

Dreamcast™



Dreamcast.

SPIDER-MAN



Manuel



NAUGHTY
DOG

MARVEL

ACTIVISION

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

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'éclatements fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des risques 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 l'un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'attention, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cadre de recommandation.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un 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 aérée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures.





SOMMAIRE

Commandes du jeu	2
Mouvements de Spider-Man	4
Introduction	6
Menu principal	6
Niveaux de difficulté	8
L'écran d'affichage	9
Power-ups et icônes	10
Entraînement	12
Records	14
Spécial	14
Galerie	15
Où en est l'histoire... ..	18
Le héros	19
Astuces de jeu	21
Crédits	23
Support client	27
Contrat de licence produit	28



COMMANDES DU JEU

MANETTE DREAMCAST



CONSOLE DREAMCAST



PACK DREAMCAST VIBRATION



VM DREAMCAST



Spider-Man est un jeu simple joueur uniquement. Avant d'allumer la console Sega Dreamcast (interrupteur sur ON), veuillez connecter la manette et tous les autres périphériques dans les ports de commandes Sega Dreamcast.

Vous pouvez interrompre une partie de Spider-Man à tout moment en appuyant simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start. La console effectue alors un redémarrage logiciel.

Lors de la mise sous tension de la console, ne touchez pas au stick analogique ni aux boutons analogiques G et D. Cela risquerait d'interrompre le processus d'initialisation de la manette et de provoquer des dysfonctionnements.

Si, par accident, vous bougez le stick analogique ou les boutons analogiques G/D lors de la mise en marche de la console, éteignez la console (interrupteur sur OFF) et remettez-la en marche (interrupteur sur ON) aussitôt sans toucher à la manette.

Spider-Man gère le Vibration Pack. Lorsque vous l'insérez dans le port d'extension d'une manette Dreamcast ou de tout autre périphérique compatible, le Vibration Pack produit des vibrations qui améliorent nettement les sensations de jeu.

Le Vibration Pack inséré dans le port d'extension 1 d'une manette Dreamcast ne se verrouille pas. Si vous secouez trop la manette en cours de partie, il risque de se détacher et d'altérer le bon fonctionnement du jeu. N'éteignez jamais la console (interrupteur sur OFF), ne retirez jamais un VM et ne déconnectez jamais la manette pendant l'enregistrement ou le chargement d'une partie.



MOUVEMENTS DE SPIDER-MAN

COMMANDES DU JOUEUR	DESCRIPTION	SOLUTIONS
Sauter	SAUTER	A
Coup de poing	appuyez une fois pour donner un coup de poing à vos ennemis ou plusieurs fois pour effectuer des combos	X
Coup de pied	appuyez une fois pour donner un coup de pied à vos ennemis ou plusieurs fois pour effectuer des combos	B
Taile	permet de piéger vos adversaires ou d'activer les interrupteurs	Y
Coup de poing en sautant	permet de sauter puis de donner un coup de poing lorsque vous êtes près de votre ennemi	A puis X
Coup de pied en sautant	permet de sauter puis de donner un coup de pied lorsque vous êtes près de votre ennemi	A puis B
Attraper	permet d'attraper vos adversaires par derrière	X + Y ou Y + B
Attraper et donner un coup de poing	permet d'attraper quelque chose puis de donner un coup de poing	X + Y ou Y + B puis X
Attraper et donner un coup de pied	permet d'attraper quelque chose puis de donner un coup de pied	X + Y ou Y + B puis B



COMMANDES DU JOUEUR	DESCRIPTION	BOUTONS
Poings de toile	recouvre les poings de torse d'araignée	Y + ←
Dôme de toile	créé un dôme protecteur en tissant une toile d'araignée	Y + →
Briser le dôme de toile	coupe le dôme de toile pour attaquer l'ennemi	Y + → puis X ou B
Boule de toile	lance une boule de toile	Y + ↑
Cible	piège vos adversaires dans la toile pour ensuite les tirer vers vous	Y + ↓
Cible à gauche de la toile	tire vos ennemis vers la gauche	Y + ↓ + ←
Cible à droite de la toile	tire vos ennemis vers la droite	Y + ↓ + →
Lancer de la toile	lance une boule de toile pour ensuite s'accrocher de mur en mur	Bouton analogique D + A
Se balancer avec la toile	lance une boule de toile pour se balancer	Bouton analogique D
Mode Visé	appuyez sur ce bouton pour recentrer le canon. Maintenez-le enfoncé pour viser	Bouton analogique G
Pause	marque une pause et accède au menu Options	Start



INTRODUCTION

AVANT DE COMMENCER UNE PARTIE

Le jeu Spider-Man nécessite un VM - Carte Mémoire pour sauvegarder les parties. Sauvegarder une partie occupe sept blocs de VM. Vous pouvez acheter un VM auprès du revendeur de votre console de jeu Dreamcast ou de ce jeu.

MAIN MENU (MENU PRINCIPAL)

Choisissez l'une des options suivantes pour commencer à jouer avec Spider-Man.

NEW GAME (NOUVELLE PARTIE)

Choisissez cette option pour commencer une nouvelle partie.

CONTINUE (CONTINUER)

Choisissez cette option pour reprendre à partir du dernier niveau terminé.



