

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.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

SOMMAIRE

Installation du jeu	2
Les mouvements de l'Araignée	5
Menu principal	7
Niveaux de difficulté	9
Affichage de jeu	10
Power-ups et icônes	11
Entraînement	13
Records	15
Spécial	15
Galerie	16
Et maintenant l'histoire... ..	18
Notre héros	19
Astuces de jeu	21
Crédits	22
Support clients	24
Contrat de licence logicielle	25

INSTALLATION DU JEU

INSTALLATION DE SPIDER-MAN

- Pour installer Spider-Man, insérez le disque de jeu dans votre lecteur de CD-ROM.
- Si l'option d'Exécution automatique est activée, l'écran d'accueil devrait apparaître.
- Lorsque cet écran apparaît, cliquez sur le bouton **Install** (installer).
- Pour vous enregistrer, obtenir de l'aide en ligne ou voir les bonus, cliquez sur le bouton **More** (plus).
- Raccourci de désinstallation de Spider-Man : pour désinstaller Spider-Man de votre disque dur, vous devez toujours utiliser le raccourci disponible dans le menu Démarrer. Cette option de désinstallation supprimera tous les fichiers de jeu à l'exception des fichiers de sauvegarde et des paramètres personnels.

Remarque : vous pouvez revenir à l'écran de titre à tout moment sans que cela ne nuise au jeu.

EXECUTION AUTOMATIQUE

Si l'écran de titre de Spider-Man n'apparaît pas, suivez les indications ci-dessous :

- Double-cliquez sur l'icône **Poste de travail** placée sur votre Bureau ou cliquez dessus avec le bouton droit de la souris et choisissez l'option **Ouvrir**.
- Choisissez l'option Actualiser dans le menu déroulant Affichage.
- Double-cliquez sur l'icône du **CD Spider-Man** dans la fenêtre ou cliquez dessus avec le bouton droit de la souris et choisissez l'option Exécution **automatique**.
- Une fois que l'écran d'accueil de Spider-Man apparaît, cliquez sur le bouton **Install** (installer).

Si la fonction d'Exécution automatique ne fonctionne pas, veuillez vérifier les paramètres suivants :

- Assurez-vous que le disque est propre et convenablement inséré dans le lecteur de CD-ROM.
- Votre lecteur de CD-ROM n'est peut-être pas optimisé pour Windows®. Pour vérifier, effectuez les opérations suivantes :
 1. Ouvrez le Panneau de configuration Windows® et double-cliquez sur l'icône Système.

2. Cliquez sur l'onglet **Performances**. Si l'un des pilotes n'est pas optimisé pour l'utilisation sous Windows®, il apparaît dans cette fenêtre suivi d'une description du problème et des suggestions pour y remédier.

Windows® n'est pas paramétré pour lire automatiquement les CD. Pour vérifier, suivez les indications ci-dessous :

- Ouvrez le Panneau de configuration Windows® et double-cliquez sur l'icône Système.
- Dans l'onglet **Gestionnaire de périphériques**, cliquez sur le signe **plus** placé à côté de CD-ROM. Sélectionnez le CD-ROM en question et cliquez sur le bouton **Propriétés**.
- Cliquez sur l'onglet **Paramètres**. Cochez la case située à gauche de la Notification d'insertion automatique et cliquez sur **OK**.

DIRECTX™ 8

Lors de l'installation, le logiciel détermine si Microsoft® DirectX doit être installé. Le cas échéant, le programme d'installation de DirectX copie les fichiers nécessaires sur votre ordinateur. Reportez-vous à l'aide en ligne pour de plus amples renseignements.

Q : Qu'est ce que DirectX 8 et pourquoi en ai-je besoin ?

A : DirectX 8 est un ensemble de fonctions qui donnent aux jeux et aux applications toute leur puissance sous Windows®. DirectX 8 offre aux applications des fonctionnalités améliorées en termes de réseau, de graphismes, de son et de périphériques d'entrée. Il permet également des améliorations en termes de performances sur tous les jeux fonctionnant sous Windows®.

