

GAME BOY ADVANCE

AGE-BRIE-USA

# GHOST RIDER



MANUEL D'UTILISATION

MARVEL

COLUMBIA  
PICTURES



2K

**VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE LIVRET JOINT À CE PRODUIT CONCERNANT LES PRÉCAUTIONS À PRENDRE AVANT DE JOUER AVEC VOTRE SYSTÈME NINTENDO®, LES CARTOUCHES DE JEU OU LES ACCESSOIRES. CE MANUEL RENFERME DES RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS EN MATIÈRE DE SÉCURITÉ.**

**INFORMATION IMPORTANTE EN MATIÈRE DE SÉCURITÉ - VEUILLEZ LIRE LES PRÉCAUTIONS SUIVANTES AVANT L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.**



## **AVERTISSEMENT - Crises d'épilepsie**

- Certaines personnes (environ une sur 4 000) sont susceptibles d'avoir des convulsions ou une perte momentanée de connaissance lorsqu'elles sont exposées à des lumières clignotantes, par exemple en regardant la télévision ou en jouant à un jeu vidéo, même chez des personnes sans antécédent épileptique.
- Toute personne qui a souffert de convulsion, de perte momentanée de connaissance ou autre symptôme liés à l'épilepsie devrait consulter un médecin avant de jouer à des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants lorsque ceux-ci jouent à des jeux vidéo. Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ou votre enfant ressentez l'un ou l'autre des symptômes suivants :

**Convulsions  
Trouble de vision**

**Spasme oculaire ou musculaire  
Mouvements involontaires**

**Perte de connaissance  
Désorientation**

Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie en jouant à un jeu vidéo :

1. Installez-vous dans un endroit le plus éloigné possible de l'écran.
2. Jouez sur un écran de la plus petite taille possible.
3. Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou manquez de sommeil.
4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
5. Faites une pause de dix à quinze minutes toutes les heures.



## **AVERTISSEMENT - Blessures causées par des mouvements répétitifs et fatigue oculaire**

Le fait de jouer à des jeux vidéo peut provoquer des douleurs aux muscles et aux articulations, ainsi que des irritations de la peau et de la fatigue oculaire après quelques heures. Prenez les précautions suivantes pour éviter des affections comme une tendinite, le syndrome du tunnel carpien, les irritations cutanées ou la fatigue oculaire :

- Évitez de jouer trop longtemps. On conseille aux parents de surveiller si la période de jeu de leur enfant est appropriée.
- Faites une pause de dix à quinze minutes toutes les heures, même si vous estimez ne pas en avoir besoin.
- Si vous ressentez de la fatigue ou de la douleur aux mains, aux poignets, aux bras ou aux yeux pendant que vous jouez, arrêtez et prenez une pause de quelques heures avant de revenir au jeu.
- Si la douleur persiste aux mains, aux poignets, aux bras ou aux yeux pendant que vous jouez ou après, cessez de jouer et consultez un médecin.



## **AVERTISSEMENT - Fuite des piles**

Les systèmes de jeux vidéo portables Nintendo sont dotés d'un bloc-pile au lithium-ion rechargeable. L'écoulement de produits contenus dans le bloc-pile ou la combustion de ces produits peut causer des blessures et endommager votre console. S'il y a fuite, évitez tout contact avec la peau. S'il y a contact, lavez à fond la peau immédiatement à l'eau et au savon. Si l'écoulement vient en contact avec les yeux, rincez à fond immédiatement et voyez un médecin.

Pour éviter les fuites d'acide de vos piles :

- Évitez d'exposer le bloc-piles à des chocs excessifs, à des vibrations ou à des liquides.
- Abstenez-vous de désassembler le bloc-piles, de tenter de le réparer ou de le déformer.
- Ne jeter pas le bloc-piles dans les flammes;
- Évitez de toucher aux bornes du bloc-piles ou de causer un court-circuit en les laissant entrer en contact avec un objet de métal.
- Abstenez-vous de retirer ou d'endommager l'étiquette du bloc-piles.

*Le sceau officiel est votre assurance  
que ce produit est licencié ou  
fabriqué par Nintendo. Recherchez  
toujours ce sceau lorsque vous  
achetez des systèmes,  
des accessoires, des  
jeux vidéo ou des  
produits connexes.*

Nintendo ne permet pas la vente ou l'utilisation de  
produits qui ne portent pas le sceau officiel Nintendo.



**TEEN  
ADOLESCENTS**



CONTENT RATED BY  
CONTENU ÉVALUÉ PAR  
**ESRB**

HOMOLOGUÉ PAR



NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE SCEAU OFFICIEL SONT DES MARQUES COMMERCIALES DE NINTENDO.  
© 2001 NINTENDO. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

CETTE CARTOUCHE DE JEU FONCTIONNE SEULEMENT AVEC LES  
SYSTÈMES DE JEU VIDÉO GAME BOY® ADVANCE, GAME BOY® MICRO  
OU NINTENDO DS™.

#### Information légale importante

La copie d'un jeu vidéo pour tout système Nintendo est illégale et strictement interdite par les lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Les copies « de secours » ou d'« archivage » ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires pour la protection de votre logiciel. Les contrevenants seront poursuivis en justice.

Ce jeu vidéo n'est pas conçu pour utilisation avec un appareil de copie ou tout accessoire non licencié. L'utilisation d'un tel appareil annulera votre garantie de produit Nintendo. Nintendo et (ou) tout fabricant licencié ou distributeur Nintendo ne sont pas responsables de tout dommage ou perte causés par l'utilisation d'un tel appareil. Si l'utilisation d'un tel appareil entraîne l'arrêt du fonctionnement de votre jeu, déconnectez l'appareil soigneusement pour éviter tout dommage et continuez à jouer normalement. Si votre jeu cesse de fonctionner et si vous n'y avez connecté aucun appareil, veuillez contacter le « Soutien technique » ou le « Service à la clientèle » de l'éditeur de jeu.

