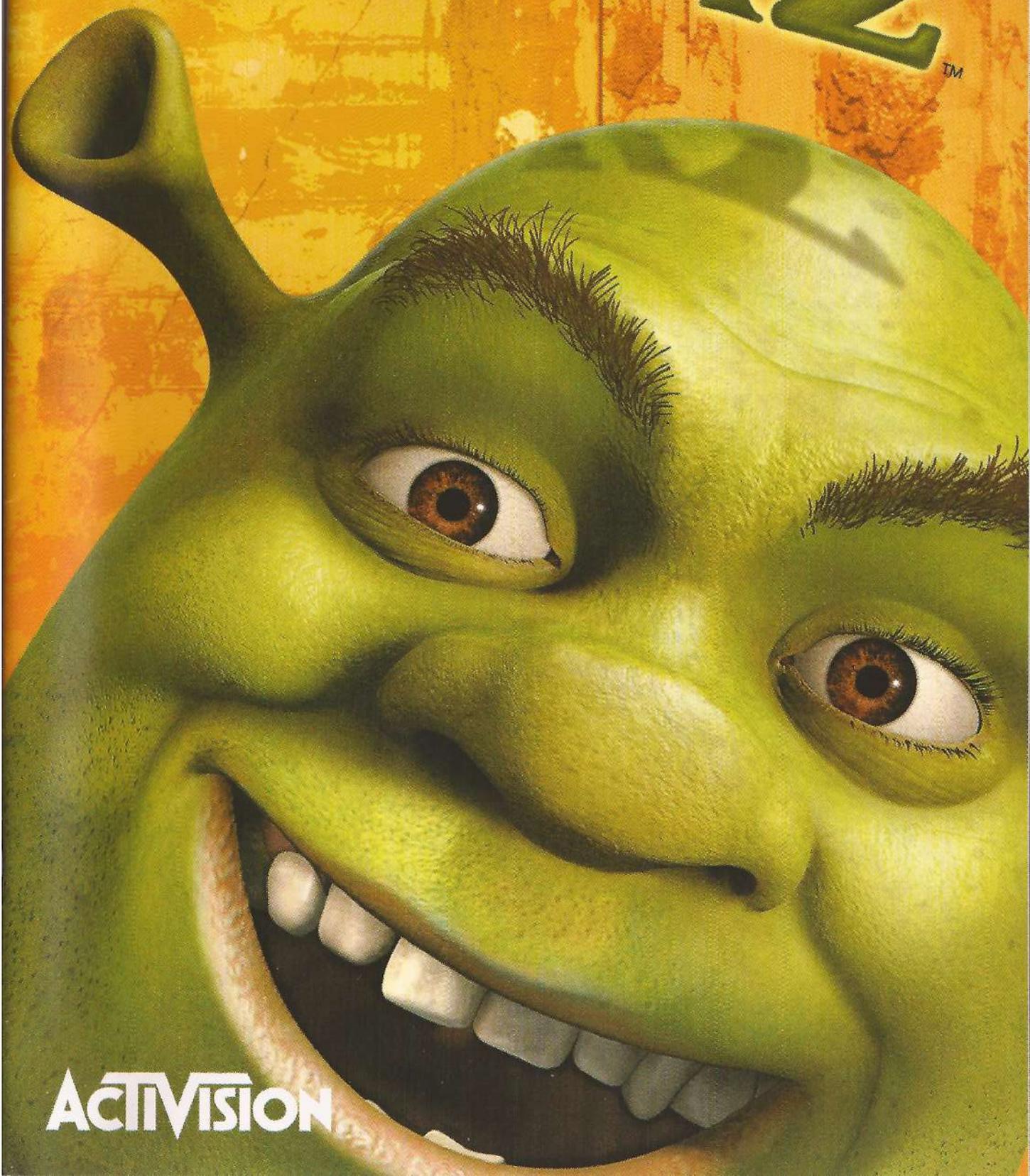


SHIREK 2™



ACTIVISION

Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné au système de loisir interactif PlayStation®2. Ne l'utilisez jamais sur un autre système car vous risqueriez de l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation®2 commercialisée dans les pays utilisant le système PAL. Il ne peut pas être utilisé sur d'autres versions de la PlayStation®2. • Lisez soigneusement le mode d'emploi de la PlayStation®2 pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®2, 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. • Faites attention à ne pas salir ou rayer le disque. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux et sec. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou dans un endroit humide. • N'essayez jamais d'utiliser un disque de forme irrégulière, craquelé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des dysfonctionnements.

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.

PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit et toute utilisation non autorisée 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 dont le numéro figure au verso de ce mode d'emploi.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service Numbers) se trouve au dos de ce manuel.

Qu'est-ce que le système de classification PEGI (Pan European Games Information) ?

Il s'agit d'un système paneuropéen de classification par ordre d'âge des jeux vidéo (sauf dans les cas où la loi impose d'autres systèmes de classification).

Le système PEGI permettra aux parents et aux personnes désirant acheter un jeu pour un enfant de choisir un produit adapté à l'âge de cet enfant. Pour plus d'informations, visitez le site <http://www.pegi.info>

SLES-52380

1 ou 2 Joueurs • Memory Card (Carte Mémoire) (MB) (pour PlayStation®2) • 65KB minimum • Multiplay (pour PlayStation®2) adaptable : 1 - 4 Joueurs
Compatible contrôle analogique • Joysticks analogiques uniquement • Compatible fonction de vibration

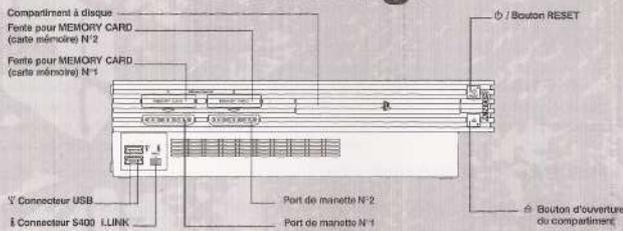
Sherk 2™ © 2004 Activision Publishing, Inc.
Programmes de bibliothèque © 1997-2004 Sony Computer Entertainment Inc. Licence exclusive de Sony Computer Entertainment Europe. UNIQUEMENT DESTINE A L'USAGE PERSONNEL. La copie, l'adaptation, la location, le prêt, la revente, l'utilisation en arcade, la rémunération en échange de l'utilisation, la diffusion, l'utilisation publique, l'accès ou l'utilisation sur Internet, le câble ou autre moyen de télécommunication de ce produit est prohibée. La distribution, l'exportation de ce produit ou de tout élément de la marque ou des copyrights faisant partie de ce produit est prohibée. Publié par Activision Publishing, Inc. Développé par Lunafix.

