

SPIDER-MAN™



ASPYR™

ACTIVISION

MARVEL™



Mac

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'éléments 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'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 de télévision et aussi loin que le permet le
- cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez 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.

SOMMAIRE

Installation du jeu	2
Les mouvements de l'Araignée	3
Menu principal	5
Niveaux de difficulté	7
Affichage de jeu	8
Power-ups et icônes	9
Entraînement	11
Records	13
Spécial	13
Galerie	14
Et maintenant l'histoire... ..	16
Notre héros	17
Astuces de jeu	19
Crédits	20
Assistance Technique	22
Contrat de licence logiciel	24



CONFIGURATION DU JEU

INSTALLATION DE SPIDER-MAN™

- Insérez le CD de SPIDER-MAN™ dans votre lecteur CD-ROM. Double-cliquez sur "SPIDER-MAN". Double-cliquez sur le dossier "Français", puis sur "Installer Spider-Man".

Suivez pas à pas les instructions d'installation. L'installateur placera automatiquement les fichiers de jeu nécessaires à SPIDER-MAN à l'endroit que vous aurez spécifié.

DÉMARRAGE DU JEU

- Insérez le CD de SPIDER-MAN™ dans votre lecteur CD-ROM. Double-cliquez sur l'application "Spider-Man" sur votre disque dur.

LES MOUVEMENTS DE L'ARAIGNEE

COMMANDES	DESCRIPTION	TOUCHES
Sauter	Permet de sauter.	Pavé num. 2, Touche 3 du joystick
Coup de poing	Appuyez une fois pour donner un coup de poing ou plusieurs fois de suite pour faire un combo.	Pavé num. 4, Touche 0 du joystick
Coup de pied	Appuyez une fois pour donner un coup de pied ou plusieurs fois de suite pour faire un combo.	Pavé num. 6, Touche 4 du joystick
Piège de toile	Permet de piéger vos adversaires ou d'activer les interrupteurs.	Pavé num. 8, Touche 1 du joystick
Coup de poing en sautant	Permet de sauter puis de donner un coup de poing lorsque vous êtes près de votre ennemi.	Pavé num. 2 puis Pavé num. 4, Touche 3 du joystick puis Touche 0 du joystick
Coup de pied en sautant	Permet de sauter puis de donner un coup de pied lorsque vous êtes près de votre ennemi.	Pavé num. 2 puis Pavé num. 6, Touche 3 du joystick puis, Touche 4 du joystick
Attraper	Permet d'attraper vos adversaires par derrière.	Pavé num. 4 puis Pavé num. 8 ou Pavé num. 8 + Pavé num. 6, Touche 1 du joystick + Touche 0 du joystick ou Touche 4 du joystick + Touche 1 du joystick
Attraper et donner un coup de poing	Permet d'attraper quelque chose ou quelqu'un puis de donner un coup de poing.	Pavé num. 4 puis Pavé num. 8 ou Pavé num. 8 + Pavé num. 6 puis Pavé num. 4 Touche 1 du joystick + Touche 0 du joystick ou Touche 4 du joystick + Touche 1 du joystick puis Touche 0 du joystick
Attraper et donner un coup de pied	Permet d'attraper quelque chose ou quelqu'un puis de donner un coup de pied.	Pavé num. 4 puis Pavé num. 8 ou Pavé num. 8 + Pavé num. 6 puis Pavé num. 6, Touche 1 du joystick + Touche 0 du joystick ou Touche 4 du joystick + Touche 1 du joystick puis Touche 4 du joystick
Poings de toile	Crée des gants pointus en toile d'araignée.	Pavé num. 8 + ← Touche 1 du joystick + ←
Dôme de toile	Crée un dôme protecteur de toile d'araignée.	Pavé num. 8 + → Touche 1 du joystick + →
Briser le dôme de toile	Casse le dôme de toile et blesse l'ennemi.	Pavé num. 8 + → puis Pavé num. 4 or Pavé num. 6, Touche 1 du joystick + → puis Touche 0 du joystick or Touche 4 du joystick
Boule de toile	Lance une boule de toile.	Pavé num. 8 ↑, Touche 1 du joystick ↑
Viser la cible	Piège vos adversaires dans la toile pour ensuite les tirer vers vous.	Pavé num. 8 + ↓ Touche 1 du joystick + ↓