VMU OPTIONS (OPTIONS DE VMU)

Sélectionnez cette option pour charger ou sauvegarder une partie. Assurez-vous que vous disposez de sept blocs libres sur votre VMU avant de commencer à jouer.

Dans ce menu, vous pouvez sélectionner les options suivantes :

- **Load Game Data (Charger une partie)** : sert à charger une partie enregistrée sur le VM inséré dans le port de commande A de la manette.
- **Save Game Data (Sauvegarder une partie)** : sert à enregistrer la partie en cours sur le VM inséré dans le port de commande A de la manette. Vous devrez entrer le nom de votre sauvegarde. Utilisez les touches de la **croix multidirectionnelle** pour faire défiler les lettres à l'écran. Une fois votre lettre choisie, appuyez sur le bouton **A** pour confirmer. Lorsque vous avez terminé, sélectionnez **Finish (Terminer)** et appuyez sur le bouton **A**.
- **VMU Beep (Son d'alerte VMU)** : utilisez les touches droite et gauche de la **croix multidirectionnelle** pour activer ou désactiver cette option.

Appuyez sur le bouton **A** pour sélectionner ou sur **B** pour sortir du menu VM.

Lorsque vous changez ou sauvegardez une partie, il convient de préciser la sauvegarde concernée. Utilisez les **touches haut et bas de la croix multidirectionnelle** pour choisir un emplacement, puis appuyez sur le bouton **A** pour confirmer.

OPTIONS

Ce menu permet de modifier certaines options de jeu. Utilisez les **touches haut et bas de la croix multidirectionnelle**, puis appuyez sur le bouton **A** pour confirmer. Appuyez sur le bouton **B** pour revenir au Menu principal.

Controler Configuration (Configuration de la manette) : cette option permet de configurer la manette. Utilisez les **touches haut et bas de la croix multidirectionnelle** pour sélectionner une option, puis appuyez sur le bouton **A** pour choisir une configuration ou sur le bouton **B** pour annuler ou retourner à l'écran d'Options.



Music and sound (Menu sonorisque) : cet écran sert à modifier le volume de la musique (Music), des effets sonores (Sound effects), des voix (Voice) et des cinématiques du jeu (Movies). Utilisez les touches haut et bas de la croix multidirectionnelle pour sélectionner une option, puis les touches gauche et droite pour augmenter ou réduire le volume de chaque sélection et sélectionnez la sortie audio en mono ou en stéréo. Pour revenir aux paramètres de départ, choisissez Initial Settings (Volumes par défaut) et appuyez sur le bouton A.

DIFFICULTY LEVELS (NIVEAUX DE DIFFICULTE) :

Il existe quatre niveaux de jeu différents dans Spider-Man. Les trois premiers sont des niveaux traditionnels :

Easy (Facile) : il est conseillé aux débutants de commencer par ce niveau, qui propose davantage d'indices pour résoudre les énigmes et dans lequel il est plus facile de vaincre ses ennemis. En outre, Spider-Man peut supporter bien plus de dommages que dans les niveaux supérieurs.

Normal : juste au-dessus de facile, ce niveau de difficulté est un niveau moyen, qui présente donc un peu plus de difficultés que le précédent.

Hard (Difficile) : réservé aux joueurs super rapides ! Même les vétérans de Spider-Man risquent de trouver ce niveau plus qu'ardu !

Un niveau de difficulté spécial a été créé pour satisfaire les joueurs les plus jeunes : le **Kid Mode (Mode Enfant)**, destiné aux enfants désireux découvrir les différents niveaux de Spider-Man, avec des paramètres de configuration de la manette adaptés pour les petites mains et un mode de jeu spécifique pour passer facilement d'un niveau à l'autre.

ECRAN D'AFFICHAGE



Les informations affichées sur l'écran de jeu de Spider-Man sont simples. La santé de Spider-Man et celle de ses adversaires ou de ses alliés sont représentées par une barre horizontale située en haut de l'écran. En ce qui concerne la toile, la petite barre verticale indique la quantité de toile disponible dans la cartouche que Spider-Man est en train d'utiliser. Le chiffre situé à droite de cette barre indique le total de cartouches de toile que Spider-Man possède.

La Spider-Boussole se trouve en bas, à droite de votre écran. Celle-ci apparaît de temps en temps pour vous indiquer le chemin. Lorsque la flèche pointe vers le haut, il faut avancer. Et, lorsqu'elle pointe vers le bas, il faut revenir sur ses pas.



POWER-UPS ET ICONES

Au cours de la partie, plusieurs power-ups apparaîtront pour aider Spider-Man dans sa mission. Chacun d'entre eux a une fonction distincte, comme indiqué plus bas. Pour obtenir un power-up, courez, rampez ou grimpez le long de la toile. Quand Spider-Man a atteint la quantité maximum d'un objet donné, le power-up devient transparent lorsque vous le touchez. Voici quelques-uns des power-ups disponibles dans ce jeu :



Cartouches de toile (Bleu) : chaque fois que Spider-Man utilise de la toile (voir la section sur les mouvements de Spider-Man), la capacité totale de tissage diminue. Assurez-vous de récupérer de nouvelles cartouches de toile avant d'être à court. Ces dernières permettent à Spider-Man d'exécuter ses attaques. En temps normal, Spider-Man peut transporter jusqu'à 10 cartouches de tissage à la fois.



