



PlayStation

PAL

LA REVANCHE D'ELECTRO™

SPIDER-MAN 2



ACTIVISION®

MARVEL

PlayStation®

PLATINUM

Précautions

- Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation®. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager.
- Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation® commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation®.
- Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation® pour savoir comment l'utiliser.
- Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut.
- Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords.
- Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux.
- Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité.
- N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises 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, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

LE PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit ou de marques déposées, constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter votre service consommateur national dont le numéro figure au verso de ce manuel.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) se trouve au dos de ce manuel

Software © 2001 Activision. Tous droits réservés. Usage privé uniquement. Il est interdit de copier, adapter, louer, prêter, revendre, utiliser dans une salle de jeux, charger, publier, transmettre par câble, utiliser en public, distribuer ou extraire ce produit, toute marque ou tout copyright en faisant partie. Publié par Activision. Développé par Vicarious Visions.



1 - 2
Players



Memory Card
1 block



Analog Control
Compatible

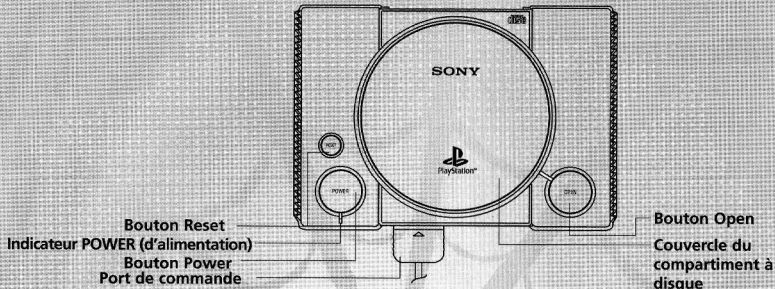


Vibration Function
Compatible

SOMMAIRE

Commandes de jeu.....	3
Les mouvements de l'Araignée.....	4
Introduction.....	6
Menu principal.....	6
Entraînement.....	9
Session de défi.....	11
Action instantanée.....	11
Records.....	11
Spécial.....	12
Galerie.....	13
Le point sur la situation.....	16
Le jeu.....	17
Crédits.....	18
Support clients.....	22
Contrat de licence produit.....	23





- Branchez votre console de jeu PlayStation® en suivant les instructions du manuel.
- Assurez-vous que la console est hors tension avant d'insérer ou de retirer un CD.
- Insérez le CD Spider-Man™ 2 et refermez le compartiment à disque.
- Insérez la ou les manette(s) de jeu et la Memory Card (Carte Mémoire), puis allumez votre console de jeu PlayStation.
- Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour commencer à jouer.
- Assurez-vous que vous disposez d'un nombre suffisant de blocs libres sur votre Memory Card (Carte Mémoire) avant de commencer une partie.

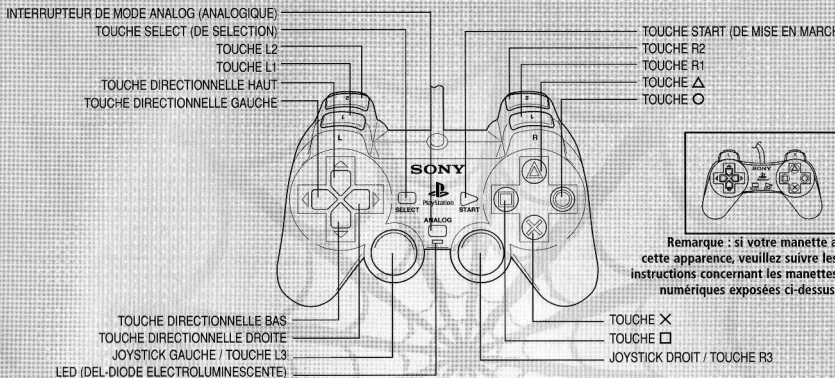
Remarque : il est conseillé de ne pas insérer ni retirer de périphérique ou de Memory Card (Carte Mémoire) lorsque la console est en marche.

COMMANDES DE JEU

Les commandes indiquées ici sont les commandes par défaut. Toutes les touches indiquées dans ce manuel font référence à la configuration par défaut de la manette. Le jeu Spider-Man 2 est compatible avec la manette analogique (DUAL SHOCK®). Lorsque la fonction analogique est activée, le joystick gauche fonctionne de la même façon que les touches directionnelles.



Manette analogique (DUALSHOCK®)



Remarque : si votre manette a cette apparence, veuillez suivre les instructions concernant les manettes numériques exposées ci-dessus

Touches directionnelles

Sélectionnez une option à l'aide des touches directionnelles Haut et Bas et validez à l'aide de la touche X. Cette section ne concerne que les commandes de la manette analogique (DUAL SHOCK®).

Réinitialisation du jeu

Pour arrêter une partie en cours et revenir à l'écran de titre Spider-Man 2, appuyez sur le bouton **Reset** de la console PlayStation. (Appuyez sur la touche X ou Start pour passer la cinématique d'ouverture.)

Réinitialisation logicielle

Vous pouvez réinitialiser Spider-Man 2 et revenir au menu principal à tout moment de la partie en maintenant les boutons **START** et **SELECT** enfoncés.