Q : Si je n'installe pas DirectX 8 lorsque j'installe le jeu, puis-je l'installer ultérieurement ?

R : Oui. Vous pouvez l'installer manuellement. Pour ce faire, suivez les instructions suivantes :

- Insérez le disque dans le lecteur de CD-ROM et fermez l'écran d'accueil qui apparaît.
- Double-cliquez sur l'icône **Poste de travail**.
- Cliquez sur l'icône du lecteur de CD-ROM avec le bouton droit de la souris et choisissez **Installer DirectX**.
- Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran. Une fois l'installation de DirectX terminée, vous devez redémarrer votre ordinateur pour que les nouveaux pilotes soient pris en compte.

Q : J'ai déjà installé des jeux sur mon ordinateur. L'installation de DirectX modifiera-t-elle mes autres fichiers DirectX ?

R : Si d'autres jeux sont installés, il est probable qu'une version de DirectX est déjà installée sur votre ordinateur. Dans ce cas, le programme d'installation détectera cette version et l'écrasera en installant DirectX 8. Vous devrez ensuite redémarrer votre machine pour que les modifications soient prises en compte.

Si DirectX 8 est déjà installé sur votre machine, le programme d'installation de DirectX 8 le détectera et ne fera aucune modification. Vous n'aurez pas à redémarrer votre ordinateur après l'installation pour lancer Spider-Man.

LES MOUVEMENTS DE L'ARAIGNÉE

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 + ↓ + →
Monter avec la toile	Lance une boule de toile pour ensuite s'accrocher de mur en mur.	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	Viser 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 de 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. Vous pouvez également choisir un rendu logiciel. 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.

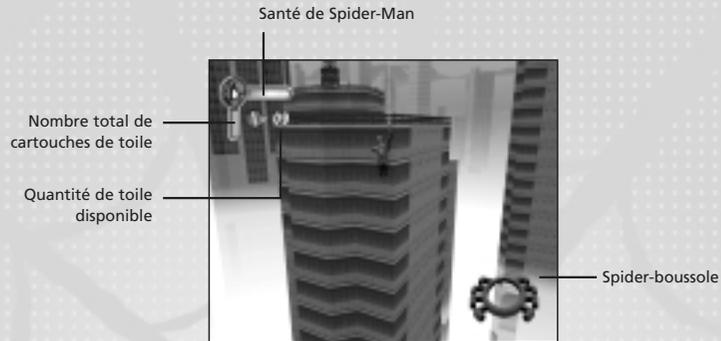
Normal (normal) : juste au-dessus de facile, ce niveau de difficulté est un niveau moyen, qui présente donc un peu plus de difficultés que le précédent.

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

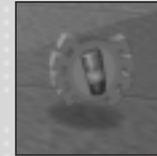


Les informations affichées sur l'écran de jeu de *Spider-Man* sont simples. La santé de Spider-Man est représentée par une barre horizontale située en haut de l'écran. La petite barre verticale, quant à elle, indique la quantité de toile disponible dans la cartouche que Spider-Man est en train d'utiliser. 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 aller 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 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 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 (ENTRAINEMENT)

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 (ENTRAINEMENT DE RAPIDITE)

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 a 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 9** et **7** 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 (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 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 COMICS)

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 comics).