Santé (Rouge et blanc) : les cartouches de santé permettent d'améliorer l'état de santé de Spider-Man. Mais attention, il est impossible de deviner dans quelle mesure... Aussi, jouez sagement afin de rester en bonne santé !



Armure (dorée) : ce power-up très rare modifie temporairement le costume et les propriétés de Spider-Man. Lorsque vous le ramassez, le costume de Spider-Man prend la forme d'une armure, appelée Spider-Armure. Cette dernière a son propre indicateur de santé, si bien qu'elle reçoit tous les coups et préserve la santé de Spider-Man. Cependant, les cartouches de santé normales ne fonctionnent pas sur la Spider-Armure, alors

faites attention : une fois que l'armure perd son potentiel de santé, elle disparaît et Spider-Man retourne à son état normal. La Spider-Armure augmente les dommages que Spider-Man inflige à ses adversaires et diminue ceux qu'il reçoit.



Icônes d'aide : ces icônes sont destinées à aider les joueurs les moins expérimentés. Elles donnent des informations sur les différentes astuces du jeu, sur la façon d'utiliser la toile ou le moyen de résoudre certaines énigmes. Pour activer les icônes d'aide, il suffit de passer dessus.

Remarque : certains icônes d'aide semblent disparaître sans avoir été activés. Cela signifie tout simplement que vous avez déjà réalisé la tâche qu'elles étaient censées vous expliquer.

TRAINING (ENTRAÎNEMENT)

Vous avez besoin de perfectionner les aptitudes de votre super-héros ? Le mode entraînement vous permet de tester votre capacité à combattre le crime dans plusieurs environnements.

TIME ATTACK (COMBAT MINUTE)

Combat durant 60 ou 120 secondes. Améliorez votre habileté au combat en éliminant autant de bandits que possible pendant le temps qui vous est imparti. Il vous faudra choisir votre adversaire. Utilisez les touches haut et bas de la croix multidirectionnelle pour sélectionner la durée du combat et un type d'adversaire. Appuyez sur le bouton A pour confirmer votre sélection.

SURVIVAL MODE (MODE SURVIE)

En mode survie, vous serez soumis à l'épreuve ultime : aucune limite de temps, juste un nombre infini d'adversaires contre lesquels vous battre. La partie ne s'achève que lorsque l'indicateur de santé de Spider-Man est à zéro !

Le mode survie donne également la possibilité de choisir le type d'adversaire contre lequel vous souhaitez lutter. Utilisez les touches haut et bas de la croix multidirectionnelle pour sélectionner un temps limite et un type d'adversaire. Appuyez sur le bouton A pour confirmer votre sélection.



SPEED TRAINING (ENTRAÎNEMENT MINUTE)

Pour Spider-Man, se balancer sur sa toile est aussi important que marcher. Ce mode d'entraînement vous permet d'exercer votre habileté à vous balancer sur la toile dans différents lieux de la ville. Plus vous devenez adroit, plus votre temps diminue.

TARGET PRACTICE (ENTRAÎNEMENT AU TIR)

Apprenez à distinguer vos amis de vos ennemis tout en aiguisant vos réflexes au tir de balle.

COLLECTE D'OBJETS

Mettez votre agilité, vos réflexes et votre rapidité à l'épreuve en mode Item Hunt (Chasse aux objets) ou Zip-Line Training (Test d'ascension).

Item Hunt : pratiquez votre aptitude à vous déplacer dans la zone de chasse aux objets. Courrez, sautez, rampez et balancez-vous sur votre toile afin de ramasser tous les Spider-Médailles dorés en un temps record.

Zip-Line Training : réservé aux joueurs qui n'ont pas froid aux yeux. Ce mode sert à tester votre rapidité et votre précision. Descendez du plafond en appuyant sur le bouton Sauter afin de ramasser le maximum de Spider-médailles, puis remontez le long de votre toile en appuyant sur le bouton analogique G et le bouton A tout cela sans toucher le sol électrifié. Plus vous ramassez de médailles, plus votre score est élevé.



RECORDS

Seuls les véritables super-héros parviennent au stade des records. Utilisez les touches haut et bas de la croix multidirectionnelle pour sélectionner un ensemble spécifique de records, puis appuyez sur le bouton A pour confirmer votre choix. Pour sortir, appuyez sur le bouton B.

SPECIAL

COSTUMES

Spider-Man n'a pas toujours porté le costume bleu et rouge que nous connaissons tous. À certaines époques de sa vie, d'autres costumes lui ont été nécessaires pour relever certains défis. Ainsi, au gré des circonstances, certains costumes seront mieux adaptés que d'autres. Trouvez ces costumes et utilisez leurs propriétés particulières pour vaincre plus facilement les adversaires de Spider-Man.



VIEW CREDITS (AFFICHER CRÉDITS)

Affichez la liste de ceux qui ont amené Spider-Man sur votre console. Sélectionnez View Credits (Afficher crédits) et appuyez sur le bouton A pour confirmer. Appuyez sur le bouton B à n'importe quel moment pour quitter cet écran.