LES MOUVEMENTS DE L'ARAIGNÉE

Commandes	Description	Touches
Sauter	Permet de sauter.	X
Coup de poing	Appuyez une fois pour donner un coup de poing ou plusieurs fois de suite pour faire un combo.	□
Coup de pied	Appuyez une fois pour donner un coup de pied ou plusieurs fois de suite pour faire un combo.	○
Piège de toile	Appuyez une fois pour piéger vos adversaires ou activer les interrupteurs.	△
Coup de poing en sautant	Permet de sauter puis de donner un coup de poing lorsque vous êtes près de votre ennemi.	X puis □
Coup de pied en sautant	Permet de sauter puis de donner un coup de pied lorsque vous êtes près de votre ennemi.	X puis ○
Attraper	Permet d'attraper vos adversaires par derrière.	□ + △ ou ○ + △
Attraper et donner un coup de poing	Permet d'attraper quelque chose ou quelqu'un puis de donner un coup de poing.	□ + △ puis □
Attraper et donner un coup de pied	Permet d'attraper quelque chose ou quelqu'un puis de donner un coup de pied.	○ + △ puis ○
Poings de toile	Crée des gants pointus en toile d'araignée.	△ + touche directionnelle gauche
Dôme de toile	Crée un dôme protecteur de toile d'araignée.	△ + touche directionnelle droite
Briser le dôme de toile	Casse le dôme de toile et blesse l'ennemi.	□ ou ○ ou X



Commandes	Description	Touches
Boule de toile	Lance une boule de toile.	△ et touche directionnelle Haut
Viser la cible	Piège vos adversaires dans la toile pour ensuite les tirer vers vous.	△ et touche directionnelle Bas
Viser à gauche	Tire vos ennemis vers la gauche.	△ et touche directionnelle Bas et Gauche
Viser à droite	Tire vos ennemis vers la droite	△ et touche directionnelle Bas et Droite
Monter avec la toile	Lance une boule de toile pour ensuite s'accrocher de mur en mur.	R1
Passe une cible par-dessus toi	Balance les ennemis par-dessus toi (lorsque tu leur fais face)	Touche □ puis touche △
Se balancer au bout de la toile	Lance une boule de toile pour se balancer.	R2 ou X + X (Mode Kid)
Mode Visée	Visé vos ennemis de loin (en maintenant la touche enfoncée) et recentre la caméra (en appuyant une fois dessus).	L1
Visée auto	Visé les ennemis ou les objets pour les attaquer, leur tirer dessus ou monter au plafond.	L2
Pause	Interrompt la partie en cours et permet d'accéder au menu Options.	START
Lancer de toile en se balançant	Lance de la toile tout en se balançant.	△ + touche directionnelle Haut tout en se balançant
Lancer de toile en sautant	Lance de la toile tout en sautant.	Touche X pour sauter, puis Touche △ + touche directionnelle Haut lorsque vous êtes en l'air.



INTRODUCTION

Avant de commencer une partie

Le jeu Spider-Man 2 nécessite une Memory Card (Carte Mémoire) pour sauvegarder les parties. Sauvegarder une partie occupe un bloc de Memory Card (Carte Mémoire). Pour acheter une Memory Card (Carte Mémoire), adressez-vous à votre revendeur de consoles de jeu PlayStation ou de jeux.

MENU PRINCIPAL

Choisissez l'une des options suivantes pour commencer à jouer avec Spider-Man 2.

Nouvelle partie

Choisissez cette option pour commencer une nouvelle partie.

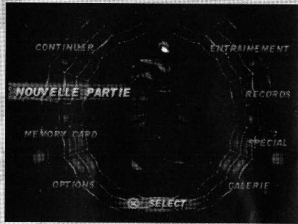
Continuer

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

Memory Card (Carte Mémoire)

Sélectionnez cette option pour charger ou sauvegarder une partie. Voici les options disponibles dans ce menu :

Charger une partie : sert à charger une partie sauvegardée sur la Memory Card (Carte Mémoire) insérée dans la fente pour Memory Card (Carte Mémoire) N°1.



Sauvegarder une partie : sert à sauvegarder la partie en cours dans la Memory Card (Carte Mémoire) insérée dans la fente pour Memory Card (Carte Mémoire) N°1. Vous devez entrer un nom pour cette sauvegarde. Utilisez les touches directionnelles pour sélectionner les lettres apparaissant à l'écran. Pour valider la lettre, appuyez sur la touche X. Une fois le nom saisi, sélectionnez **Terminer** et appuyez une nouvelle fois sur la touche X.

Appuyez sur la touche Δ pour revenir de l'écran de Memory Card (Carte Mémoire) à l'écran Menu principal.

Lorsque vous chargez ou sauvegardez une partie, il convient de préciser la sauvegarde concernée. Utilisez les **touches directionnelles Haut et Bas** pour choisir un fichier de sauvegarde, puis appuyez sur la touche X pour confirmer.

OPTIONS

Utilisez cet écran pour modifier les options de jeu. Utilisez les touches directionnelles Haut et Bas, puis appuyez sur la touche X pour valider. Appuyez sur la touche Δ pour revenir au menu principal.

Configuration de la manette : cette option sert à définir la configuration de la manette. Utilisez les touches directionnelles Haut et Bas pour sélectionner une option, puis appuyez sur la touche X pour valider votre choix ou sur la touche Δ pour revenir à l'écran d'Options.

