

Nintendo®

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50. 8754 Großostheim

PRINTED IN JAPAN

Nintendo®

GAME BOY™

DMG-SM-NOE

the **AMAZING**
SPIDER-MAN★

SPIELANLEITUNG

Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo GAME BOY-System paßt.



Wir freuen uns, daß Du Dich für die Nintendo Game Boy Spielkassette "Spider Man*" entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel mit Sicherheit viel Freude haben wirst. Heb' Dir dieses Büchlein für späteres Nachschlagen auf.

Zur Beachtung beim Spiel

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

TM &® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. ©1990 Nintendo Co., Ltd.

*The Amazing SpiderMan®, and other characters used in the game, and the distinctive likenesses thereof, are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc. and are used with permission. ©Copyright 1990 Marvel Entertainment Group, Inc. All rights reserved. Licensed to LJN Ltd., by Marvel Group, Inc. Programmed by Rare, Ltd. /Rare Coin-it, Inc. LJN® is registered trademark of LJN Ltd.

©1990 LJN Ltd. All right reserved. Licensed

Dieses wird ein schlechter Tag.....

Was würdest Du tun, wenn Deine Frau von einer Gruppe übler Verrückter gekidnappt worden wäre? Spider-Man rufen? Sicher würdest Du das, aber was würde Spider-Man tun, wenn es ihm passiert wäre? Hier kommt Deine Chance, es herauszufinden, wenn Du Deinen geliebten Netzspinner durch einige gefährliche New Yorker Viertel leitest, wenn er gegen die schlechtesten, kriminellen, niedrigen Lebewesen, welche New York hervorbringt, vorgeht. Wenn Dir das noch nicht genug ist, gibt es am Ende jedes Bereiches einen fürchterlichen Mutanten, der die anderen Kriminellen wie Schwesternschüler ausschauen läßt.

Also, wenn Du bereit bist, einigen "hübschen" Bösewichten entgegentreten, sei auf Draht und gib' acht auf Deine Netzflüssigkeit, weil viel Schlechtes passieren wird, bevor es aufwärts geht!!!

Drücke den **Startknopf**, während der Titelschirm erscheint. Um Dich auf den aktuellen Stand zu bringen, wirst Du eine kurze Unterhaltung zwischen Spidey und seinem ersten Gegner sehen. Nach Absolvierung eines jeden Abschnittes wird Spidey zu jedem der fürchterlichen Mutanten sprechen, denen er als nächstes gegenüber stehen wird. Durch Drücken des **Startknopfs** kannst Du diese Unterhaltungen überspringen.

Du kontrollierst...

Du kannst Spidey auf verschiedene Art und Weise kontrollieren, abhängig von der jeweiligen Spielszene:

Horizontale Ablaufbereiche:

Nach rechts oder links gehen	drücke LEFT oder RIGHT
Bücken	DOWN halten
Kleiner Sprung	drücke A
Großer Sprung	gehe LEFT oder RIGHT und drücke A
Faustschlag	Knopf B
Fußtritt	DOWN halten und Knopf B drücken
Tritt im Flug	springe und drücke B
Spinnennetz	B halten
Vom Netz schwingen	Großer Sprung und B halten

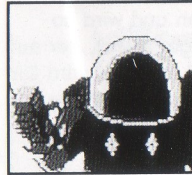
...und während Du Dich von einem Netz schwingst, kannst Du:

Nach rechts oder links schwingen	<i>drücke</i> LEFT, RIGHT
Fußtritt	<i>Knopf</i> B
Spinnennetz	<i>halte</i> B
Vom Netz fallen	DOWN <i>drücken</i>

Für vertikale Ablaufbereiche:

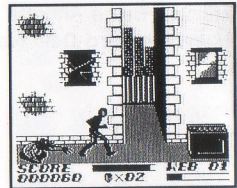
Rechts oder links klettern	<i>drücke</i> LEFT, RIGHT
Nach oben oder unten klettern	<i>drücke</i> UP, DOWN
Fußtritt	<i>drücke</i> LEFT, RIGHT und <i>Knopf</i> B
Hüpfen	<i>halte</i> LEFT, RIGHT oder UP und <i>drücke</i> A , <i>lasse</i> A los, um wieder Halt zu bekommen

