

SPIDER-MAN 3 TM
& ©

BATTLE TRONICS

**INSTRUCTION MANUAL
MODE D'EMPLOI**

5+

No. 90660/90665

TECHNO SOURCE ©



BATTLETRONICS™



Spider-Man 3™ Battletronics™ lets you become your favorite web-slinging Super Hero as you take on your most dangerous enemies, one battle at a time! Choose which enemy you want to take on first; then plan your attack with your 3-weapon arsenal. Watch each battle unfold on the LCD screen as you web-blast your way to victory!

TABLE OF CONTENTS

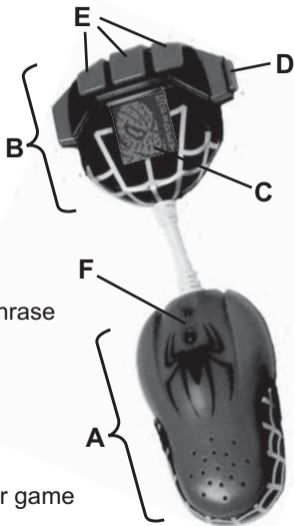
OPERATION	Page 1
1-PLAYER GAME	Page 2
CHOOSE YOUR CHARACTER	Page 3
CHOOSE YOUR ENEMY	Page 3
WEAPONS	Page 4
WEAPONS BY CHARACTER	Page 5
PLAYING A BATTLE	Page 6
STATS SCREENS	Page 7
TAUNTING YOUR ENEMIES	Page 7
CONTINUE PLAYING	Page 7
FREE PLAY MODE	Page 8
WEAPON HIERARCHY	Page 8
CHARACTER WEAPON CHARTS	Page 9-10
2-PLAYER GAME	Page 11-12
BATTERY, SAFETY & PRECAUTION INFORMATION	Page 13



OPERATION



- A. **WRIST PIECE:** secure to underside of wrist with Velcro straps
- B. **PALM PIECE:** secure to palm of hand with Velcro straps
- C. **LCD SCREEN:** displays characters, weapons, animations and stats
- D. **THUMB BUTTON:**
 1. **Push** to choose 1P or 2P game, continue a game, scroll through character and weapon screens, start the next round of play, or replay winner's taunting phrase
 2. **Press and Hold** to confirm a selection or start a battle
- E. **WEAPON BUTTONS:** press buttons A, B or C to launch the corresponding weapon
- F. **IR TRANSMITTER/RECEIVER (2-player game):** communicates with a 2nd Battletronics unit for 2-player game





GAME PLAY



Put on Battletronics™ by securing the wrist piece to the underside of your wrist and the palm piece to the palm of your hand with the Velcro straps.

Press any button to turn on Battletronics™. You will hear a sound effect and see the Battletronics™ and Spider-Man 3™ logos scroll across the LCD screen.

GAME SCREEN

You can play a 1-player game against the computer or a 2-player game against a friend who also owns Battletronics™.

Press the *thumb button* to choose between a 1-player and 2-player game. **Press and hold** the *thumb button* to confirm your selection.

1 PLAYER GAME

When viewing the Player Screen, press the *thumb button* twice, or until you see only 1P on the screen. **Press and hold** the *thumb button* to confirm your selection and begin the game.



CHOOSE

1P - 2P



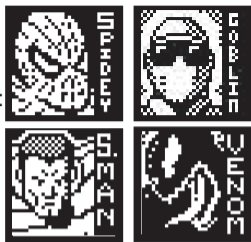
CHOOSE

1P -

CHOOSE YOUR CHARACTER

The Spider-Man character screen will appear on the LCD display. Press the *thumb button* to scroll through the 4 characters available: Spider-Man, The Goblin, The Sandman and Venom.

Press and hold the *thumb button* to confirm your character selection.



CHOOSE YOUR ENEMY

You can choose an enemy from the three remaining characters. Use the *thumb button* to scroll and select an enemy.

You cannot choose the same character as both your player and your enemy. Once you have selected a character, the universal symbol for “NO” (⊘) will appear over that character screen to let you know that it cannot be selected.

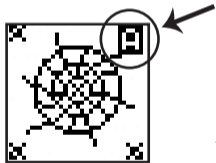
You can also have the computer choose an enemy for you by selecting the Random Opponent Screen. The computer will shuffle through the remaining character screens and randomly select your enemy.



WEAPONS

After you select an enemy, you will see your weapon inventory. Each character has 3 unique weapons that you can choose from to attack your enemy during the battle.

Push the *thumb button* to scroll through your inventory. Each weapon will appear on the screen followed by an animation of that weapon. The animation is what you will see when you launch a weapon during battle.