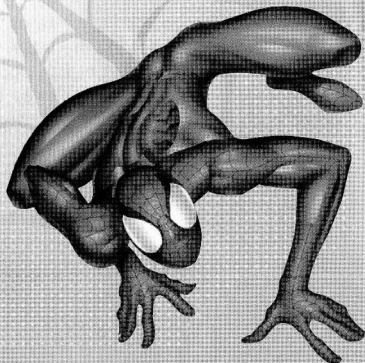


Menu son/musique : cet écran sert à modifier le volume des effets sonores, des voix, de la musique et des cinématiques du jeu. Utilisez les touches directionnelles Haut et Bas pour basculer entre les différentes sélections et servez-vous des touches directionnelles Gauche pour augmenter le volume et Droite pour le réduire.

Choisissez votre qualité d'écoute en appuyant sur Mono ou Stéréo.

Sélectionnez Volumes par défaut pour rétablir les volumes à leur niveau d'origine.

Menu Ajuster l'écran : cet écran sert à centrer votre écran à l'aide des **touches directionnelles**. Appuyez sur la touche X pour valider le réglage ou sur la touche Δ pour l'annuler et revenir à l'écran d'options.



ENTRAÎNEMENT

Conçue à l'origine pour tester les pouvoirs et les aptitudes des X-Men®, la Salle des dangers a été modifiée par le Professeur Xavier pour permettre à Spider-Man d'affûter ses réflexes de différentes manières.

Se balancer avec la toile

Cet exercice permet au Tisseur de parfaire une de ses spécialités, avancer en se balançant avec sa toile. Terminez l'exercice en touchant toutes les zones vertes. Si vous touchez une zone rouge, c'est perdu. Pour vous balancer, appuyez sur la touche **R2** (ou deux fois sur la touche Saut en mode Kid).

Viser la cible

Vous aimez le lancer de bandits ? Cet exercice permettra au Tisseur de s'entraîner à ramener vers lui les ennemis de plusieurs manières. La Salle des Dangers fera apparaître des ennemis que Spider-Man devra faire passer à gauche, à droite, par-dessus ou même face à lui.

Visée L1

Ce mode de visée est très pratique pour aller d'un endroit à un autre. Maintenez la touche **L1** enfoncée, Spider-Man a le temps de choisir l'endroit où il veut aller. Allez de mur en mur jusqu'en haut. Les zones grises sont également à éviter.



Visée L2

Les bandits sont en général des lâches. C'est pourquoi, ils ont tendance à attaquer en groupe. Afin de les combattre efficacement, la visée avec la touche **L2** permet à Spider-Man de faire défiler les cibles et de tester sa précision et sa vitesse avec chacune d'entre elles. Lorsqu'une cible potentielle se présente, appuyez sur la touche **L2** pour faire apparaître le réticule de visée.

Appuyez plusieurs fois sur la touche **L2** pour passer de cible en cible. Tirez une boule de toile pour toucher les cibles.

Monter avec la toile

Très pratique pour échapper à des ennemis ou éviter des chutes. Une zone a été aménagée dans la Salle des Dangers pour améliorer le temps de réaction de l'Araignée. Faites bien attention aux zones grises. Laissez-vous tomber du plafond en appuyant sur la touche saut. Accrochez-vous en appuyant sur la touche **R1**. Pour pimenter un peu l'exercice, vous ne pouvez pas vous balancer d'un bout à l'autre de la salle.

Furtivité

L'approche directe n'est pas toujours la meilleure stratégie. Plusieurs scénarios ont été concoctés par le Professeur Xavier. Spider-Man ne doit en aucun cas se faire voir par l'ennemi. Faites attention ! Un faux pas compromettrait la mission.

Attaque

Cet exercice permet de tester les qualités de Spider-Man en combat simple. Le Tisseur doit résister aux attaques de nombreux assaillants pendant deux minutes. Utilisez les coups de poing et les coups de pied et le lancer de toile pour vaincre ces bandits.

SESSION DE DÉFI

Lorsque vous terminez un exercice, la session de défi correspondante est déverrouillée. Essayez de réaliser le meilleur score et le meilleur temps. Les meilleurs scores apparaissent dans l'écran Records.

ACTION INSTANTANÉE

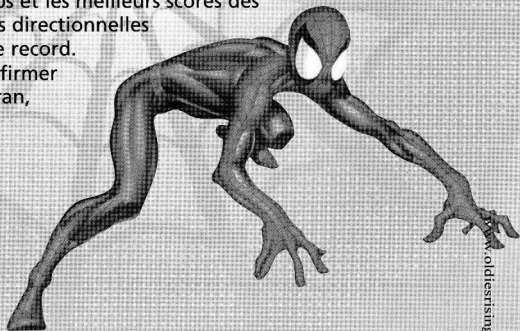
C'est le simulateur de la Salle des Dangers. Cette ville virtuelle propose de nombreux objectifs de mission que Spider-Man devra trouver au cours de son exploration. Spider-Man doit mettre en pratique tout ce qu'il a appris lors de l'entraînement pour s'en sortir en un seul morceau !

RECORDS

Ceux qui savent vraiment ce qu'il faut pour être un super-héros seront probablement dans cette section.

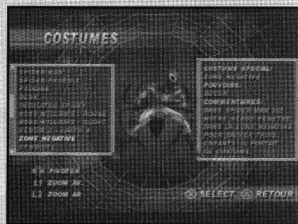
Vous y trouverez les meilleurs temps et les meilleurs scores des sessions de défi. Utilisez les touches directionnelles Haut et Bas pour choisir un type de record.

