

SEGA

MEGA-CD

MARVEL  
COMICS

the AMAZING  
SPIDER-MAN

VS.

THE KINGPIN

INSTRUCTION MANUAL



## **AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE**

VEUILLEZ LIRE LES  
RECOMMANDATIONS  
SUIVANTES AVANT TOUTE  
UTILISATION D'UN JEU  
VIDÉO SEGA PAR VOUS-  
MÊME OU VOTRE ENFANT.

Un très faible pourcentage de personnes sont plus particulièrement sensibles au phénomène épileptique (crise et/ou perte de conscience) lorsqu'ils sont exposés à certains effets stroboscopiques notamment ceux pouvant apparaître sur les écrans de télévision lors de l'utilisation de 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. Veuillez prendre les précautions suivantes afin de minimiser un quelconque risque:

### *Avant toute utilisation*

- **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.**
- **Tenez-vous à une distance d'au moins 2,5 mètres de l'écran de télévision.**
- Si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil, ne commencez à jouer qu'après être entièrement reposé.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce suffisamment éclairée.
- Utilisez les jeux vidéo sur un écran de télévision aussi petit que possible (de préférence 35 cm ou plus petit).

### *Pendant l'utilisation*

- Reposez-vous au moins 10 minutes toutes les heures.
- **Parents : nous vous conseillons de surveiller vos enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez le moindre symptôme suivant : 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 votre médecin.**

## **Démarrage: Comment utiliser votre Mega-CD**

★ Ce CD-ROM peut seulement être utilisé avec le système MEGA-CD.

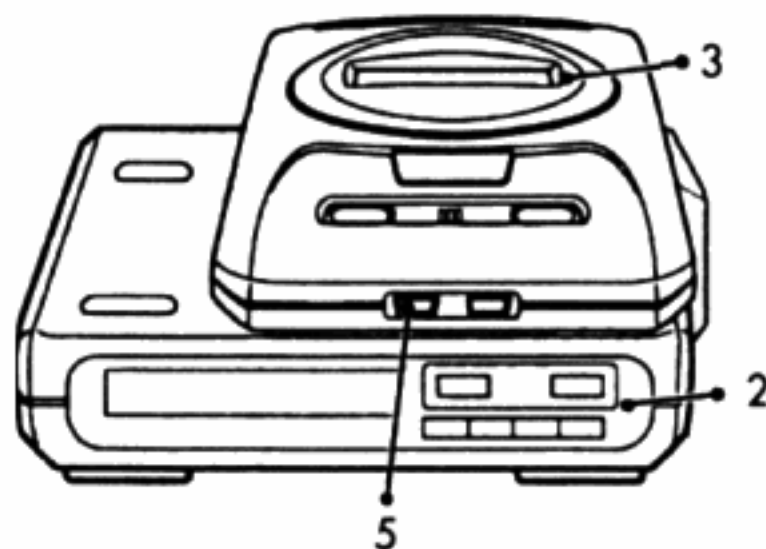
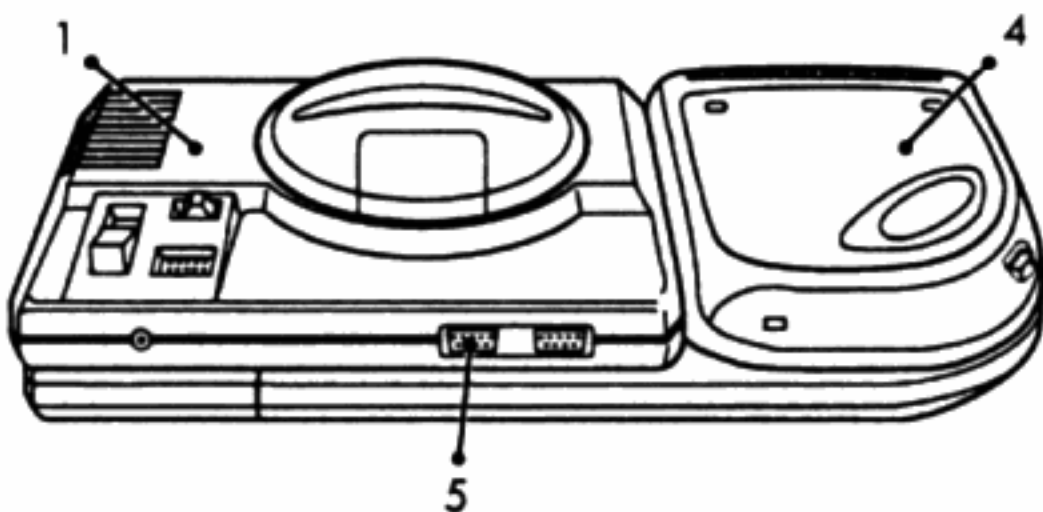
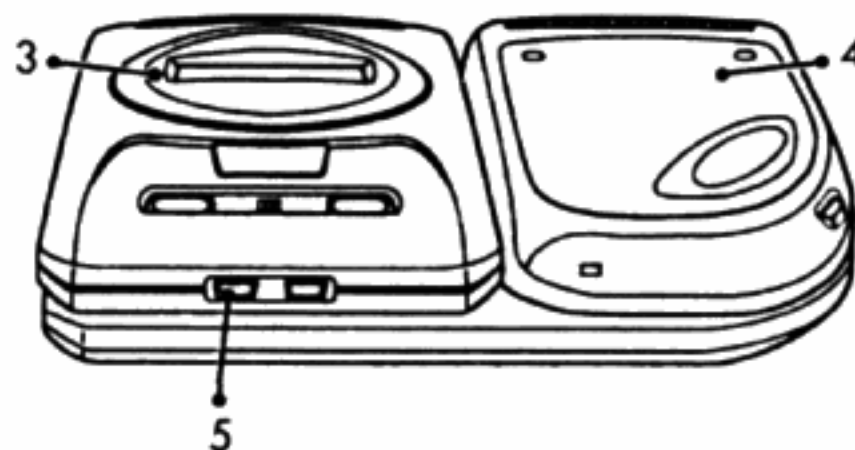
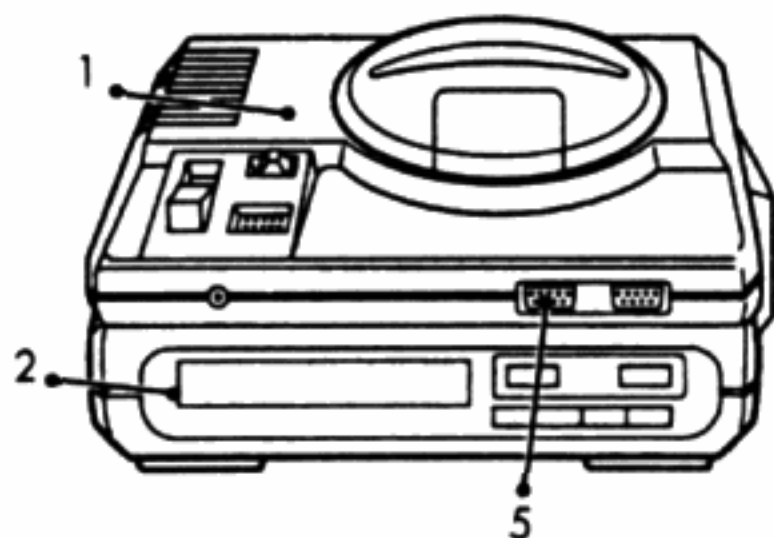
**N'essayez pas de jouer ce CD-ROM sur un autre lecteur CD** — sinon le casque et les haut-parleurs risquent d'être endommagés.