COMMANDES	DESCRIPTION	TOUCHES
Viser à gauche	Tire vos ennemis vers la gauche.	Pavé num. 8 + ↓ + ←, Touche 1 du joystick + ↓ + ←
Viser à droite	Tire vos ennemis vers la droite.	Pavé num. 8 + ↓ + →, Touche 1 du joystick + ↓ + →
Se balancer au bout de la toile	Lance une boule de toile pour se balancer.	Pavé num. 9, Touche 9 du joystick
Monter avec la toile	Lance de la toile au-dessus de l'Araignée ou dans la direction opposée.	Pavé num. 3, Touche 7 du joystick
Mode Visée	Vise vos ennemis de loin (en maintenant la touche enfoncée) et recentre la caméra (en appuyant une fois dessus).	Pavé num. 7 Touche 6 du joystick Echap,
Pause	Interrompt la partie en cours et permet d'accéder au menu Options.	Touche 12 du joystick

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.

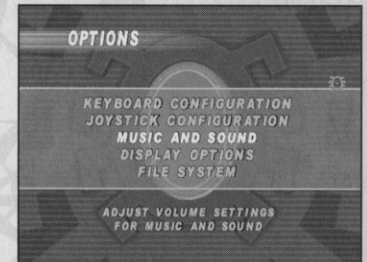
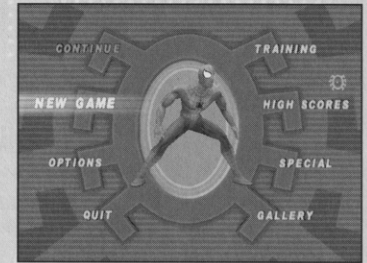
OPTIONS

Cet écran permet de modifier les options de jeu. Sélectionnez une option à l'aide des **touches de direction** et appuyez sur la touche **Entrée** pour valider. Appuyez sur la touche **Echap** pour revenir au menu principal.

Keyboard Configuration (configuration du clavier) : cette option permet de définir l'attribution des touches. Sélectionnez un mouvement à l'aide des **touches de direction Haut et Bas** et de la touche **Entrée** et choisissez la touche que vous voulez lui attribuer. Appuyez sur la touche **Echap** pour revenir au menu d'Options.

Joystick Configuration (configuration du joystick) : cette option permet de configurer le clavier. Sélectionnez un mouvement à l'aide des **touches de direction Haut et Bas** et de la touche **Entrée**. Appuyez ensuite sur la touche du joystick que vous voulez lui attribuer. Appuyez sur la touche **Echap** pour revenir au menu d'Options.

Music and Sound (son et musique) : cette option permet de régler le volume des paramètres de Music (musique), de Sound Effects (effets sonores), de Voices (voix) et Movies (cinématiques). Sélectionnez le volume à régler à l'aide des **touches de direction Haut et Bas**. Augmentez ou baissez le volume et sélectionnez Mono ou Stéréo à l'aide des **touches de direction Gauche et Droite**. Pour revenir aux volumes par défaut, sélectionnez **Initial Settings** (paramètres de départ) et appuyez sur la touche **Entrée**.



Video Options (options vidéo) : cette option permet de modifier la résolution vidéo et le nombre de couleurs du jeu. Sélectionnez une fonction à l'aide des **touches de direction Haut et Bas** et modifiez-la à l'aide des **touches Gauche et Droite**. Appuyez sur la touche **Echap** pour revenir au menu d'Options.

File System (système de fichiers) : cette option permet de charger/sauvegarder vos parties. Sélectionnez les options suivantes à l'aide des touches appropriées :

- **Load Game Data** (charger les données) : permet de charger une partie précédemment sauvegardée.
- **Save Game Data** (sauvegarder des données) : permet de sauvegarder la partie en cours. Vous devrez entrer un nom pour cette sauvegarde.

Appuyez sur la touche **Entrée** pour valider une sélection ou sur la touche **Echap** pour revenir à l'écran des sauvegardes. Lorsque vous chargez ou sauvegardez un fichier, vous devez spécifier le fichier à charger ou celui vers lequel sauvegarder. Choisissez un fichier de sauvegarde à l'aide des touches de direction Haut et Bas et appuyez sur la touche **Entrée** pour valider votre choix.