Appuyez sur la touche X pour confirmer cette sélection. Pour quitter cet écran, appuyez sur la touche Δ.



Costumes

Spider-Man n'a pas toujours porté le costume rouge et bleu que nous lui connaissons. Au cours de sa carrière de lutte contre les super-vilains, il lui a parfois fallu utiliser des costumes adaptés à ses adversaires. Dans ce jeu, certains costumes conviennent mieux pour tel ou tel défi. Trouvez ces costumes et utilisez leurs fonctionnalités pour vaincre plus facilement les adversaires de l'Araignée. Sélectionnez un costume dans la galerie de costumes à l'aide des touches directionnelles Haut et Bas et validez à l'aide de la touche X. Faites pivoter l'image du costume à l'aide des touches directionnelles Gauche et Droite. Faites des plans rapprochés ou éloignés à l'aide des touches [L1] et [L2].



Créer une Araignée

Parfois Spider-Man se fourre dans de sérieux pétrins. Heureusement, c'est un super-héros plein de ressources. C'est pour cela qu'il se débrouille pour obtenir ou inventer les outils dont il a besoin pour faire son boulot. Créer une Araignée permet à Spider-Man de combiner au mieux les spécificités de ces différents costumes pour obtenir le meilleur résultat. Il suffit de faire son choix à l'aide des touches directionnelles et de valider en appuyant sur la touche X.



Sélectionnez tout d'abord un costume dans la liste des costumes déverrouillés. Ensuite, ajoutez jusqu'à trois caractéristiques en choisissant dans la liste des caractéristiques disponibles et en validant à l'aide de la touche X. Une fois votre sélection terminée, appuyez sur la touche △.

Afficher les crédits

Hé oui ! Ce jeu ne s'est pas fait tout seul ! Affichez la liste des personnes ayant participé à sa création.

Cheats

Alors, on est impatient ? On veut voir tous les jolis costumes ? Vous disposez de deux codes que vous pouvez entrer. Sélectionnez les lettres à l'aide des touches directionnelles. Sélectionnez **Espace** et appuyez sur la touche **X** si ce code contient un espace. Corrigez les erreurs en choisissant **Retour** et appuyant sur la touche **X**. Lorsque vous avez entré le code, sélectionnez **Terminer** à l'aide des touches directionnelles Haut et Bas et appuyez sur la touche **X** pour confirmer. Vous pouvez quitter cet écran à tout moment en appuyant sur la touche **Δ**.

Choix du niveau

Sélectionnez le niveau de votre partie en vous déplaçant à l'aide des touches directionnelles Haut et Bas parmi les niveaux disponibles. Confirmez votre choix en appuyant sur la touche **X**. Appuyez sur la touche **Δ** à tout moment pour quitter cet écran.

GALERIE

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 lors d'une partie ou d'un exercice d'entraînement. A mesure que vous avancez dans le jeu, de plus en plus de personnages seront disponibles. Utilisez les touches directionnelles Haut et Bas pour visualiser les personnages proposés et validez votre choix en appuyant sur la touche **X**.



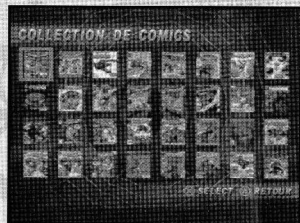
Faites tourner l'image du personnage à 360 degrés à l'aide des touches directionnelles Gauche et Droite. Les touches **L1** et **L2** vous permettront respectivement de voir le personnage choisi de plus ou moins près. Quittez cet écran en appuyant sur la touche **Δ**.

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. Tout comme dans la galerie de personnages, utilisez les touches directionnelles Haut et Bas pour naviguer parmi les choix qui vous sont proposés, puis appuyez sur la touche **X** pour valider votre choix. Appuyez sur la touche **Δ** pour quitter l'écran de cinématique.

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 visibles dans l'écran Collection de comics. Ces dernières racontent les événements importants de l'histoire de Spider-Man et donnent un bref résumé de la BD concernée. Appuyez sur la touche **Δ** pour quitter la collection de comics.



Les unes du Bugle

Avant le début de chaque chapitre, vous pouvez voir la dernière édition du Bugle. Ces journaux peuvent être lus dans la section Une du Bugle. Sélectionnez une édition déverrouillée à l'aide des touches directionnelles Haut et Bas.

Visualisez l'édition en question en appuyant sur la touche X. Revenez à l'écran précédent à l'aide de la touche Δ. Pour quitter la section Une du Bugle, appuyez simplement sur la touche Δ.

Story-boards

Cette option permet de voir les dessins originaux ayant servi de support ou de modèle aux cinématiques du jeu. Les dessins seront déverrouillés au fil de votre progression dans le jeu.

Utilisez les touches directionnelles Haut et Bas pour sélectionner le story-board à afficher, puis appuyez sur la touche X pour le voir. Les touches directionnelles Gauche et Droite vous permettent de vous déplacer entre les différents story-boards.

Appuyez sur la touche Δ pour quitter le menu des Story-boards.

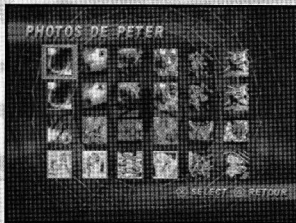
Photos de Peter

Même s'il est l'Araignée, Peter Parker doit payer son loyer comme tout le monde. J. Jonah Jameson paie bien les photos de Spider-Man dans l'espoir qu'il réussira à prendre ce dernier en flagrant délit.