GAME COVERS (COUVERTURES)



A 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 (STORY-BOARDS)

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 : 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 Brant, Joseph "Robbie" Robertson

Ennemis : le Bouffon Vert, le Docteur Octopus, Venom, Carnage, Electro,
le Vautour, l'Homme-Sable, le Léopard, Mysterio, 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

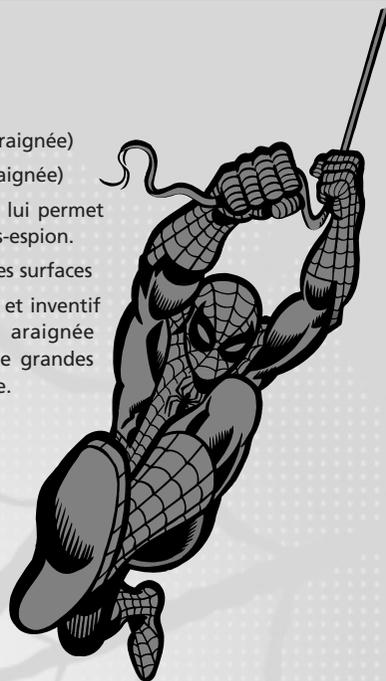
Lieu habituel d'intervention : New York et plus particulièrement Manhattan.



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

Autres capacités : Peter Parker est un être doué et inventif qui, même s'il n'avait été mordu 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 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. 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

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
 Melissa Chapman
Brand Managers
 John Heinecke
 Nita Patel
Marketing Associate
 Matt Geyer
Senior Publicist
 Lisa Fields
Legal
 Mike Hand
Installer
 Andrew Petterson

QUALITY ASSURANCE

Project Lead
 Si3n 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
Senior 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 Phone Lead
 Gary Bolduc
Customer Support Information and Escalation Lead
 Rob Lim
Customer Support Email Lead
 Mike Hill

CREATIVE SERVICES

Vice President, Creative Services
 Denise Walsh
Manager, Creative Services
 Jill Barry
Packaging Design
 IGNITED MINDS, LLC
DREAMCAST VERSION DEVELOPED BY
 Treyarch
Lead Programmer
 Sridi 'Aouie' Lakshmanan
Art Director
 Christian Basic
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 Villase2nor

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 Wylde (CDC)

ACTIVISION France

Marketing Director
 Bernard Sizy
Brand Manager
 Carole Chachuat
PR Manager
 Diane de Domecy
Marketing assistant
 Gautier Ormancey
Sales Manager
 Antoine Seux
Translation Services
 Exequo

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 Romano Spider-Man
 Bank Thug 1
 Efreem Zimbalist Jr. ... Doctor Octopus
 Jennifer Hale Black Cat
 Mary Jane
 Dee Bradley Baker Carnage
 Rhino
 J Jonah Jameson
 Daredevil
 The Lizard
 Daran Norris Venom
 Mysterio
 Scorpion
 Punisher
 Johnny Storm
 Captain America
 Chad Findley Bank Thug 2
 Eagle-One Pilot
 Security Guard
 Christopher Corey Smith ... Hostage
 Police Pilot
 Sniper
 Microchip
 Stan Lee HIMSELF

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

Siouxie Alarcon

CG Artist

Vinny 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
 Michelle Corrigan
 Anjie MacDonald
 Julie Thompson
 Jennifer Stornetta
 Stacey Drellishak
 Chris Archer
 Brian Hawkins
 Julie Roether
 Jim Summers
 Nadine Theuzillot
 Sam Nouriani
 Joe Favazza
 Jeremy Gage
 Bob McPherson
 Ed Clune
 Alexander Rohra
 Marco Scataglioni
 Chris Keim
 Willie Bolton
 Ken Love
 Scott Kiefer
 Jeff Poffenbarger
 Jason Wong
 Trey Watkins
 Serene Chan
 Indra Gunawan
 Greg and Fiona Rubel
 Ryan Sinnock
 Tanya Langston
 Mitch Lasky
 Mark Lamia
 Stacey Ytuarte-Bush
 Dave and Michelle Popowitz
 Bryant Bustamante
 Adam Goldberg
 Dave Stohl
 Brian Clarke
 Gene Bahng
 Dan Atkins
 Jason Potter
 Jay Halderman
 Nicole Willick
 Marilena Morini
 Talmadge Morning
 Mystee D. Yiffer
 Gary Bolduc
 Alexander Watkins
 Geoff Olsen
 Robert Nail
 Casey Smith
 Eddie Farias
 Shelley Oberlin
 Tim Vanlaw
 Maggie

UNTIL NEXT TIME
 TRUE BELIEVERS!
 THE END ?!?