Sommaire

Démarrage	2
Démarrage du jeu	3
Commandes	4
Commandes des personnages	4
Commandes du menu	8
Commandes de la caméra	8
L'histoire	9
Menu principal	9
Informations sur les personnages	11
Le livre	14
Photos	14
Améliorations	15
Objets à récupérer, bonus et objets	16
Jouer	17
Crédits	20
Support clients	24
Contrat de licence produit	25



Démarrage



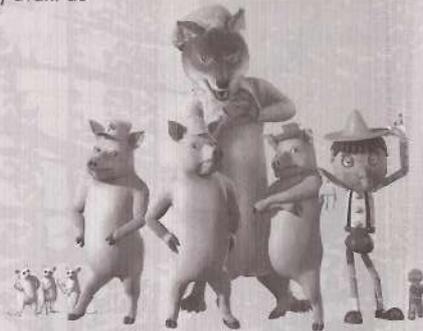
Branche ta console PlayStation®2 en suivant les instructions de son mode d'emploi. Branche ensuite les manettes et autres périphériques, comme indiqué. Assure-toi que l'interrupteur d'alimentation principal (MAIN POWER), situé à l'arrière de la console, est sur ON. Appuie sur le bouton /RESET. Lorsque l'indicateur d'alimentation s'allume, appuie sur le bouton pour ouvrir le compartiment à disque. Insère le disque *Shrek 2™*, face écrite vers le haut. Appuie à nouveau sur le bouton pour fermer le compartiment à disque. Suis les instructions à l'écran et reporte-toi à ce manuel pour plus d'informations concernant ce logiciel. N'insère pas et ne retire pas d'accessoires lorsque la console est sous tension.

Memory card (8MB) (pour PlayStation®2)

Shrek 2™ nécessite une memory card (8MB) (pour PlayStation®2) pour sauvegarder tes parties. Une partie sauvegardée peut prendre jusqu'à 65 Ko. Tu peux te procurer une memory card (8MB) (pour PlayStation®2) au magasin dans lequel tu as acheté ta console ou ce jeu.

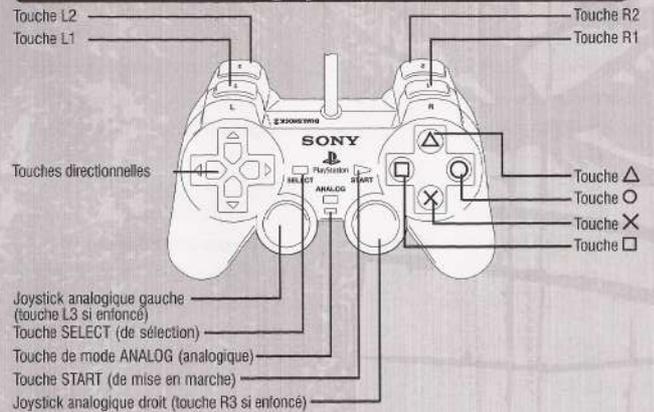
Pour accéder à ta memory card (8MB) (pour PlayStation®2), insère-la dans la fente pour MEMORY CARD N° 1.

Assure-toi de disposer de suffisamment d'espace libre sur ta memory card (8MB) (pour PlayStation®2) avant de commencer à jouer.



Démarrage du jeu

Manette analogique (DUALSHOCK®2)



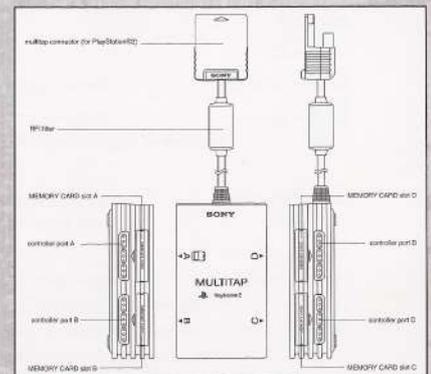
Ce jeu ne prend pas de manette digitale en charge.

Pour sélectionner les options et naviguer dans les menus, utilise les touches directionnelles. Mets en surbrillance l'option de ton choix et appuie sur la touche X pour valider. Pour sélectionner une option, suis les instructions à l'écran et appuie sur la touche X pour accepter ou sur la touche Δ pour revenir au menu.

Shrek 2™ prend en charge la manette analogique (DUALSHOCK®2). Lorsque la manette est en mode analogique (indicateur : rouge), le joystick analogique gauche fonctionne de la même manière que les touches directionnelles.

Multitap (pour PlayStation®2)

Insère le multitap (pour PlayStation®2) dans le port de manette N°1 de la console, puis la manette dans le port de manette N°1-A du multitap. Les autres manettes se branchent dans l'ordre dans le port de manette 1-B, etc.



Commandes

joystick analogique gauche	commande le personnage
touches directionnelles	commande le personnage
touche X	saute
touche □	attaque
touche Δ	active une compétence spéciale
touche O	touche Action
touche R1	appuie légèrement pour sélectionner le personnage suivant
touche L1	appuie légèrement pour sélectionner le personnage précédent
touche START (de mise en marche)	accède au menu Pause (en cours de jeu)
touche SELECT (de sélection)	accède aux éléments de l'ATH (en cours de jeu)
touche R2	non utilisée
touche L2	non utilisée

Commandes des personnages

Commandes de Shrek®

joystick analogique gauche	commande le personnage
touches directionnelles	commande le personnage
touche X	saute
touche □	attaque
touche X et □	attaque sautée (assomme les ennemis)
touche Δ	tiens-toi près d'un objet qui peut être soulevé et appuie légèrement sur la touche Δ pour que Shrek le soulève
lâcher un objet	pendant que Shrek soulève un objet, appuie légèrement sur la touche Δ pour lâcher l'objet devant lui
lancer un objet	pendant que Shrek soulève un objet, maintiens la touche □ enfoncée pour afficher le réticule de visée et utilise le joystick analogique gauche pour le déplacer à l'endroit de ton choix. Relâche la touche pour que Shrek lance l'objet sur la cible.
touche O	touche Action

Commandes de Princesse Fiona™

joystick analogique gauche	commande le personnage
touches directionnelles	commande le personnage
touche X	saute
touche □	attaque
touche X et □	attaque sautée
touche Δ	appuie sur la touche Δ pour ralentir le temps (il te faut des munitions pour activer cette attaque)
touche O	touche Action

Commandes de l'Ane

joystick analogique gauche	commande le personnage
touches directionnelles	commande le personnage
touche X	saute
touche □	attaque — Appuie trois fois légèrement pour réaliser une attaque simple à trois coups
touche X et □	attaque sautée (assomme les ennemis)
touche Δ	appuie légèrement sur la touche Δ pour activer le pied-de-mule
touche O	touche Action

