

**ESPAÑOL**

**1**

**ITALIANO**

**29**

# ÍNDICE

Instalación del juego .....	2
Movimientos de Spider-man .....	5
Menú principal .....	7
Niveles de dificultad .....	9
Entender la pantalla de juego .....	10
Potenciadores e iconos .....	11
Entrenamiento .....	13
Puntuaciones máximas .....	15
Especial .....	15
Galería .....	16
La historia hasta ahora...	18
Nuestro héroe .....	19
Consejos .....	21
Créditos .....	22
Asistencia técnica .....	24
Contrato de licencia de software .....	25

# INSTALACIÓN DEL JUEGO

## CÓMO INSTALAR SPIDER-MAN

- Para instalar Spider-Man, introduce el CD del juego en la unidad de CD-ROM.
- Si el aviso de reproducción automática está activado, debería aparecer la ventana emergente del programa de instalación.
- Cuando aparezca la ventana emergente del programa de instalación, haz clic en el botón "Install".
- Para obtener ayuda en pantalla, registro electrónico y extras, haz clic en el botón "More".
- Para desinstalar el acceso directo a Spider-Man: si quieres eliminar el juego Spider-Man de la unidad de disco duro, deberías utilizar siempre el acceso directo del menú Inicio. La opción "Uninstall" (Desinstalar) de Spider-Man eliminará todos los archivos del juego excepto las partidas guardadas y la configuración personal.

*Nota:* puedes volver a la ventana emergente en cualquier momento sin afectar al juego ya instalado.

## AVISO DE REPRODUCCION AUTOMATICA

Si no aparece la ventana emergente de Spider-Man, sigue los pasos siguientes:

- Haz doble clic en el icono de **Mi PC** del escritorio, o haz clic con el botón derecho en el icono y elige la opción **Abrir**.
- Selecciona la opción **Actualizar** situada en el menú Ver.
- Haz doble clic en el icono del **CD de Spider-Man** de la ventana o haz clic con el botón derecho en el icono y selecciona la opción **Reproducción automática**.
- Después de que aparezca la ventana emergente de Spider-Man, haz clic en el botón "Install".

Si la opción de reproducción automática no funciona, comprueba lo siguiente:

- Asegúrate de que el CD está limpio y se ha colocado debidamente en la unidad de CD-ROM.
- La unidad de CD-ROM puede no estar optimizada para su uso con Windows®. Para comprobarlo, sigue los pasos siguientes:
  1. Abre la carpeta Panel de control de Windows y haz doble clic en el icono Sistema.

2. Haz clic en la pestaña **Rendimiento**. Si alguno de los controladores de hardware no está totalmente optimizado para su uso con Windows, se enumerarán aquí con una explicación del problema exacto y sugerencias para solucionarlo.

Es posible que Windows no esté configurado para la reproducción automática de CD. Para comprobarlo, sigue los pasos siguientes:

- Abre la carpeta Panel de control de Windows y haz doble clic en el icono **Sistema**.
- Haz clic en la pestaña **Administrador de dispositivo**. Haz clic en el signo "+" que está al lado de la unidad de CD-ROM, selecciona el CD-ROM y elige **Propiedades**.
- Haz clic en la pestaña **Configuración**. Haz clic en el cuadro a la izquierda del Aviso de reproducción automática para activarla y haz clic en **Aceptar**.

## DIRECTX™ 8

Durante la instalación de Spider-Man, el programa determinará si es necesario instalar también Microsoft® DirectX en tu PC. Si es así, el programa de instalación de Microsoft DirectX instalará los archivos apropiados en tu ordenador. Para más información, consulta la ayuda técnica de Spider-Man en pantalla.

P: ¿Qué es DirectX 8 y por qué lo necesito?

R: DirectX 8, de Microsoft, consiste en una serie de funciones que proporcionan potencia a los archivos y demás aplicaciones de Windows. Estas funciones permiten que las aplicaciones realicen funciones avanzadas en conexión de redes, gráficos, sonido e introducción de datos, más allá de lo que es posible en otros sistemas operativos. Además es responsable de muchas de las mejoras de ejecución asociadas con los juegos de Windows.

P: Si no instalo DirectX 8 cuando instale el juego, ¿puedo hacerlo después?