1. Installez votre système Mega-CD en suivant les instructions décrites dans le mode d'emploi de votre système Mega-CD. Branchez le Control Pad 1.
2. Allumez le système. L'affichage animé du Mega-CD apparaît. Si rien n'apparaît à l'écran, éteignez le système et assurez-vous qu'il est correctement installé.
3. Appuyez sur le bouton C du Control Pad de la Mega Drive, et le panneau de commande (Control Panel) sur écran apparaît. Utilisez la touche-D pour sélectionner OPEN (ouverture) et appuyez sur le bouton C pour ouvrir le tiroir CD.
4. Placez le disque dans le compartiment du tiroir CD et appuyez sur le bouton C. Le tiroir CD se ferme, et les mots CD-ROM apparaissent sur le panneau de commande (Control Panel).

5. Utilisez le bouton D pour déplacer le curseur sur CD-ROM et appuyez sur le bouton C. Les écrans d'ouverture du jeu apparaissent.

6. Si vous désirez arrêter le jeu en cours ou si le jeu se termine, appuyez sur le bouton Reset (réinitialisation) de la console Megadrive ou Megadrive II pour afficher le panneau de commande sur écran.

- 1 Système Megadrive
- 2 Système Mega-CD
- 3 Système Megadrive II
- 4 Système Mega-CD II
- 5 Manette 1



## Contents

Le Coup Monté de Kingpin  
Comment Commencer à Jouer  
Sélection des Options  
Boutons et Commandes  
Les Attaques Spéciales de Spidey  
Bagarre à Manhattan !  
Comment Utiliser le Plan  
Comment Rester en Vie  
Les Power-Ups  
L'écran Weapons Display  
Les Truands  
Les Facultés de Spidey  
Manipulation de la Cartouche

## Le Coup Monté de Kingpin

Tout est tranquille dans le douillet salon de Peter Parker et Mary Jane Watson-Parker quand un flash d'informations interrompt le programme de télévision : "Bonsoir New York, je suis Wilson Fisk, un citoyen inquiet."

"Mais c'est Kingpin !" s'exclame Peter, se dressant droit sur son siège, les yeux rivés sur le petit écran, "et si c'est lui, ce sont à coup sûr de mauvaises nouvelles !".

"Je viens d'apprendre quelque chose d'EFFRAYANT", annonce Kingpin, "quelque chose d'une importance CAPITALE pour nous tous ! SPIDER-MAN, ce traître, cherche à détruire l'ordre et la loi. Il vient d'imaginer LE CRIME LE PLUS ABJECT de toute sa carrière !"

"Aujourd'hui, il a secrètement posé une bombe quelque part dans la ville. Dans 24 heures exactement, cette bombe explosera et détruira toute la ville et TOUS SES HABITANTS. J'offre une RÉCOMPENSE de 500 000 DOLLARS pour sa capture. Il faut nous PROTÉGER !"

Peter sent son sang bouillonner. "J'ai entendu dire que Kingpin avait engagé les plus forts cogneurs de la ville :

DR. OCTOPUS, LIZARD, ELECTRO, HOBGOBLIN, SANDMAN, VENOM et la crème des scélérats, MYSTERIO et VULTURE. C'est un coup machiavélique monté par lui et je n'ai que 24 heures pour le faire échouer."

"Mary Jane, je dois partir. Pas le temps d'ouvrir la porte, je passe par la fenêtre. Il n'y a pas une seconde à perdre !"