Commandes du Bonhomme de Pain d'Épice

joystick analogique gauche	commande le personnage
touches directionnelles	commande le personnage
touche X	saute
touche □	attaque
touche X et □	fais une attaque à distance pour toucher plusieurs ennemis
appuie légèrement sur la touche Δ	lance un cookie droit devant toi
maintiens la touche Δ enfoncée	affiche le réticule de visée — utilise le joystick analogique gauche pour déplacer le réticule à l'endroit de ton choix. Relâche la touche Δ pour lancer un cookie sur la cible (il te faut des munitions pour activer cette attaque)
touche O	touche Action

Commandes du Grand Méchant Loup

joystick analogique gauche commande le personnage
touches directionnelles commande le personnage
touche X saute
touche □ attaque
touche X et □ attaque sautée
Δ + joystick analogique appuie légèrement pour activer
le sauté-soufflé et utilise le joystick
analogique gauche pour lancer un souffle spécial
touche O touche Action

Commandes du Chaperon Rouge

joystick analogique gauche commande le personnage
touches directionnelles commande le personnage
touche X saute
touche □ attaque rapprochée lorsque l'ennemi
est tout proche. Attaque à distance
lorsque l'ennemi est loin.
touche X et □ attaque sautée
touche Δ maintiens la touche Δ enfoncée pour afficher
le réticule de visée. Utilise le joystick analogique gauche
pour déplacer le réticule à l'endroit de ton choix.
Relâche la touche Δ pour lancer une pomme pourrie
sur la cible (il te faut des munitions pour
activer cette attaque)
touche O touche Action



Commandes du Chat Botté™

joystick analogique gauche commande le personnage
touches directionnelles commande le personnage
touche X saute
touche □ attaque — Appuie trois fois légèrement
pour réaliser une attaque simple à trois coups
touche X et □ attaque sautée
touche Δ appuie légèrement lorsque tu es près
d'une corde ou d'une plante grimpante
pour activer le cordapied
touche O touche Action

Commandes de la Fée

joystick analogique gauche commande le personnage
touches directionnelles commande le personnage
touche X saute
touche □ attaque à distance
touche X et □ attaque sautée
touche Δ .appuie légèrement pour activer la compétence de vol
maintiens la touche Δ enfoncée affiche le réticule de visée
— utilise le joystick analogique gauche
pour déplacer le réticule
à l'endroit de ton choix.
Relâche la touche Δ pour
activer la compétence de
vol sur la cible.
touche O touche Action

Commandes du Dragon

joystick analogique gauche commande le personnage
touches directionnelles commande le personnage
↓ (joystick analogique gauche ou touches directionnelles) .. plonge
↑ (joystick analogique gauche ou touches directionnelles) .. grimpe
*Remarque : les commandes de vol peuvent être inversées
à partir de l'écran Options.*



Commandes du menu

joystick analogique gauche navigation dans le menu
touches directionnelles navigation dans le menu
touche X appuie légèrement pour valider
touche Δ appuie légèrement pour revenir à l'écran précédent
touche START (de mise en marche) accède au menu Pause
(en cours de jeu)
touche SELECT (de sélection) accède aux éléments de l'ATH
(en cours de jeu)

Commandes de la caméra

Une icône en forme de caméra apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran pour t'indiquer que tu peux utiliser la caméra. La caméra peut présenter 4 états différents :

- Verrouillée — Pas de commandes utilisateur
- Contrôle total — Tu peux zoomer et tourner la caméra
- Zoom uniquement — Tu peux seulement effectuer des zooms avant et arrière
- Rotation uniquement — Tu peux seulement faire tourner la caméra

Déplace la caméra à l'aide du joystick analogique droit pour effectuer les actions suivantes :

- Zoomer : dirige le joystick vers le haut pour faire un zoom avant ou vers le bas pour faire un zoom arrière.
- Tourner : dirige le joystick analogique droit vers la droite ou vers la gauche pour faire tourner la caméra.



L'histoire

La nouvelle selon laquelle leur fille, la princesse Fiona[™], partie depuis bien longtemps, aurait enfin trouvé l'amour de sa vie, vient de parvenir au Roi et à la Reine, qui vivent dans les terres enchantées et merveilleuses du presque trop parfait pays Lointain Lointain. Ravis que leur fille soit enfin libérée de sa malédiction ogresque, le Roi Harold et la Reine Lillian ont décidé d'organiser un grand bal royal en l'honneur de la princesse Fiona et de son nouveau prince charmant.

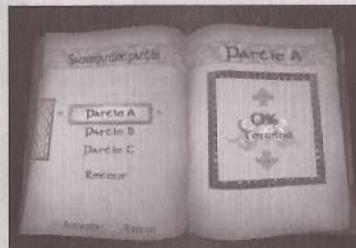
Des messagers ont été envoyés jusque dans les contrées les plus reculées afin de retrouver le couple royal. Bien sûr, ils n'ont pas réalisés que le nouvel époux de la princesse Fiona n'est autre que cet horrible ogre Shrek[®] et que la princesse Fiona a découvert « le véritable amour » sous la forme d'une ogresse. Elle et Shrek nagent en plein bonheur dans leur petit nid douillet du marais.

Shrek pense que cette invitation est « une très mauvaise idée » et n'est pas très enthousiaste à l'idée de rencontrer ses beaux-parents — ainsi que les gardes du château — qui ont enfermé sa femme dans la tour d'un dragon. La princesse Fiona (avec le soutien de l'Ane) réussit à convaincre Shrek qu'ils vont passer un bon moment, et, ensemble, ils partent donc pour la lointaine contrée du pays Lointain, Lointain. C'est ainsi que commence notre conte de fée.

Menu principal

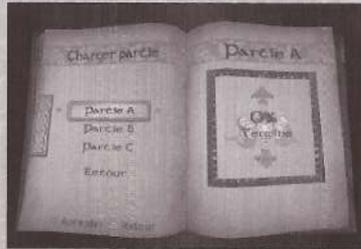
Lorsque tu commences une partie de *Shrek 2*[™], trois choix s'offrent à toi dans le Menu principal (écran de titre) :

- **Nouvelle partie** : commencer une partie depuis le début
- **Charger partie** : choisir une partie sauvegardée sur ta memory card (8 MB) (pour PlayStation[®]2)
- **Options** : modifier certains paramètres de jeu



Nouvelle partie

Lorsque tu sélectionnes Nouvelle partie dans le Menu principal, choisis le fichier de jeu sur lequel tu souhaites sauvegarder ta partie puis appuie sur la touche X pour continuer et commencer une nouvelle partie.



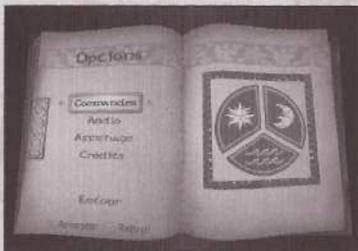
Charger partie

Lorsque tu sélectionnes Charger partie dans le Menu principal, choisis le fichier de jeu que tu souhaites charger et appuie sur la touche X pour continuer.