R: Sí. Puedes instalarlo manualmente. Para hacerlo, sigue estas instrucciones:

- Introduce el disco en la unidad de CD-ROM y sal de todas las pantallas de reproducción automática.
- Haz doble clic en **Mi PC**.
- Haz clic con el botón derecho en la unidad de CD-ROM y elige **Instalar DirectX**.
- Sigue las instrucciones del proceso de instalación de DirectX. Cuando ésta termine, tendrás que reiniciar el ordenador para que los nuevos controladores funcionen.

P: Ya tengo otros juegos de Windows 95/98 instalados en mi ordenador. ¿El Programa de Instalación de Microsoft DirectX va a cambiar los archivos de DirectX?

R: Si ya tienes otros juegos de Windows en tu ordenador, lo más probable es que ya tengas instalada la versión inicial de DirectX. En ese caso, el Programa de instalación de Microsoft detectará y sobrescribirá cualquier versión anterior con DirectX 8. En este momento, tendrás que reiniciar el ordenador para que los cambios surtan efecto.

Si, por el contrario, ya tienes DirectX 8 instalado en el ordenador, el programa de instalación de Microsoft DirectX 8 lo detectará y no sobrescribirá ningún archivo de DirectX 8. Es probable que no tengas que reiniciar el ordenador después de la instalación para ejecutar el juego Spider-Man.

## MOVIMIENTOS DE SPIDER-MAN

CONTROLES DEL JUGADOR	DESCRIPCIÓN	BOTONES
Salto	salto	Nº 2, Botón del joystick 3
Puñetazo	pulsa una vez para dar un puñetazo a los enemigos o varias veces para dar puñetazos combinados	Nº 4 Botón del joystick 0
Patada	pulsa una vez para dar una patada a los enemigos o varias veces para dar patadas combinadas	Nº 6 Botón del joystick 4
Atrapar con telaraña	atrapa adversarios o activa interruptores	Nº 8 Botón del joystick 1
Puñetazo en salto	salta y da un puñetazo cuando se encuentre cerca un enemigo	Nº 2 y a continuación nº 4 Botón del joystick 3 y a continuación botón 0
Patada en salto	salta y da una patada cuando se encuentre cerca un enemigo	Nº 2 y a continuación nº 6 Botón del joystick 3 y a continuación botón 4
Agarrar	agarra a los adversarios por detrás	Nº 4 y a continuación nº 8, o bien Nº 8 + nº 6, Joystick 1 + Joystick 0, o bien Joystick 4 + Joystick 1
Agarrar y dar puñetazo	agarra y a continuación da un puñetazo	Nº 4 y a continuación nº 8, o bien Nº 8 + nº 6 y a continuación nº 4, Joystick 1 + Joystick 0, o bien Joystick 4 + Joystick 1 y a continuación Joystick 0
Agarrar y dar patada	agarra y a continuación da una patada	Nº 4 y a continuación nº 8, o bien Nº 8 + nº 6 y a continuación nº 6, Joystick 1 + Joystick 0, o bien Joystick 4 + Joystick 1 y a continuación Joystick 4
Pinchos de telaraña	crea guantes de pinchos hechos de telaraña	Nº 8 + ← Joystick 1 + ←
Cúpula de telaraña	crea una cúpula protectora hecha de telaraña	Nº 8 + → Joystick 1 + →
Romper cúpula de telaraña	rompe la cúpula de telaraña y ataca a los enemigos	Nº 8 + → y a continuación ° 4, o bien nº 6, Joystick 1 + → y a continuación Joystick 0, o bien Joystick 4
Telaraña de impacto	dispara una bola de telaraña	Nº 8 + · ↑ Joystick 1 + ↑
Tirón con telaraña	atrapa a los enemigos en una telaraña y arrástralos	Nº 8 + ↓ Joystick 1 + ↓

CONTROLES DEL JUGADOR	DESCRIPCIÓN	BOTONES
Tirón con telaraña a la izquierda	arrastra a los enemigos a la izquierda	Nº 8 + ↓ + ←, Joystick 1 + ↓ + ←
Tirón con telaraña a la derecha	arrastra a los enemigos a la derecha	Nº 8 + ↓ + →, Joystick 1 + ↓ + →
Lanzarredes	dispara telaraña y desplázate de muro en muro	Nº 9, Joystick 9
Lanzarredes	dispara tu tela hacia arriba o hacia delante	Nº 3, Joystick 7
Modo objetivo de telaraña	mantenlo pulsado para apuntar y pulsa repetidamente para centrar la cámara	Nº 7 Joystick 6
Pausa	detén la partida y accede al menú Options (opciones)	Esc, Joystick 12

## MAIN MENU (MENÚ PRINCIPAL)

Elige entre las siguientes opciones para empezar a jugar a Spider-Man.