Malheureusement, toutes les photos sont celles de Spider-Man triomphant de criminels. Au cours des combats, l'appareil photo de Spider-Man (bien caché dans un coin) prend une « photo ». Cette photo est visible, une fois le super-vilain vaincu, à la section Photos de Peter de la Galerie.

Ces « photos » ont été dessinées par de célèbres artistes de Marvel tels que Kaare Andrews, Mark Bagley et John Romita Sr.

Sélectionnez la « Photo » que vous voulez afficher à l'aide des touches directionnelles et visualisez-la en plein écran en validant avec la touche X. Naviguez parmi les photos déverrouillées à l'aide des touches directionnelles Gauche et Droite. Revenez au menu précédent en appuyant sur la touche Δ.

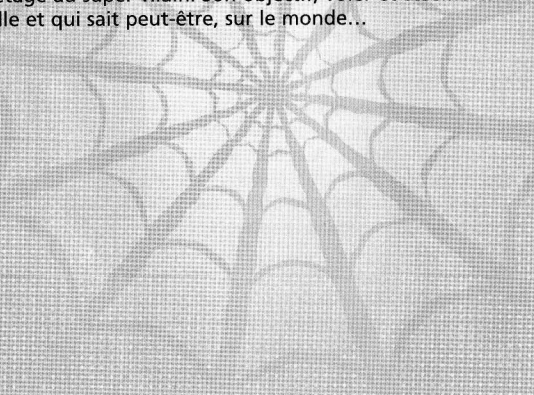


LE POINT SUR LA SITUATION...

Plus personne n'a peur d'une invasion du Symbiote. Le bon Docteur Octopus et ses complices sont à nouveau derrière les barreaux. Toute la ville s'apprête à pousser un soupir de soulagement. Et pourtant... Tout le monde sait que les super-vilains détestent le vide. Maintenant que Doc Ock est hors-circuit, il ne faudra sûrement pas longtemps pour que quelqu'un prenne sa place.

Le Dr Watts a mis au point un appareil qui confère à n'importe quelle être humain un pouvoir incroyable. Certains s'intéressent de très près à cette invention. Dans les mains de quelqu'un comme Electro, ses effets ne pourraient qu'être dévastateurs.

Comme à son habitude, Electro s'est entouré d'alliés et d'hommes de main, allant du truand de bas-étage au super-vilain. Son objectif, voler et assembler le Bio-Nexus pour régner sur la ville et qui sait peut-être, sur le monde...



LE JEU

Spider-Man, le super-héros local :

Nom : Peter Parker

Age : vingt ans et quelque

Taille : 1 m 78

Poids : 75 kg

Yeux : noisette

Cheveux : châains

Identité: secrète

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

Partenaires : les Vengeurs

Profession : Photographe au Daily Bugle

Pires ennemis : le Bouffon Vert, le Docteur Octopus, Venom, Carnage, Electro, le Vautour, l'Homme-Sable, le Lézard, Mysterio, le Caïd, le Caméléon, Kraven, le Scorpion et bien d'autres encore !

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

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

Pouvoirs

- Force et vitesse proportionnelles à une araignée de taille humaine
- Sens d'araignée qui l'informe des dangers et lui permet de localiser les signaux émis par ses Araignées-espion
- Capacité d'adhérer aux murs et à la plupart des surfaces



CREDITS

SPIDER-MAN 2!

Developed By
Vicarious Visions

Executive Producers

Karthik Bala
Tobi Saulnier

Project Manager

Vladimir Starzhevsky

Project Coordinator

Bret Dunham

Design Lead

Brent Boylen

Game Design and Scripting

Benjamin Raymond
Bret Dunham
Joshua Mosqueira
Karthik Bala
Carl Schell

Programmers

Chris McEvoy
Dave Calvin
Dmitriy Buluchevskiy

Art Director

Yaming Di

Art Lead

Carl Schell

Artists

Chong Guang Zhang
Denny Priyono
Rui Tong
Gap-Yuel Seo
Wesley Merrit

Animator

Jim Powell

Special Thanks

Andy Lomerson
Bradley Feldman
Dan Tanguay
Chris Degnan
Todd Masten
Kerry Coffey
Guha Bala

PUBLISHED BY

Activision Publishing, Inc.

Story Written by

T.Q. Jefferson
Brent Boylen
Marc Turndorf

Producer

T.Q. Jefferson

Production Coordinator

Jay Gordon

Production Assistant

Brian Pass

Senior Producer

Marc Turndorf

Vice President NA Studios
Murali Tegulapalle

Executive Vice President
World Wide Studios
Larry Goldberg

Global Brand Manager
John Heinecke

Marketing Associate
Matt Geyer

Vice President of
Marketing
Tricia Bertero

Executive Vice President
Global Publishing and BM
Kathy Vrabeck

Publicist
Lisa Fields

Legal
Michael Hand

V.P., Creative Services
Denise Walsh

Mgr., Creative Services
Jill Barry

Art Director
David Dalzell

Art & Storyboards
James Mayeda

QA Project Lead
Bruce Campbell



Senior Project Lead
Kragen Lum

QA Console Manager
Joe Favazza

QA Floor Lead
Carlos Monroy

Testers
Alonzo Clark, Miles Robinson,
Omari Valentine, Sean Osborn,
Jonas Anderson, Farhaad Alemozafar,
Curtis Askren, Nesh Luna,
Yoongsang Yu, Lou Studdert,
Eddie Flores

QA Super Weapon
Jason "Dark Fox" Potter

Customer Support Manager
Bob McPherson

Customer Support Leads
Rob Lim, Gary Bolduc, Mike Hill

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

FOR PARKER'S PORTFOLIO
Kid Mode & Easy – Kaare Andrews
Normal – Mark Bagley
Hard – John Romita, Sr.
Thanks guys!