Le contenu de cette mise en garde n'a aucune incidence sur vos droits. Ce livret et d'autres imprimés accompagnant ce jeu sont protégés par les lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle.

Rev-D (L)

# **TABLE DES MATIÈRES**

**DÉMARRAGE....4**

**INTRODUCTION....6**

**JOUER UNE PARTIE....7**

**MODE HISTOIRE....8**

**AMÉLIORATIONS....15**

**EXTRAS....17**

**CONNAÎTRE VOTRE ENNEMI....17**

**CRÉDITS....23**

**GARANTIE LIMITÉE DU LOGICIEL ET**

**CONVENTION D'UTILISATION SOUS LICENCE....27**

**GARANTIE....31**

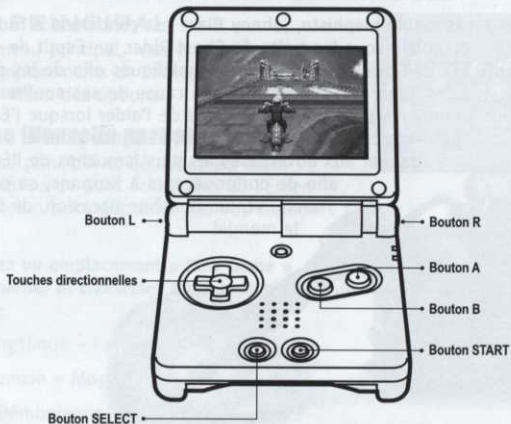
**SOUTIEN TECHNIQUE....33**

**INSCRIVEZ-VOUS CHEZ NOUS!....33**

## DÉMARRAGE

1. Mettez hors tension le système Nintendo® Game Boy® Advance.
2. Insérez la cartouche de jeu Ghost Rider<sup>MC</sup> dans le Game Boy® Advance. Appuyez fermement pour vous assurer que la cartouche est insérée correctement.
3. Mettez le Game Boy® Advance sous tension. L'écran de démarrage s'affichera.
4. Quand l'écran de choix de langue apparaîtra, faites votre choix et appuyez sur le bouton **A**.
5. Appuyez sur le bouton **START** pour accéder au menu principal.

GAME BOY® ADVANCE SP



## INTRODUCTION

Trompé par le diable Méphisto, Johnny Blaze est condamné à rôder, dès le coucher du soleil, sous les traits du Ghost Rider, un Esprit de vengeance qui doit pourchasser les êtres maléfiques afin de les punir pour leurs actes. Bien que Méphisto soit la cause de ses souffrances éternelles, Johnny n'a pas d'autre choix que de l'aider lorsque l'Enfer le lui demande. Johnny doit devenir le Ghost Rider et s'attaquer aux adversaires les plus farouches de l'Enfer afin de porter secours à Roxanne, sa petite amie, et, par la même occasion, de sauver le monde!



## JOUER UNE PARTIE

### MENU PRINCIPAL

Depuis le menu principal, vous pouvez accéder à l'un des trois emplacements de sauvegarde disponibles ainsi qu'au menu des options.

### New Game (Nouvelle partie)

Jouez au jeu principal et détruisez les âmes malfaisantes qui se sont échappées de l'Enfer! Ramassez les orbes pour améliorer vos capacités au combat.

Sélectionnez un emplacement « New Game » (Nouvelle partie) et choisissez entre trois niveaux de difficultés :

Angelic (Angélique – Facile)

Human (Humain – Moyen)

Demonic (Démoniaque – Difficile)



## OPTIONS

Modifiez les paramètres du jeu (Effets sonores et musique...).

## EXTRAS

Accédez aux dessins que vous avez déverrouillés dans le Story Mode (Mode Histoire). Cette rubrique est uniquement accessible lorsque vous avez terminé le jeu à 100 % au niveau de difficulté Demonic (Démoniaque).

## MODE HISTOIRE

### ÉCRAN STORY MODE (MODE HISTOIRE)

Vous pouvez voir, depuis cet écran, le déroulement de l'aventure de Ghost Rider, découpée de gauche à droite en niveaux distincts. L'histoire est divisée en 5 chapitres, eux-mêmes divisés en plusieurs sections.

### Parcourir

Pour accéder aux différentes sections, appuyez sur les touches directionnelles ← et →.



Depuis l'écran Story Mode (Mode Histoire), vous pouvez :

**Entrer dans un niveau :** mettez un niveau ouvert en surbrillance puis appuyez sur le bouton **A** pour y pénétrer.

## **Progression**

Quand l'aventure commence, Ghost Rider, le Motard Fantôme, se trouve en Enfer; il doit revenir sur terre afin de traquer les âmes démoniaques qui se sont échappées!

En achevant un niveau, vous déverrouillerez le suivant, faisant ainsi progresser l'histoire jusqu'à la bataille finale. Certains niveaux se jouent à pied alors que d'autres se jouent en moto; chaque chapitre se termine par une bataille titanesque pendant laquelle Ghost Rider doit affronter un adversaire d'une grande puissance.

## **NIVEAUX À PIED**

Dans les niveaux pendant lesquels Ghost Rider se déplace à pied, vous devez affronter des vagues d'ennemis pour atteindre la fin de la section.