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 minitel : 3615 ACTIVISION*

Par téléphone : 08 92 68 17 71*

Sur notre site web : "<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 01/04/00, pour la France métropolitaine : 2,21 F/min.

** Uniquement sur notre site Web.

Hotline Technique

0825 15 00 24* ou par e-mail : activisionsav@loisir.net

* Quelque soit l'origine de l'appel : 0,98 =F/mn TTC RCS B 395 093 172

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 LOGICIELLE

IMPORTANT - A LIRE ATTENTIVEMENT : L'UTILISATION DE CE PROGRAMME EST SUJETTE AUX TERMES DE LA LICENCE DU LOGICIEL CI-DESSOUS. LE "PROGRAMME" INCLUT LE LOGICIEL RELATIF A CE CONTRAT, LES MOYENS DE DIFFUSION COMPRIS, TOUT MATERIEL IMPRIME, TOUTE DOCUMENTATION ELECTRONIQUE EN LIGNE AINSI QUE TOUTE COPIE ET FOURNITURE DERIVEES DU LOGICIEL ET DU MATERIEL. EN OUVRANT L'EMBALLAGE ET EN INSTALLANT ET/OU UTILISANT LE PROGRAMME, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CETTE LICENCE AVEC ACTIVISION, INC. ("ACTIVISION").

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

DROIT DE PROPRIETE. Le titre, les droits de propriété et les droits de propriété intellectuelle relatifs à ce programme et toutes les copies dérivées (y compris tous les titres, codes informatiques, thèmes, objets, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, expressions originales, lieux, concepts, illustrations, animations, sons, compositions musicales, effets audio-visuels, méthodes d'opération, droits moraux, toute documentation s'y rapportant, et les "applets" intégrés au programme) sont la propriété d'Activision ou ses concédants. Ce programme est protégé par les lois de copyright des Etats-Unis, les traités, conventions et autres lois internationales de copyright. Ce programme contient du matériel licencié et les concédants d'Activision feraient valoir leurs droits dans l'éventualité d'une violation de ce contrat.

VOUS NE DEVEZ PAS :

- Utiliser à des fins commerciales ce programme ou n'importe quel de ses composants, y compris le diffuser dans un cyber café, centre de jeux vidéo ou tout autre lieu public. Activision peut vous proposer un contrat de licence pour un lieu public vous permettant d'utiliser ce programme à des fins commerciales. Reportez-vous aux informations ci-dessous pour des informations supplémentaires.
- Utiliser ce programme ou permettre l'autorisation de ce programme sur plus d'un seul ordinateur/terminal informatique ou sur plus d'une seule station de travail en même temps.
- Effectuer des copies de ce programme ou d'un de ses composants, ou effectuer des copies du matériel fourni avec le programme.
- Copier ce programme sur un disque dur ou autre périphérique de stockage. Vous devez exécuter ce programme depuis le CD-ROM inclus (même si le programme copie automatiquement une partie du programme sur le disque dur pendant l'installation pour optimiser le fonctionnement).
- Utiliser le programme ou permettre l'utilisation du programme sur un réseau, une configuration multi-utilisateurs ou modifier son accès, y compris toute utilisation en ligne, à l'exception de ce qui est fourni de manière explicite par le programme.
- Vendre, louer, prêter, délivrer une licence, distribuer ou transférer ce programme, ou en faire des copies, sans l'autorisation écrite d'Activision.
- Désosser, extraire le code source, modifier, décompiler, démonter le programme ou créer des travaux dérivés de ce programme en totalité ou en partie.
- Supprimer, désactiver ou circonvier toute marque ou label déposé(e) contenu(e) dans le programme.
- Exporter ou réexporter ce programme ou toute copie/adaptation en violation des lois ou arrêtés. En utilisant ce programme, vous devez garantir que vous n'êtes pas une "personne étrangère", telle que définie selon les lois du gouvernement américain, ou que vous n'êtes pas sous tutelle d'une personne étrangère.