DIFFICULTY LEVELS (NIVEAUX DE DIFFICULTE)

Il existe quatre niveaux de difficulté différents dans *Spider-Man*. Vous aurez le choix entre les trois niveaux de difficulté traditionnels :

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

Normal (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 mode Kid (enfant), destiné aux enfants désirant découvrir les différents niveaux de Spider-Man, avec des commandes adaptées pour les petites mains et un mode de jeu spécifique pour passer facilement d'un niveau à l'autre.

AFFICHAGE DE JEU

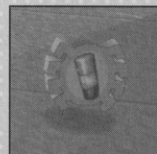


Les informations affichées sur l'écran de jeu de *Spider-Man* sont simples. La santé de Spider-Man est représentée par une barre horizontale située en haut de l'écran. La petite barre verticale, quant à elle, indique la quantité de toile disponible dans la cartouche que Spider-Man est en train d'utiliser. Le chiffre situé à droite de cette barre indique le total de cartouches de toile que Spider-Man possède.

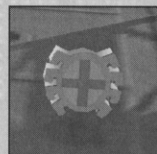
La Spider-boussole se trouve en bas, à droite de votre écran. Celle-ci apparaît de temps en temps pour vous indiquer le chemin. Lorsque la flèche pointe vers le haut, il faut avancer. Et, lorsqu'elle pointe vers le bas, il faut revenir sur ses pas.

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 le 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. Celui-ci doit donc ramasser de nouvelles cartouches de toile avant de se retrouver à court. Ces dernières permettent à Spider-Man d'exécuter ses attaques. Normalement, Spider-Man peut transporter jusqu'à 10 cartouches 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, si vous voulez rester en bonne santé, soyez prudent !



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 encaisse 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 impose 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 les moyens de résoudre certaines énigmes. Pour activer les icônes d'aide, il suffit de passer dessus.

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

TRAINING (ENTRAÎNEMENT)

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

TIME ATTACK (CONTRE LA MONTRE)

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. Déterminez la durée du combat et le type d'ennemi à l'aide des touches de direction Haut et Bas et validez votre choix en appuyant sur la touche Entrée.

SURVIVAL MODE (MODE SURVIE)

Le mode survie constitue l'épreuve ultime : aucune limite de temps, juste une quantité illimitée d'adversaires contre lesquels vous battre. La bagarre 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. Déterminez la durée du combat et le type d'ennemi à l'aide des **touches de direction Haut et Bas** et validez votre choix en appuyant sur la touche **Entrée**.

SPEED TRAINING (ENTRAÎNEMENT DE RAPIDITÉ)

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 est faible.



TARGET PRACTICE (ENTRAÎNEMENT DE VISEE)

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

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

Zip-Line Training (test d'ascension) : 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 la touche **Sauter** afin de ramasser le maximum de Spider-médailles, puis remontez le long de votre toile en appuyant sur la touche correspondante, ce sans toucher le sol électrifié. Plus vous ramassez de médailles, plus votre score est élevé.

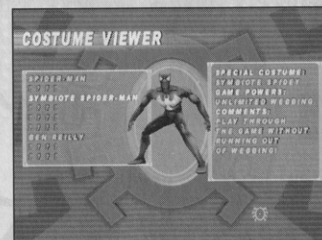
RECORDS

Seuls les véritables super-héros parviennent au stade des records. Utilisez les **touches de direction Haut et Bas** pour sélectionner une section particulière. Appuyez sur la touche **Entrée** pour valider votre choix. Appuyez sur la touche **Echap** pour quitter le menu.

SPECIAL

COSTUMES

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



VIEW CREDITS (AFFICHER LES CREDITS)

Permet d'afficher la liste des personnes ayant participé au développement de ce jeu. Sélectionnez View Credits (afficher les crédits) et validez en appuyant sur la touche **Entrée**. Pour sortir de ce menu, il suffit d'appuyer sur la touche **Echap**.

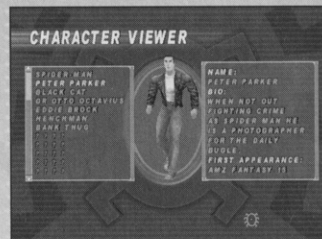
CHEATS

Saisissez les cheat codes que vous avez découverts. Entrez les cheat codes à l'aide du clavier et appuyez sur **Entrée** pour valider. Corrigez les erreurs en appuyant sur **Retour**. Quittez ce menu en appuyant sur la touche **Echap**.