CHEATS (CHEAT CODES)

Saisissez tous les cheat codes que vous avez découverts. Utilisez les touches directionnelles pour sélectionner les lettres et entrer le cheat code. Si ce dernier contient un espace, utilisez la touche Espace et appuyez sur le bouton A. Pour corriger les erreurs, utilisez la touche de correction et appuyez sur le bouton A. Une fois le code entré, utilisez les touches haut et bas de la croix multidirectionnelle pour sélectionner Finish (Terminer) et appuyez sur le bouton A pour confirmer le code. Appuyez sur le bouton B à n'importe quel moment pour quitter cet écran.

LEVEL SELECT (CHOIX DU NIVEAU)

Sélectionnez le niveau de votre partie en vous déplaçant à l'aide des touches haut et bas de la croix multidirectionnelle parmi les niveaux disponibles. Confirmez votre choix en appuyant sur le bouton A. Appuyez sur le bouton B à tout moment pour quitter cet écran.

GALLERY (GALERIE)

CHARACTER VIEWER (GALERIE DE PERSONNAGES)

La galerie de personnages vous permettra de vous familiariser avec l'univers de Spider-Man. Chaque présentation est accompagnée d'une courte biographie, d'une description et de la date de leur première apparition dans la bande dessinée. Toutes les entrées contenant un point d'interrogation (?) ne sont disponibles qu'une fois déverrouillées lors d'une partie.



A mesure que vous avancez dans le jeu, de plus en plus de personnages seront disponibles. Utilisez les touches haut et bas de la croix multidirectionnelle pour visualiser les personnages proposés, puis appuyez sur le bouton A pour en sélectionner un. Faites tourner l'image du personnage à 360 degrés à l'aide des touches gauche et droite de la croix multidirectionnelle. Les boutons analogiques G et D vous permettent respectivement de voir le personnage choisi de plus ou moins près.

Appuyez sur le bouton B pour quitter la galerie de personnages.

MOVIE VIEWER (CINÉMATIQUES)

Cette fonction sert à visionner les scènes cinématiques que vous avez déverrouillées au cours de la partie. Plus vous avancez dans le jeu, plus les films disponibles seront nombreux. Utilisez les touches haut et bas de la croix multidirectionnelle pour vous déplacer parmi les choix qui vous sont proposés, puis appuyez sur le bouton A pour valider votre choix. Toutes les entrées contenant un point d'interrogation (?) ne sont disponibles qu'une fois déverrouillées lors d'une partie.

Appuyez sur le bouton B pour quitter l'écran des cinématiques.

COMIC COLLECTION (COLLECTION DE COMICS)

Au cours du jeu, vous trouverez des icônes ressemblant à des bandes dessinées. Tantôt, elles seront facilement visibles, tantôt elles seront difficiles à découvrir. Lorsque vous en ramassez une, vous déverrouillez une couverture de bande dessinée Spider-Man. Ces BD relatent les événements majeurs de l'histoire de Spider-Man et offrent un bref résumé du numéro concerné. Toutes les entrées contenant un point d'interrogation (?) ne sont disponibles qu'une fois déverrouillées lors d'une partie.

Appuyez sur le bouton B pour quitter la collection de comics.





GAME COVERS (COUVERTURES DU JEU)

Chaque chapitre de l'histoire est précédé de la couverture de la bande dessinée correspondante. Utilisez les touches haut, bas, gauche et droite pour sélectionner une couverture déverrouillée et affichez-la en appuyant sur le bouton A. Pour retourner en arrière, appuyez sur le bouton B. Toutes les entrées contenant un point d'interrogation (?) ne sont disponibles qu'une fois déverrouillées lors d'une partie.

Appuyez sur le bouton B pour quitter l'écran des couvertures du jeu.

STORYBOARDS (STORY-BOARDS)

Le story-board permet de visualiser des planches ayant servi à l'élaboration des scènes cinématiques. Les story-boards sont accessibles une fois le jeu terminé.

Utilisez les touches haut et bas de la croix multidirectionnelle pour sélectionner le story-board à afficher, puis appuyez sur le bouton A pour le voir. Les touches gauche et droite de la croix multidirectionnelle vous permettent de vous déplacer entre les différents story-boards.

Appuyez sur le bouton B pour quitter le menu des Story-boards.



QU'EN EST L'HISTOIRE...

« J'assistais à une conférence donnée au Science Expo par le Dr Otto Octavius (plus connu sous le nom de Docteur Octopus). Au moment précis où il finissait de présenter sa dernière découverte technologique, l'auditorium bascula dans le plus complet chaos : quelqu'un vêtu d'un costume de Spider-Man vint se neutraliser les gardes de sécurité et de voler la toute dernière découverte d'Octavius. Comme si cela ne suffisait pas, je suis tombé sur l'idée Brock en plein milieu du remue-ménage qui s'est produit. Brock étant la moitié humaine du symbiote connu sous le nom de Venom, sa présence au Science Expo ne pouvait être que de mauvais augure.

Ce n'était vraiment pas mon jour de chance ! La découverte d'Octavius est volée par un homme déguisé en moi et aussi bien la police que tous les habitants de New York City croient que c'est moi qui suis à l'origine de tout ça ! Mais plus important encore, qui s'intéresse à la découverte d'Octavius, et pourquoi vouloir faire endosser la faute à Spider-Man ?