## Commandes de base

**Bouton L :**

Empoigner un adversaire



**Touche directionnelle ↑ :**

Se protéger



**Touches directionnelles ←/→ :**

Se déplacer vers la gauche et vers la droite



**Bouton R :**

Sauter



**Touche directionnelle ↓ :**

S'accroupir



**Bouton B :**

Coup de poing



**Bouton A :**  
Attaque à la chaîne



**Bouton Select :**  
Menu des améliorations



**Bouton Start :**  
Menu Pause



## COMBATTRE

### Attaques combinées

Attaquez les ennemis en exécutant des combinaisons d'attaques légères et puissantes, de sauts et de blocages.

Au cours de l'aventure, vous aurez la possibilité de dépenser des orbes pour améliorer les pouvoirs et les attaques de Ghost Rider, lui permettant ainsi d'apprendre de nouvelles attaques.

### Orbes démons

Les ennemis vaincus laisseront échapper des orbes :

- Les JAUNES remplissent la jauge de vie de Ghost Rider
- Les BLEUS remplissent la barre de mana de Ghost Rider
- Les VIOLETS augmentent le nombre au compteur d'orbes démons



## Barre de mana (Magie)

Lors des combats, Ghost Rider remplit également sa barre de mana. Cette barre se charge un peu plus à chaque fois que Ghost Rider ou ses ennemis subissent des dégâts. Les attaques combinées feront également monter plus rapidement le compteur de combinaisons et augmenteront la quantité de mana obtenue lorsqu'un ennemi sera frappé. Il y a deux utilisations associées à la barre de mana :



### **Guard (Protection)**

Quand vous appuyez sur la touche directionnelle **↑**, Ghost Rider relève sa garde et se protège ainsi des attaques frontales. L'utilisation de la capacité Guard (Protection) diminue la quantité de mana.

### **Thirst for Vengeance (Soif de vengeance)**

Une fois ce pouvoir déverrouillé, appuyez sur **le bouton L + le bouton R** pour laisser libre cours à la Soif de vengeance de Ghost Rider! Tant que la barre de mana ne sera pas complètement vide, Ghost Rider infligera des dégâts supérieurs et aucun ennemi ne pourra l'arrêter! Pendant toute la durée de ce pouvoir, Ghost Rider sera en mesure d'ébranler même les adversaires les plus coriaces. Quand ce pouvoir est disponible, Ghost Rider est même capable d'empoigner ses adversaires afin de leur infliger le terrible Regard d'expiation. Une attaque qui punit les ennemis et vous octroie un plus grand nombre d'orbes démons.

### **EN MOTO**

Dans les niveaux où il chevauche sa moto de l'enfer, Ghost Rider doit parcourir un circuit et franchir la ligne d'arrivée, tout en détruisant les adversaires se trouvant sur son chemin et en utilisant les pouvoirs de sa moto de l'enfer afin de surmonter les différents obstacles.

## Commandes de base

**Bouton L :**

Freiner



**Touches directionnelles ←/→ :**

Déplacer la moto



**Bouton B :**

Attaque circulaire à la chaîne



**Bouton R :**

Accélérer



**Touche directionnelle ↓ :**

Décélérer



**Bouton A :**

Projectile de l'enfer



**Bouton Start :** mettre le jeu en pause

## AMÉLIORATIONS

Au cours de l'aventure, vous pouvez augmenter votre force et vos capacités grâce aux orbes que vous récupérez.

En appuyant sur le bouton **SELECT** à tout moment pendant la partie, vous pouvez accéder au menu Upgrades (Améliorations) où vous pourrez améliorer votre personnage. Utilisez les touches directionnelles **←** et **→** pour faire défiler les différentes rubriques, mettez les éléments souhaités en surbrillance à l'aide des touches directionnelles **↑** et **↓**, puis appuyez sur le bouton **SELECT** pour dépenser les orbes et acheter des éléments.

Il existe plusieurs manières d'améliorer vos capacités :

### NOUVELLES ATTAQUES

#### **Hell Strikes (Assaut de l'Enfer)**

Achetez de nouvelles attaques pour vos combinaisons de coups de poing.

#### **Hell Chain Air (Attaque aérienne à la chaîne de l'enfer)**

Une fois ce pouvoir déverrouillé, améliorez la puissance de vos attaques aériennes à la chaîne.

## **Heavy Combos (Combinaisons d'attaques puissantes)**

Achetez des combinaisons d'une puissance titanesque, ex : « Jet Punch » (Coup de poing aérien), une attaque dévastatrice où Ghost Rider saute et écrase son adversaire avec une force terrifiante.

## **STATS (STATISTIQUES)**

### **Health (Santé)**

Augmentez votre santé pour bénéficier d'une meilleure espérance de vie pendant les combats!

### **Mana (Magie)**

Augmentez la taille de la barre de mana afin de faire durer le pouvoir Thirst for Vengeance (Soif de vengeance) plus longtemps et obtenez encore plus de récompenses à l'aide de vos Regards d'expiation.

### **Fists Power (Puissance des poings)**

Faites monter en niveau les attaques au poing (3 niveaux).

### **Chain Power (Puissance de la chaîne)**

Faites monter en niveau les attaques à la chaîne (3 niveaux).

## EXTRAS

### AFFICHER LES EXTRAS

Pour afficher les extras que vous avez déverrouillés, sélectionnez « Extras » depuis le menu principal et parcourez le diaporama à l'aide des touches directionnelles ←/→.

## CONNAÎTRE VOTRE ENNEMI



### Fire Spitter (Cracheur de feu)

Faisant office d'artillerie de l'Enfer, le cracheur de feu est un parent proche du démon rasoir. Il utilise ses griffes pour creuser la terre et s'y fixer solidement afin d'expulser dans les airs des crachats de feu, exactement comme un mortier vivant.