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 la première apparition du personnage dans la bande dessinée. Toutes les entrées contenant un point d'interrogation (?) ne sont disponibles qu'une fois déverrouillées au cours de la partie.



A mesure que vous avancez dans le jeu, de plus en plus de personnages seront disponibles. Utilisez les **touches de direction Haut et Bas** pour visualiser les personnages proposés, puis appuyez sur **Entrée** pour faire une sélection. Faites tourner l'image du personnage à 360 degrés à l'aide des **touches de direction Gauche et Droite**. Les **touches + et -** du pavé numérique vous permettront respectivement de voir le personnage choisi de plus ou moins près.

Appuyez sur la touche **Echap** pour quitter l'écran Character Viewer (galerie de personnages).

MOVIE VIEWER (CINEMATIQUES)

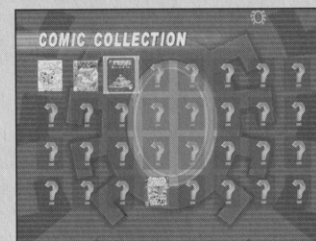
Cette fonction sert à visionner les scènes cinématiques que vous avez déverrouillées au cours de la partie. Plus vous avancez dans le jeu, plus les films disponibles seront nombreux. Utilisez les **touches de direction Haut et Bas** pour vous déplacer parmi les choix qui vous sont proposés, puis appuyez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

Appuyez sur la touche **Echap** pour quitter l'écran Movie Viewer (cinématiques).

COMIC COLLECTION (COLLECTION DE BD)

Au cours des parties, vous trouverez des icônes ressemblant à des bandes dessinées. Celles-ci seront plus ou moins faciles à découvrir. Une fois ramassées, ces icônes déverrouillent de véritables couvertures de bande dessinée Spider-Man. Ces dernières racontent les événements importants de l'histoire de Spider-Man et donnent un bref résumé de la BD concernée. Toutes les entrées contenant un point d'interrogation (?) ne sont disponibles qu'une fois déverrouillées au cours de la partie.

Appuyez sur la touche **Echap** pour quitter l'écran Comic Collection (collection de BD).



GAME COVERS (COUVERTURES)



À mesure que l'histoire se déroule, chaque chapitre sera précédé de la couverture de la bande dessinée correspondante. Utilisez les **touches de direction Haut/Bas/Gauche/Droite** pour sélectionner une couverture déverrouillée et affichez-la en appuyant sur **Entrée**. Pour retourner en arrière, appuyez sur la touche **Echap**. Toutes les entrées contenant un point d'interrogation (?) ne sont disponibles qu'une fois déverrouillées au cours de la partie.

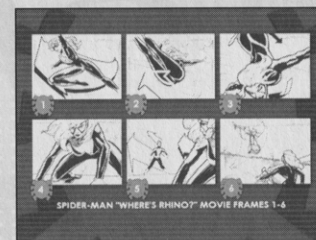
Appuyez sur la touche **Echap** pour quitter l'écran Game Covers (couvertures).

STORYBOARDS (ESQUISSES)

Cette option 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 de direction Haut et Bas** pour sélectionner le story-board à afficher, puis appuyez sur **Entrée** pour le voir. Les **touches de direction Gauche et Droite** vous permettent de vous déplacer entre les différents story-boards.

Appuyez sur la touche **Echap** pour quitter l'écran Storyboards (story-boards).



ET MAINTENANT L'HISTOIRE...

"Mais d'habitude, c'est moi Spider-Man !"

"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 chaos le plus complet : quelqu'un vêtu d'un costume de Spider-Man venait de neutraliser les gardes de sécurité et de voler la toute dernière découverte d'Octavius. Comme si cela ne suffisait pas, je suis tombé sur Eddie Brock. 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 ! Désormais, la police et tous les habitants de New York croient que c'est moi qui suis à l'origine de tout ça ! Mais la question essentielle est de savoir 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
Hier

NOTRE HEROS

SPIDER-MAN

Nom : Peter Parker

Age : une vingtaine d'années

Identité : secrète

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), Anna Watson (son autre tante).

Partenaires : les Vengeurs

Profession : 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 Brant, Joseph "Robbie" Robertson

Ennemis : le Bouffon Vert, le Docteur Octopus, Venom, Carnage, Electro,
le Vautour, l'Homme-Sable, le Léopard, Misterio, le Caïd, le Caméléon, Kraven,
le Scorpion et bien d'autres encore !