Options

Sélectionne Options dans le Menu principal pour modifier les paramètres suivants :

- Commandes : modifie les paramètres de la manette
- Audio : modifie le son et règle le volume du son/de la musique
- Affichage : modifie les sous-titres et le mode progressif
- Crédits : voir les crédits



Informations sur les personnages

En progressant dans le jeu, tu vas avoir besoin d'utiliser les compétences spéciales de certains personnages pour avancer et passer les niveaux. Appuie sur la touche Δ pour utiliser les compétences spéciales. Les compétences spéciales de certains personnages ont une utilisation limitée et ne peuvent être rechargées qu'en récupérant un objet bien précis. La plupart des objets qui nécessitent une compétence spéciale pour être activés sont indiqués par une icône spéciale en forme de touche flottant au-dessus d'eux. Cette icône n'apparaît que lorsque le bon personnage est sélectionné et qu'il se tient près de l'objet.



Shrek

La force de cet ogre vert n'a d'égale que... son odeur !

Il a renoncé à la tranquillité de son marais par amour pour la princesse Fiona.

Type de combat : divers coups de poing et prises de catch.

Spécialité : levée ogresque. Il peut soulever, porter, placer et lancer de lourds objets (et des créatures). (Compétence spéciale illimitée.)

Astuce de jeu : si un ennemi est déstabilisé, utilise la levée ogresque de Shrek pour le récupérer puis jette-le sur les ennemis alentour.



Le Chat Botté

Il a l'œil du tigre, la lame d'un mousquetaire et de superbes bottes en cuir véritable.

Type de combat : combat d'épée.

Spécialité : cordapied. Il peut être utilisé pour évoluer sur des cordes et des chaînes et ainsi accéder à des zones auxquelles les autres ne peuvent accéder. (Compétence spéciale illimitée.)

Astuce de jeu : commence le combat avec son attaque sautée.





Princesse Fiona

Maligne et sportive, cette princesse exceptionnelle a déjà terrassé toute seule comme une grande une bande de brigands.

Type de combat : diverses prises de karaté.

Spécialité : ralentir le temps. Cette compétence affecte ses compagnons mais elle ralentit beaucoup plus tout le reste. Cette compétence spéciale a une utilisation limitée. Pour pouvoir l'utiliser plus souvent, récupère les sabliers.

Astuce de jeu : utilise cette compétence pour sauver ta peau lorsque tu es à deux doigts d'y passer.



L'Ane

Personnage très attachant dont la langue est aussi pendue que son âme est noble.

Type de combat : ruade.

Spécialité : l'attaque spéciale de L'Ane est le pied-de-mule qui permet de mettre KO les créatures et de casser certains objets. La plupart des objets qui peuvent se prendre un pied-de-mule portent un symbole en forme de fer à cheval.

Astuce de jeu : utilise le pied-de-mule de L'Ane sur des ennemis déjà assommés pour l'en débarrasser plus rapidement.



Le Bonhomme de Pain d'Épice

Ninja et ami fidèle.

Type de combat : canne en sucre de ninja.

Spécialité : lancer de cookie — utilisé pour attirer les ennemis. Cette compétence spéciale a une utilisation limitée.

Pour pouvoir l'utiliser plus souvent, récupère un cookie.

Astuce de jeu : lance un cookie pour attirer les ennemis dans des pièges.



Le Chaperon Rouge

Lanceuse de pommes hors pair et motivée.

Type de combat : coups de pied, coups de poing et lancer de pomme.

Spécialité : pomme pourrie explosive — lorsqu'elle explose, elle crée une attaque à zone d'effet qui fait perdre 20 points aux ennemis alentour. Le Chaperon Rouge peut soit laisser le minuteur de sa pomme pourrie suivre son cours soit appuyer à nouveau sur la touche Δ pour la faire exploser immédiatement. (Compétence spéciale illimitée.) Pour pouvoir l'utiliser plus souvent, récupère une pomme pourrie.

Astuce de jeu : le Chaperon Rouge peut lancer des pommes à distance ou bien donner des coups de pied et des coups de poing en combat rapproché.



Le Grand Méchant Loup

L'habit ne fait pas le moine. Il est gros, il est méchant et il a du souffle. Attention, mère-grand.

Type de combat : coups de griffe et morsures.

Spécialité : sauté-soufflé. Cette compétence peut être utilisée sur les ennemis, les objets et le feu. Il souffle tellement fort que ses ennemis décollent, ce qui leur fait perdre des points de vie. (Compétence spéciale illimitée.)

Astuce de jeu : utilise le sauté-soufflé pour pousser les ennemis qui se trouvent au bord d'un précipice.



La Fée

Une sacrée nana qui prouve que la taille importe peu.

Type de combat : magie féerique.

Spécialité : poussière féerique. Elle peut aussi bien être utilisée sur ses amis que sur ses ennemis. Dans le premier cas, la poussière féerique leur permet de voler pendant une durée limitée. (Souviens-toi que plus la personne est corpulente, moins longtemps elle peut voler.) Si, au contraire, elle est utilisée sur un ennemi, la poussière féerique va le faire flotter dans les airs mais il devra attendre que ses effets se dissipent pour pouvoir attaquer à nouveau. (Compétence spéciale illimitée.)

Astuce de jeu : fais flotter les ennemis puis utilise un autre personnage pour les frapper pendant qu'ils sont en l'air.

Le livre

Le livre est l'élément central du jeu. A partir du livre, tu peux accéder à de nouveaux niveaux appelés chapitres, consulter l'album, modifier les options de jeu, accéder à la section bonus et voir des images tirées du film *Shrek 2™*.



Sélectionner chapitre – Ce sous-menu te permet d'accéder aux différents chapitres (niveaux) du jeu et d'obtenir de précieuses informations sur le jeu. Tous les chapitres débutent par une introduction du Miroir Magique.

Album : consulte l'album pour voir toutes les photos que tu as prises.

Sauvegarder partie : ce sous-menu te permet de sauvegarder ta partie en cours.

Bonus : ce sous-menu devient accessible lorsque tu as gagné suffisamment de photos. Plus tu gagnes de photos, plus il y a de jeux bonus disponibles. Lorsque tu as récupéré toutes les photos, tu accèdes au sous-menu Arrêt sur image où tu peux voir des images tirées du film *Shrek 2™*.

Quitter partie : sélectionne ce sous-menu pour quitter le jeu.

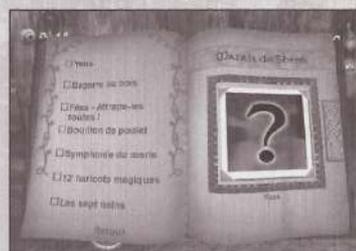
Photos

Chaque fois que tu accomplis un objectif précis, une image, ou « photo », est prise afin que tu n'oublies pas ce moment de ta partie. Il y a exactement 70 photos dans le jeu. Si tu en récupères suffisamment, tu peux accéder à 5 niveaux bonus. Si tu récupères toutes les photos, tu peux accéder au bonus et ainsi regarder des images tirées du film *Shrek 2™* !