Notice that each weapon has been assigned a letter: A, B or C. Those letters correspond with the buttons on the palm piece that are marked with the same letters. When you push *button A* during battle, weapon A will be launched.

Take your time reviewing your weapons and when you are ready, **push and hold** the *thumb button* to begin the battle. (In a 2-player game, the battle will not begin until both players have pressed and held the *thumb button* to begin.)



WEAPONS BY CHARACTER



SPIDER-MAN

WEB NET



WEB BALL

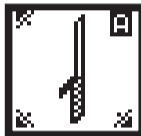


FLIP KICK



THE GOBLIN

SWORD



PUMPKIN BOMB



RAZOR BAT



THE SANDMAN

SANDSTORM



HAMMER FIST



STONE AXE



VENOM

WEB STORM



SYMBIOTE



CLAW



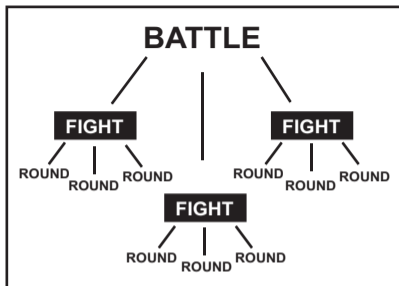
LET THE BATTLE BEGIN!

Each Battle consists of up to 9 rounds of play.

ROUND: a Round refers to each time the players launch their weapons.

FIGHT: a Fight consists of 3 rounds. The player that wins 2 out of 3 rounds wins the Fight.

BATTLE: a Battle consists of 3 Fights. The player that wins 2 out of 3 fights wins the Battle.



When the Battle begins, the computer will announce the characters that are going to fight (ex: “Spider-Man vs. Sandman”) followed by “Fight 1. Round 1”. Then, the players will hear 3 sequential beeps. After the 3rd beep, launch a weapon by pressing one of the *weapon buttons (button A, button B or button C)*.

The animation for the selected weapon will appear on the player’s screen, followed by another animation showing the two weapons meeting onscreen. Each Round ends with one weapon defeating the other or in a DRAW. If the Round ends in a DRAW, the players will have to replay that Round.

STATS SCREENS

At the end of each round, a stat screen will show you how many Rounds you have won or lost in the current Fight. A check mark indicates a win and an X indicates a loss.



After reviewing your stats, press the *thumb button* to move onto the next Round.

TAUNT YOUR ENEMIES

At the end of a Battle, the computer will announce the winner, followed by a taunting statement from the winning character. If you win the Battle, push the *thumb button* to repeat your character's taunt.

CONTINUE PLAYING

After a Battle, push and hold the *thumb button* and a screen will appear asking you if you would like to continue. Use the *thumb button* to choose Yes (Y) or No (N) and confirm your selection.



If you choose Yes, you will start another Battle with the same character and enemy you chose from the previous game. If you choose No, the game will restart to the logo screen.

If at any time while playing, the unit freezes (the screen does not change after pressing and holding the thumb button) or you wish to restart the game, hold down the A and B buttons for 5 seconds to reset the game.

FREE PLAY MODE

Have fun with Battletronics™ without playing the game. Turn on Battletronics™, but instead of choosing a 1-player or 2-player game with the *thumb button*, press the *weapon buttons* to hear authentic web shooting sound effects - taken right from the Spider-Man 3™ movie!

WEAPON HIERARCHY

Each character has 3 weapons, and each one of those weapons will perform differently against an enemy's weapons. One weapon will always defeat one of your enemy's weapons, one will always be defeated by one of your enemy's weapons and one will always tie one of your enemy's weapons. This weapon hierarchy has already been determined, so every time the same two weapons are launched against one another, the outcome will always be the same.

Study the charts on pages 9 and 10 to learn how your character's weapons will stand up to your enemies' weapons.

CHARACTER WEAPON CHARTS



SPIDER-MAN

WEB NET

WEB BALL

FLIP KICK

defeats	defeats	defeats
PUMPKIN BOMB	RAZOR BAT	SWORD
HAMMER FIST	STONE AXE	SANDSTORM
SYMBIOTE	CLAW	WEB STORM
loses to	loses to	loses to
RAZOR BAT	SWORD	PUMPKIN BOMB
STONE AXE	SANDSTORM	HAMMER FIST
CLAW	WEB STORM	SYMBIOTE
ties	ties	ties
SWORD	PUMPKIN BOMB	RAZOR BAT
SANDSTORM	HAMMER FIST	STONE AXE
WEB STORM	SYMBIOTE	CLAW