### NEW GAME (NUEVA PARTIDA)

Elige esta opción para empezar una partida nueva.

### CONTINUE (CONTINUAR)

Elige esta opción para continuar desde el último nivel que completaste.



### OPCIONES

Utiliza esta pantalla para modificar varias opciones de juego. Utiliza las teclas **cursor arriba / abajo** y pulsa la tecla **Intro** para aceptar. Vuelve a pulsar la tecla **Intro** para volver al menú principal.

*Keyboard Configuration (configuración del teclado):* elige esta opción para establecer la configuración del teclado para el juego. Utiliza las teclas **cursor arriba / abajo** y la tecla **Intro** para elegir un movimiento, y a continuación pulsa la tecla a la que deseas asignarlo. Pulsa la tecla **Esc** para volver a la pantalla de opciones.

*Joystick Configuration (configuración de joystick):* elige esta opción para configurar el joystick. Selecciona un movimiento de la lista con las teclas **cursor arriba / abajo** y la tecla **Intro**, y a continuación pulsa el botón del joystick o el mando al que deseas asociar ese movimiento. Pulsa la tecla **Esc** para volver al menú de opciones.

*Music and Sound (música y sonido):* esta pantalla te permite cambiar el volumen de la música y los efectos de sonido, voces y vídeos del juego. Usa las teclas **cursor arriba / abajo** para cambiar entre música y efectos de sonido, voces y niveles de vídeo. Usa las teclas **cursor izquierda / derecha** para subir y bajar el volumen de cada selección y cambiar la salida de audio entre estéreo y mono. Para volver a los niveles originales del juego, selecciona **Initial Settings** (configuración inicial) y pulsa la tecla **Intro**.



*Video Options (opciones de vídeo):* elige esta opción para cambiar la resolución y la profundidad de bits del vídeo. Aquí también puedes activar la renderización por software. Pulsa las teclas **cursor arriba** / **abajo** para seleccionar un elemento y pulsa las teclas **cursor izquierda** / **derecha** para cambiar su valor. Pulsa **Esc** para volver a la pantalla de opciones.

*File System (sistema de archivos):* elige esta opción para cargar o guardar partidas. Pulsa los botones correspondientes para seleccionar las siguientes opciones:

- Load Game Data (cargar datos de partida): para cargar una partida guardada anteriormente.
- Save Game Data (guardar datos de partida): para guardar tu partida actual. Tendrás que poner un nombre a la partida guardada.

Pulsa la tecla **Intro** para seleccionar o la tecla **Esc** para volver desde la pantalla de sistema de archivos. Cuando cargues o guardes tendrás que especificar el archivo que vas a cargar o guardar. Pulsa las teclas **cursor arriba** / **abajo** para elegir una ranura y, a continuación, pulsa **Intro** para aceptar.

## NIVELES DE DIFICULTAD

Puedes encontrar cuatro niveles de jugabilidad en Spider-Man. Los tres niveles de habilidad tradicionales son:

**Easy (fácil):** los jugadores principiantes deberían elegir este nivel de dificultad. Hay más pistas para resolver los acertijos, cuesta menos someter a los enemigos y Spider-man puede resistir mucho más los ataques que en los niveles normal y difícil.