### Claw Ogre Demon (Démon ogre griffu)

Mastodonte des armées de l'Enfer, ce géant gargantuesque écrase comme un rouleau compresseur les lignes ennemies. Armé de gigantesques griffes acérées dont il se sert comme arme principale, il déchire les adversaires qui osent lui faire face. Son minuscule cerveau est bien protégé à l'intérieur de son ignoble tête, à peine visible, enfouie entre ses monstrueuses épaules.





### **Hell Bat (Chauve-souris de l'enfer)**

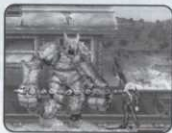
Une créature aux formes de ptérodactyle dont la morsure fait très mal. Élevée par les soldats dans le but de dévorer les cadavres sur les champs de bataille, cette créature développa par la suite un penchant pour le combat et devint donc un membre à part entière des armées de

l'Enfer. Ses griffes sont assez puissantes pour arracher la tête de ses ennemis.

### **Lilin Scythe Beast (Créature faucheuse)**

L'une des nombreuses créations monstrueuses de Lilith, la Créature faucheuse était jadis un être humain. On devine encore les vestiges de son anatomie, déchirés par les faux et les lames en forme d'os qui dépassent de ses membres.

Son visage et son corps sont cachés par une multitude de lanières et de sangles en cuir qui maintiennent tant bien que mal les différentes parties de ce qui forme cette entité mutante.



### **Gressil Earth Elemental (Élémentaire de la terre Gressil)**

La forme mutante monstrueuse de Gressil, le compagnon de Blackheart. Golem boursoufflé se déplaçant très lentement, arborant des fissures en guise de veines et des gemmes à la place des yeux, Gressil a fusionné avec son

environnement jusqu'à ce que sa forme humaine d'origine ne soit plus qu'un vague souvenir au beau milieu de la roche et des pics composant cette entité grossièrement taillée.



### **Katana Ninja (Ninja Katana)**

Des Ninjas sous le commandement du vampire Blackout qui ont été infectés par de l'Essence Démon. Équipés de vision nocturne et des meilleurs katanas que le grand Seigneur Deathwatch puisse offrir, ces Ninjas sont une combinaison redoutable de la puissance démoniaque brute et de la technique de grande précision Ninja.

### **Shuriken Ninja (Ninja Shuriken)**

Ce membre des forces Ninja de Blackout est équipé de shurikens aussi tranchants que des lames de rasoir, capables de pénétrer indifféremment les armures, les os et les métaux.



### **Demon Crows (Corbeaux démon)**

Des corbeaux d'assaut malades appartenant au terrible « Épouvantail », l'une des créatures de fin de chapitre.



### **Abigor Air Elemental (Élémentaire de l'air Abigor)**

Lorsqu'il fut entièrement possédé par l'Essence Démon, Abigor le déchu devint un spectre tourbillonnant, ses membres et le reste de son corps en mouvement perpétuel. Tout comme le vent, il est rapide, mais également très puissant. Son visage est dissimulé sous un capuchon en loques.

### **Demon Biker Gang Member (Membre démon de la bande des motards)**

Un « Hell's Angel » possédé par de l'Essence Démon. Déjà un bagarreux né avant sa mutation, ce motard est à présent une créature jouissant d'une force de frappe à ne pas négliger. Transporte un tuyau fusionné avec les mains.



### **Demon Sword Clown (Clown démon à épée)**

Ce clown au sourire démoniaque se souvient encore des tours qu'il faisait dans son ancienne vie. Surtout celui portant le nom « les cent épées », pendant lequel il enfonçait (soi-disant) cent épées dans une boîte abritant un volontaire. Sa possession démoniaque lui a permis de

concocter une variante de son tour où il fait fi de tout artifice.



### **Muck Monster (Monstre gadoue)**

Attraction populaire de la foire, le Monstre gadoue était un géant composé de déchets en putréfaction à qui une malédiction donna la vie. Possédé à présent par l'Essence Démon, le Monstre gadoue est un mastodonte suppurant qui erre dans le carnaval à la recherche de victimes à démolir et à absorber dans sa masse gélatineuse.

### **Demon Bomb Clown (Clown démon à bombe)**

Le clown démoniaque amusait jadis les foules en lançant dans le public des bombes à eau. Il passe à présent son temps à assouvir son obsession avec de véritables bombes, jetant des ribambelles d'explosifs faits maison à toutes personnes croisant son chemin.