Taille : 1 m 78

Poids : 75 kg

Yeux : noisette

Cheveux : châains

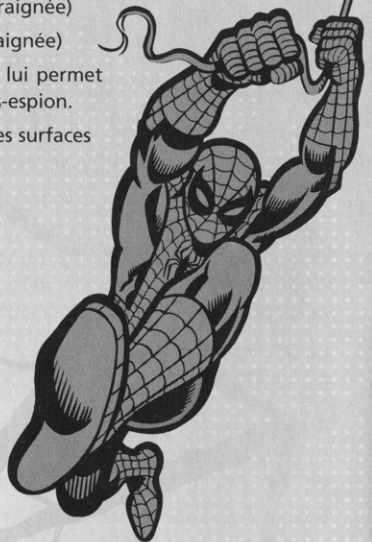
Lieu de naissance : Forest Hills, quartier du Queens, New York

Lieu habituel d'intervention : New York et plus particulièrement Manhattan.



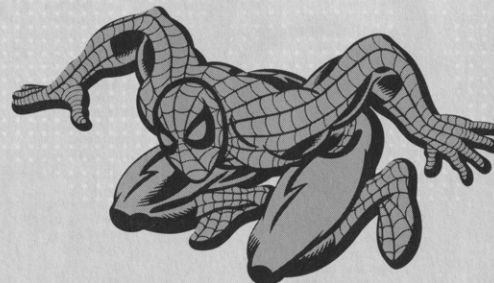
POUVOIRS :

- 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 Araignées-espion.
- capacité à adhérer aux murs et à la plupart des surfaces



ASTUCES DE JEU

- Alors que vous vous balancez 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, tant pour l'attaque que pour la défense.
- Vous êtes Spider-Man, 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 est particulièrement efficace dans certains cas.
- Spider-Man a beau être un super-héros, il n'aime pas l'eau. Évitez donc 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

PC VERSION DEVELOPED BY

LTI Gray Matter
President / Lead Programmer
Mike Livesay
Lead Programmer
Jason L. Maynard
Programmers
Daniel Zahn
Chris Robbers
Lead Artist
Russell Truelove
Sound FX
Matt Furniss

PUBLISHED BY

Activision Publishing, Inc.
Associate Producer
Peter Muravez
Producer
Matt Powers
Senior Producer
Marc Turndorf
Production Coordinator
Jay Gordon
Art Director
David Dalzell
Vice President North American Studios
Murali Tegulapalle
Executive Vice President
World Wide Studios
Larry Goldberg
Vice President
Global Brand Management
Tricia Bertero
Brand Manager
John Heinecke
Marketing Associate
Matt Geyer
Senior Publicist
Lisa Fields
Legal
Mike Walker
Installer
Andrew Petterson

QUALITY ASSURANCE

Project Lead
Si n Rodriguez y Gibson
Manager of PC Titles
Sam Nouriani
Senior PC Lead
Juan Valdes
Floor Lead
Paul Kennedy
QA Testers
Barry Battle
Michael Restifo
Peter Beal
John Rosser

CODE RELEASE GROUP

Manager
Tim Vanlaw
Project Lead
Brad Saavedra
Code Release Testers
Michael Sparks
Jeremy Richards

COMPATIBILITY LAB

Compatibility Team Lead
Neil Barizo
Compatibility Technician
Jason Kim
Compatibility Tester
John Santry
CUSTOMER SUPPORT
CS Manager
Bob McPherson
Customer Support Leads
Rob Lim, Gary Bolduc, Mike Hill

CREATIVE SERVICES

Vice President, Creative Services
Denise Walsh
Manager, Creative Services
Jill Barry
Packaging Design
Ignited Minds, LLC

MARVEL ENTERPRISES, INC.

www.marvel.com
Special Projects
Mike Farah
Legal Affairs
Seth Lehman
Sr. VP- Consumer Products,
Promotions and Media Sales
Russ Brown
Special Thanks
Ben Abernathy, Axel Alonso,
Bill Jemas, Joe Quesada &
Andrew Leibowitz