GARANTIE ACTIVISION LIMITEE A 90 JOURS:

ACTIVISION UK LIMITED ("ACTIVISION") garantit à l'acquéreur initial de ce produit logiciel que le support sur lequel le logiciel est enregistré est exempt de défauts 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 s'avérait défectueux, ACTIVISION s'engage à le remplacer, sans frais de la part de l'acquéreur, à réception dudit produit au Centre de service d'assistance technique (Factory Service Centre), frais de port payés et avec preuve de la date à laquelle le produit a été acquis, sous réserve que le produit est encore fabriqué par ACTIVISION.

Au cas où le logiciel ne serait plus fabriqué par ACTIVISION, la société se réserve le droit de remplacer le produit défectueux par un produit similaire de valeur égale ou supérieure. Cette garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le logiciel fourni à l'origine par ACTIVISION, et ne s'applique pas en cas d'usure 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 mentionnée précédemment.

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

ABSENCE DE GARANTIE

HORMIS 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, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE DE QUALITE, ET AUCUNE GARANTIE, REPRESENTATION, TERME ET CONDITION, OBLIGATION OU RECLAMATION, DE QUELQUE NATURE QU'ELLE SOIT, NE SAURAIT LIER OU ENGAGER LA RESPONSABILITE DE ACTIVISION.

EXCLUSION DE PERTES CONSECUTIVES

LA SOCIETE ACTIVISION NE GARANTIT PAS L'ADEQUATION DE CE PRODUIT LOGICIEL A VOS BESOINS, PAS PLUS QU'ELLE NE GARANTIT QU'IL FONCTIONNERA SANS DISCONTINUTE ET SANS ERREUR, OU QUE LES DEFAUTS DU PRODUIT LOGICIEL SERONT CORRIGES. LE LOGICIEL EST CHARGE ET UTILISE A VOS PROPRES RISQUES.

SAUF DANS LE CAS DE DOMMAGES PERSONNELS OU DE MORT DUS A LA NEGLIGENCE DE ACTIVISION, ET DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, LA SOCIETE ACTIVISION NE POURRA EN AUCUN CAS ETRE TENUE RESPONSABLE DES DOMMAGES OU PERTES ACCIDENTELS, INDIRECTS OU CONSECUTIFS, RESULTANT DE L'ACQUISITION, DE L'UTILISATION OU DU DYSFONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS, MAIS NON LIMITE A, TOUTE PERTE DE PROFITS OU DE BIENS.

SPECIFICATIONS POUR LE RETOUR DU SUPPORT D'ENREGISTREMENT

Lorsque vous retournez le support d'enregistrement pour remplacement, veuillez envoyer les disques originaux du produit uniquement dans un emballage de protection, et inclure les éléments suivants :

1. Une photocopie de votre reçu daté,
2. Le nom et l'adresse à laquelle le produit doit être renvoyé, indiqués clairement,
3. Une brève description du défaut, du ou des problèmes rencontrés et du système sur lequel le produit fonctionne,
4. Si le produit est renvoyé 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.

REMARQUE : Il est conseillé d'expédier le produit en recommandé.

Pour l'Europe, veuillez envoyer le produit à :

WARRANTY REPLACEMENTS

ACTIVISION (UK) Ltd., Parliament House, St Laurence Way, Slough, Berkshire, SL1 2BW, Royaume-Uni.

Remplacement de disque : +44 (0)990 143 525

LIMITATION DE RESPONSABILITE.