SPIDER-MAN CONCEPT SUIT BY
Alex Ross and Dave Williams
(www.alexrossart.com)

AUDIO PRODUCTION
Music and Sound Design
PCB Productions

Audio Direction
Keith Arem

Music Performances by
Keith Arem
Jack Boughner
Steve Tushar
Curtis Mathewson

Title Music and Credits by
Todd Masten – Vicarious Visions

Voice Direction
T.Q. Jefferson
Keith Arem

Music Additional Sound FX Courtesy of
Tommy Tallarico Studios
(Yo Tommy!)



VOICE ACTING CAST

Rino Romano as Spider-Man
Palooka
Police Announcer

Dee Bradley Baker as
. Electro/Hyper-Electro
Computer 3
Lizard/Dr. Connors
Hammerhead
Beast

Kathryn Fiore as Computer Voice
Daran Norris as Sandman
Beetle
Public Address
Shocker

Jennifer Hale as Rogue
Dr. Watts
Computer 2

And

Stan Lee as Stan Lee

VOICE CASTING

Radical Expressions, Inc.

In Charge

Brigitte Burdine

Also Starring:

Ted Nordblum

STUDIO RECORDING

California Digital Post

Studio President

Del Casher

Studio Engineer

John Brady

Juniper Post

David Kitchens, Ben Zarai, Eric Reuveni,
Michael Kreple, Eric Corely

Full Motion Video by

Tigar Hare Studios/
Kickstart Productions, Inc.

In association with

Shanghai Digital Film Studio

Art/Animation Director

David Hare

Executive Producer

Jason Netter

Producer

Susan Norkin

Production Coordinator

Alison Travassos

Digital I/O Supervisor

John Burrus

In-House Designs

Douglas B. Netter

Animation Supervisor

Wei Li

Project Managers

Jing Xu, Shiwei Zhang

Lead Animator

Wenjing Ji

Animators

Yukun Bai, Da Chang, Gong Wen, Yong
Gu, Tao Zheng, Yiqing Zhao, Kai Cheng,
Xiaoyu Lu, Chunling Zhu, Qing Ling,
Zuming Zhang, Yu Pu, Lintiao Jiao,
Jianfeng Xu, Shu Wang

Compositor
Qianzhi Sun

*Motion Capture
Supervisor*
Qin Zhou

Motion Capture Engineers
Han Shen, Shao Ge,
Mingchuang Dong,
Yi Fang

*Motion Capture
Coordinator*
Jiexiang Zheng

System Administrators
Xiaofei Wu, Jian Fang

*FORWARD NEVER
STRAIGHT PRODUCTIONS*
Studio President
Chris Hepburn

Studio Engineer
Matt Stubbs

*PACKAGING AND
MANUAL PRODUCED BY*
Ignited Minds, LLC

ACTIVISION THANKS:
Mom, Dad, Neversoft,
Bobby Kotick, Brian Kelly,
Gene Bahng, Brian Bright,
Nicholas Favazza,
Nathan Lum, George
Rose, Stacey Drellishak,
Chris Archer,
Seth and Rachel Flaum,
Jim Summers, Jason
Wong, Indra Gunawan,

Suzy Luko,
Tanya Langston,
Kristina Starlin,
Bryant Bustamante,
Murali Tegulapalle,
Brian Clarke, Nicole
Willick, Marilena Morini,
Kelly D'Angelo,
Mike Larson,
Greg Goldstein,
Dave and Michelle
Popowitz,
Kip and Cathy Ballin,
Greg and Fiona Brook,
Dave Stohl, Nita Patel,
Melissa Chapman

ACTIVISION UK
*Senior VP European
Publishing*
Scott Dodkins

*Head of Marketing,
Affiliate Business*
Sarah Ewing

Brand Manager, UK & ROE
Alison Mitchell

*Head of Publishing
Services*
Nathalie Dove

*Localisation Project
Supervisor*
Tamsin Lucas

*Localisation Project
Managers*
Simon Dawes, Mark Nutt

Creative Services Manager
Jackie Whale

*European Production
Manager*
Heather Clarke

Artworking
Magnet Harlequin

Translation Services
Exequo

ACTIVISION FRANCE

Marketing Director
Bernard Sizey

Brand Manager
Carole Chachuat

PR Manager
Diane de Domecy

Marketing Assistant
Gautier Ormancey

Sales Manager
Antoine Seux



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 PRODUIT

IMPORTANT - A LIRE ATTENTIVEMENT : L'UTILISATION DE CE PROGRAMME EST SUJETTE AUX TERMES DE LA LICENCE DU LOGICIEL CI-DESSOUS. LE TERME "PRODUIT" 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 PRODUIT, 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 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 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 Produit et ne doit pas être considéré comme une vente de droits dans ce Produit.