THE GOBLIN

PUMPKIN BOMB

RAZOR BAT

SWORD

defeats	defeats	defeats
WEB BALL	FLIP KICK	WEB NET
HAMMER FIST	STONE AXE	SANDSTORM
SYMBIOTE	CLAW	WEB STORM
loses to	loses to	loses to
FLIP KICK	WEB NET	WEB BALL
STONE AXE	SANDSTORM	HAMMER FIST
CLAW	WEB STORM	SYMBIOTE
ties	ties	ties
WEB NET	WEB BALL	FLIP KICK
SANDSTORM	HAMMER FIST	STONE AXE
WEB STORM	SYMBIOTE	CLAW

CHARACTER WEAPON CHARTS



VENOM

WEB STORM

SYMBIOTE

CLAW

defeats	defeats	defeats
WEB BALL	FLIP KICK	WEB NET
PUMPKIN BOMB	RAZOR BAT	SWORD
HAMMER FIST	STONE AXE	SANDSTORM
loses to	loses to	loses to
FLIP KICK	WEB NET	WEB BALL
RAZOR BAT	SWORD	PUMPKIN BOMB
STONE AXE	SANDSTORM	HAMMER FIST
ties	ties	ties
WEB NET	WEB BALL	FLIP KICK
SWORD	PUMPKIN BOMB	RAZOR BAT
SANDSTORM	HAMMER FIST	STONE AXE



THE SANDMAN

**HAMMER
FIST**

SANDSTORM

STONE AXE

defeats	defeats	defeats
WEB BALL	FLIP KICK	WEB NET
PUMPKIN BOMB	RAZOR BAT	SWORD
SYMBIOTE	CLAW	WEB STORM
loses to	loses to	loses to
FLIP KICK	WEB NET	WEB BALL
RAZOR BAT	SWORD	PUMPKIN BOMB
CLAW	WEB STORM	SYMBIOTE
ties	ties	ties
WEB NET	WEB BALL	FLIP KICK
SWORD	PUMPKIN BOMB	RAZOR BAT
WEB STORM	SYMBIOTE	CLAW



2-PLAYER GAME



From the Game Screen, start a 2-player game by pressing the *thumb button* once, or until you see only 2P on the screen. Then **press and hold** the *thumb button* to confirm your selection.

LINKING UP

Both players will now see a screen with **LINK WEB SHOOTERS**. Position your arm so that both units are facing one another (IR transmitters should be pointing at one another). A **LINKING** screen will appear to let you know that the units are linking up.



Each Battletronics™ has an IR transmitter and receiver that allows two units to link up and communicate. **When playing, it is important that the IR transmitters face one another; otherwise, the units will unlink and the game will end.**

When the units have linked up, you will hear “Choose Your Character”. One unit may register before the other, but the game will not continue until both units are fully linked.

Turn to Pg. 3 for instructions on how to CHOOSE YOUR CHARACTER.

NOTE: Players cannot choose the same character. Once a character has been selected, the universal symbol for “NO” (⊗) will appear over that character screen to let you know that it cannot be selected. The second player will have to select one of the 3 remaining characters.

Turn to Pg. 4 to the WEAPONS section for further instructions on how to play Battletronics™.

TROUBLESHOOTING

Be careful to keep a clear path between units while playing. Obstructing objects, including hands and fingers, may cause the units to unlink

If units become unlinked while playing, the LINKING screen will appear and prompt you to line up the 2 Battletronics™, with IR transmitters facing one another. After several seconds, the units will relink and the game will continue where it left off.

If the units freeze while playing, but the Linking screen does not appear, line up the two units with IR transmitters facing one another to relink. If they do not relink after several seconds, hold down the A and B buttons for 5 seconds to reset the game.

The IR range for Battletronics™ is 6in to 6ft. Players should be within 6ft. of each other when playing and no closer than 6in. apart.

Play Battletronics™ indoors. Sunlight or strong lights may interfere with the infrared receiver.

Other IR devices, such as TV remote controls, may interfere with the IR signal. If a problem occurs, move away from the interfering device.

Battletronics™ is a 1 or 2-player game. No more than 2 Battletronics units can participate in a game.

12 Additional units may interfere with the current game.

BATTERY, SAFETY AND PRECAUTION INFORMATION

BATTERY INSTALLATION

- Unscrew the battery cover with a Phillips screwdriver.
- Insert 3 "AAA" (1.5V) batteries with the positive (+) and negative (-) ends facing in the proper direction as indicated in the battery compartment. (see Fig. 1)
- Replace the cover.