## NOTES

# CRÉDITS

## Développé par Magic Pockets

### Directeur

Stéphane Dupas

### Directeur financier

Patrick Guillanton

### Directeur technique

Éric Zmiro

### Directeur artistique

Étienne Jacquemain

### Chef de projet

Thomas Baillet

### Assistant de production

Alexandre Migeon

### Concept du jeu

Étienne Jacquemain

Olivier Baron

Pierre André

### Programmeurs

Éric Zmiro

Frédéric Goset

### Graphistes

Jérôme Lignier

Olivier Baron

Sébastien Lucas

Samir Moussa

### Concepteurs des niveaux

Alexandre Migeon

David Sacomant

Jérôme Lignier

### Responsable AQ

Éric Legue

### Moteur audio

Shin'En Multimedia

### Rémerciements spéciaux

Jean-Karl Tupin-Bron

Adeline Mosca

Christophe Théry

## 2K Publishing

### Président

Christoph Hartmann

### Directeur de l'exploitation

David Ismaïler

### Directeur général 2K West

Adam Sussman

### V.-p., Développement du produit

Greg Gobbi

### V.-p., Vente et licence

Steve Glickstein

### Directeur du développement

Jon Payne

### Producteurs

Sean R. Scott

Anthony DeLuca

### Producteur associé

James Pacquing

**V.-p., Commercialisation**

Sarah Anderson

**Directeur, Commercialisation**

Tom Bass

**Première responsable, Produit international**

Christina Recchio

**Directrice, Relations publiques**

Marcelyn Ditter

**Spécialiste, Multimedia**

Larry Stephens

**Directeur, Opérations**

Dorian Rehfield

**Directeur artistique,**

Services créatifs

Lesley Zinn

**Responsable, Page web**

Gabe Abarcar

**Concepteur, Page web**

John Kauderer

**Analystes**

Walt Williams

Jim Yang

**Responsable, Vente et licence stratégiques**

Paul Crockett

**Premier responsable, Production**

Jack Scalici

**Responsable, Production**

Lydia Jenner

**Directeur, AQ**

Lawrence Durham

**Responsable, AQ**

Michael Chang

**Chef d'équipe, AQ**

Tristan Clark

**Testeurs, AQ**

Josh Ewing

Jeremie Priest

Jake Day

Shawn Watson

Willie Hein

Cory Poudrier

Chris Lehmann

Mike Melody

Rob Newman

Triston Wall

Eric Lane

Sean Miller

Ryan Norton

Pete Mamakos

Daniel Faulconer

Nick Ferguson

Ken Wallace

Michael Mercer

Abe Munoz

Charles Sheffield

Ian Clark

Jacob Faulconer

**Responsable, Standards AQ**

Michael Greening

**Testeurs, Standards AQ**

Paul Diaz

Andrew Garrett  
Eric Lane  
Matt Newhouse

**Administrateur de réseau**  
James Curry

**Technicien réseau/Soutien  
produit**  
Adam Birstock

## **2K Publishing**

**Directeur général**  
Neil Ralley

**Directeur, Relations publiques**  
Markus Wilding

**Directeur, Commercialisation**  
Matthias Wehner

**Responsables, Produit**  
Ben Wyer-Roberts  
Lia Tsele

**Responsable, Relations  
publiques**  
Karl Unterholzner

**Directrice, Licences**  
Claire Roberts

**Directeur, Développement**  
Fernando Melo

**Producteur virtuel**  
Daniel Bailie

**Équipe de développement**  
Denby Grace  
Mark Ward  
Sajjad Majid  
Simon Picard

**Gestionnaire, Localisation**  
Scott Morrow

**Directeur, AQ**  
Chris Rowley

**Superviseur AQ**  
Domenic Giannone

**Techniciens principaux, AQ**  
Alex Cox  
Steve Manners

**Premiers techniciens, AQ**  
Ian Moore  
Arsenio Formoso

**Techniciens, AQ**  
Kephuc Nguyen  
Rob Jenkins  
Natalie Holkham  
Michael Bunning  
Denver Cockell  
Russell Keawpanna

**Superviseur, Localisation AQ**  
Iain Willows

**Responsable de projet,  
Localisation AQ**  
Karen Rodríguez Anadón

**Technicien, Localisation AQ**  
Marco Angiuoni  
Alessandro Cilano  
Alessandro Gatti

Adele Dalena  
Pascal Geille  
Nicolas Adam  
Istvan Tajnay  
Didier Pruvot  
Sebastian Sparr  
Sebastian Frank  
Terryll Garrison  
Mirko Stoeckigt  
Hugo Sieiro  
Beatriz Gonzalez  
Noelia Gonzalez

**Ingénieur matricage**  
Wayne Boyce

**Remerciements spéciaux**

Ames Kirshen  
Bob Sabouni  
Andy Babb  
Jean Raymond  
Kristin Ladner  
Marc Berman  
Bob Blau  
David Boutry  
Ryan Brant  
Alice Chuang

Scott DeFreitas  
David Edwards  
Dan Einzig  
David Gershik  
Megan Henretta  
Jenn Kolbe  
Susan Lewis  
Jerry Luna  
Xenia Mul  
Tim Perry  
Drew Smith  
Nan Teh  
Take-Two Sales  
Natalya Wilson  
Peggy Yu

**MARVEL  
ENTERTAINMENT INC.**

**Vice-président et producteur  
exécutif, Interactif**  
Ames Kirshen

**Président, Produits de  
consommation internationaux**  
Tim Rothwell

**Conseillers juridiques**  
Seth Lehman  
Joshua M. Silverman  
Carl Suecoff

**Remerciements spéciaux**  
Ari Arad, Avi Arad, Kevin Feige  
Amy Sowers-Wyckoff,  
Jana Haney

**Sony-Columbia Pictures**  
Remerciements spéciaux à  
Sony Pictures Consumer  
Marketing, à Sony Imageworks  
et à Mark Steven Johnson

## **GARANTIE LIMITÉE DU LOGICIEL ET CONVENTION D'UTILISATION SOUS LICENCE**

TOUTE UTILISATION DE CE LOGICIEL EST ASSUJETTIE AUX PRÉSENTES GARANTIE LIMITÉE ET CONVENTION D'UTILISATION SOUS LICENCE (LA « CONVENTION ») ET RÉGIE PAR LES DISPOSITIONS DÉTAILLÉES CI-DESSOUS. LE « LOGICIEL » COMPREND TOUTES LES COMPOSANTES LOGICIELLES RELATIVES À CETTE CONVENTION, LES MANUELS, L'EMBALLAGE AINSI QUE TOUT AUTRE MATÉRIEL OU DOCUMENT IMPRIMÉ, ÉLECTRONIQUE OU EN LIGNE ET TOUTE COPIE DU PRÉSENT LOGICIEL ET DE SES COMPOSANTES. EN DÉBALLANT, INSTALLANT ET (OU) UTILISANT LE PRÉSENT LOGICIEL ET AUTRES COMPOSANTES L'ACCOMPAGNANT, VOUS ACCEPTEZ LES DISPOSITIONS DE LA PRÉSENTE CONVENTION AVEC TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC., (LE « CONCÉDANT DE LICENCE »).