Pour voir les photos, consulte l'album dans le livre ou, si tu es en cours de partie, tu peux y accéder par le menu Pause.

Lorsque tu as rempli toutes les conditions nécessaires pour prendre une photo, un flash blanc apparaît à l'écran pour indiquer que la photo est en train d'être prise et l'icône des photos se transforme pour afficher le nombre de photos que tu possèdes.

Astuce de jeu : dans la plupart des niveaux, il y a 7 photos à prendre. Les conditions nécessaires pour gagner une photo varient. Il peut l'être demandé de battre certains monstres, de récupérer des objets tels que des haricots magiques ou encore d'atteindre un endroit précis tel que la maison de pain d'épice dans le chapitre 2.



Améliorations

La boutique de Larry le Farfadingue est ouverte et n'attend plus que ses clients.

Dans cette modeste boutique, tu peux acheter des améliorations pour toute la petite troupe. Ces améliorations portent sur la puissance d'attaque, la santé et la régénération. Tous ces charmants objets te coûteront tout de même quelques pièces d'or.

Il paraît que la boutique de Larry le Farfadingue n'est accessible que dans certains niveaux ou qu'elle se cache dans des endroits secrets.

Astuce de jeu : achète au moins 2 améliorations pour la petite troupe avant de t'aventurer dans les niveaux supérieurs. Pour gagner des pièces supplémentaires, tente ta chance aux jeux bonus ou bien recommence les niveaux aussi souvent que tu veux.

Objets à récupérer, bonus et objets

Tout au long de tes aventures, tu vas rencontrer les objets suivants :



Pièces d'or : utilise les pièces d'or pour acheter des améliorations ou acquitter un droit de passage.



Haricots magiques : récupères-en 12 pour obtenir une photo.



Demi Santé : utilise cet objet pour régénérer la santé de la petite troupe à 50 %.



Pleine Santé : utilise cet objet pour régénérer la santé de la petite troupe à 100 %.



Bonus Défense : ce bonus rend temporairement ton équipe invulnérable à toutes les attaques des ennemis.



Bonus Attaque : ce bonus augmente temporairement les dommages causés par les attaques de la petite troupe.



Bonus Grenouille : ce bonus transforme temporairement les ennemis alentour en grenouilles en un seul coup.



Plate-forme de Shrek : une caisse que Shrek peut soulever et porter.



Engrenage de Shrek : un engrenage que Shrek peut porter et placer dans un mécanisme.



Tonneau de TNT : un tonneau bourré d'explosifs qui causent des dommages aux ennemis et aux objets.



Tapo-potin : utilise 2 personnages pour atteindre des sommets.

Jouer

Compagnonnage

En cours de partie, tu as toujours 4 personnages à l'écran sauf pendant le Héros du Jour. Si tu joues en solo, tu commandes un des quatre personnages tandis que la console commande les trois autres. A tout moment, tu peux sélectionner un autre personnage pour utiliser ses compétences (sauf pendant Héros du Jour). Si un cinquième personnage vient se joindre à la petite troupe, un personnage doit s'en aller car il ne peut y avoir plus de quatre personnages.

Héros du Jour

Héros du Jour est une mission spéciale où l'un des quatre joueurs joue une partie du niveau. Certains personnages sont plus doués pour accomplir certaines tâches, Héros du Jour permet ainsi à chaque personnage de faire valoir ses talents et d'aider la petite troupe.

Mode multijoueur

Shrek 2™ peut réunir jusqu'à 4 joueurs. Chaque personnage est identifié par un cercle de sélection. Lorsqu'un multitaip (pour PlayStation®2) est inséré dans le port de manette N°1, le joueur 1 est représenté en jaune, le joueur 2 en rouge, le joueur 3 en bleu et le joueur 4 en vert. Lorsqu'un multitaip (pour PlayStation®2) est inséré dans le port de manette N°2, le joueur 1 est représenté en cyan, le joueur 2 en violet, le joueur 3 en orange et le joueur 4 en bleu lavande. Lorsqu'une partie réunit 2 ou 3 joueurs, tu peux alterner entre ton personnage et celui (ou ceux) contrôlé(s) par la console. Le jeu détecte

automatiquement les manettes installées donc de nouveaux joueurs peuvent rejoindre une partie en cours s'ils appuient sur la touche **START** (de mise en marche) et s'ils insèrent une manette, ou quitter une partie s'ils retirent une manette. Si un nouveau joueur rejoint ta partie, il prend les commandes du personnage sélectionné. Si, au contraire, un joueur quitte la partie, la console reprend les commandes de son personnage.

Affichage de l'ATH



1. Portraits des personnages : ils sont en bas de l'écran. Sous les portraits se trouvent des compteurs santé rouges. Lorsqu'un personnage subit des dommages, la ligne se déplace vers la gauche. Le nombre de munitions dont certains personnages disposent pour effectuer leur attaque spéciale s'affiche en haut à droite.
2. Objets récupérés : tous les objets récupérés dans le niveau s'affichent dans le coin supérieur droit lorsque tu les récupères ou que tu appuies sur la touche **SELECT** (de sélection).
3. Icône caméra : cette icône située dans le coin inférieur droit affiche l'état de la caméra.
4. Compteur de boss : lorsque tu combats un boss, son compteur santé s'affiche dans le coin supérieur gauche de l'écran.

Menu Pause du jeu

En cours de jeu, pour accéder à des informations essentielles et à des options, appuie sur la touche **START** (de mise en marche) pour afficher le menu Pause. Ce menu propose les options suivantes :

- Infos persos : ce sous-menu te permet d'accéder à de précieuses informations sur ton personnage.
- Améliorations : ce sous-menu te permet d'obtenir des informations sur les améliorations et de connaître celles qui concernent ta petite troupe.
- Album : regarde les photos prises au cours du niveau. Pour consulter les photos d'un autre niveau, accède au livre et sélectionne le sous-menu Album.
- Sauvegarder partie : sauvegarde ta progression.
- Options : modifie les paramètres des éléments essentiels du gameplay.
- Quitter niveau : quitte le niveau en cours pour revenir au livre.
- Reprendre partie : reprends la partie en cours.
- Infos photos : sur la page de droite se trouvent des informations relatives aux photos prises au cours du niveau.



Sauvegarde et chargement

Tu peux sauvegarder une partie en insérant une memory card (8MB) (pour PlayStation®2) dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°1.

Ce jeu est équipé d'un système d'Auto-sauvegarde qui garde

en mémoire le nombre de pièces, de haricots magiques et de photos récupérés. L'Auto-sauvegarde se déclenche à chaque point de contrôle.