Nur ein Bummel über eine Allee



Spidey beginnt seine Suche zur Rettung Mary Janes in einer verwahrlosten Allee in einer der schlechtesten New Yorker Gegenden. Du mußt ihm helfen auf seinem Weg im Kampf gegen Horden von Sumpfkrokodilen und anderen niedrigen Lebewesen, um schließlich am Ende Mysterio gegenüberzustehen. Du kannst springen, schlagen oder Deinen Netzspinner gebrauchen, um entweder zu schießen oder Dich

durch die Luft zu schwingen. Gebrauche Deine Netze vorsichtig - Du besitzt nur eine begrenzte Menge Netzflüssigkeit und Du könntest, gerade wenn Du sie am meisten brauchst, keine mehr haben. Jedesmal, wenn sie auf Dich schießen oder Dich schlagen, wirst Du flackern und Energie verlieren. Wenn Dein Energiespiegel zu niedrig wird, wird Dein Energiemeter aufblitzen und ein Ton wird Dich warnen, wirklich sehr aufzupassen. Du hast nur drei Leben, aber wenn Du willst, kannst Du dort weitermachen, wo Du hängengeblieben bist. Jedoch sind die "continues" nicht grenzenlos, so mußt Du sehr genau überlegen, wenn Du den ganzen Weg schaffen willst.



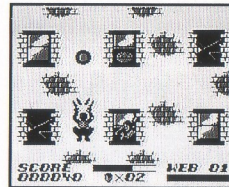
Einige der Straßenmörder tragen immer noch Sachen mit sich, welches sie den Leuten entrissen haben. Sie lassen dies fallen, wenn Du sie bekämpfst und Du bekommst einen Bonuspunkt, wenn Du es aufhebst. Aber warte mit dem Aufsammeln nicht zu lange - es wird sehr schnell verschwinden und wird so schnell nicht wieder auftauchen. Wenn Du also einen Hamburger siehst, der auf einem Fensterbrett oder sonst irgendwo liegt, nimm' ihn schnell mit. Dies wird Dir helfen, die Energie wiederherzustellen, die Du beim Kampf gegen die bösen Kerle verloren hast.

Mysterio wartet am Ende der Allee. Er schickt eine Wolke Giftgas, die Du um jeden Preis vermeiden mußt. Man muß sehr trickreich sein, wenn man ihn besiegen will - er wird nur eine Sekunde lang sichtbar bleiben - so wird es kritisch, Deine Angriffe zeitlich abzustimmen. Und genauso wie bei den anderen Mutanten, wird Dein Netz nicht viel bei ihm ausrichten.

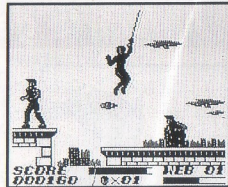
Aufwärts gehts



Hobgoblin ist der nächste üble Mutant, dem Du gegenüber stehen wirst und auf der Suche nach ihm, mußt Du einen der berühmten New Yorker Wolkenkratzer ersteigen. Du mußt wachsam handeln und auf alle Deine mutanten Kräfte vertrauen, weil es Leute auf dem Dach gibt, die Sachen auf Dich werfen. Jedesmal wenn Du merkst, daß Dein Spidey-Sinn aktiviert ist, springe schnell zur Seite. Aber paß auf - hinter den Fenstern sind einige böse Gesellen mit Baseballschlägern, die Dir liebend gerne eine verpassen möchten. Wenn Du gut genug bist, kannst Du ihnen einen Tritt geben und einige Extrapunkte gewinnen. Du kannst versuchen, an der Seite des Gebäudes zu hüpfen, aber das ist ein trickreiches Manöver und erfordert die richtige Kombination des B Knopfes und des UP Pfeiles, um wieder auf dem Gebäude zu landen und nicht zu fallen. Stecke auf jeden Fall jeden herumliegenden Hamburger den Du siehst, für zusätzliche Energie ein.



Wenn Du es geschafft hast, nach oben zu gelangen, wirst Du ein Fenster mit der Markierung IN sehen, in das Du springen mußt. Von dort wirst Du auf das Dach gelangen, wo Du von Dach zu Dach hüpfen mußt. Dort wird eine weitere Horde gefährlicher Ganoven auf Dich warten, die ihr Bestes versuchen werden, Dich zu stoppen. Nachdem Du an ihnen vorbeigelangt bist, wirst Du Hoboglobin gegenüber stehen, der Dich aus seinem fliegenden Goblin Glider bombardieren wird. Er besitzt einen Vorrat an explodierenden Irrlichtern, die er auf Dich wirft, sobald er über Dich hinwegfliegt.

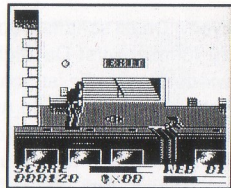


Alles an Bord!



Was wäre eine Schlacht durch New York ohne eine Fahrt auf der U-Bahn, auch wenn die meisten Leute lieber drinnen fahren. Nicht so unser Held, der versucht, an den Gehilfen von Scorpion vorbeizukommen, indem er auf dem Dach der fahrenden U-Bahn entlang läuft. Unglücklicherweise wissen sie aber, wo er sich befindet und schießen auf ihn, nachdem sie durch die Fenster auf das Dach geklettert sind. Das ist aber noch nicht alles - Spidey muß zig mutanten Fledermäusen ausweichen, deren geringste Berührung tödlich sein kann. Zusätzlich hat die Innenseite des U-Bahntunnels viele Hindernisse, die Du nicht berühren darfst, weil Du ansonsten vom Ende des Zuges geworfen wirst. Versuche auch nicht, hier Deine Netze zu benutzen, weil die Decke zu niedrig ist zuviel Zeug im Weg liegt.