## Comment Commencer à Jouer

Lorsque le jeu se charge, vous voyez apparaître l'écran du titre, suivi de plusieurs autres écrans. Appuyez sur **Start** pour faire apparaître l'écran Main Menu. Choisissez l'une des options de ce menu. Pour cela :

- Appuyez sur le haut/bas du **bouton D** pour sélectionner l'option.
- Appuyez sur **Start** pour confirmer votre choix.

## Start Game

Choisissez cette option pour commencer le jeu depuis le début.



## Password

Il n'est pas nécessaire que vous recommenciez toujours le jeu depuis le début. Vous pouvez utiliser un mot de passe pour reprendre le jeu au niveau où vous l'avez laissé la fois précédente. Sur l'écran Password :

- Choisissez une lettre de la grille à l'aide du **bouton D**.
- Transférez cette lettre sur la ligne Password en appuyant sur le **bouton A**.
- Pour effacer la dernière lettre de la ligne, appuyez sur le **bouton C**.
- Appuyez sur **Start** pour confirmer le mot de passe et reprendre le jeu au niveau où vous l'avez laissé.

## Options

Vous pouvez changer certaines options du jeu selon vos préférences



## Sélection des Options

Faites votre choix sur Options Menu avant de commencer à jouer :

- Appuyez sur le haut/bas du **bouton D** pour sélectionner l'option.
- Appuyez sur le **bouton A** pour faire votre choix.
- Appuyez sur **Start** pour confirmer votre choix et revenir à l'écran du titre.

## Difficulty

Choisissez d'abord le mode Easy pour apprendre à utiliser les commandes. Passez ensuite au mode Normal, le niveau des joueurs ordinaires. Si, toutefois, vous voulez défier d'égal à égal les pouvoirs extraordinaires des adversaires de Spider-Man, vous pourrez choisir le mode Nightmare, mais attention : vous serez alors entraîné dans un véritable cauchemar...

## BG Music et Sound FX

Activez la musique de fond et les sons du jeu pour vous immerger plus totalement dans le jeu. Si vous ne désirez pas les entendre pendant le jeu, désactivez-les. Pour écouter les morceaux :

- Appuyez sur le **bouton B** pour faire apparaître "Test 1".
- Appuyez sur le **bouton A** pour augmenter le nombre ; appuyez sur le **bouton C** pour le diminuer.
- Appuyez à nouveau sur le **bouton B** pour entendre le morceau choisi.

## Controls

Réglez les commandes selon vos préférences en choisissant l'une des six possibilités offertes.

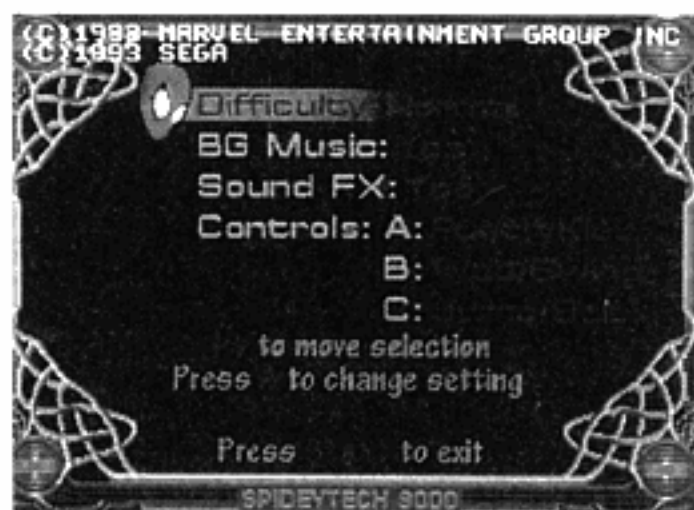
## Boutons et Commandes

- ① **Bouton D (de direction)**
- ② **Bouton Start**
- ③ **Bouton A**
- ④ **Bouton B**
- ⑤ **Bouton C**



## Durant l'Action

- **Déplacer Spider-Man.**  
Partie du **bouton D** correspondant au sens du mouvement.
- **S'accroupir.**  
Bas du **bouton D**.
- **Ramper.**  
Bas/gauche ou bas/droite du **bouton D**. Si vous êtes déjà accroupi, appuyez seulement sur la gauche ou la droite du **bouton D**.
- **Ramper dans les coins.**  
**Bouton D** diagonalement vers le coin.
- **Se mettre debout.**  
Haut du **bouton D**.
- **Coup de poing.**  
Bouton de **coup de poing**.
- **Lancer une toile d'araignée.**  
Bouton de **toile d'araignée** + **Bouton D** pour viser, avec la toile d'araignée sélectionnée sur le menu Weapons. Exercez de brèves pressions sur le bouton de **toile d'araignée** pour lancer un petit tampon de toile d'araignée ; maintenez ce bouton enfoncé pour lancer un jet de toile d'araignée plus important. Vous ne pouvez pas tirer s'il ne vous reste plus de liquide de toile d'araignée.