L'Auto-sauvegarde conserve également les niveaux terminés et les mini-jeux terminés aux niveaux 3 et 6. Quand tu as terminé suffisamment de mini-jeux dans ces niveaux, l'Auto-sauvegarde ouvre automatiquement le niveau suivant.

Chargement

Tu ne peux charger une partie précédemment sauvegardée qu'à partir du Menu principal (écran de titre).

LUXOFLUX

Programming Lead
Matt Whiting

Programming
Carl Henrik Sköstedt
James Short
James Gooding

**Art Direction/
Project Lead**
Joby Otero

Art
Adam Yeager
Matt Intriери
Yukari Kaneko
Khang Pham
Brummbaer
Eduardo Franz
Yaw Chang
Shawn Foreman
Chris Larson
John Miller
William Huang
Lia Tjiang
Chris Larsen
Shawn "Inyoureya" Shain

Design Lead
Gerald "GMoney" Vera

Design
Christian G. Senn
Saji Amon' Johnson
Brian Tuery

Animation Lead
Justin Rasch

Animation
Craig Harris
Haissam Badawi
Stephen Hoagendyk
Michael McReynolds

Engine/Technology
Adrian Stephens
Jeff Lander
Johan Köhler

Crédits

Tools/IT

Adam Morawiec
Pablo Cheng

**Additional
Programming**
Zach Baker
Sunny Chen

Additional Design
Richard Yeh

Additional Art
Nick Marks
Kent Draeger

Additional Animation
James Sedota
Aaron Emirez
Denis Trofimov
Duane Stinnet

Audio
Brian Tuery

Production
Peter Morawiec
Bryant Bustamante
Kaycee Vardeman

**QA/Production
Support**
Arthur Usher
Lip Ho

DREAMWORKS SKG

Anne Globe
Brad Globe
Amy Krider
Meaghan Nix
April Paradise
Sunny Park
Rick Rekedal
Aron Wainer
Roman Hui
David Lipman
Paul Elliott
Conrad Vernon
Kelly Asbury
John Moore

ACTIVISION

**President,
Activision Publishing, Inc.**
Kathy Vrabeck

PRODUCTION

**VPs, North
American Studio**
Mark Lamia
Murali Tegulapalle

Executive Producer
Chris Hewish

Producer
Ryan Rucinski

Localization Producer
Patrick Dwyer

Associate Producers
Jason Kim
Lalie Fisher

**Production
Coordinators**
Kekoa Lee-Creel
Andre Kinniebrew

**MARKETING AND PR
Vice President, Global
Brand Management**
Lisa Gaudio

**Director, Global
Brand Management**
Rachel Silverstein

**Global
Brand Manager**
Deanna Natzke

**Associate
Brand Managers**
Michelle Turk
Matt Geyer

**Manager, Corporate
Communications**
Lisa Fields

LEGAL

Greg Deutsch
Phil Terzian
Mike Larson
David Kay
Danielle Kim

CREATIVE SERVICES

**VP, Creative Services
& Operations**
Denise Walsh

**Marketing
Creative Director**
Matt Stanner

**Creative Services
Manager**
Jill Barry

Packaging Design
Hamagami/Carroll, Inc.

Manual Design
Ignited Minds

ACTIVISION UK

Senior Vice-President
Scott Dodkins

General Manager UK
Roger Walkden

Marketing Director UK
Alison Turner

**Senior Brand
Manager**
Alison Mitchell

Brand Manager
Nerys Lukes

**Head of Publishing
Services**
Natalie Ranson

**Creative Services
Manager**
Jackie Sutton

**Senior Localisation
Project Manager**
Tamsin Lucas

**Localisation Project
Managers**
Charlie Harris, Mark Nutt

**Creative Services
Coordinator**
Philip Bagnall

**European
Operations Manager**
Heather Clarke

Production Planners
Lynne Moss, Victoria Fisher

**Head of European
Corporate
Communications**
Tim Ponting

**PR Manager
UK/ROE**
Suzanne Panter

PR Executive
Bo Eatwell

PR Executive
Vicky Cayzer

ACTIVISION FRANCE

Marketing Director
Bernard Sizely

**Marketing Group
Manager**
Guillaume Lairan

Brand Manager
Carole Chachuat

Senior Publicist
Diane de Domecy

PR Manager
Stephanie Oustry

Sales Manager
Antoine Seux

French Localisation
ExeQuo, Paris

**QUALITY
ASSURANCE/
CUSTOMER
SUPPORT**

Project Lead
Henry Peter Villanueva

Senior Project Lead
Matt McClure

QA Manager
Marilena Rixford

Floor Leads
Jonas Anderson
Jeff Grant
Scott Saltero

Test Team

Avery Bennet
Matt Burns
Paul Goldilla
Jeremiah Jones
James Lara
Taylor Livingston
Nathaniel McClure
Christopher Neal
Jim Norris
Steve Peterson
Chris Puente
Doug Rothman
Vyente Ruffin
Shane Sasaki
Daniel Siskin
Mike Wade
Jason Naglic
Alex Ortiz
Wayne Williams
BJ Williams
Bobby Munguia
Pedro Aguilar
Anthony Lu
Vincent Sinatra

**Manager, Technical
Requirements Group**
Marilena Rixford

**Sr. Lead, Technical
Requirements Group**
Siön Rodriguez y Gibson

**Testers, Technical
Requirements Group**
Marc Villanueva
Aaron Camacho
Robert Lara

**Sr. Manager,
Customer Support**
Bob McPherson

Customer Support Leads

Gary Bolduc –
Phone Support
Michael Hill –
Email Support

CS/QA Special Thanks

Jim Summers
Jason Wong
Joe Favazza
Tim Vantow
Adam Hartsfield
Jason Levine
Nadine Theuzillot
Glenis Vistante
John Rosser
Jason Potter
Indra Yee
Joule Middleton
Todd Komesu
Mike Beck
Willie Bolton
Chad Siedhoff
Jennifer Vitiello
Nick Favazza
Mike Rixford
Tyler Rivers
The Marlowes
The Legacs

SPECIAL THANKS

Shawn Capistrano
Steve Rosenthal
Chris Archer
Mark "Kip" Tumdorf
Gene Bahng
Brian Clarke
Todd Q. Jefferson
Peter Muravez
Juan Valdes
Larry Goldberg
Ken Fox
Ben DeGuzman
Nick Falzon
Brian Pass
Jay Gordan
Kelly Byrd
Robert Berger
Flora Lew

Anne Leuschen
Jeremy Grapner
Jenny Stornetta
Jennifer Daniels
John Moore
Alyse Rubinich
Haley Falzon
Melissa Huddleston
Andrea Frechette

BRAIN ZOO STUDIOS

Creative Director
Ali Davoudian

Animation Director
Mohammed Davoudian

Producer
Karen Dixon

Animation Artists

Josh Book
Dave Bondi
Mark Levin
Chris Neuhahn
Hyon Kim
Daniel Herrera
David Hickey

SCRIPTWRITING SERVICES

BLINDLIGHT

Blindlight Writing Producers

Michael F.X. Daley
Andrew Helm

Blindlight Writers

Andy Black
Nathan Davidson
Anna K. Lollo
Jennifer Lloyd
John Schwab
Juliet Walker
Monica Zepeda

Additional Script Writing
David Freeman

MUSIC

Kevin Manthel
Kevin Riepl
kmmproductions.com

Devil Went Down To Georgia

Written by Charlie Daniels,
William Digregorio,
John Crain, Fred Edwards,
Charles Hayward,
James Marshall

©1979 Songs of Universal, Inc.

