord faire face, ou plutôt essayer de ne pas se faire écraser par une boule géante, hérissée de piques d'acier et qu'on ne peut pas arrêter. Eviter cette boule ne sera pas une chose facile, même pour quelqu'un d'aussi agile que Gambit. Il rencontrera également des pièces d'échec plutôt hostiles, des cavaliers lanceurs de grenades, aux reines équipées de roquettes. Notre charmant Cajun risquerait fort de passer à la casserole! La deuxième épreuve est encore pire! C'est le toit qui descend ou le plancher qui remonte? Si vous vous faites coincer au mauvais endroit, au mauvais moment, vous n'aurez même pas le temps de dire "ouf"! Lorsque vous arriverez en haut, vous devrez faire face au plus horrible des adversaires, la Black Queen™ (La reine noire). Elle peut soulever 750 kg, et avoir le contrôle absolu de toute matière inorganique. Elle a vécu pendant deux millénaires en suçant la vie des humains, comme un vampire psychique!

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

CONTROLLER GAMBIT

Vous pouvez contrôler Gambit de la façon suivante:

SE DEPLACER VERS LA GAUCHE/DROITE: Bouton-D Droite/Gauche.

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

PAUSER/REPRENDRE: Bouton START.

SE BAISSER: Bouton-D Bas.

POUR SE METTRE DEBOUT, appuyer sur le BOUTON-D vers le HAUT, la GAUCHE ou la DROITE: Bouton-D Droite/Gauche.

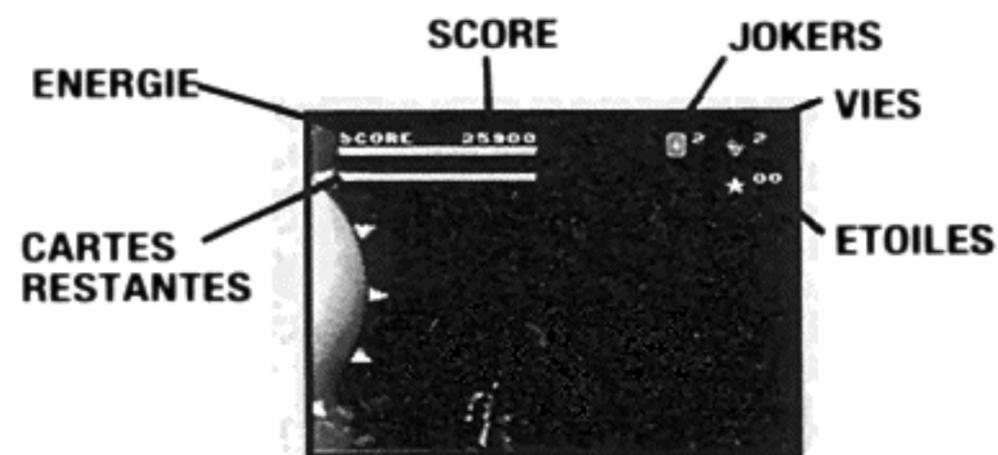
SAUTER: Bouton B.

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

LANCER JOKER: Bouton C.

GAMBIT SUR L'ECRAN

Les renseignements sur Gambit apparaissent de la façon suivante:



WOLVERINE™

"RIEZ A VOUS ROULER PAR-TERRE!"

Le Wolverine aux griffes acérées et les clowns du cirque forment un groupe on ne peut plus étonnant. Mais lorsqu'on sait que les clowns sont des répliques robotisées du super-méchant Obnoxio, et qu'ils lancent des tartes à la crème remplies d'acide, Wolverine est sur son terrain: combattre pour rester vivant! Si vous ajoutez en plus des soldats de plomb armés de baïonnettes, des diabolins équipés de mitraillettes, et des immeubles qui explosent... vous êtes sûr de vous fendre la pêche! Vous n'aurez pas de problème à vous débarrasser de vos ennemis, ou même des murs, mais si votre énergie commence à diminuer, rentrez vos griffes pour générer des pouvoirs curatifs régénérateurs mutants. Si vous arrêtez pendant quelques instants de réduire les clowns en bouillie, vous éviterez peut-être le désastre! Continuez de monter, et vous arriverez peut-être au bout de vos peines... Apocalypse! Une fois, vous avez rencontré un sosie robot de ce plaisantin, et ça a failli mal finir! Ce n'est peut-être qu'une autre copie, mais elle est conforme jusqu'au moindre détail, y compris le costume psionique d'Apocalypse, avec son punch super-puissant! Alors, arrêtez de vous plaindre d'avoir raté l'original, et essayez donc de détruire celui-ci!