## Durant l'Action (suite)

- **Lancer un lasso à boule en toile d'araignée.**  
Bouton de **toile d'araignée** + **Bouton D** pour viser, avec le lasso à boule en toile d'araignée sélectionné sur le menu Weapons.
- **Brandir un bouclier en toile d'araignée.**  
Bouton de **toile d'araignée**, avec le bouclier en toile d'araignée sélectionné sur le menu Weapons.
- **Sauter.**  
Bouton de **saut**.
- **Manoeuvrer les portillons du billard électrique.**  
**Bouton A** ou **bouton D** pour manoeuvrer le portillon gauche ; **bouton C** pour manoeuvrer le portillon droit.
- **Incliner le billard électrique.**  
Gauche du **bouton D** pour l'incliner à gauche ; droite du **bouton D** pour l'incliner à droite.
- **Sauter les écrans.**  
**Start.**

## New York City Map

- Déplacement du curseur en croix.  
Une partie quelconque du **bouton D** + **Bouton B** pour déplacer le curseur en croix plus rapidement.
- Sélectionner un site.  
**Start** ou **bouton A** lorsque le curseur en croix est positionné sur le site et que le nom du site est affiché.
- Voir la galerie des bandes dessinées.  
**Bouton C.**

## Weapons Display

- Faire apparaître l'écran des armes.  
**Start.**
- Mettre une arme en évidence.  
Droite ou gauche du **bouton D.**
- Sélectionner une arme et fermer l'affichage.  
**Start.**

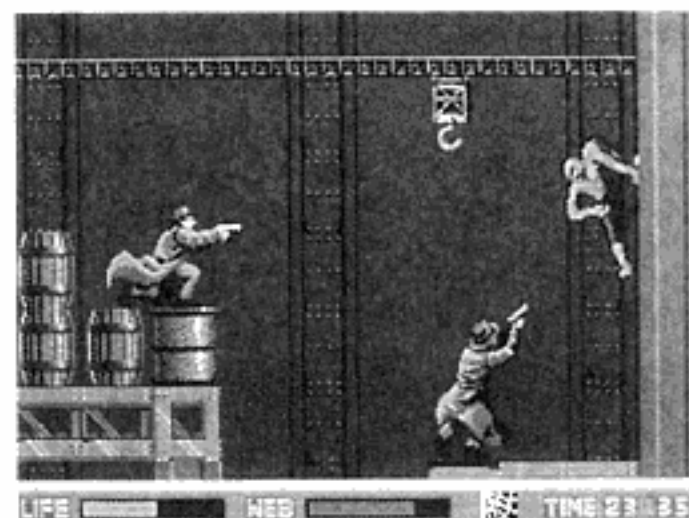
## Les Attaques Spéciales de Spidey

### ① ATTAQUE AU PIED

**Partie du bouton D du côté des pieds de Spidey + Coup de poing**

- Appuyez sur la partie du **bouton D** correspondant à la surface où vous vous trouvez et ne lâchez pas le bouton. Ainsi, si vous êtes au plafond, gardez le haut du **bouton D** enfoncé ; si vous êtes au sol, gardez le bas du **bouton D** enfoncé. Appuyez ensuite rapidement sur le bouton de **coup de poing** pour convertir une attaque au poing en une attaque au pied.

①



### ② COLLER AUX MURS

**Saut + Bouton D + Saut**

- Appuyez sur le bouton de **saut** tout en maintenant la gauche ou la droite du **bouton D** enfoncée du côté du mur correspondant. Appuyez ensuite à nouveau rapidement sur le bouton de **saut** pour coller Spider-Man au mur. Pour coller Spider-Man sur la façade d'un bâtiment, sautez tout en appuyant sur haut/gauche ou haut/droite du **bouton D**.

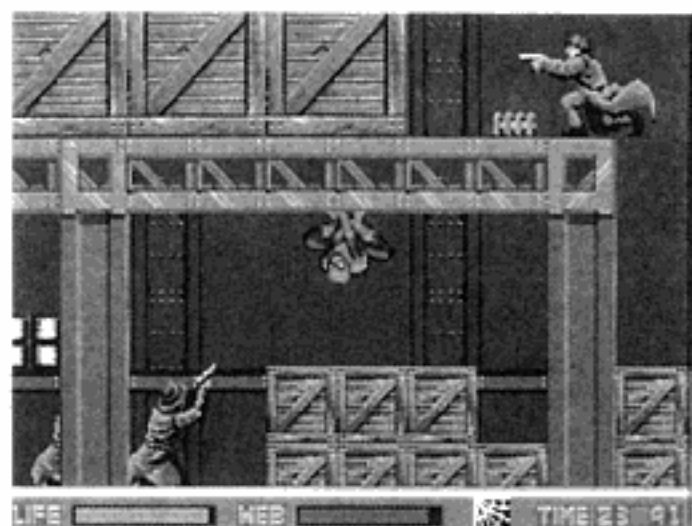
- Sautez à nouveau pour lâcher prise.

### ③ COLLER AU PLAFOND

**Saut + Haut du bouton D**

- Appuyez sur le bouton de **saut** tout en maintenant le haut du **bouton D** enfoncé. Lorsque vous touchez le plafond, vous y restez collé comme une araignée.
- Sautez à nouveau pour lâcher prise.