Used by permission.
All rights reserved.

Additional Music

Rob Berry
kmmproductions.com

SOUND

Casting and Voice Direction

Margaret Tang
Womb Music

Recording/Engineering/ Editing/Voiceover Effects Design

Rik W. Schaffer
Womb Music

Sound Effects Created by

EXTREME AUDIO DESIGN

Sound Supervision and Design

Paul Menichini, M.P.S.E.
Tim Gedemer, M.P.S.E.

Sound Design Team

Ann Scibelli, M.P.S.E.
Roland Thai, M.P.S.E.
Michael Kamper, M.P.S.E.
Mark Allen, M.P.S.E.
Tim Wakston, M.P.S.E.
Bryan Jerden

VOICEOVERS

Michael Gough Shrek, King Harold, Knight, Peasant
Mark Moseley Donkey, Bartender
Mel Fair Magic Mirror
Andre Sogliuzzo Puss in Boots, Troll, Treants, Papa Bear, Mr. Hood
James Arnold Taylor Gingerbread Man, Prince Charming, Wolf,
Dwarf, Leprechaun
Tara Strong Lil' Red, Fairy
Claudia Christian Fairy Godmother, Female Citizen
Holly Fields Princess Fiona, Female Citizen
Vanessa Marshall Wicked Witch, Cinderella, Grandma
Chris Knights Three Blind Mice
Cody Cameron Three Little Pigs
Aron Warner Big Bad Wolf



Shrek est une marque déposée de DreamWorks L.L.C. Shrek 2, Shrek Ear Design, Shrek « S », Princess Fiona et Puss in Boots TM & © 2004 DreamWorks L.L.C. Publié et distribué par Activision Publishing, Inc. Code de jeu © 2004 Activision, Inc. et ses filiales. Activision est une marque déposée et Hero Time est une marque d'Activision, Inc. et ses filiales. Tous droits réservés. Toutes les autres marques et noms de marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

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 : 0,34 euros/min © 2002 CPP.

** Uniquement sur notre site Web.

Hotline Technique

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

* Quelle que soit l'origine de l'appel : 0,15 euros/min TTC © 2002 CPP 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 OU EN LIGNE AINSI QUE TOUTE COPIE ET FOURNITURE DERIVEES DU LOGICIEL ET DU MATERIEL. EN OUVRANT L'EMBALLAGE ET EN 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 et toute documentation 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 programme ou n'importe quel de ses composants, y compris le diffuser dans un cyber café, centre de jeux vidéo ou tout autre lieu public. Activision peut vous proposer un contrat de licence pour un lieu public vous permettant d'utiliser ce produit à des fins commerciales. Reportez-vous aux informations ci-dessous pour des informations supplémentaires.
- 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 circonvier 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

Activision garantit à l'acquéreur initial de ce produit que le support sur lequel le produit 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, 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 prescrite statutairement est expressément 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.

2. ABSENCE DE GARANTIE

HORMIS LES DISPOSITIONS CIDESSUS 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, EXPRIMEE OU IMPLICITE, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE DE QUALITE, ET AUCUNE GARANTIE, REPRESENTATION, VIOLATION, 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 programme pour remplacement de garantie, veuillez envoyer les disques originaux du produit uniquement dans un emballage de protection, et inclure les éléments suivants (1) Une photocopie de votre reçu daté ; (2) Le nom et l'adresse à laquelle le produit doit être renvoyé, indiqués clairement ; (3) Une brève description du défaut, du ou des problèmes rencontrés et du système sur lequel le produit fonctionne ; (4) Si le produit est renvoyé après la période de garantie de 90 jours, mais moins d'un an après la date d'achat, veuillez également inclure un chèque ou un mandat de £20,00 par CD ou disquette à remplacer.

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

Pour l'Europe, veuillez envoyer le produit à :

WARRANTY REPLACEMENTS

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

Remplacement de disque : +44 (0)870 241 2148

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 LIMITATIONS SUR LA DUREE DE GARANTIE IMPLICITE NI SUR L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DES DOMMAGES GRAVES OU SANS CONSEQUENCE. PAR CONSEQUENT LA LIMITATION/EXCLUSION OU LIMITATION DE RESPONSABILITE PRECITEE NE S'APPLIQUE PAS FORCEMENT DANS VOTRE CAS. CETTE GARANTIE VOUS CONFERE DES DROITS LEGAUX, MAIS VOUS POUVEZ EGLEMENT 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 lors 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.