En tout cas, une chose est sûre : il ne peut y avoir qu'un seul Spider-Man à New York... et c'est moi ! »

Peter Parker
New-York City
Hier

LE HEROS

SPIDER-MAN

Nom : Peter Parker

Age : une vingtaine d'années

Identité : société

Première apparition : *Amazing Fantasy N°15*
(août 1962)

Parents : Mary Jane Watson-Parker (sa femme),

Mary et Richard Parker (ses parents — décédés),

Benjamin Parker (son oncle — décédé),

May Parker (sa tante),

Anne Watson (son autre tante).

Partenaires : les Vengeurs

Profession : scientifique et photographe au Journal Daily Bugle

Amis : Harry Osborn (décédé), Gwen Stacy (décédée), Flash Thompson,

Johnny Storm (la Torche humaine), Matt Murdock (Daredevil), Liz Allen Osborn,

Betty Brent, Joseph "Bobbie" Robertson

Ennemis : le Bouffon Vert, le Docteur Octopus, Venom, Carnage, Electro,

le Vautour, l'Homme-Sable, le Lézard, Myterio, le Cold, le Caméléon, Kraven,

le Scorpion et bien d'autres encore !

Taille : 1 m 78

Poids : 75 kg

Yeux : noisette

Cheveux : châtain

Lieu de naissance : Forest Hills, quartier du Queens, New York

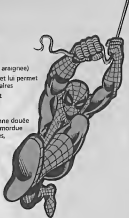
Lieu habituel d'intervention : Manhattan et ensemble de New York.



POUVOIRS :

- force surhumaine (Classe 10 = 10 tonnes)
- réflexes surhumains (similaires à ceux d'une araignée)
- agilité surhumaine (similaires à celle d'une araignée)
Sens d'araignée qui l'informe des dangers et lui permet de localiser les signaux émis par ses adversaires
- capacité d'adhérer aux murs et à la plupart des surfaces

Autres capacités : Peter Parker est une personne douée et inventive qui, même si elle n'avait pas été mordue par une araignée radioactive, il y a des années, aurait apporté de grandes contributions à la société en tant que scientifique.



ASTUCES DE JEU

- Alors que vous vous balancer de toit en toit, vous pouvez changer de direction faites un saut dans la direction de votre choix puis, recommencez à vous balancer.
- Utilisez votre sens d'Araignée pour combattre plusieurs adversaires. Les grosses flèches rouges vous indiquent où se trouve l'ennemi. Ces flèches montrent l'adversaire le plus proche en premier.
- Vous pouvez parfois grimper le long d'une toile pour éviter une chute. Mais il faut tout d'abord s'assurer qu'il y a bien quelque chose à quoi s'accrocher !
- N'hésitez pas à varier vos coups. Les adversaires ne réagissent pas tous de la même façon. Certains doivent être attaqués de loin et d'autres sont indifférents aux boules de toile. Apprenez à combattre tout en préservant votre santé et votre réserve de toile.
- Grâce aux poings de toile, vous pouvez augmenter la puissance de vos coups de poing de manière phénoménale.
- Lorsque vous êtes confronté à plusieurs adversaires, le dôme de toile se révèle très utile, aussi bien pour l'attaque que pour la défense.
- Vous êtes Spider-Man. Et il ne faut pas l'oublier ! Grimpez aux plafonds et aux toits pour approcher vos adversaires sans être vu.
- Il est parfois inutile de se battre. Même les super-héros savent quand ils n'ont aucune chance de gagner. Dans ces cas-là, échappez-vous furtivement.
- Profitez du décor. Attrapez vos adversaires et faites-les voler. Cette technique prouve s'avérer particulièrement efficace.



- Spider-Man a beau être un super-héros, il n'aime pas l'eau. Donc : évitez l'eau à tout prix !
- Pour une attaque plus efficace, combinez le coup de poing, le coup de pied et le lancer de toile.
- N'oubliez pas que Spider-Man peut attraper et lancer certains objets du décor.
- N'oubliez pas d'explorer les lieux. On ne sait jamais ce qu'il peut y avoir derrière une porte ou sous un meuble.



CREDITS

**BROADCAST VERSION
DEVELOPED BY**
Wizards

LEAD PROGRAMMER
Fred "Axe" Lohmeiser

ART DIRECTOR
Orestis Boko

PROGRAMMERS
Andy Chan
Jason Bryant
Eren Lawson

ARTISTS
Paul Winkler
Mikaela Collins
Michael McManis
Arnold Aguilera

ADDITIONAL SOUND
Sergio Bustamante II

ASSISTANT PRODUCER
Jonathan Bankoff

EXECUTIVE PRODUCER
Gregory Lake

QUALITY ASSURANCE
Alan Bassett
Robert Sanchez

SPECIAL THANKS TO
Dan Gilchrist
Dr. Peter T. Adamson
Eric Salinas
Christopher A. Bata
Felix Doran
Chris Suarez
James Fretton
Derek Arguel
Higor Mills
Kevin Tomaland
Rene Villaseca

CREATED BY
Sam Lee
Steve Ditko
Jeff Leiby
Men and a
Sound Foundation Comics More

**ORIGINAL VERSION
DEVELOPED BY**
Hevranit
Entertainment
Lead Designer
David Finley

Lead Programmer
Drew Covling

Lead Artist
Chris Wood

Executive Producer
Jeff Leiby

**Character Models
and Animation**
Peter Day

Production Director
Joan Hyde

Programming
Randall Harrison
Matt Gustin

Level Designer
Alan Flood
Brian Jennings

Level Artists
Chris Glenn
Aaron Sklarman
Sylvain Perig

Character Art
Mark L. Scott

Producer
Evan Malinoff

Associate Producer
Jennifer Anderson

Java and HTML
Alicia Armstrong
Peter Day

Game Comic Covers
Christina Sawyell
Suzukiho

AV Assistance
Jeffrey Cho
Jeremy Fanden

Technical Assistance
Mike Stein
Jason Kearney

Music Resources
Sandy Juvett
Lisa Davies

Dog
Logan

PUBLISHED BY
Activision Inc.