DROIT DE PROPRIETE. 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 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 produit) 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 produit 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 produit à des fins commerciales. Reportez-vous aux informations ci-dessous pour des informations supplémentaires.
- Utiliser le produit ou permettre l'autorisation de ce produit sur plus d'une console à la fois.
- Vendre, louer, prêter, délivrer une licence, distribuer ou transférer ce produit, ou toute copie, sans l'autorisation écrite d'Activision.
- Désosser, extraire le code source, modifier, décompiler, démonter le produit ou créer des travaux dérivés de ce produit en totalité ou en partie.
- Supprimer, désactiver ou circonvenir toute marque ou label déposé(e) contenu(e) dans le produit.
- Exporter ou réexporter ce produit ou toute copie/adaptation en violation des lois ou arrêtés.

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 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.

SPECIFICATIONS POUR LE RETOUR DU SUPPORT D'ENREGISTREMENT

Lorsque vous retournez le support d'enregistrement pour remplacement, veuillez envoyer les cartouches originelles 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, ou de 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 £9,00 par cartouche 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 cartouche : 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 PRODUIT, 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'EVENTUALITE DE TELS DEGATS. LA RESPONSABILITE D'ACTIVISION NE DEPASSERA PAS LE PRIX ACTUEL DE LA LICENCE POUR UTILISER CE PRODUIT. CERTAINS ETATS/PAYS NE PERMETTENT PAS DES DEPENSSES 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.

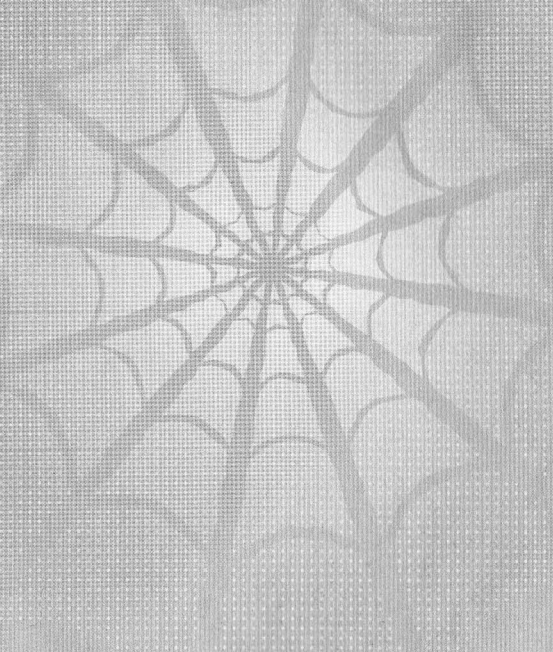
RESILIATION. Ce contrat sera résilié automatiquement sans aucun préjudice pour Activision , si vous ne respectez pas ses termes et conditions. Dans un tel cas, vous devez détruire toute copie de ce produit ainsi que ses composants.

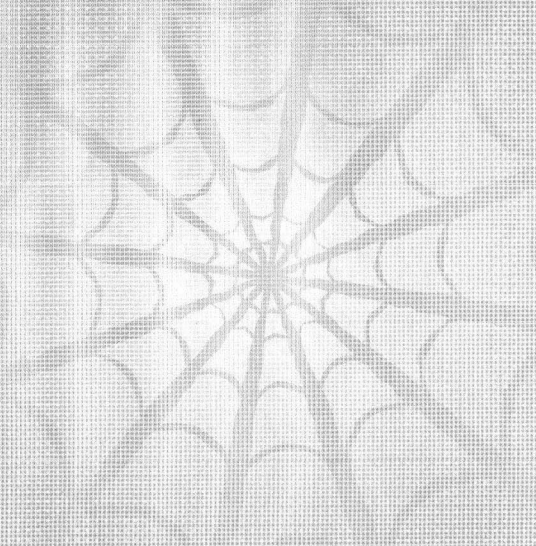
MISE EN DEMEURE. Puisque le non-respect des termes de ce contrat peut porter irrémédiablement préjudice à Activision, vous devez accepter qu'Activision soit habilitée, sans obligation, sécurité ou preuves de dommages, à avoir des recours équitables en respectant les ruptures de ce contrat, en plus des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

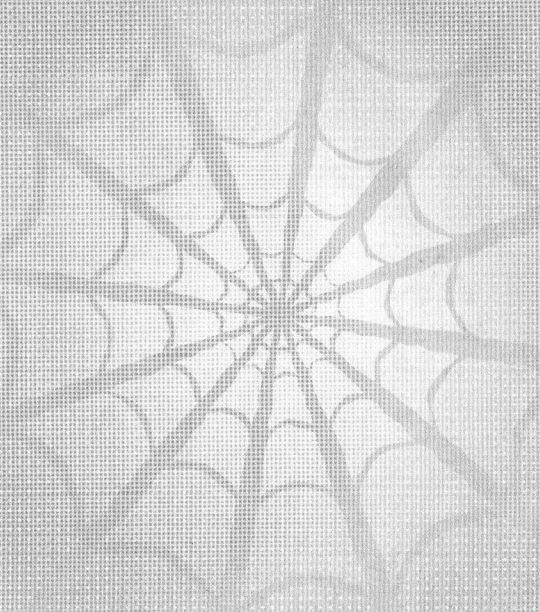
INDEMNITES. Vous acceptez d'indemniser, défendre et soutenir Activision, ses associés, affiliés, entrepreneurs, responsables, directeurs, employés et agents devant tous les torts, pertes et dépenses occasionnés directement ou indirectement par vos actes ou omissions en vertu de l'utilisation du Produit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