Une fois débarrassé des clowns, vous devrez ensuite affronter Juggernaut! Même vos griffes ne parviendront pas à égratigner ce géant coiffé de métal. Si vous êtes touché trois fois ou que vous le laissez passer, la partie est terminée. Votre seul espoir est d'essayer de couper les cordes qui retiennent les enclumes et le poids d'une tonne suspendus au-dessus de sa tête, pour ralentir Juggernaut ou écraser son casque. S'il est atteint plusieurs fois, il sera peut-être assez faible pour que vous puissiez l'attaquer. Mais soyez prudent! Si votre tentative est trop précoce, elle risque de vous coûter cher! Si vous vous organisez bien, cette tête de métal ne sera même pas bonne pour la ferraille!

Note: Les trous sur votre chemin sont des sables mouvants, sans moyen de s'en sortir!

CONTROLLER WOLVERINE

Vous pouvez contrôler Wolverine de la façon suivante:

SE DEPLACER VERS LA GAUCHE/DROITE: Bouton-D Droite/Gauche.

SE METTRE DEBOUT: Bouton-D Haut.

UPPERCUT/DESTRUCTEUR DE MURS: Bouton A.

PAUSER/REPRENDRE: Bouton START.

DONNER UN COUP DE POING/GRIFFER: Bouton C.

SE METTRE A GENOUX: Bouton-D Bas.

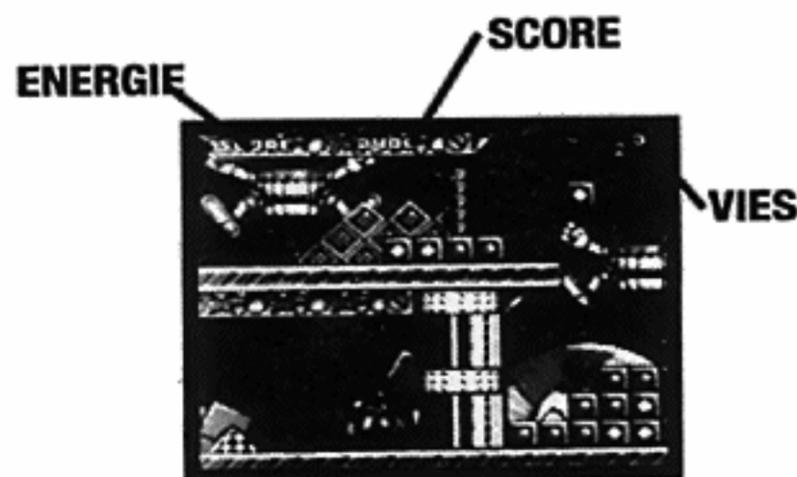
SORTIR/RENTREZ LES GRIFFES: Bouton A/Bouton-D Haut.

SAUTER: Bouton B.

NOTE: Pour détruire les murs, appuyez sur le BOUTON A avec les griffes sorties.

WOLVERINE SUR L'ECRAN

Les renseignements sur Wolverine apparaissent de la façon suivante:



SPIDER-MAN®

"LE TROUBLE-FETE DES GRATTE-CIEL"

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

Les "Tueurs d'Araignées" lancent des sacs de ciment explosif des poutres. Les androïdes soudeurs lancent des éclairs laser concentrés, et les barres d'acier du béton armé sont chargées d'électricité!

Le sixième sens de Spider-Man commence à s'éveiller? C'est la grande fête là-haut sur les poutres! Equipé de son émetteur de chocs, Shoker vous attend pour vous serrer la main... et par la même occasion, secouer toutes les cellules de votre corps! Si vous arrivez à le vaincre, vous devrez ensuite affronter l'attraction la plus mortelle du parc de loisirs! Venu tout droit de Limbo, c'est le techno-organique N'Astirah, qui tire des boules de plasma. Vous auriez peut-être dû aller au centre commercial avec Mary Jane!