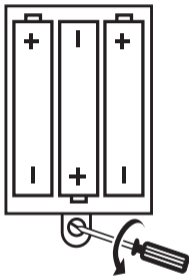
SAFETY BATTERY USAGE

- Different types of batteries or new and used batteries are not to be mixed.
- Non-rechargeable batteries are not to be recharged.
- Rechargeable batteries are to be removed from the toy before being charged.
- Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision.
- Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used.
- Batteries are to be inserted with the correct polarity.
- Exhausted batteries are to be removed from the toy.
- The supply terminals are not to be short-circuited.
- Do not dispose of the batteries in fire, batteries may leak or explode.
- Batteries should be replaced by an adult.
- Please keep details for future reference.
- Alkaline batteries are recommended.

CAUTION

- Adults should replace batteries.
- Not suitable for children under 3.
- May contain small parts.
- Do not dispose of batteries in fire; batteries may explode or leak.
- This product contains glass which may cause injury if broken.

Fig. 1



CARING FOR YOUR DEVICE

- If the display becomes dim or malfunctions, replace the batteries.
- After replacing batteries, press any button to start the game to ensure proper functioning. (In most cases, game malfunctions are due to weak batteries.)
- In an environment with electrostatic discharge, the product may malfunction and lose memory. In this case, press buttons A and B to reset the unit.



BATTLETRONICS^{MC}



Le Battletronics^{MC} Spider-Man 3^{MC} vous laisse entrer dans la peau de votre super-héros favori, qui s'attaque à ses plus redoutables ennemis à grand jet de toiles collantes, un combat à la fois! Choisissez le premier ennemi auquel vous voulez vous attaquer, puis planifiez votre combat avec votre arsenal de trois armes. Regardez le déroulement de chaque combat sur l'écran ACL et savourez votre victoire d'Homme-Araignée!

TABLE DES MATIÈRES

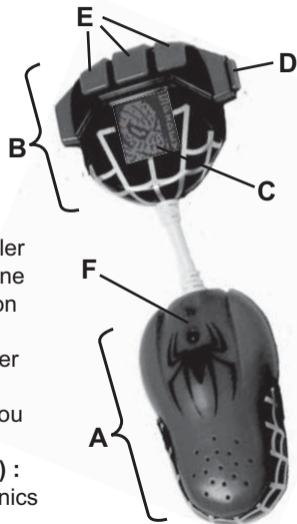
FONCTIONNEMENT.....	Page 16
JEU SOLITAIRE.....	Page 17
CHOISISSEZ VOTRE PERSONNAGE.....	Page 18
CHOISISSEZ VOTRE ENNEMI.....	Page 18
ARMES.....	Page 19
ARMES PAR PERSONNAGE.....	Page 20
JOUER UN COMBAT.....	Page 21
ÉCRAN DE RÉSULTATS.....	Page 22
NARGUER VOS ENNEMIS.....	Page 22
CONTINUER UNE PARTIE.....	Page 22
MODE JEU LIBRE	Page 23
HIÉRARCHIE DES ARMES.....	Page 23
TABLEAU DES ARMES PAR PERSONNAGE.....	Pages 24-25
JEU POUR DEUX JOUEURS.....	Pages 26-27
RENSEIGNEMENTS SUR LES PILES, LA SÉCURITÉ ET LES PRÉCAUTIONS À PRENDRE.....	Page 28



FONCTIONNEMENT



- A. PIÈCE POUR LE POIGNET :** attacher à la partie inférieure du poignet avec les sangles en velcro.
- B. PIÈCE POUR LA PAUME DE LA MAIN :** attacher à la paume de la main avec les sangles en velcro.
- C. ÉCRAN ACL :** affiche les personnages, leurs armes, des animations et des résultats.
- D. BOUTON-POUSSOIR :**
1. Appuyer sur le bouton pour choisir de jouer à 1 ou 2 joueurs, reprendre une partie interrompue, faire dérouler les écrans de personnages ou d'armes, commencer une nouvelle manche, ou entendre à nouveau la déclaration sarcastique du gagnant.
 2. Appuyer et maintenir la touche enfoncée pour confirmer une sélection ou commencer un combat.
- E. BOUTONS DES ARMES :** appuyer sur les boutons A, B ou C pour utiliser l'arme correspondante.
- F. TRANSMETTEUR-RÉCEPTEUR IR (jeu pour 2 joueurs) :** permet de communiquer avec le deuxième jouet Battletronics en mode 2 joueurs.





POUR JOUER



Mettre le Battletronics^{MC} en utilisant les sangles en velcro afin de fixer la pièce pour le poignet à la partie inférieure de votre poignet et la pièce pour la paume à la paume de votre main.

Appuyer sur n'importe quel bouton afin de mettre en marche le BattletronicsTM. Vous entendrez un effet sonore et verrez les logos BattletronicsTM et Spider-Man 3TM défilier à l'écran.