Producer
Matt Peters

Senior Producer
Marc Tarnobart

Production Coordinator
Liz Gardner

Art Director
David DeZell

Video Producer
Aurélien Roussier
Suzette
Marvin Topulapala



Executive Vice President
Worldwide Studios
Larry Goldberg

Vice President,
Global Brand Management
Tricia Berkner

Director
Global Brand Management
Melissa Chapman

Brand Manager
John Patel

Senior Publisher
Ely-Mary C. Poon
Lisa Fields

Copy
Michael Hoad

QA Creative Manager
Jon Fawcett

QA Senior Project Lead
Erin Lee Lum

QA Lead
Jason "Dark Fox" Foster

QA Floor Lead
Bruce Campbell

Station
Ray Smith
Jared Kichens
John Hester
Alex Coleman

Customer Support Manager
Eob McPherson

Customer Support Desk
Park Lim
Gary Walker
Alice Hill

CREATIVE SERVICES
VP Creative Services
Ernest Walsh

Sr. Creative Services
Jill Barry

Packaging Design
MARTIN MINDS, LLC

For Material Events
Dore Clancy
Nancy Anne Vojer
Andrew Liebowitz

ACQUISITION UK

Senior VP European Publishing
Scott Sedlitz

Head of Marketing, AVIATE Business
Sarah Irving

Brand Manager, UK & ROE
Julian Mitchell

Head of Publishing Services
Ruthie Dove

Localization Project Supervisor
Teresa Lutz

Localization Project Manager
Sara Downs, Mark Naji

Creative Services Manager
Jackie White

Production Manager
Heather Clark

Artwork
Alex Wylie (CRO)

ACQUISITION FINANCE

Marketing Director
Bernard Sorey

Brand Manager
Carole Oberst

PR Manager
Diane de Comery
Marketing Assistant
Carter Grimshaw

Sales Manager
Angela Scott

ALSO TOMMY HALLAND
STUDIOS INC

Senior Design
Joey Kautz

Music
Taraay Tallarico
Howard Myrick

Spoke-A-Me (Theme Song - Revised by
Apollo Four Party)

Written by
Robert J Harris/Paul Webster

Published by
Hillcrest Media Corporation (HSCAF)
Webster Music Co (WSCAF)

Additional musical elements for the
revised by Apollo Four Party
Trevor Gray, Robb, Tim Healey and
Howard Gray

Published by
Universal - Songs of PolyGram
International, Inc. (UMG) World
America Music (WAM)

Produced by
SHM at Apollo Central

Represented by
SL Talent Partnership

Music Supervision
Sensafusion, Inc.

VOICE ACTING CAST

Blade (Norman) _____ Spider-Man
 (Mark Thurg) 1

Broom Zamboni: J.

_____ Doctor Doom
 Jennifer Hale _____ Black Cat
 Mary Jane
 Sue Bradley Baker _____ Carnage
 (Miles
 Morales)

J. Jonah Jameson
 (Cecile of
 The Lizard)

Devin Druid _____ Wreath
 Myrtle
 Scorpion
 Panther
 Johnny Storm
 Captain America

Chad Fendley _____ Iron Man
 (Tony Stark)
 (Iron Man)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

Christopher Corey Smith
 _____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

_____ Iron Man
 (Tony Stark)

Indie Gunawan
Kang and Fione Nival
Ivan Iwanick
Tanya Linggati
Mich Larky
Mark Lurie
Nancy Roberts-Bush
Oliv and Michelle Popewitz
Ryann Rastawano
Adam Seidling
Dana Steph
Ivan Clark
Gwen Saling
Dan Adams
Jay Halberman
Nicole Wilick
Merlene Maki
Taraidge Morning
Myra G. Yotir
Gary Robins
Alexander Watkins
Scott Olson
Robert Hill
Casey Smith
Katie Parks
Shelby Clark
Maggie

POUR TOUS LES FANS
À LA PROCHAINE !

FM 71.3

SUPPORT CLIENTS

SERVICE CONSOMMATEURS ACTIVISION

Pour tout savoir sur les produits ACTIVISION, pour connaître les astuces et les solutions qui vous permettront de progresser dans nos jeux, pour télécharger des démos** ou pour participer à nos concours et gagner nos dernières nouveautés .

Contactez le service consommateurs ACTIVISION 24 h / 24 et 7 jours sur 7.

Par mail : [3615.ACTIVISION*](mailto:3615.ACTIVISION@activision.com)

Par téléphone : 08 83 88 17 71*

Sur notre site web : ["http://www.activision.com/support"](http://www.activision.com/support), si vous avez un accès à Internet.