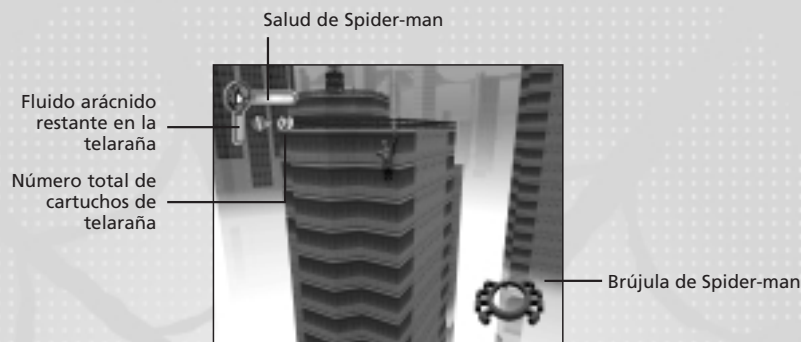
**Normal (normal):** un grado más que el fácil, este nivel de dificultad presenta al jugador medio más de un reto.

**Hard (difícil):** ¡sólo para los más aguerridos jugadores de Spider-Man! ¡Incluso el veterano acostumbrado a Spider-man encontrará este modo más difícil!

Además, se ha puesto en práctica un modo de especial dificultad perfecto para los jugadores más jóvenes.

**Kid Mode (modo infantil):** para niños que quieran explorar los diversos niveles de Spider-Man, el modo infantil les permite hacerlo con los controles configurados para manos jóvenes y la jugabilidad personalizada para facilitar el paso de los niveles.

## ENTENDER LA PANTALLA DE JUEGO



El presentador frontal de datos, o HUD, para *Spider-Man* es bastante sencillo. La salud de Spider-Man y la de sus aliados y enemigos está representada por una barra horizontal que se encuentra en la parte de arriba de la pantalla. Para la telaraña, la barra vertical registra cuánto fluido de telaraña queda en el cartucho de telaraña que está utilizando Spider-Man. El número que aparece a la derecha de esta barra muestra el número total de cartuchos de telaraña que lleva Spider-Man.

En la esquina inferior derecha está la brújula de Spider-Man. De vez en cuando la brújula de Spider-Man aparecerá para mostrar la dirección que debes tomar dentro de la ciudad, cuando apunte hacia arriba corresponde a "adelante" y hacia abajo a "atrás".

## POTENCIADORES E ICONOS

Dentro del juego habrá un número de potenciadores para ayudar a Spider-Man en su misión. Cada potenciador tiene una función diferente, que se enumera más adelante. Para obtener un potenciador, corre, gatea o utiliza tu lanzarredes para entrar en contacto con él. Si Spider-Man ha conseguido su capacidad de agarrarse a algún objeto, el potenciador se volverá transparente cuando entres en contacto con él. A continuación, tienes algunos potenciadores que vas a encontrar en el juego:



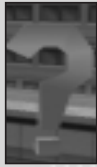
**Cartuchos de telaraña (azul):** cada ataque de telaraña que lanza *Spider-Man* (ver la sección de Movimientos de *Spider-Man*) gastará una porción del total de telaraña. Antes de que se te acabe la telaraña tendrás que coger un nuevo cartucho de telaraña. Los cartuchos de telaraña permiten a Spider-man ejecutar sus ataques con telaraña. En condiciones normales Spider-Man puede transportar hasta diez cartuchos en cualquier momento.



**Salud (rojo y blanco):** los cartuchos de salud sirven para recuperar una parte de la salud de Spider-man a lo largo del juego. Sin embargo, tienes que tener cuidado porque ¡nunca se sabe cuánto te va a recuperar un cartucho de salud en particular! Juega con inteligencia para conservar tu salud.



**Blindaje (oro):** este extraño potenciador cambiará el traje y las propiedades de Spider-Man durante un breve espacio de tiempo durante el juego. Cuando recojas este potenciador, el traje de Spider-Man cambiará a su configuración blindada. El blindaje de Spider-man tiene su propia barra de salud, así que ésta paliará el daño y Spider-Man no sufrirá. Sin embargo, los cartuchos de salud normales no funcionan con el blindaje de Spider-Man, así que ten cuidado. Cuando el medidor se acaba, el blindaje de Spider-Man desaparece y Spider-Man se vuelve normal. Además, el blindaje de Spider-Man aumenta el nivel de daño que el Hombre Araña inflige a su oponente a la vez que reduce la cantidad de daño que un enemigo puede causarle.