③

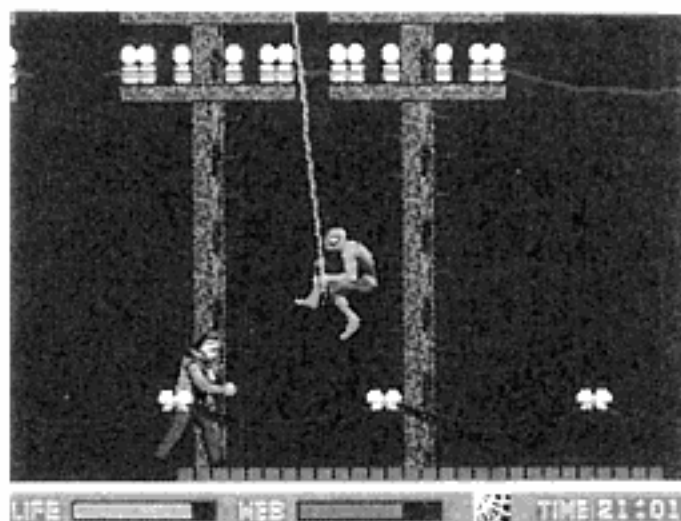


### ④ SE BALANCER AU BOUT D'UN FIL

**Saut, puis toile d'araignée**

- Appuyez sur le bouton de **saut**, puis appuyez rapidement sur le bouton de **toile d'araignée**. Vous sauterez et vous vous balancerez au bout d'un fil. Ceci vous mènera plus loin qu'un simple saut.
- Appuyez à nouveau sur le bouton de **saut** pour lâcher prise.

④

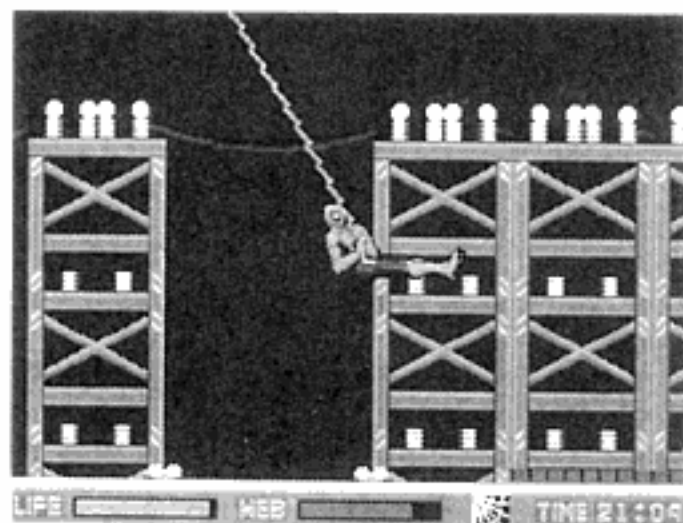


### ⑤ DONNER UN COUP DE PIED EN SE BALANÇANT

**Se balancer + Coup de poing**

- Balancez-vous au bout d'un fil. Au début du balancement, appuyez rapidement sur le bouton de **coup de poing** et maintenez-le enfoncé. Vous donnerez ainsi un puissant coup de pied dans les mandibules de votre adversaire !

⑤



### ⑥ MÉGA-TOILE D'ARAIGNÉE

**Haut du bouton D, puis toile d'araignée, puis rotation de 1/8**

- Appuyez sur le haut du **bouton D** et maintenez-le enfoncé, appuyez rapidement sur le bouton de **toile d'araignée**, puis faites tourner votre pouce sur le **bouton D** dans la direction de votre ennemi.
- Ce mouvement doit être effectué très rapidement. Le secret pour le réussir est d'appuyer sur les boutons rapidement et de rouler votre pouce sur le **bouton D** sans augmenter la pression.

⑥



## ⑦ SAUT PÉRILLEUX ARRIÈRE AVEC COUP DE PIED

**Haut du bouton D, puis coup de poing, puis saut**

- Appuyez sur le **bouton D** pour vous redresser, appuyez rapidement sur le bouton de **coup de poing** et gardez-le enfoncé, puis appuyez rapidement sur le bouton de **saut**.
- Ce mouvement doit être effectué très rapidement. Pour le réussir, faites tourner votre doigt rapidement sur chacune des commandes.

Kingpin a tout fait pour vous rendre la tâche difficile. Il ne vous suffira pas de trouver la bombe. Kingpin a aussi caché dans New York cinq clés qu'il vous faudra trouver pour désamorcer la bombe.



## Comment Utiliser le Plan

Comme vous le savez, New York est une grande ville. Les complices de Kingpin s'y déplacent en toute liberté. Ils peuvent être n'importe où...

Pour commencer votre recherche, déplacez le curseur en croix sur le plan à l'aide du **bouton D**. Lorsque le curseur en croix passe sur un site important, le nom de ce site apparaît au bas du plan. Appuyez alors sur **Start** ou sur le **bouton A** pour examiner ce site de plus près.

⑦



## Bagarre à Manhattan !

Le redoutable hors-la-loi KINGPIN a réuni à New York les dix pires crapules qu'il ait pu trouver. Votre rôle est d'anéantir ces truands, et Kingpin lui-même, avant que la bombe n'explose.

Chaque ennemi que vous abattrez vous donnera soit une clé soit un indice pour la trouver. Lorsque vous aurez toutes les clés, vous pourrez désactiver la bombe. Mais vous n'avez pour cela que 24 heures ! Et pour comble de malheur, tout le monde est contre vous. La police et la plupart des New-Yorkais ont été trompés par les actualités télévisées de ce soir. Ils croient que c'est vous qui avez placé la bombe !

Vous trouverez Spider-Man à l'extérieur du *Daily Bugle*. Spider-Man a vu la vieille dame attaquée par un voleur. Après l'avoir sauvée, il est prêt à affronter les vrais truands !





- Les sites marqués de petits points verts sont fréquentés par des escrocs de petite envergure. Débarrassez-vous de cette racaille et trouvez les power-ups de toile d'araignée et les power-ups de vitalité qui décideront si l'aventure de Spidey sera un succès ou une catastrophe.
- Les tramways indiquent les entrées du métro.
- Les gros points rouges signalent un danger. La présence d'une chope sur la carte indique que l'un des grands malfaiteurs se cache sur ce site. Ces malfrats changent de cachette à chaque nouveau jeu.