ÉCRAN DE JEU

Vous pouvez jouer le jeu en solitaire en jouant contre l'ordinateur ou un jeu à deux joueurs lorsque l'un de vos amis possède également un Battletronics^{MC}.

Appuyer sur le bouton-poussoir afin de choisir entre le jeu en solitaire ou le jeu à 2 joueurs. Appuyer et maintenir la touche enfoncée pour confirmer la sélection.

JEU SOLITAIRE

À l'écran de jeu, appuyer deux fois sur le bouton-poussoir, ou jusqu'à ce que 1P apparaisse à l'écran. **Appuyer et maintenir la touche enfoncée** pour confirmer votre sélection et commencer une partie.



CHOISISSEZ VOTRE PERSONNAGE

L'écran du personnage Spider-Man s'affiche à l'écran. Appuyer sur le bouton-poussoir afin de choisir un des 4 personnages disponibles :

Spider-Man, le Bouffon, l'Homme-Sable et Venom.

Appuyer et maintenir la touche enfoncée pour confirmer votre choix de personnage.



CHOISISSEZ VOTRE ENNEMI

Vous pouvez choisir un ennemi parmi les trois autres personnages. Utiliser le bouton-poussoir pour faire défiler le menu et choisir un ennemi.

Le même personnage ne peut être simultanément votre joueur et votre ennemi. Une fois que vous avez choisi votre personnage, le symbole universel du NON (⊘) couvrira l'écran de ce personnage afin de vous faire savoir qu'il n'est pas possible de le choisir.

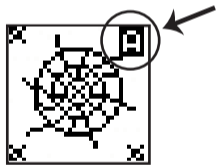
Vous pouvez également laisser à l'ordinateur le soin de choisir un ennemi en choisissant l'écran de l'ennemi au hasard. L'ordinateur considère en mode aléatoire les écrans de personnage restants et choisit au hasard un ennemi.



ARMES

Après avoir choisi un ennemi, vous verrez votre stock d'armes. Chaque personnage dispose de 3 armes uniques en leur genre que vous pouvez choisir afin d'attaquer votre ennemi pendant un combat.

Appuyer sur le bouton-poussoir afin de choisir une des armes de votre stock. Chaque arme apparaîtra à l'écran, suivie d'une animation de cette arme. Cette animation correspond à ce que vous verrez lorsque vous déclenchez cette arme au cours d'un combat.



Remarquez qu'une lettre a été attribuée à chaque arme : A, B ou C. Ces lettres correspondent aux boutons de la pièce pour la paume de la main, qui portent l'inscription de ces mêmes lettres. Ainsi, lorsque vous appuyez sur le bouton A pendant un combat, l'arme A se déclenche.

Prenez le temps d'examiner vos armes, puis, lorsque vous êtes prêt, **appuyer** sur le bouton-poussoir **et maintenir la touche enfoncée** afin d'engager le combat. (Dans un jeu à 2 joueurs, le combat ne commence que lorsque les deux joueurs ont appuyé sur le bouton-poussoir et maintenu la touche enfoncée.)



ARMES PAR PERSONNAGE



SPIDER-MAN

TOILE



BOULE DE TOILE

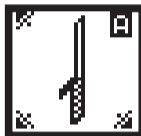


COUP DE PIED



LE BOUFFON

ÉPÉE



BOMBE CITROUILLE



CHAUVE-SOURIS RASOIR



L'HOMME-SABLE

TEMPÊTE DE SABLE



POING MAILLET



HACHE DE PIERRE



VENOM

TEMPÊTE DE TOILE



SYMBIOTE



GRIFFES



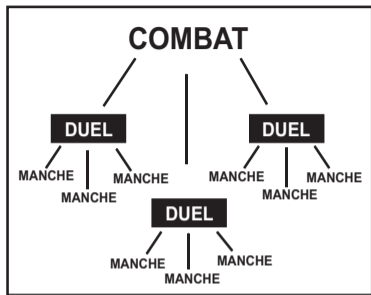
QUE LE COMBAT COMMENCE!

Chaque combat peut compter jusqu'à 9 manches.

MANCHE : une manche désigne le fait pour un joueur d'utiliser une de ses armes.

DUEL : chaque duel consiste en 3 manches. Le joueur qui sort vainqueur de 2 des 3 manches gagne le duel.

COMBAT : un combat consiste en 3 duels. Le joueur qui sort vainqueur de 2 des 3 duels gagne le combat.



Lorsque le combat commence, l'ordinateur annonce les personnages qui vont se battre (par ex. Spiderman contre l'Homme-Sable) suivi de « Fight 1. Round 1 (*premier duel, première manche*) ». Puis les joueurs entendent 3 bips. Après le troisième bip, faire usage d'une arme en appuyant sur un des *boutons correspondant à une arme (bouton A, bouton B ou bouton C)*.