**LICENCE :** en vertu de la présente Convention et de ses dispositions, le CONCÉDANT DE LICENCE vous accorde par les présentes le droit et l'autorisation limités, incessibles et non exclusifs d'utiliser une copie du présent Logiciel pour votre usage personnel sur une seule console. Vous êtes autorisé à utiliser le Logiciel et convenez par les présentes qu'aucune propriété ou aucun titre afférent au Logiciel ne vous est cédé ou affecté et que la présente Convention ne doit d'aucune façon être interprétée comme la vente de quelque droit que ce soit relatif au Logiciel. Tous les droits qui ne sont pas expressément accordés en vertu de cette Convention sont des droits réservés au CONCÉDANT DE LICENCE et, le cas échéant, à ses propres concédants.

**DROIT DE PROPRIÉTÉ :** le CONCÉDANT DE LICENCE conserve tous les droits, titres et intérêts afférents au présent Logiciel, y compris mais sans s'y limiter, la totalité des droits d'auteur, marques commerciales, secrets commerciaux, raisons sociales, droits d'exclusivité, brevets, titres, codes informatiques, effets audiovisuels, thèmes, personnages, noms de personnages, scénarios, dialogues, paramètres, œuvres artistiques, effets sonores, œuvres musicales et droits moraux. Le présent Logiciel est protégé en vertu de la loi américaine en matière de droit d'auteur, ainsi que des autres lois ou traités de même nature partout dans le monde. Il est interdit de copier, reproduire ou distribuer le Logiciel, en tout ou en partie, de quelque façon ou sur quelque support que ce soit sans l'autorisation préalable par écrit du CONCÉDANT DE LICENCE. Toute personne qui copie,

reproduit ou distribue le Logiciel, en tout ou en partie, contrevient volontairement aux lois sur le droit d'auteur et pourra être l'objet de poursuites civiles ou criminelles. Avertissement : toute contravention aux droits d'auteur est passible d'une amende pouvant atteindre 100 000 \$ US par délit. Le présent Logiciel contient certaines composantes sous licence et les concédants du **CONCÉDANT DE LICENCE** peuvent protéger leurs droits en prévision de toute contravention à la présente Convention.

#### **MODALITÉS DE LA LICENCE**

Vous convenez que sont interdits :

- (a) l'exploitation commerciale du présent Logiciel;
- (b) la distribution, la concession, l'attribution de licence, la vente, la location, ainsi que toute cession ou affectation du présent Logiciel, ou de toute copie dudit Logiciel, sans obtenir au préalable l'autorisation expresse par écrit du **CONCÉDANT DE LICENCE**;
- (c) la fabrication de copies du présent Logiciel ou de ses composantes mentionnées aux présentes, sauf à des fins de copies de secours ou d'archives;
- (d) l'utilisation ou l'installation du Logiciel sur un réseau, à des fins d'utilisation en ligne, ou sur plus d'une console au même moment (ou toute autorisation à d'autres personnes de le faire), sauf dans les cas précisés dans le Logiciel ou la présente Convention;
- (e) la sauvegarde du présent Logiciel sur un disque dur ou tout autre dispositif de stockage, ce qui implique l'obligation d'utiliser le Logiciel à partir du CD-ROM ou DVD-ROM inclus (même si le Logiciel peut automatiquement enregistrer une partie de son contenu sur le disque dur pendant son installation, en vue d'un fonctionnement plus efficace);
- (f) l'utilisation ou la copie du présent Logiciel dans tout centre de jeux informatiques ou tout autre site de location; à certaines conditions, le **CONCÉDANT DE LICENCE** peut offrir une Convention d'utilisation sous licence distincte à votre site pour permettre l'utilisation commerciale du présent Logiciel;
- (g) la décompilation, le désassemblage ou toute autre modification du Logiciel, en tout ou en partie;

(h) le retrait ou la modification de tout avis ou de toute étiquette stipulant les droits de propriété, à l'extérieur ou à l'intérieur du Logiciel et

(i) le transport, l'exportation ou la réexportation (directement ou indirectement) vers des pays où il est interdit de recevoir de tels Logiciels en vertu soit des lois américaines en matière d'exportation, soit de réglementations afférentes ou en contravention, de quelque façon que ce soit, des dites lois ou réglementations qui peuvent être amendées de temps à autre.

**GARANTIE LIMITÉE :** le **CONCÉDANT DE LICENCE** garantit à l'acheteur original du présent produit que le support original sur lequel le Logiciel est enregistré est exempt de toute défectuosité de matériel et de main-d'œuvre, dans des circonstances d'utilisation normales, et ce, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Si ce support est trouvé défectueux pendant la période de la garantie, le **CONCÉDANT DE LICENCE** convient de le remplacer, sans frais pour l'acheteur, à condition que le Logiciel soit encore fabriqué par le **CONCÉDANT DE LICENCE**. Dans le cas où le Logiciel en question n'est plus disponible, le **CONCÉDANT DE LICENCE** se réserve le droit de lui substituer un programme semblable de valeur égale ou supérieure. Cette garantie est limitée au support d'enregistrement original du Logiciel fourni par le **CONCÉDANT DE LICENCE** et ne couvre pas l'usure normale. La présente garantie ne s'applique pas et est déclarée nulle si les défectuosités sont causées par un usage abusif, de mauvais traitements ou la négligence. Toute garantie implicite requise par la loi est expressément limitée à la période susmentionnée de quatre-vingt-dix (90) jours.