ACTIVISION N'EST EN AUCUN CAS RESPONSABLE DES EVENTUELS PREJUDICES, GRAVES, OU SANS CONSEQUENCE, DUS A LA POSSESSION, L'UTILISATION OU LA MAUVAISE MANIPULATION DE CE PROGRAMME, CECI COMPREND LES DEGATS MATERIELS, LA PERTE DE CLIENTELE, DEFAILLANCE, OU MAUVAIS FONCTIONNEMENT INFORMATIQUE ET, DANS LES LIMITES PREVUES PAR LA LOI, LES DOMMAGES PERSONNELS, MEME SI ACTIVISION A ETE INFORME DE L'EVENUALITE DE TELS DEGATS. LA RESPONSABILITE D'ACTIVISION NE DEPASSERA PAS LE PRIX ACTUEL DE LA LICENCE POUR UTILISER CE PROGRAMME. CERTAINS ETATS/PAYS NE PERMETTENT PAS DES LIMITATIONS SUR LA DUREE DE GARANTIE IMPLICITE NI SUR L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DES DOMMAGES GRAVES OU SANS CONSEQUENCE. PAR CONSEQUENT LA LIMITATION/EXCLUSION OU LIMITATION DE RESPONSABILITE PRECITEE NE S'APPLIQUE PAS FORCEMENT DANS VOTRE CAS. CETTE GARANTIE VOUS CONFERE DES DROITS LEGAUX, MAIS VOUS POUVEZ EGALEMENT REVENDIQUER D'AUTRES DROITS QUI VARIENT D'UNE JURIDICTION A L'AUTRE.

RESILIATION. Ce contrat sera résilié automatiquement sans aucun préjudice pour Activision, si vous ne respectez pas ses termes et conditions. Dans un tel cas, vous devez détruire tout le programme ainsi que ses composants.

DROITS LIMITES DU GOUVERNEMENT AMERICAIN. Le programme et la documentation s'y rapportant ont été entièrement créés avec des capitaux privés et sont distribués sous forme de "Logiciel informatique commercial" ou "Logiciel informatique limité". Leur utilisation, duplication ou divulgation par le gouvernement américain ou un de ses représentants sont sujettes aux restrictions citées dans le sous-paragraphe (c)(1)(ii) of the Rights in Technical Data and Computer Software clauses in DFARS 252.227-7013 ou citées dans les sous-paragraphe (c)(1) et (2) of the Commercial Computer Software Restricted Rights clauses at

FAR 52.227-19. Le contracteur/fabricant est Activision, Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405.

MISE EN DEMEURE. Puisque le non-respect des termes de ce contrat peut porter irrémédiablement préjudice à Activision, vous devez accepter qu'Activision soit habilité, sans obligation, sécurité ou preuves de dommages, à avoir des recours équitables en respectant les ruptures de ce contrat, en plus des lois auxquelles Activision peut avoir recours.

INDEMNITES. Vous acceptez d'indemniser, défendre et soutenir Activision, ses associés, affiliés, entrepreneurs, responsables, directeurs, employés et agents devant tous les torts, pertes et dépenses occasionnés directement ou indirectement par vos actes ou omissions lors de l'utilisation du Kit de Construction conformément aux termes de ce contrat.

DIVERS. Ce contrat représente un accord global relatif à cette licence entre les parties et annule et remplace tout accord et représentation antérieurs entre elles. Il peut être modifié uniquement par écrit par les deux parties. Si une clause de ce contrat s'avère inapplicable pour une quelconque raison, cette clause sera reformulée de manière à être applicable sans que les autres clauses doivent être modifiées. Ce contrat sera régi par la loi de l'Etat et exécutés entièrement en Californie et entre des résidents de Californie, sauf là où régi par la loi fédérale américaine, et vous consentez à être sous la compétence exclusive des lois fédérales 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, California 90405, + 1(310) 255-2000, Attn. Business and Legal Affairs, legal@activision.com.

NOTES