L'animation correspondant à l'arme choisie s'affiche sur l'écran du joueur, suivie d'une autre animation représentant le choc des deux armes. Chaque manche se termine par la victoire d'une des armes ou par une MANCHE NULLE. Lorsqu'une manche est déclarée manche NULLE, les joueurs doivent la rejouer.

ÉCRAN DE RÉSULTATS

À la fin de chaque manche, un écran de résultats vous montre le nombre de manches que vous avez gagné et le nombre de manches que vous avez perdu pendant le duel en cours. Un signe de pointage indique une victoire et un X indique une défaite.

Après avoir pris connaissance de vos résultats, appuyez sur le bouton-poussoir pour amorcer la prochaine manche.



NARGUEZ VOS ENNEMIS

À la fin d'un combat, l'ordinateur annonce le vainqueur, suivi d'une déclaration sarcastique du personnage triomphant. Si vous gagnez le combat, appuyez sur le bouton-poussoir afin d'entendre à nouveau le sarcasme de votre personnage.

CONTINUER UNE PARTIE

Après un combat, appuyer sur le bouton-poussoir et maintenir la touche enfoncée et un écran s'affichera, vous demandant si vous aimeriez continuer. Utiliser le bouton-poussoir pour choisir Oui (Y) ou Non (N) et confirmer votre sélection.



Lorsque vous choisissez Oui, un nouveau combat commence avec le même personnage et le même ennemi que dans la partie précédente. Lorsque vous choisissez Non, l'écran affiche le logo du jeu.

À tout moment, si l'unité gèle (l'écran ne change pas après avoir pressé le bouton-poussoir) ou vous désirez redémarrer le jeu, tenez les boutons A et B enfoncés 5 secondes pour réinitialiser le jeu.

MODE JEU LIBRE

Vous pouvez vous amuser avec Battletronics™ sans même jouer le jeu. Mettre en marche le Battletronics™, mais plutôt que de choisir le jeu solitaire ou le jeu à deux joueurs avec le bouton-poussoir, appuyer sur le bouton des armes afin d'entendre les effets sonores de lancée de toile, tirés du film Spider-Man 3™.

HIÉRARCHIE DES ARMES

Chaque personnage dispose de 3 armes, et chacune de ces armes produit un effet différent en fonction de l'arme de l'ennemi contre laquelle elle est utilisée. Par exemple, une arme de votre arsenal va inmanquablement battre l'une des armes de votre ennemi, une autre sera inmanquablement battue par une autre arme de votre ennemi, et la dernière va inmanquablement produire une manche nulle contre l'une des armes de votre ennemi. Cette hiérarchie des armes est prédéterminée, ce qui veut dire que chaque fois que deux armes sont utilisées l'une contre l'autre, le résultat sera toujours le même.

Étudiez les tableaux des pages 9 et 10 afin de connaître l'effet des armes de votre personnage sur les armes de votre ennemi.

TABLEAU DES ARMES PAR PERSONNAGE



SPIDER-MAN



LE BOUFFON

TOILE

BOULE DE TOILE

COUP DE PIED

ÉPÉE

**BOMBE
CITROUILLE**

**CHAUVE-SOURIS
RASOIR**

bat	bat	bat
BOMBE CITROUILLE	CHAUVE-SOURIS RASOIR	ÉPÉE
POING MAILLET	HACHE DE PIERRE	TEMPÊTE DE SABLE
SYMBIOTE	GRIFFES	TEMPÊTE DE TOILE
perd contre	perd contre	perd contre
CHAUVE-SOURIS RASOIR	ÉPÉE	BOMBE CITROUILLE
HACHE DE PIERRE	TEMPÊTE DE SABLE	POING MAILLET
GRIFFES	TEMPÊTE DE TOILE	SYMBIOTE
match nul contre	match nul contre	match nul contre
ÉPÉE	BOMBE CITROUILLE	CHAUVE-SOURIS RASOIR
TEMPÊTE DE SABLE	POING MAILLET	HACHE DE PIERRE
TEMPÊTE DE TOILE	SYMBIOTE	GRIFFES

bat	bat	bat
BOULE DE TOILE	COUP DE PIED	TOILE
POING MAILLET	HACHE DE PIERRE	TEMPÊTE DE SABLE
SYMBIOTE	GRIFFES	TEMPÊTE DE TOILE
perd contre	perd contre	perd contre
COUP DE PIED	TOILE	BOULE DE TOILE
HACHE DE PIERRE	TEMPÊTE DE SABLE	POING MAILLET
GRIFFES	TEMPÊTE DE TOILE	SYMBIOTE
match nul contre	match nul contre	match nul contre
TOILE	BOULE DE TOILE	COUP DE PIED
TEMPÊTE DE SABLE	POING MAILLET	HACHE DE PIERRE
TEMPÊTE DE TOILE	SYMBIOTE	GRIFFES