À l'exception de l'énoncé précédent, la présente garantie remplace toute autre garantie, orale ou écrite, explicite ou implicite, y compris toute autre garantie relative à la qualité marchande, à la convenance à des fins particulières ou à l'interdiction de la contrefaçon et le **CONCÉDANT DE LICENCE** n'est lié par aucune autre déclaration ou garantie, quelle qu'en soit la forme.

Lorsque vous retournez le Logiciel assujetti à la garantie limitée susmentionnée, veuillez envoyer seulement le Logiciel original au **CONCÉDANT DE LICENCE** à l'adresse indiquée plus bas, en fournissant votre nom et l'adresse de retour, une photocopie de votre reçu de caisse daté et un court texte décrivant la défectuosité du Logiciel et le système utilisé pour le faire fonctionner.

LE CONCÉDANT DE LICENCE NE SE TIENT RESPONSABLE D'AUCUN DOMMAGE PARTICULIER, CONSÉCUTIF ET (OU) ACCESSOIRE, DÉCOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DU PRÉSENT LOGICIEL, Y COMPRIS LES DOMMAGES MATÉRIELS, LES PERTES COMMERCIALES, LA PANNE OU LE MAUVAIS FONCTIONNEMENT D'UN ORDINATEUR ET, DANS TOUTE LA MESURE PRÉVUE PAR LA LOI, LES BLESSURES, MÊME SI LE CONCÉDANT DE LICENCE A ÉTÉ PRÉVENU DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES.

LA RESPONSABILITÉ DU CONCÉDANT DE LICENCE NE DÉPASSERA PAS LE COÛT RÉEL DE L'UTILISATION DU LOGICIEL. COMME CERTAINS ÉTATS ET CERTAINES PROVINCES NE PERMETTENT PAS LA LIMITATION DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLICITE NI L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DES DOMMAGES INDIRECTS OU ACCESSOIRES, IL EST POSSIBLE QUE LES LIMITATIONS OU EXCLUSIONS PRÉVUES PLUS HAUT NE S'APPLIQUENT PAS À VOUS. LA PRÉSENTE GARANTIE VOUS ACCORDE CERTAINS DROITS LÉGAUX, ET VOUS POURRIEZ AUSSI AVOIR D'AUTRES DROITS SUSCEPTIBLES DE VARIER D'UN TERRITOIRE À L'AUTRE.

**RÉSILIATION :** cette Convention sera automatiquement résiliée si vous n'en respectez pas les modalités. Dans ce cas, vous devez détruire toutes les copies du Logiciel et toutes ses composantes. Vous pouvez également résilier cette Convention en détruisant le Logiciel, les copies et reproductions qui en ont été faites ainsi qu'en supprimant le Logiciel et en l'éliminant de façon permanente de tout serveur client ou ordinateur sur lequel il a été installé.

**DROITS RESTREINTS PAR LE GOUVERNEMENT DES ÉTATS-UNIS :** l'élaboration du Logiciel et des documents accompagnateurs a été entièrement financée par des fonds privés et ils sont fournis à titre de « logiciel commercial » ou « logiciel d'utilisation restreinte ». L'utilisation, la reproduction ou la divulgation par le gouvernement des États-Unis ou un sous-traitant du gouvernement des États-Unis est soumise aux restrictions précisées à l'alinéa (c) (1) (ii) de la clause Rights in Technical Data and Computer Software (DFARS 252.227-7013) ou aux alinéas (c) (1) et (2) de la clause Commercial Computer Software Restricted Rights (FAR 52.227-19), selon le cas. L'entrepreneur-fabricant est le CONCÉDANT DE LICENCE à l'adresse figurant plus bas.

**RECOURS ÉQUITABLES :** par la présente, vous convenez que si les modalités de cette Convention ne sont pas précisément exécutées, le CONCÉDANT DE LICENCE subira des torts irréparables. Vous convenez également qu'en ce cas, le

**CONCÉDANT DE LICENCE** a le droit, sans fournir de cautionnement, nantissement ou preuve de dommages, de se prévaloir de tout recours équitable relativement à la présente Convention, en plus de tout autre recours dont il peut disposer. **INDEMNITÉS** : en vertu des dispositions de cette Convention, vous convenez d'indemniser le **CONCÉDANT DE LICENCE**, ses partenaires, concédants, affiliés, entrepreneurs, administrateurs, directeurs, employés et agents, de défendre leurs intérêts et de les garder indemnes des dommages, pertes et dépenses découlant directement ou indirectement de vos actes ou de votre défaut d'agir en votre qualité d'utilisateur du présent Logiciel.

**DIVERS** : cette Convention constitue la Convention intégrale relative à la licence agréée entre les parties et elle remplace toute autre Convention ou déclaration antérieure entre les parties. La Convention peut être amendée uniquement par un texte écrit, signé par les deux parties. Si pour quelque raison que ce soit, une disposition de cette Convention ne peut être exécutée, la disposition en question doit être modifiée dans la mesure nécessaire pour la rendre exécutoire, sans cependant affecter les autres dispositions de la présente Convention. Cette Convention doit être interprétée en vertu de la législation de New York telle qu'elle s'applique en matière de Conventions entre résidents de New York, conclues et exécutées dans les limites de New York, sauf si elles relèvent de la législation fédérale américaine et vous convenez de la juridiction exclusive des tribunaux étatiques et fédéraux de New York, État de New York.