Débarassez-vous des méchants du rez-de-chaussée, et vous serez prêt pour la grande voltige! Tout en haut de la construction, les poutres sont rares et éloignées. Le vent accentue la pluie qui

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

Pénétrez dans la jungle, et vous aurez une surprise! Rhino a une carapace en polymère, plus épaisse que sa peau si célèbre, et deux cornes pour embrocher les araignées un peu trop curieuses. Il n'est pas seulement méchant, il est complètement meurtrier! Visez sa tête, et continuez de frapper! Même cet idiot sera bien obligé d'abandonner!

Note: Sur les deux chantiers de "destruction", les toiles de Spider-Man ne peuvent s'agripper qu'aux poutres qui n'ont pas de barres de renforcement ou de béton.

LE CHASSEUR CHASSE!

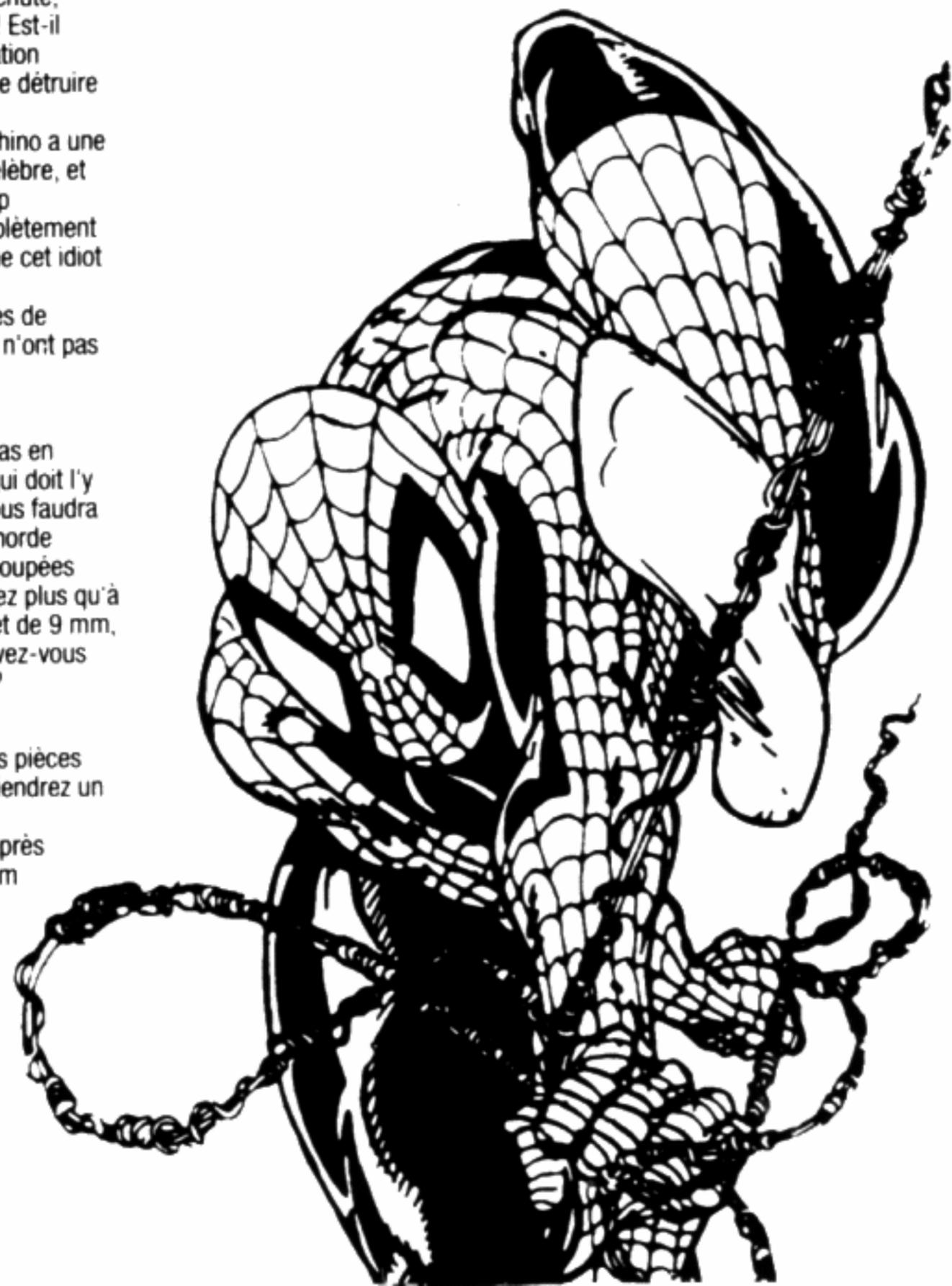
Vous n'aurez pas terminé tant que l'ennemi ne sera pas en prison; et c'est Spider-Man avec l'aide de ses amis, qui doit l'y envoyer. Malheureusement, pour trouver Arcade, il vous faudra affronter son sosie mécanique, mais aussi toute une horde d'ennemis successifs qui se dédoublent comme les poupées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