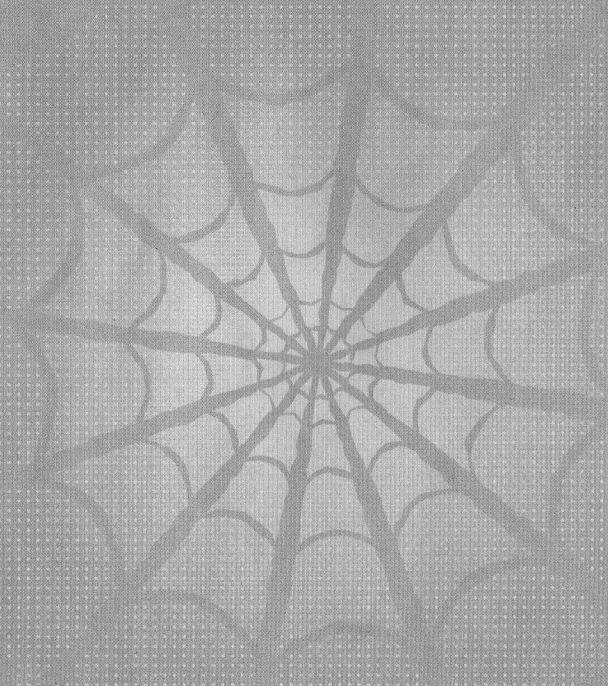
DIVERS. Ce contrat représente un accord global relatif à cette licence entre les parties et annule et remplace tout accord et représentation antérieurs entre elles. Il peut être modifié uniquement par écrit par les deux parties. Si une clause de ce contrat s'avère inapplicable pour une quelconque raison, 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 de Californie des Etats-Unis, applicable aux accords conclus, legal@activision.com.









Customer Service Numbers

• **Australia** _____ 1902 262 662 _____

Calls charged at \$1.65 (incl. GST) per minute.

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• **Österreich** _____ 0450 99 000 500 _____

Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/Sek.

Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.

• **Belgique/België/Belgien** _____ 011 301 306 _____

Veillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.

• **Danmark** _____ +45 33 26 68 20 _____

Åben Man-Tors 16.00-19.00

Du bedes ringe til dette kundeservicenummer for support til din PlayStation.

• **Suomi** _____ 0600 411 911 _____

"4,70 fiin/min + ppm avoinna ark 17-21"

Soita näihin asiakaspalvelunumeroihin vain PlayStation-laitteistotukea varten

• **France** _____ 0803 843 843 _____

Veillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.

• **Deutschland** _____ 01805 / 766 977 _____

Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.

• **Greece** _____ (00 301) 6777701 _____

Παρακαλούμε να καλείτε αυτά τα Τηλέφωνα Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για τεχνική υποστήριξη για την κονσόλα PlayStation

• **Ireland** _____ (01) 4054022 _____

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• **Italia** _____ 848 82 83 84 _____

Chiamare i numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation.

• **Nederland** _____ 0495 574 817 _____

Wij verzoeken u deze klantenservicenummers alleen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation apparatuur.

• **New Zealand** _____ (09) 415 2447 _____

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• **Norge** _____ 2336 6600 _____

• **Portugal** _____ (01) 318 7450 _____

Por favor, contacte os seguintes números do nosso Serviço de Atendimento ao Cliente se tiver alguma dúvida ou problema com qualquer produto de hardware PlayStation

• **España** _____ 902 102 102 _____

Por favor, llama a los siguientes números de nuestro Servicio de Atención al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.

• **Sverige** _____ 08-587 610 00 _____

Vänligen ring följande kundtjänstnummer enbart om problem uppstår på PlayStations programvara.

• **Schweiz/Suisse** _____ 0900 55 20 55 _____ Ein Anruf kostet Fr. 1. -/min.

Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen.

• **UK** _____ 08705 99 88 77 _____

SPIDER-MAN

VOTRE VIE NE TIENT PLUS QU'À UN FIL !

Tissez votre toile dans un monde grouillant de truands diaboliques et de génies maléfiques. C'est du chacun pour soi ! Spider-Man, le super-héros préféré des New-yorkais est prêt à relever le défi. Et vous ?

Vous ne jouez pas à Spider-Man...
vous êtes Spider-Man.

Spider-Man™: The Movie Game disponible sur votre console PlayStation®2.



Défiez la gravité !

Réalisez de nouvelles acrobaties plus impressionnantes les unes que les autres.

Combattez les méchants

Affrontez une nouvelle race de super-vilains.



PlayStation®2

ATVI France SARL, 29, Boulevard du Général Delambre, 95870 BEZONS, FRANCE

Spider-Man et tous les autres personnages Marvel, TM & © 2002 Marvel Characters, Inc. Spider-Man, the movie, © 2002 Columbia Pictures Industries, Inc. Tous droits réservés. Game code © 2001, 2002 Activision, Inc. et ses filiales. Publié et distribué par Activision Publishing, Inc. Activision est une marque déposée d'Activision, Inc. et ses filiales. Tous droits réservés. Toutes les autres marques et tous les noms de marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

MARVEL

80482.221.FR

SLES-03624



and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

5030917016844

ACTIVISION

activision.com