DREAMCAST VERSION

DEVELOPED BY
Treyarch
Lead Programmer
Srini 'Aouie' Lakshmanan
Art Director
Christian Busic
Programmers
Andy Chien
Jason Bryant
Biran Lawson
Artists
Paul Whitehead
Miranda Collins
Michael McMahan
Arnold Agraviador
Additional Sound
Sergio Bustamante II
Assistant Producer
Jonathan Zamkoff
Executive Producer
Gregory John
Quality Assurance
Alan Barasch
Robert Sanchez
Special Thanks To
Don Likeness
Dr. Pter T. Akemann
Eric Steinmann
Christopher A. Busse
Nick Doran
Chris Soares
James Fristrom
Doris Argoud
Nigel Mills
Kevin Tomatani
Rose Villase n
Cheers To
Stan Lee
Steve Ditko
Jeff Emery
Mom and Dad
Second Foundation Comics Store

ACTIVISION UK

Senior VP European Publishing
Scott Dodkins
Head of Publishing Services
Nathalie Dove
Localisation Supervisor
Tamsin Lucas
Localisation Project Managers
Mark Nutt, Simon Dawes
Brand Manager
Alison Mitchell
Operations Manager
Heather Clarke
Production Assistant
Victoria Fisher
Creative Artworker
Alex Wyde (CDC)
Translation Services
Exequo

ACTIVISION France

Marketing Director
Bernard Sizey
Brand Manager
Carole Chachuat
PR Manager
Diane de Domecy
Marketing assistant
Gautier Ormaney
Sales Manager
Antoine Seux

ORIGINAL VERSION DEVELOPED BY

Neversoft Entertainment
Lead Designer
Chad Findley
Lead Programmer
Dave Cowling
Lead Artist
Chris Ward
Executive Producer
Joel Jewett
Character Models and Animation
Peter Day
Production Director
Jason Uyeda
Programming
Kendall Harrison
Matt Duncan
Level Designers
Alan Flores
Brian Jennings
Level Artists
Chris Glenn
Aaron Skillman
Edwin Fong
Character Art
Mark L. Scott
Producer
Kevin Mulhall
Associate Producer
Jeremy Andersen
Intro and Finale Movie Animation
Peter Day
Game Comic Covers
Christian Gosset
Snakebite
Art Assistance
Johnny Ow
Jeremy Pardon
Technical Assistance
Mick West
Jason Keeney
Human Resources
Sandy Jewett
Lisa Davies
Dog
Logan

AUDIO

Tommy Tallarico Studios, Inc.
Sound Design
Joey Kuras
Music
Tommy Tallarico
Howard Ulyate
Spider-Man Theme Song
Remixed by Apollo Four Forty
Written by: Robert J Harris/
Paul Webster
Published by: Hillcrest Music
Corporation (ASCAP)/
Webster Music Co. (ASCAP)
Additional musical elements for the
remix by Apollo Four Forty:
Trevor Gray, Noko, Ian Hoxley and
Howard Gray
Published by Universal - Songs of
PolyGram International, Inc (BMI)/
Reverb America Music (BMI)
Produced by @440 at Apollo Control
Representation by XL Talent
Partnership
Music Supervision
SonicFusion, Inc.

VOICE ACTING CAST

Rino RomanoSpider-Man
.....Bank Thug 1
Efrem Zimbalist Jr.Doctor Octopus
Jennifer HaleBlack Cat
.....Mary Jane
Dee Bradley BakerCarnage
.....Rhino
.....Jonah Jameson
.....Daredevil
.....The Lizard
Daran NorrisVenom
.....Mysterio
Ryan McMahonScorpion
Nolan NelsonPunisher
Scott PeaseJohnny Storm
Silvio PorrettaCaptain America
Chad FindleyBank Thug 2
.....Eagle-One Pilot
.....Security Guard
Christopher Corey SmithHostage
.....Police Pilot
.....Sniper
.....Microchip
Stan LeeHIMSELF
Special Thanks to:
Connor Jewett
Voice Casting
Brigitte Burdine
Sandy Jewett

STUDIO RECORDING

California Digital Post
Studio President
Del Casher
Studio Engineer
John Brady
Studio Assistants
Eric Clopein
Kris Hanson
Scott Rusch