**Remarque :** En mode Nightmare, le plan ne vous révèle pas l'endroit où se cachent les truands. Vous devez vous fier à votre flair...

- Lorsque vous avez débarrassé un site de ses malfaiteurs, un grand X apparaît sur le plan. Vous savez ainsi que vous n'avez pas à y revenir.

## Comment Rester en Vie

Quel que soit le nombre de vos assaillants, gardez toujours un œil sur les indicateurs de l'écran. Si vous constatez que vous commencez à manquer de vitalité ou de toile d'araignée, vous pouvez faire quelque chose.

### ① La Barre de Vitalité

La barre de vitalité diminue lorsque vous êtes blessé. Lorsqu'elle disparaît, vous perdez le combat et vous vous retrouvez en prison ou à l'hôpital. Vous perdez également deux heures de votre temps précieux. Appuyez sur **Start** pour sauter les écrans et retourner dans l'action. Vous pouvez rétablir la capacité de la barre de vitalité avec des power-ups

### ② Barre de Toile d'Araignée

La barre de toile d'araignée diminue au fur et à mesure que vous utilisez le liquide en lançant vos toiles. Lorsque vous n'avez plus de liquide, vous ne pouvez plus lancer de toiles d'araignée. (Toutefois, en mode Easy, vous pouvez continuer à vous balancer au bout d'un fil.)

Rétablissez votre capacité en liquide de toile d'araignée en ramassant des power-ups de toile d'araignée

### Barre de Vie de l'Adversaire

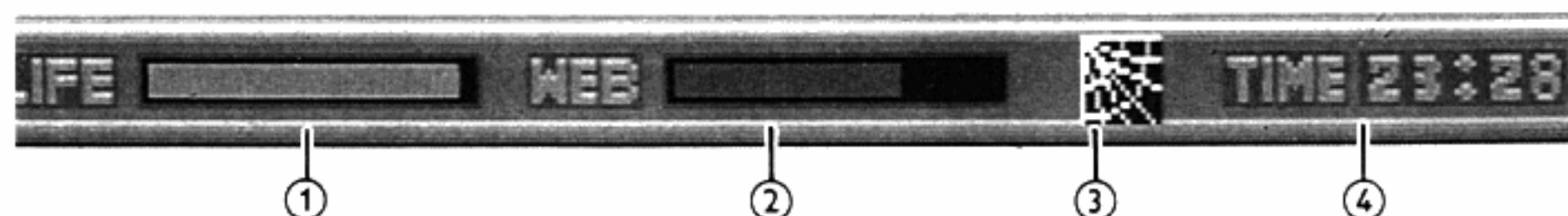
Cette barre apparaît lorsque vous êtes engagé dans une lutte sans merci contre les grands malfaiteurs. Votre adversaire s'affaiblit lorsque la barre diminue. Faites en sorte que cette barre disparaisse plus vite que la vôtre et vous aurez gagné le combat.

### ③ Arme Utilisée

Vous voyez ici l'arme que vous utilisez : toile d'araignée, lasso à boule ou bouclier. Utilisez l'écran Weapons Display pour changer d'arme (voir pages 60 — 64).

### ④ Temps

Indique le nombre d'heures et de minutes qu'il reste avant l'explosion de la bombe.

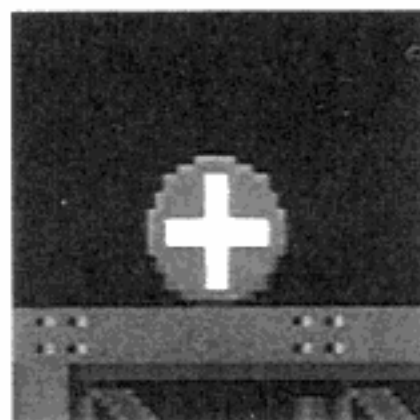


## Les Power-Ups

Ramassez les objets suivants en passant dessus rapidement ou en sautant pour les attraper.

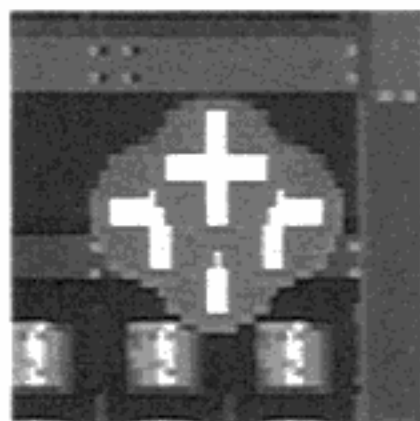
- ① Un **disque rouge** rétablit partiellement la capacité de votre barre de vitalité.

①



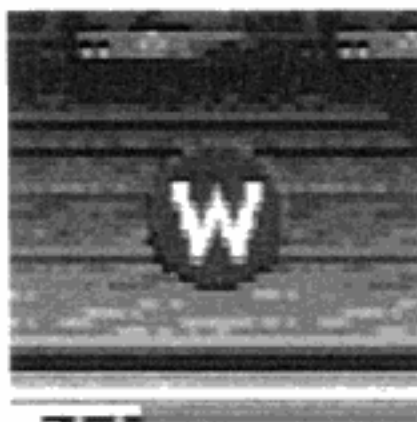
- ② Un **trèfle de quatre disques rouges** rétablissent complètement la capacité de votre barre de vitalité.

②



- ③ Un **disque bleu** rétablit partiellement la capacité de votre barre de toile d'araignée.