MEILLEURS SCORES

Lorsque vous aurez détruit les Tueurs d'Araignées, les pièces d'échec, ou une armée de juges Genoshan, vous deviendrez un super-héros avec un super-score!

L'écran des meilleurs scores (High Scores) apparaît après l'écran "Game Over". Vous pouvez entrer un maximum de trois lettres ou trois chiffres. Appuyez sur le BOUTON-D vers la GAUCHE ou la DROITE, pour déplacer le curseur entre les trois positions. Appuyez vers le HAUT ou le BAS pour faire défiler l'alphabet ou les chiffres de 0 à 9.

Pour confirmer ce que vous venez d'entrer, appuyez sur N'IMPORTE QUEL BOUTON.



GARANTIE LIMITEE

Flying Edge™ garantit à l'acheteur initial de ce produit Flying Edge™ que le support sur lequel est enregistré le programme informatique est exempt de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication pour une période de quatre vingt dix (90) jours à compter de la date d'achat. Ce logiciel Flying Edge™ est vendu "tel quel", sans aucune garantie expresse ou implicite, et Flying Edge™ n'est responsable d'aucune perte ni d'aucun dommage résultant de l'utilisation de ce programme. Pour une période de quatre vingt dix (90) jours, Flying Edge™ accepte de réparer ou de remplacer, à sa discrétion, gratuitement, tout produit logiciel Flying Edge™, qui aura été retourné au Service Clientèle, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat. Le remplacement gratuit de la cartouche à l'acheteur initial représente toute l'étendue de notre responsabilité. Veuillez adresser à:

ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, 31 Rue Louis Pasteur, 92100 Bois de Boulogne, Paris, France.

Comptez un délai de 28 jours à dater de votre envoi pour que nous vous renvoyions la cartouche.

Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut du produit logiciel Flying Edge™ résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE OU RECLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU N'ENGAGERA FLYING EDGE™. LES

GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITEES A UNE PERIODE DE QUATRE VINGT DIX (90) JOURS, COMME EXPLIQUE CI-DESSUS. EN AUCUN CAS, FLYING EDGE™ NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES SPECIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS DECOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT FLYING EDGE™. CECI N'AFFECTE EN AUCUNE MANIERE VOS DROITS STATUTAIRES.

Ce programme, ainsi que la documentation et le matériel qui l'accompagnent sont protégés par les lois nationales et internationales sur le copyright. Le stockage dans un système de récupération, la reproduction, la traduction, la location, le prêt, la diffusion, et la représentation publique sont strictement interdits sans l'autorisation écrite et expresse d'Flying Edge™. Spider-Man®, X-Men™ and all other Marvel Characters and the distinctive likenesses thereof are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc., and are used with permission. ©1993 Marvel Entertainment Group, Inc. All rights reserved. SEGA and MEGADRIVE are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Flying Edge™ est une marque d'Acclaim Entertainment Inc ©1993 Acclaim Entertainment. Tous droits réservés. Flying Edge™, 31 Rue Louis Pasteur, 92100 Bois de Boulogne, Paris, France.

**This game is licensed by Sega Enterprises Ltd.
for play on the SEGA MEGADRIVE SYSTEM**



Flying Edge™ is a trademark and Division of Acclaim Entertainment.

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.,

Moreau House, 1st Floor, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, GmbH. Möhlstr. 10, 81675 München, Deutschland

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, 31 Rue Louis Pasteur, 92100 Bois de Boulogne, Paris, France

Patents: U.S. Nos. 4,442,486 / 4,454,594 / 4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

**SEGA and MEGADRIVE
are trademarks of Sega
Enterprises Ltd.**

Printed in E.C.