Am Ende des Tunnels ist schließlich der Scorpion. Hüte Dich vor seinem langen gefährlichen Schwanz oder Du wirst Deine heißgeliebte Mary Jane niemals wieder sehen.

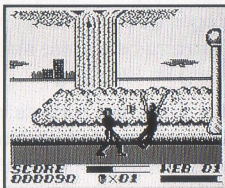


Nur ein Spaziergang durch den Park...



Die meisten Menschen genießen einen Spaziergang durch den Central Park (gesetzt den Fall, sie werden nicht überfallen), so auch unser beliebter Netzwerfer. Aber dieser Tag verläuft nicht wie sonst. Er muß nicht nur nach den Gefahren Ausschau halten, denen die Menschen jeden Tag im Central Park ausgesetzt sind. Denkt nur einmal an angreifende Tauben und an Bäume, die explodierende Roßkastanien fallen lassen! Jetzt muß er auch noch an Rhinos Armee teuflischer Würger vorbeikommen.

Wenn Du es schaffst, Spidey bis an das Ende des Parkes zu führen, wirst Du Dich Seite an Seite mit Rhino wiederfinden. Er ist schnell und stark, wenn auch nicht sehr klug. Halte Deine Augen also offen, wenn er beginnt anzugreifen. Oh, natürlich... eine Sache noch: Dein Netz kann bei Rhino überhaupt nichts ausrichten - seine Haut ist zu dick. Laß uns hoffen, daß das für Dich kein Problem ist.



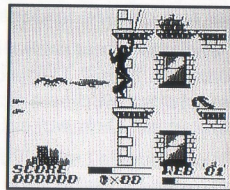
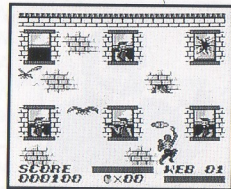
Auf, auf und weg



Eines ist klar, New York hat eine Menge großer Gebäude. Also, was liegt für Dr. Octopus näher, als auf die Spitze eines Wolkenkratzers zu klettern? Aber die ist schwerer zu ersteigen als die von Hobgoblin, weil die Truppen von Doc Oc mit

Maschinengewehren auf Dich schießen! Wenn Du zur Spitze gelangt bist, mußt Du durch ein Fenster steigen und versuchen von Gebäude zu Gebäude, Deinen Weg zu machen. Aber paß auf - in diesem Stadtteil sind die Gebäude nicht so nahe aneinander gebaut wie gewöhnlich und einige der Simse geben unter Spidey's Gewicht nach!

Am Ende wirst Du dem Doktor selbst gegenüber stehen, der Dich mit allen seinen Waffen angreift.



Nimm lieber den Anti - Venom!

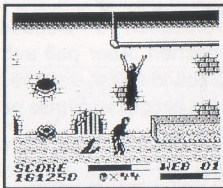


Wenn Du einmal ganz oben angekommen bist, ist der einzige Weg, den Du noch gehen kannst, nach unten... zu den Abwasserkanälen. Und die Gerüchte sind wahr... es gibt dort wirklich Krokodile! Nicht nur das, es gilt, dort das gleiche ekelig! Ungeziefer zu bekämpfen und Du findest hier eine Umgebung vor, von der nicht viele Leute begeistert wären. Versuche auf dem Rand stehen zu bleiben, da es sehr viel

schwieriger ist, sich durch den Dreck auf dem Boden zu kämpfen (Du möchtest wahrscheinlich gar nicht wissen, was das für ein Zeug ist). Und paß auf den Dreck des gleichen Materials auf, da er aus den Mauerlöchern schießt!

Am Ende wartet schließlich Venom, der genauso fatal ist wie sein Name. Obgleich Dein Netz wenig gegen ihn ausrichtet, wird sein Spezialnetz wie ein verwüstender Orkan auf Dich wirken!

Wenn Du alle Levels gut hinter Dich gebracht hast, wirst Du endlich Deine liebe Mary-Jane erretten... spätestens bis zum nächsten Mal, wenn Du Deinen Game Boy wieder in die Hand nimmst.



HALLO NINTENDO: 0130-5806 (für gebührenfreie Anrufe aus Deutschland)

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekaufte Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer **0130-5806** an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, erhalten Sie eine Retouren-Genehmigungs-Nummer. Schicken Sie dann das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

**Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50
8754 Großostheim**

(in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung, oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: **0130-5806**).

Für in Österreich und in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Ziegeleistr. 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818.