TABLEAU DES ARMES PAR PERSONNAGE



VENOM

TEMPÊTE DE TOILE SYMBIOTE GRIFFES

bat	bat	bat
BOULE DE TOILE	COUP DE PIED	TOILE
BOMBE CITROUILLE	CHAUVE-SOURIS RASOIR	ÉPÉE
POING MAILLET	HACHE DE PIERRE	TEMPÊTE DE SABLE
perd contre	perd contre	perd contre
COUP DE PIED	TOILE	BOULE DE TOILE
CHAUVE-SOURIS RASOIR	ÉPÉE	BOMBE CITROUILLE
HACHE DE PIERRE	TEMPÊTE DE SABLE	POING MAILLET
match nul contre	match nul contre	match nul contre
TOILE	BOULE DE TOILE	COUP DE PIED
ÉPÉE	BOMBE CITROUILLE	CHAUVE-SOURIS RASOIR
TEMPÊTE DE SABLE	POING MAILLET	HACHE DE PIERRE



L'HOMME-SABLE

TEMPÊTE DE SABLE POING MAILLET HACHE DE PIERRE

bat	bat	bat
BOULE DE TOILE	COUP DE PIED	TOILE
BOMBE CITROUILLE	CHAUVE-SOURIS RASOIR	ÉPÉE
SYMBIOTE	GRIFFES	TEMPÊTE DE TOILE
perd contre	perd contre	perd contre
COUP DE PIED	TOILE	BOULE DE TOILE
CHAUVE-SOURIS RASOIR	ÉPÉE	BOMBE CITROUILLE
GRIFFES	TEMPÊTE DE TOILE	SYMBIOTE
match nul contre	match nul contre	match nul contre
TOILE	BOULE DE TOILE	COUP DE PIED
ÉPÉE	BOMBE CITROUILLE	CHAUVE-SOURIS RASOIR
TEMPÊTE DE TOILE	SYMBIOTE	GRIFFES



JEU À DEUX JOUEURS



À l'écran de jeu, commencez une partie à deux joueurs en appuyant une fois sur le bouton-poussoir, ou jusqu'à ce que 2-P apparaisse à l'écran. **Appuyer et maintenir la touche enfoncée** pour confirmer la sélection.

JEU AVEC DEUX APPAREILS

Les deux joueurs voient à l'écran les mots **LINK WEB SHOOTERS**. Placer les bras de manière à ce que les deux appareils soient face à face (il faut pointer les transmetteurs IR l'un vers l'autre). Un écran de **LIAISON** s'affiche afin de vous faire savoir que les deux appareils sont en train d'établir la liaison.



Chaque Battletronics™ a un transmetteur et un récepteur IR qui permet à deux appareils de communiquer. **Il est important, pendant une partie, que les deux transmetteurs IR soit l'un en face de l'autre; la liaison pourrait autrement se perdre et mettre fin à la partie.**

Lorsque les appareils ont établi la liaison, vous entendrez « *Choose Your Character* » (choisissez votre personnage). Il se peut qu'un des deux appareils soit prêt avant l'autre, mais le jeu ne peut commencer que s'il y a une liaison complète entre les deux appareils.

Voir la page 3 pour des directives sur la façon de CHOISIR VOTRE PERSONNAGE.

REMARQUE : Deux joueurs ne peuvent choisir le même personnage. Une fois qu'un personnage a été choisi, le symbole universel de NON (⊘) apparaît par dessus ce personnage afin de vous faire savoir qu'il n'est pas possible de le choisir. Le deuxième joueur doit ainsi choisir un des 3 autres personnages.

Voir la page 4 sur les ARMES pour des directives plus précises sur le fonctionnement de Battletronics^{MC}.

DÉPANNAGE

Assurez-vous de ne pas obstruer l'espace entre les unités pendant que vous jouez. Des objets ou les mains et doigts peuvent faire en sorte que les unités se déconnectent.

Si la liaison des deux appareils est coupée pendant une partie, l'écran de LIAISON s'affiche afin de vous demander d'aligner les 2 Battletronics^{MC}, avec les deux transmetteurs IR bien l'un en face de l'autre. Après quelques secondes, les deux appareils rétablissent le contact et la partie recommence là où elle avait été interrompue.