Notes

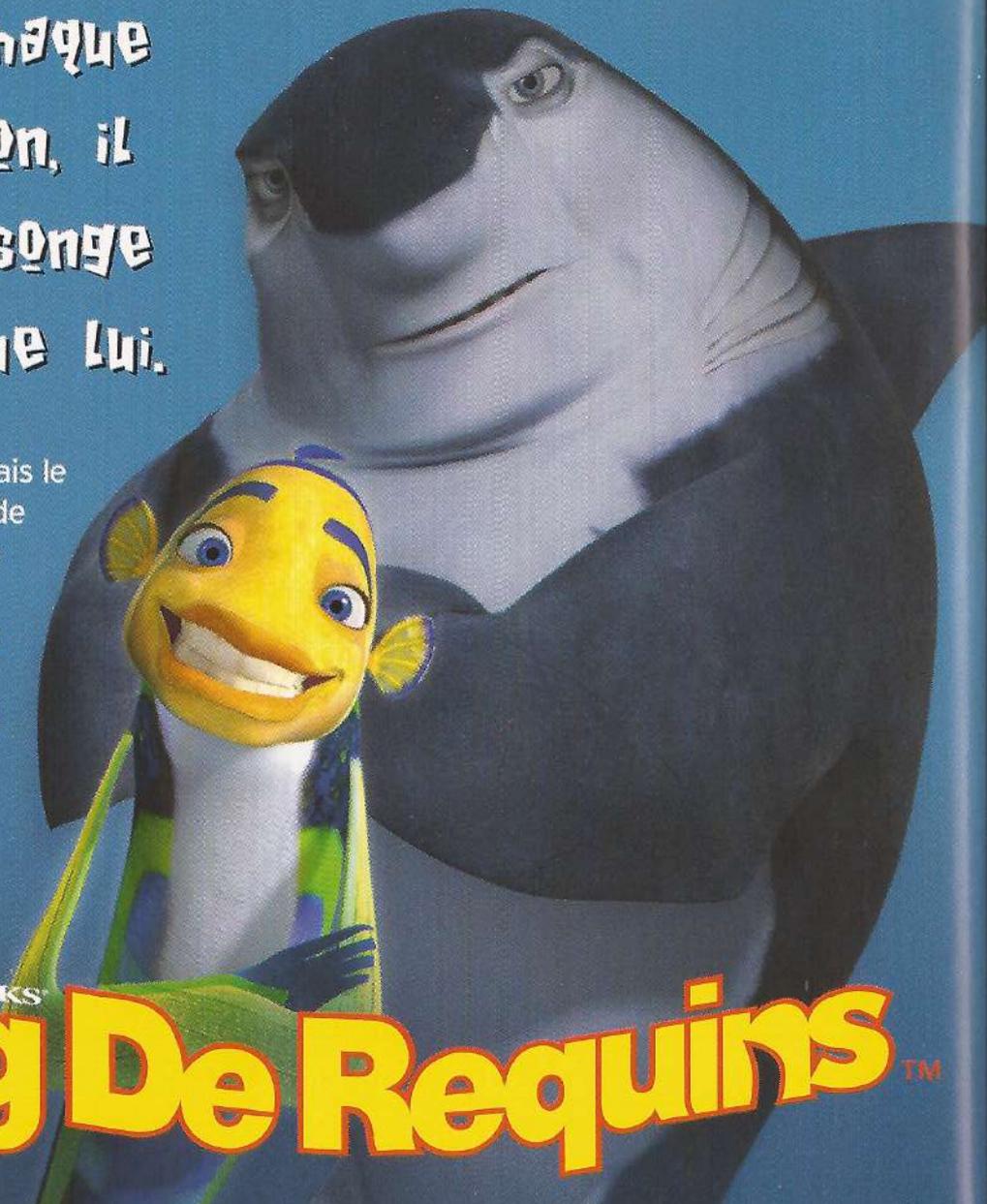
Customer Services Numbers

- **Australia** ————— **1300 365 911** —————
Calls charged at local rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Österreich** ————— **0820 500 535** —————
0,145 Euro/Minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.
- **Belgique/België/Belgien** ————— **011 516 406** —————
Prix d'un appel local. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
- **Danmark** ————— **33 26 68 00** —————
Man-torsdag 9-16:30 Fre 10-15. Ring venligst kun til disse kundeservice-numre vedrørende hardware-support til PlayStation-produkter.
- **Suomi** ————— **0600-411911** —————
17.00-21.00 ma-to, 0.79 Euro/min. Tätä asiakaspalvelunumeroa voi käyttää vain PlayStation-tuotteiden laitteistotukeen liittyvässä kysymyksissä.
- **France** ————— **0820 31 32 33** —————
Prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
- **Deutschland** ————— **01805 766 977** —————
0,12 Euro/Minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.
- **Ελλάδα** ————— **00321 0678 2000** —————
Εθνική Χρέωση. Παρακαλείσθε να τηλεφωνείτε σε αυτούς τους αριθμούς του Τμήματος Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για θέματα υποστήριξης υλικού των προϊόντων PlayStation.
- **Ireland** ————— **0818 365065** —————
All calls charged at National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Israel** ————— **09 971170** —————
Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Italia** ————— **848 82 83 84** —————
Tariffa Nazionale. Chiamare questi numeri del Servizio Clienti solamente se si necessita di assistenza relativa all'hardware dei prodotti PlayStation.
- **Malta** ————— **21 344700** —————
National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Nederland** ————— **0495 574 817** —————
Interlokale kosten. Bel deze klantenservicenummers alleen bij hardwareproblemen met PlayStation-producten.
- **New Zealand** ————— **09 415 2447** —————
National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Norge** ————— **820 75 050** —————
Mon-Fre 8.30-16.30. Venligst ring disse kundeservice-numrene bare for maskinvare støtte i forbindelse med PlayStation-produkter.
- **Portugal** ————— **707 23 23 10** —————
Contacte-nos através destes números de Assistência ao Cliente para obter assistência técnica (hardware) apenas para produtos da PlayStation.
- **España** ————— **902 102 102** —————
Tarifa nacional. Al llamar a estos números del Servicio de atención al cliente sólo obtendrá asistencia para los productos PlayStation.
- **Sverige** ————— **08 587 822 40** —————
Mån-Tors 8-17 Fre 8-15:30. Ring endast dessa kundeservice-nummer för maskinvaresupport av PlayStation-produkter.
- **Suisse/Schweiz/Svizzera** ————— **0848 84 00 85** —————
Tarif appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
- **UK** ————— **08705 99 88 77** —————
National rate. Calls may be recorded for training purposes. Calls charged at local rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

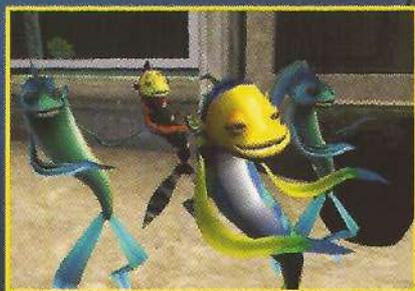
Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

Derrière chaque
petit poisson, il
y a un mensonge
plus gros que lui.

Mais bien sûr Oscar, tu fais le
malin mais il est temps de
nous montrer de quoi tu
es capable.
Impressionne-nous avec
tes nageoires, joue des
branchies et prépare-toi
à vivre des aventures
époustouflantes.



DREAMWORKS Gang De Requins™



Allez, remue tes écailles ! Ecrase tous tes
concurrents dans des chorégraphies
endiablées et montre-nous que tu es
le poisson le plus cool du récif.



Explore la métropole sous-marine de Récif City.
Visite des lieux jamais vus dans le film.



Sois à la hauteur de ta réputation et affronte le
redoutable Grand requin blanc grâce à un
véritable arsenal d'attaques spéciales !

Montre-leur ce que tu vaux dans *Gang de Requins* de DreamWorks.
Bientôt sur ta PlayStation®2 (automne 2004).

PlayStation®2

DREAMWORKS



ACTIVISION

activision.com

80603.260.FR



Gang De Requins de DreamWorks™ & © 2004 DreamWorks L.L.C. Shrek est une marque déposée de DreamWorks L.L.C. Shrek 2, Shrek Ear Design, Shrek « S » et Princess Fiona™ & © 2004 DreamWorks L.L.C. Code du jeu © 2004 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 noms de marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

SLES-52380

“PS”, “PlayStation”, “△○×□” and “DUALSHOCK” are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

5030917022661