SI VOUS AVEZ DES QUESTIONS CONCERNANT CETTE LICENCE, VEUILLEZ CONTACTER PAR ÉCRIT TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012, U.S.A.

## **GARANTIE**

2K Games, une division de Take-Two Interactive Software inc. garantit seulement au premier acheteur que le disque fourni avec ce manuel et le programme informatique qui y est enregistré fonctionneront conformément à ce qui est décrit dans ce manuel lorsqu'ils sont utilisés avec le matériel spécifié et ce, pendant une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat.

Si ce programme s'avère défectueux dans les 90 jours qui suivent la date de l'achat, il sera remplacé. Renvoyez simplement le disque à 2K Games ou à l'un de ces dépositaires agréés avec une preuve d'achat datée. Le remplacement du disque,

sans aucuns frais pour le premier acheteur (à l'exception des coûts engagés pour renvoyer le disque) constitue la totalité de notre responsabilité.

LA PRÉSENTE GARANTIE COMPORTE UNE OBLIGATION QUI REMPLACE TOUTES LES AUTRES GARANTIES, ORALES OU ÉCRITES, EXPLICITES OU IMPLICITES, Y COMPRIS LES GARANTIES DE VALEUR MARCHANDE ET D'APTITUDE À UN USAGE PARTICULIER, SI APPLICABLES, ET EST LIMITÉE À LA PÉRIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS DÉCRITE CI-DESSUS.

2K Games décline, dans toute la mesure prévue par la loi, toute responsabilité quant aux dommages accidentels et (ou) consécutifs, de toute garantie implicite ou explicite, y compris les dommages matériels et les blessures, même si 2K Games a été averti de la probabilité de tels dommages.

Certains territoires ne permettent pas l'exclusion ou la limitation des dommages accessoires ou consécutifs, ou des limitations sur la durée de la garantie implicite; les limitations et les exclusions ci-dessus peuvent ne pas s'appliquer à vous. Cette garantie ne sera pas applicable si une clause de cette garantie est interdite par une loi fédérale, d'état, provinciale ou municipale, qui ne peut être anticipée. Cette garantie vous donne des droits spécifiques et peut comporter d'autres droits, qui diffèrent d'un territoire à l'autre.

Vous n'êtes pas autorisé à reproduire, effectuer des travaux dérivés, distribuer des copies, offrir à la vente, vendre, transférer le droit de propriété, louer, céder ou prêter à une tierce partie, le programme ou la documentation l'accompagnant, ou toute portion du programme ou de la documentation l'accompagnant; vous êtes autorisé à transférer l'intégralité du programme et de la documentation l'accompagnant d'une manière permanente, à condition que vous ne gardiez pas d'autres exemplaires (y compris les copies d'archive et de sauvegarde) du programme et de la documentation l'accompagnant, ou toute partie du programme, de la documentation l'accompagnant et le reçu est en accord avec les termes de cette licence. De plus, vous n'êtes pas autorisé à modifier, effectuer des opérations de rétro-ingénierie, désassembler, décompiler ou traduire le programme ou la documentation l'accompagnant, ou toute partie du programme ou de la documentation l'accompagnant; vous n'êtes également pas autorisé à utiliser toutes copies des modules du programme avec d'autres programmes. Ce programme est destiné à un usage privé exclusivement.

2K, 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012, U.S.A.

## **SOUTIEN TECHNIQUE**

**Soutien technique aux États-Unis :**

Téléphone : 1-866-219-9839

Courriel : [usa@take2support.com](mailto:usa@take2support.com)

**Soutien technique au Canada :**

Téléphone : 1-800-638-0127

Courriel : [Canada@take2support.com](mailto:Canada@take2support.com)

[www.take2games.com/support](http://www.take2games.com/support)

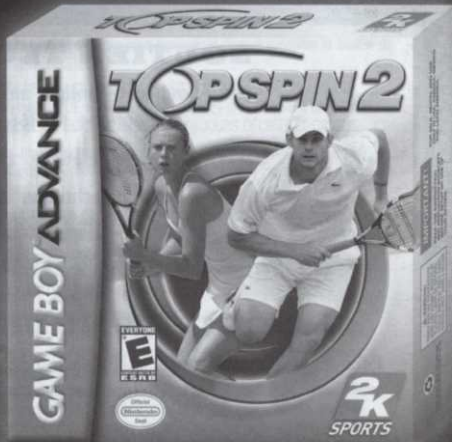
## **INSCRIVEZ-VOUS CHEZ NOUS!**

Recevez des informations exclusives sur tous nos derniers jeux, le contenu web et bien plus en allant sur le site **[www.2kgames.com/register](http://www.2kgames.com/register)**.

Renderware est une marque de commerce ou une marque déposée de Criterion Software Itée ou de ses affiliés. Des parties de ce Logiciel sont sous copyright 1992-2005 de Criterion Software Itée et ses concédants de licence.

Utilise Bink Video. Copyright (C) 1997-2006 par RAD Game Tools inc.

JOUEZ ÉGALEMENT À



EVERYONE  
ENFANTS ET ADULTES



CONTENT RATED BY  
CONTENU ÉVALUÉ PAR  
**ESRB**

© 2006 Take-Two Interactive Software et ses filiales. Tous droits réservés. Top Spin, 2K Sports, le logo 2K Sports et Take-Two Interactive Software sont des marques de commerce et (ou) des marques déposées de Take-Two Interactive Software inc. "TM", "®" et Game Boy Advance sont des marques de commerce de Nintendo. © 2001 Nintendo. Le symbole de classification est une marque déposée de Entertainment Software Association. Toutes les autres marques et marques de commerce appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

2K, 622 Broadway, New York, NY 10012, U.S.A.

Imprimé aux États-Unis