Un testeur-joueur pourra aussi répondre à toutes vos questions et vous guider dans vos quêtes et aventures (réponse personnalisée sous 24 h, jours ouvrés).

* Tarif en vigueur au 01/04/08, pour la France métropolitaine : 2,21 €/min

** Uniquement sur notre site Web.

Hotline Technique

0025 15 00 24* ou par e-mail : activisionaw@lokinet.com

* Quelque soit l'origine de l'appel : 0,98 € / min TTC RCS B 308 083 172

Horaires : du lundi au vendredi de 16 heures à 19 heures.

Pour le service clientèle dans les pays francophones, veuillez contacter votre revendeur local ou Activision par les services en ligne.



CONTRAT DE LICENCE PRODUIT

IMPORTANT - À LIRE ATTENTIVEMENT : L'UTILISATION DE CE PROGRAMME EST SUJÉTTE AUX TERMES DE LA LICENCE DU LOGICIEL CI-DESSOUS. LE TERME "PRODUIT" INCLUT LE LOGICIEL RELATIF À CE CONTRAT, LES MOYENS DE DIFFUSION (CDROM, TOUT MATÉRIEL IMPRIMÉ, TOUTE DOCUMENTATION ÉLECTRONIQUE EN LIGNE, JUSQU'À UNE COPIE COMPIÈTE ET FIDÉLITAIRES) DÉRIVÉS DU LOGICIEL ET DU MATÉRIEL, EN OUVRIRE L'EMBALLAGE ET EN INSTALLANT ET/OU UTILISANT LE PRODUIT, VOUS ACCÉPTEZ LES TERMES DE CETTE LICENCE AVEC ACTIVATION, INC. ("ACTIVISION").

LIMITATION D'UTILISATION. Activision vous accorde un droit limité, non transférable et non cessionnable pour utiliser une copie de ce Produit exclusivement à un usage personnel. Tous les droits non spécifiés dans ce contrat sont réservés par Activision. Notez que la licence de cet produit est un droit d'utilisation, mais que vous n'êtes pas propriétaire. Votre licence ne vous confère aucun titre de droit de propriété dans le Produit et ne doit pas être considérée comme une vente de droits dans ce Produit.

DRIT DE PROPRIÉTÉ. Le titre, les droits de propriété et les droits de propriété intellectuelle relatifs à ce Produit et toutes les copies dérivées (y compris tous les textes, codes informatiques, thèmes, objets, personnages, noms de jeu, personnages, histoires, dialogues, expériences sonores, livres, concepts, illustrations, animations sons, compositions musicales, effets audio-visuels, éléments d'égémonie, droits marqua, toute documentation s'y rapportant, et les "logiciels" intégrés au produit) sont la propriété d'Activision ou ses concédants. Ce programme est protégé par les lois de copyright des États-Unis, les lois, conventions et autres lois internationales de copyright. Ce programme contient de multiples logiciels et les concédants d'Activision peuvent tenir leurs droits dans l'indivisibilité d'une violation de ce contrat.

VOUS NE DEVEZ PAS :

- Utiliser à des fins commerciales ce produit ou n'importe quel de ses composants, y compris le distribuer dans un autre site contre de pure vente de son usage à un public. Activision peut vous proposer un contrat de licence pour en faire partie vous permettant d'utiliser ce produit à des fins commerciales. Rapports-vous aux informations et-liens pour des informations supplémentaires.
- Utiliser le produit ou permettre l'utilisation de ce produit par plus d'une console à la fois.
- Effectuer des copies de ce produit ou d'un de ses composants, ou effectuer des copies de matériel fourni avec le produit.
- Vendre, louer, prêter, afficher une licence, distribuer ou transférer ce produit, ou toute copie, sans l'autorisation écrite d'Activision.
- Créer, extraire le code source, modifier, décompiler, disséminer le produit ou créer des travaux dérivés de ce produit ou toute partie.
- Supprimer, décompiler ou décompilés toute ou partie de tout logiciel(s) ou fichier(s) dans le produit.
- Exporter ou réexporter ce produit ou toute copie/dérivé(s) en violation des lois ou ordres.

GARANTIE ACTIVISION LIMITEE A 90 JOURS

Activision garantit à l'acquéreur initial de ce produit logiciel que le support sur lequel le logiciel est enregistré est exempt de tout défaut matériel et fonctionnel pour une durée de 90 jours à compter de la date d'achat. Si, dans ce délai de 90 jours, le support d'enregistrement d'un tel collectable, ACTIVISION s'engage à le remplacer, sans frais de la part de l'acquéreur, à condition d'être produit au Centre de service d'assistance technique (Factory Service Centre), tenu de jour pendant l'heure prévue de la date à laquelle le produit a été acheté, sous réserve que le produit est marqué fabriqué par ACTIVISION. Au cas où le logiciel est livré plus tôt qu'il n'est prévu par ACTIVISION, le détaillant ou revendeur a droit de remplacer le produit collectable par un produit similaire de valeur égale ou supérieure.

Cette garantie est limitée au support d'enregistrement et concernant le logiciel fourni à l'origine par ACTIVISION, étant s'applique pas en cas d'usage normale du produit.

Cette garantie est nulle et inapplicable si le défaut du produit provient d'une mauvaise utilisation, d'un manque d'entretien ou de la négligence de l'utilisateur. Toute garantie implicite portant sur ce produit est limitée à la période de 90 jours immédiatement précédemment.