③



- ④ Un **trèfle de quatre disques bleus** rétablissent complètement la capacité de votre barre de toile d'araignée.

④



## L'écran Weapons Display

En appuyant sur **Start** à tout moment, vous pouvez voir le score de Spider-Man, le nombre de clés trouvées et les armes qu'il possède.

**Remarque :** Vous ne pouvez pas faire apparaître Weapons Display sur l'écran New York City Map.

### Score

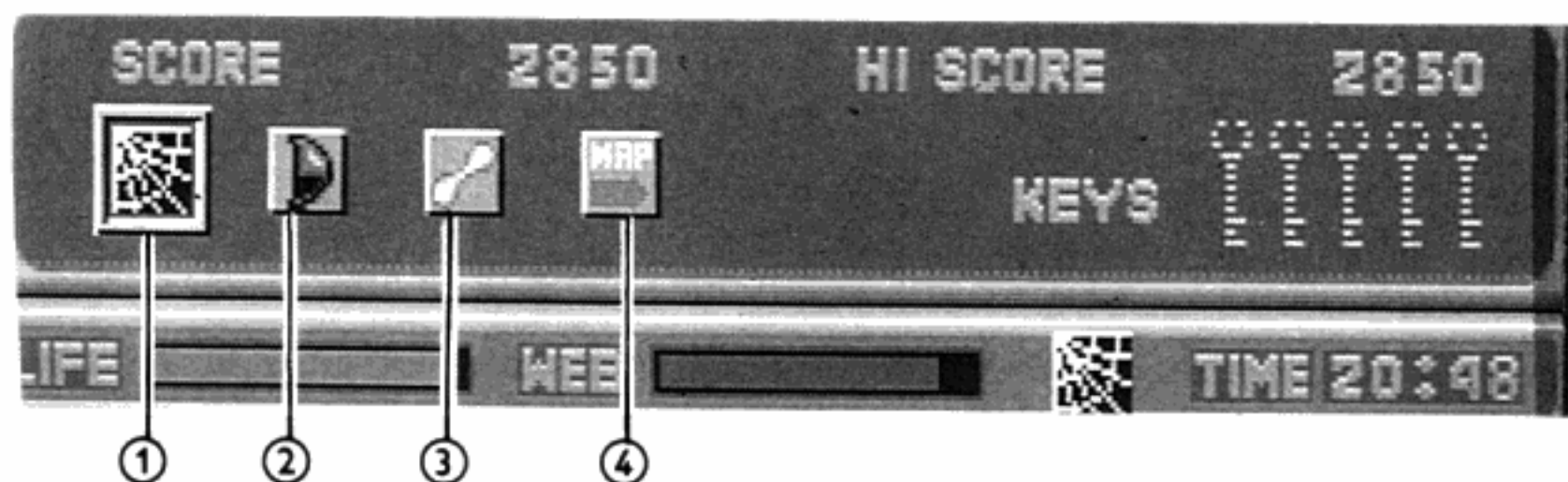
Indique le nombre total de points.

### Hi Score

Indique le nombre total de points cumulé au cours de cette partie.

### Keys

Indique le nombre de clés trouvées par Spider-Man. Il y a cinq clés à trouver.





Lorsque vous êtes sur l'écran Weapons Display, vous pouvez choisir une nouvelle arme. Essayez de nouvelles armes pour augmenter vos capacités ! Pour ceci :

- Appuyez sur le **bouton D** pour mettre l'arme désirée en évidence.
- Appuyez sur **Start** pour sélectionner l'arme et fermer l'écran Weapons Display.

#### ① **Web**

Si vous choisissez la toile d'araignée, Spidey l'utilisera (tant qu'il restera du liquide de toile d'araignée sur la barre de toile d'araignée). Après avoir utilisé le bouclier en toile d'araignée, le lasso à boule en toile d'araignée ou le plan, Spidey reprend automatiquement sa toile d'araignée.

#### ② **Web Shield**

Le bouclier en toile d'araignée protège temporairement Spidey des blessures. Il est sans effet si Spidey n'a plus de liquide de toile d'araignée.

#### ③ **Web Bola**

Le lasso à boule en toile d'araignée est une arme fantastique que Spidey peut lancer pour capturer ses malheureux ennemis.

#### ④ **Map**

Vous ramène au plan de New York sur lequel vous pourrez choisir un site différent. Vous revenez automatiquement au plan à chaque fois que vous terminez un niveau.

## **Les Truands**

### **Dr. Octopus**

Au cours d'un étrange accident atomique, des tentacules métalliques provenant d'un harnais de coffre se sont greffées sur le corps de l'éminent chercheur atomique, le Dr. Otto Octavius. Celui-ci en a perdu ce qui lui restait de raison. Se faisant maintenant appeler "Dr. Octopus " ce savant aigri commande ses tentacules comme des bras. Il cherche secrètement à devenir le maître de la ville et, dans un premier temps, s'associera à quiconque veut détruire Spider-Man.

### **Lizard**

Le Dr. Curt Connors était autrefois l'ami de Spidey. Lorsqu'il perdit un bras, cet ancien chirurgien des armées essaya de le faire repousser en utilisant la technique des lézards qui régénèrent si facilement leur queue. Les résultats dépassèrent son attente puisque cela le transforma en un lézard humain. Doté d'une force phénoménale, Lizard est maintenant animé d'une haine féroce contre tous les vrais humains, y compris Spider-Man.