MOVIE ANIMATION

Creat Studio
Producer - USA
Daniel Prouline
Production Director
Natasha Kholiavko
Project Supervisor
Andrei Kravchuk
Animation Director
Sergei Boginsky
Character Animators
Alexander Miala
Irina Nikiforova
Anna Zibrova
Denis Davidov
Vasily Bohdanov
Elena Alekseeva
Pavel Golubev
Roman Bermas
Nataliya Dobrovolskaya
Additional Movie Production
Super78
Creative Director
Brent Young
Executive Producer
Dina Benadon
Animation Director
Steve Ziolkowski
Producer
Siouxsie Alarcon
CG Artist
Viny Dellay
Additional Movie Direction
Larry Paolicelli
Neversoft Thanks
Jamie Briant
Mark Burton
Aaron Cammarata
Ralph D'Amato
Steve Ganem
Noel Hines
Gary Jesdanun
Ryan McMahon
Nolan Nelson
Scott Pease
Silvio Porretta
Chris Rausch
Junki Saita
Darren Thorne
and You!
Activision Thanks
Mom
Dad
Todd Jefferson
James Mayeda
Bobby Kotick
Brian Kelly
Lori Lahman
Brian Bright
Nicholas Favazza
Nathan Lum
George Rose
Anjie MacDonald
Julie Thompson
Stacey Drellishak
Chris Archer
Brian Hawkins
Jim Summers
Nadine Theuzillot
Sam Nouriani
Joe Favazza
Jeremy Gage
Ed Clune
Alexander Rohra
Marco Scatagliani
Chris Keim
Willie Bolton
Ken Love
Scott Kiefer
Jeff Poffenbarger
Jason Wong

Trey Watkins
Indra Gunawan
Greg and Fiona Rubel
Ryan Sinnock
Tanya Langston
Mitch Lasky
Dave and Michelle Popovitz
Bryant Bustamante
Adam Goldberg
Dave Stohl
Brian Clarke
Gene Bahng
Dan Atkins
Jason Potter
Jay Halderman
Nicole Willick
Marilena Morini
Mystee D. Yiffer
Alexander Watkins
Geoff Olsen
Robert Nall
Casey Smith
Eddie Farias
Shelley Oberlin
Maggie
Joe Favazza
Todd Komesu
Jennifer Vitiello
Marco Scatagliani
Scott Kiefer
Melissa Chapman
Nita Patel
Mike Muravez

REMERCIEMENTS ASPYR

Aspyr voudrait remercier tout
sp cialement Stan Lee, Marvel et
Justin Berenbaum, Ken Love, Hector
Guererro et toute l' quipe
d'Activision pour leur travail fabuleux
et leur motivation durant toute la
p riode du projet.
Un grand merci aux programmeurs
Mac Mark Krennek et toute l' quipe de
Westlake Interactive pour son travail
fabuleux.
Sans oublier l' quipe de traduction de
la version Mac : Oliver
Buchmann, les fabuleux Herv  Steyer
et Matthieu Renault ainsi que tous
les membres de la soci t  Application
Systems Heidelberg pour son soutien
du jeu Mac OS en France.
Pour leurs ordinateurs hors du
commun et leur aide pr cieuse, merci
  Apple Computer, Kerry Howe, Rich
hernandez, Wallace Poultier, Shaan
Pruden, Laura Della
Torre, Ron Okapoo et Steve Jobs.
Et des remerciements sp ciaux  
Interactive Ensemble, Suellen Adams,
tous les b tas testeurs Mac de Spider-
Man   ainsi que Marvel et Activision.

UNTIL NEXT TIME TRUE BELIEVERS!

THE END ?!?

ASSISTANCE TECHNIQUE

Si vous rencontrez un problème concernant le fonctionnement de notre logiciel, notre personnel de l'assistance technique peut vous aider. Vous devez lire consciencieusement le manuel ainsi que le fichier Lisez-moi sur le CD avant de contacter l'assistance technique d'Aspyr.

Veuillez vous assurer que votre ordinateur répond aux exigences techniques minimum qui sont inscrites sur la tranche de la boîte. Nos techniciens seront incapables d'aider des clients dont les ordinateurs ne répondent pas à ces exigences. Pour que nous puissions mieux vous aider, veuillez nous fournir les informations suivantes :

- Nom complet du logiciel
- Message d'erreur exacte affiché (s'il y en a un) et une brève description du problème
- Le type de processeur de votre ordinateur et sa vitesse
- Quantité de RAM
- Marque et modèle de votre carte vidéo
- Vitesse de votre lecteur CD-ROM ou DVD-ROM
- Version du système d'exploitation

NOTE : Veuillez ne pas contacter le service après vente pour obtenir des astuces ou des conseils de jeu ; uniquement pour les questions techniques.