Si l'unité gèle pendant que vous jouez, mais l'écran de liaison n'apparaît pas, alignez les deux unités une en face de l'autre avec des transmetteurs IR pour qu'ils se reconnectent. S'ils ne se reconnectent pas après quelques secondes, tenez les boutons A et B enfoncés 5 secondes pour réinitialiser le jeu.

La portée IR des Battletronics^{MC} va de 6 po à 6 pi. Les joueurs devraient donc être à moins de 6 pi l'un de l'autre et par ailleurs ne pas être à moins de 6 po.

Il est préférable d'utiliser le Battletronics^{MC} à l'intérieur. La lumière du soleil ou un éclairage intense peuvent nuire au bon fonctionnement du récepteur infrarouge.

D'autres appareils IR, comme les télécommandes de téléviseur, peuvent nuire au signal IR. Si un problème se produit, s'éloigner de l'appareil causant l'interférence.

Battletronics^{MC} est un jeu pour 1 ou 2 joueurs. Il ne peut donc y avoir plus de 2 Battletronics participant à la même partie. Des appareils supplémentaires risqueraient de produire des interférences avec la partie en cours.

RENSEIGNEMENTS SUR LES PILES, LA SÉCURITÉ ET LES PRÉCAUTIONS À PRENDRE

INSTALLATION DES PILES

- Dévisser le couvercle du compartiment à piles à l'aide d'un tournevis à pointe cruciforme.
- Insérer 3 piles « AAA » (1,5 V) en plaçant les extrémités positive (+) et négative (-) dans le sens adéquat, tel qu'indiqué dans le compartiment à piles. (voir fig. 1)
- Remettre le couvercle en place.

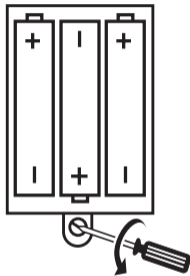
UTILISATION SÉCURITAIRE DES PILES

- Différents types de piles ou des piles neuves et usées ne doivent pas être mélangées.
- Ne pas recharger les piles non rechargeables.
- Les piles rechargeables doivent être retirées du jeu avant d'être chargées.
- Les piles rechargeables doivent être chargées sous la supervision d'un adulte.
- Seules les piles de même type ou de type équivalent sont recommandées.
- Les piles doivent être insérées sur la bonne polarité.
- Les piles à plat doivent être retirées du jeu.
- Les points d'échange ne doivent pas être court-circuités.
- Ne pas jeter les piles au feu, car elles pourraient fuir ou exploser.
- Les piles doivent être remplacées par un adulte.
- Veuillez conserver ces consignes pour consultation ultérieure.
- Les piles alcalines sont recommandées.

ATTENTION

- Un adulte devrait remplacer les piles.
- Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.
- Peut contenir de petites pièces.
- Ne pas jeter les piles au feu, car elles pourraient fuir ou exploser.
- Ce produit contient du verre, lequel peut entraîner des blessures s'il est cassé.

Fig. 1



ENTRETIEN DE VOTRE APPAREIL

- Si l'affichage devient faible ou ne fonctionne plus correctement, remplacez les piles.
- Après le remplacement des piles, appuyer sur n'importe quel bouton afin d'assurer un bon fonctionnement (dans la plupart des cas, un fonctionnement défectueux est dû à la faiblesse des piles).
- Dans un environnement avec des décharges électrostatiques, le produit peut mal fonctionner et perdre sa mémoire. Dans un tel cas, appuyer sur les boutons A et B afin de réinitialiser l'appareil.

CAUTION: Changes or modifications not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

NOTE: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try and correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or experienced radio/TV technician for help.

Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

PRODUCT SPECIFICATIONS AND
COLORS MAY VARY.

LES SPÉCIFICATIONS DU PRODUIT ET
LES COULEURS PEUVENT VARIER.



© 2007 Techno Source.
All Rights Reserved.
Tous droits réservés.
30 Canton Road,
Kowloon, Hong Kong
MADE IN CHINA
FABRIQUÉ EN CHINE
IM-90660-F

**FOR MORE INFORMATION, VISIT US AT:
POUR DE PLUS AMPLES RENSEIGNEMENTS, VEUILLEZ CONSULTER:
WWW.TECHNOSOURCEUSA.COM**



MARVEL

SPIDER-MAN
MERCHANDISING

**COLUMBIA
PICTURES** 
© 2006 COLUMBIA PICTURES INDUSTRIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

Spider-Man 3, the Movie © 2007 CPII.
Spider-Man, the Character:
TM & © 2007 Marvel Characters, Inc.
All Rights Reserved / Tous droits réservés.
www.marvel.com

Super Hero(es) is a co-owned registered trademark.
Super Hero(es) est une marque de fabrique
déposée en copropriété.