### **Electro**

Maxwell Dillon posait des lignes haute tension pour une compagnie d'électricité lorsqu'il fut frappé par la foudre. Depuis cet accident, il manifeste une étrange faculté : il peut lancer des décharges électriques. Electro peut aussi toucher les fils électriques sans s'électrocuter. Spider-Man ne peut pas en dire autant : une prise de bec avec Electro, et le voilà comme un homard !

### **Sandman**

William Baker était un loubard ordinaire comme il y en a tant d'autres dans les bas-fonds de New York. S'étant caché un jour sur une plage près d'une centrale nucléaire, il eut la mauvaise fortune d'être enterré sous du sable radioactif lorsque la centrale explosa. Depuis, il peut se transformer lui-même en sable et passer entre les mailles des toiles de Spidey. Loubard de coeur, il fera tout pour vous le prouver.

### **Hobgoblin**

Personne ne connaît la véritable identité de Hobgoblin. Il apparaît toujours déguisé dans un horrible costume, brandissant sa batte mécanique et lançant ses bombes en citrouille contre ses ennemis dont, le plus visible, est Spider-Man. Ne craignant personne, Hobgoblin n'a pas besoin de se cacher. Il est prêt à affronter Spidey en pleine rue.

## Venom

Voici plusieurs années, Spider-Man est allé sur une autre planète d'où il a ramené un magnifique costume. Ce costume s'est révélé être une forme extra-terrestre malfaisante qui a essayé de se coller à Spider-Man. Spidey lui a échappé de justesse. Le costume s'est alors collé à Eddie Brock, un humain qui hait Spidey. Cette fusion a donné une nouvelle créature, Venom, l'un des ennemis de Spider-Man les plus étranges. Pour une raison inexpliquée, Venom peut neutraliser les facultés d'araignée de Spider-Man.

## Mysterio

Créateur d'effets spéciaux et cascadeur à Hollywood, Quentin Beck a autrefois cherché à se faire passer pour un extra-terrestre afin de s'emparer de secrets militaires. Démasqué par Spider-Man, il lui voue une haine féroce. Il a essayé de le rendre fou par hypnose en se faisant passer pour un psychiatre. Spécialiste des effets spéciaux, illusionniste, prestidigitateur, chimiste amateur et créateur de robots, Mysterio vise maintenant un seul but : détruire Spider-Man !

## Vulture

On peut seulement définir Vulture comme une "créature volante bizarroïde". Son plumage vert et blanc, son crâne chauve le font ressembler à un oiseau de proie

qui aurait été trop généreusement empaillé. Ayant étudié en dilettante et à des fins illicites les composés plastiques spéciaux, Vulture est capable de passer devant Spidey sans que les facultés d'araignée de celui-ci ne se déclenchent.

## Kingpin

Rares sont ceux qui connaissent le nom Wilson Fisk. Le gros homme au manteau blanc est universellement connu sous le nom de Kingpin, le malfaiteur le plus impitoyable et le plus malfaisant qui soit. Si ses forces n'ont rien de surnaturel, son corps massif est entièrement fait de muscles. Des muscles d'énorme taille ! Son génie criminel est sans égal. Ayant toujours fait exécuter ses plans par d'autres, il n'a jamais été condamné. Mais aucun de ses desseins, n'a jamais été aussi loin que celui-ci !

## Les Facultés de Spidey

- Certains ennemis sont solidement blindés devant, mais ne le sont pas derrière. Sautez par-dessus et frappez-les par-derrière !
- Certains assaillants peuvent sauter sur Spidey, mais sont vulnérables s'ils manquent leur but. Essayez de vous écarter le plus possible d'eux.
- Certains animaux que rencontre Spidey sont invincibles. Si vous ne pouvez pas les battre, éloignez-vous d'eux.

- Lorsque vous n'avez plus beaucoup de liquide de toile d'araignée, cherchez à l'économiser. Balancez-vous seulement une fois et non plusieurs fois.

## Entretien de Votre Disque Compact Sega

- Le disque compact Sega est conçu pour être utilisé uniquement avec le système Mega-CD.
- Assurez-vous de garder la surface du disque compact exempte de saleté et de rayures.
- Ne le laissez pas à la lumière directe du soleil ou près d'un radiateur ou d'autres sources de chaleur.
- Assurez-vous de faire une pause occasionnelle pendant une longue partie, pour vous reposer, vous et le disque compact Sega.

**Avertissement aux possesseurs de télévision de projection:** Des images fixes ou des images peuvent provoquer des dégâts permanents du tube cathodique ou marquer le phosphore du tube à rayons cathodiques. Evitez l'usage répété ou intensif des jeux vidéo sur des téléviseurs à projection sur grand-écran.





We use recycled paper.  
Wir verwenden Recyclingpapier.  
Nous utilisons du papier recyclé.  
Usamos papel reciclado.  
Utilizziamo carta riciclata.  
Wij gebruiken kringlooppapier.  
Vi använder returpapper.  
Käytämme palautettavaa paperia.

# SEGA MEGA-CD

MARVEL COMICS, SPIDER-MAN VS. THE KINGPIN, SPIDER-MAN, KINGPIN, DR. OCTOPUS, LIZARD, SANDMAN, HOBGOBLIN, VENOM, ELECTRO, MYSTERIO, VULTURE, AND DISTINCTIVE LIKENESSES THEREOF ARE TM AND ©1993 MARVEL ENTERTAINMENT GROUP, INC. AND ARE USED WITH PERMISSION. ALL RIGHTS RESERVED.

© 1993 SEGA ENTERPRISES, LTD.

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)

672-1356-5  
Printed in Japan