LA PRESENTE GARANTIE NE MODIFIE PAS LES DROITS STATUTAIRES DONT DISPPOSE L'ACQUEREUR INITIAL DU PRODUIT LOGICIEL.

ABSENCE DE GARANTIE

RENVOIE LES DISPOSITIONS CI DESSUS ET DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, CETTE GARANTIE REMPLACE TOUTE AUTRE GARANTIE, REPRESENTATION, TERME ET CONDITION OU OBLIGATION, ORALE OU ECRITE, EXPLICITE OU IMPLICITE, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE DE QUALITE, ET AUCUNE GARANTIE, REPRESENTATION, TERME ET CONDITION, OBLIGATION OU REGLEMENTATION DE NATURE QUELLE SOIT, NE SAURAIT LIEU DE ENLACER LA RESPONSABILITE DE ACTIVISION

SPECIFICATIONS POUR LE RETOUR DU SUPPORT D'ENREGISTREMENT

Lorsque vous souhaitez le support d'enregistrement pour remplacement, veuillez envoyer les copies originales de produit uniquement dans un emballage de protection, et inclure les éléments suivants:

1. Une photocopie de votre reçu d'achat
2. Le nom et l'adresse à laquelle le produit doit être renvoyé, indiqués clairement,
3. Une brève description du défaut, de ce que des problèmes rencontrés et du système sur lequel le produit fonctionne,
4. Si le produit est acheté après la période de garantie de 90 jours mais moins d'un an après la date d'achat, veuillez également inclure un chèque ou un mandat de £10,00 par CD ou disquette à remplacer

RÉMARQUE - Il est conseillé d'acquiescer le produit en recommandé

Pour l'Europe, veuillez envoyer le produit à

WARRANTY REPLACEMENTS

ACTIVISION (UK) Ltd. Palmwood House, St Lawrence Way, Slough, Berkshire, SL1 2WA, Royaume-Uni.

Remplacement de disque: +44 (0)390 1 01 525



LIMITATION DE RESPONSABILITE.

ACTIVISION N'EST EN AUCUN CAS RESPONSABLE DES EVENUELS PREJUDICES - SAVANS, OU SAVRS CONSQUENCES, QUS A LA POSSESSION, UTILISATION OU LA MANIPULATION DE CE PRODUIT, CEQI COMPREND LES DEGATS MATERIELS, LA PERTE DE QUOTIDIEN, QUOTIDIEN, OU MARIAGE FONCTIONNEMENT INFORMATIQUE ET, DANS LES LIMITES PERMISES PAR LA LOI, LES DOMMAGES PERSONNELS, MME SI ACTIVISION A ETE INFORME DE L'EXISTENCE DE TELS DEGATS. LA RESPONSABILITE D'ACTIVISION NE DEPASSERA PAS LE PRIX ACTUEL DE LA LICENCE POUR UTILISER CE PRODUIT CERTAINS FAUSCRIPTIONS NE PERMETTENT PAS CES LIMITATIONS SUR LA SERIE DE GARANTIE IMPLICITE SI SUR L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DE RESPONSABILITE PRECITE NE S'APPLIQUE PAS FORCLEMENT DANS VOTRE CAS. CETTE GARANTIE VOUS COUVRE SES DROITS LEGAUX, MAIS VOUS POUVEZ EGALEMENT RECHERCHER D'AUTRES DROITS QUI PEUENT S'APPLIQUER A CAUSE.

REGULATION. Ce contrat sera rglé automatiquement, sans aucun prjudice pour Activision, si vous ne pouvez pas lire les termes et conditions. Dans ce cas, vous devez dtre en toute copie de ce produit ainsi que ses composants.

MISE EN DEMURE. Malgr le non-respect des termes de ce contrat peut porter volontairement prjudice à Activision, vous devez accepter qu'Activision est libéré, sans obligation, actuelle ou proven de dommages. Il vous est reconnu qu'il est de votre intérêt les termes de ce contrat, en plus des des avantages Activision peut avoir obtenu.

INDIVIDUS. Vous acceptez d'attribuer, défendre et garantir l'application, sans exception, libéré, reconnaissance, responsabilité, directeur, employé et agent devant tous les tribunaux (parties et dépenses occasionnelles directement et indirectement par vos actes ou omissions) lors de l'utilisation de Produits conformément aux termes de ce contrat.

DROITS. Ce contrat représente un accord global relatif à cette licence entre les parties et remplace tout accord et représentation antérieur entre elles. Il peut être modifié uniquement par écrit par les deux parties. Si une clause de ce contrat s'avère incompatible avec une quelconque loi, cette clause sera reformulée de manière à être applicable avec que les autres clauses soient affectées. Ce contrat sera régi par la loi de l'Etat et, en outre, s'appliquera en Californie et dans des états de Californie, sous la loi applicable, et vous soumettez à leur sous la compétence exclusive des tribunaux fédéraux de l'Etat et de Los Angeles, Californie.

Si vous souhaitez obtenir plus de renseignements concernant cette licence, contactez Activision à l'adresse suivante :

3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, Californie 90405, + 1 (310) 205-2000. Site

Games and Legal Affairs de Californie des Etats-Unis, appliqué aux accords conclus, legaldomains.com.