NOTE : le support via e-mail est uniquement assuré en Anglais.

INTERNET :

<http://www.aspyr.com/support>

Notre rubrique support sur le web contient les informations les plus récentes, incluant les mises à jours qui peuvent être téléchargées gratuitement. En sélectionnant le jeu qui vous est proposé, vous pourrez voir les meilleures solutions disponibles jusqu'à présent.

Une des meilleures solutions qui s'offre à vous pour nous aider à résoudre votre problème est d'utiliser le FORMULAIRE D'ASSISTANCE EN LIGNE, qui est disponible depuis la page Support de notre site web.

E-MAIL :

support@aspyr.com

Vous pouvez aussi nous écrire directement par courrier électronique à l'adresse e-mail ci-dessus. Assurez-vous d'avoir inclus toutes les informations demandées ci-dessus concernant l'ordinateur sur lequel vous exécutez le programme avant d'envoyer l'e-mail. La réponse peut prendre de 24 à 72 heures selon le volume de messages que nous recevons et la nature de votre problème. Pendant les premières semaines d'une sortie d'un jeu et durant les saisons estivales, le temps

de réponse peut être un peu plus long.

TÉLÉPHONE :

(512) 708.8100

(512) 708.9595 fax

Entrez en contact avec un technicien au numéro ci-dessus, entre 9h00 et 18h00 (Central Standard Time), du lundi au vendredi, sauf durant les vacances. Lors de l'appel, veuillez vous placer devant votre ordinateur (allumé) et récupérer toutes les informations demandées plus haut.

Courrier :

Aspyr Media

Technical Support

P.O. Box 5861

Austin, TX 78763

CONTRAT DE LICENCE LOGICIEL

IMPORTANT - LISEZ SOIGNEUSEMENT CE CONTRAT DE LICENCE LOGICIEL AVANT D'INSTALLER OU D'UTILISER CE LOGICIEL. EN UTILISANT CE LOGICIEL, VOUS ACCEPTEZ D'ÊTRE LIÉ PAR LES TERMES DE CETTE LICENCE. SI VOUS N'ÊTES PAS D'ACCORD AVEC LESDITS TERMES, N'INSTALLEZ PAS OU N'UTILISEZ PAS LE LOGICIEL, EFFACEZ LE LOGICIEL ET TOUS LES FICHIERS ASSOCIÉS, ET (LE CAS ÉCHÉANT) RETOURNEZ CE LOGICIEL À L'ENDROIT OÙ VOUS L'AVEZ ACHETÉ POUR OBTENIR UN REMBOURSEMENT.

Aspyr Media garantit les supports sur lesquels le logiciel est enregistré contre tout vice de matériau et de main d'œuvre, sous condition d'une utilisation normale, pendant une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat initiale. Aspyr Media effectuera soit une réparation, soit un remplacement du disque, sans frais, lors de la présentation du logiciel avec une preuve de la date d'achat dans ses magasins.

Le logiciel et le disque sont fournis "tel quel" sans garantie d'aucune sorte, explicite ou implicite. Aspyr Media et les concédants d'Aspyr excluent expressément toute garantie et/ou condition, de qualité marchande et d'adéquation à un usage particulier. Aspyr Media ne garantit pas que les fonctions contenues dans le logiciel Aspyr correspondront à vos besoins ni que le fonctionnement du logiciel Aspyr Media sera ininterrompu, exempt d'erreur ni que tout défaut du logiciel Aspyr Media sera corrigé.

Quelques états ne permettent pas l'exclusion ou la limitation de responsabilité pour des dégâts consécutifs ou fortuits, donc les limitations précédentes et/ou les exclusions de responsabilité ne peuvent pas vous être appliquées. Vous pouvez avoir d'autres droits qui varient selon votre lieu de résidence.



www.aspyr.com



MARVEL et SPIDER-MAN: TM et © 2001 Marvel Characters, Inc. Tous droits réservés. Publié et distribué par Activision Inc. et ses filiales. Activision est une marque déposée de Activision, Inc. et ses filiales. © 2001 Activision, Inc. et ses filiales. Tous droits réservés. Toutes les autres marques commerciales et tous les autres noms de marque appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Leur exploitation commerciale est formellement interdite. Le Aspyr Media logo est une marque déposée de Aspyr Media, Inc. Macintosh et le MacOS logo sont des marques commerciales de Apple Computer, Inc.