**Iconos de ayuda:** estos iconos aparecerán como una ayuda para los jugadores menos experimentados. Los iconos te informarán de cualquier cosa, desde cómo utilizar la telaraña hasta sugerencias sobre cómo resolver algunos acertijos que encuentres en el juego. Para activar el icono de ayuda, sólo tienes que andar sobre él.

*Nota:* te parecerá que algunos iconos de ayuda desaparecen sin que los actives. Esto sólo significa que ya has realizado la tarea que pretendía enseñarte.

## TRAINING (ENTRENAMIENTO)

¿Necesitas poner a punto tus habilidades de superhéroe? El modo entrenamiento ofrece la posibilidad de probar tus habilidades para luchar contra el crimen en varios escenarios de entrenamiento.

### TIME ATTACK (CONTRARRELOJ)

Combate en acción desde el principio y durante 60 o 120 segundos. Afila tus habilidades de lucha eliminando todos los villanos que puedas dentro del tiempo seleccionado. También seleccionarás el villano contra el que lucharás. Utiliza las teclas **cursor arriba** / **abajo** para seleccionar tanto el límite de tiempo como el tipo de enemigo. Pulsa la tecla **Intro** para confirmar la selección.

### SURVIVAL MODE (MODO SUPERVIVENCIA)

El modo supervivencia es la prueba suprema. No hay límite de tiempo, sino una cantidad interminable de enemigos contra los que luchar. ¡Sólo cuando se agote la barra de salud de Spider-man, se acaba la lucha!

En el modo supervivencia también tienes la oportunidad de seleccionar el tipo de villano contra el que quieres luchar. Utiliza las teclas **cursor arriba** / **abajo** para resaltar el límite de tiempo y el tipo de enemigo. Pulsa la tecla **Intro** para confirmar la selección.

### SPEED TRAINING (ENTRENAMIENTO DE VELOCIDAD)

El balanceo de telaraña es tan importante para Spider-Man como andar. El modo entrenamiento de velocidad te permite practicar el balanceo de telaraña por las diferentes partes de la ciudad. Cuanto mejor te balancees con la telaraña, menos tiempo tardarás.





## TARGET PRACTICE (PRÁCTICA DE TIRO)

Aprende a distinguir a un amigo de un enemigo mientras agudizas tus reflejos utilizando los ataques de telaraña de Spider-Man.

## ITEM COLLECTION (RECOLECCIÓN DE OBJETOS ESPECIALES)

Prueba la maniobrabilidad, los reflejos y cronometra tanto en la búsqueda de objetos especiales como en el modo de entrenamiento de lanzamiento de telaraña.

**Item Hunt (búsqueda de objetos especiales):** practica tu maniobrabilidad en el área laberíntica de búsqueda de objetos. Corre, salta, gatea y balancéate con la telaraña para recolectar todos los medallones de oro de Spider-Man tan rápido como puedas con el fin de conseguir el mejor tiempo.

**Zip-Line Training (entrenamiento de lanzamiento de telaraña):** para el jugador más osado. Prueba lo que tardas y tu precisión en este modo. Desciende del techo pulsando el botón de salto para recoger todos los medallones de Spider-Man que puedas. Y a continuación utiliza el lanzarredes pulsando el gatillo izquierdo + Intro para volver sin tocar el suelo cuya carga eléctrica es mortal. Cuantos más medallones obtengas, mayor será tu puntuación.

## RECORDS (PUNTUACIONES MÁXIMAS)

Sólo los que saben de verdad lo que significa ser un superhéroe consiguen las mejores puntuaciones. Utiliza las teclas **cursor arriba / abajo** para resaltar un grupo de puntuaciones. Pulsa la tecla Intro para confirmar la selección. Para salir, pulsa la tecla Esc.

## SPECIAL (ESPECIAL)

### TRAJES

Spider-Man no siempre ha llevado el famoso traje rojo y azul que todos conocen. A lo largo de su carrera como superhéroe ha habido ocasiones en que, para superar ciertos retos, ha tenido que llevar un traje diferente. En el juego, hay trajes que se adaptan mejor que otros según el reto al que Spider-Man se tenga que enfrentar. Encuentra los trajes y aprovecha sus poderes especiales para así derrotar más fácilmente a los adversarios de Spider-Man.



### VIEW CREDITS (VER CRÉDITOS)

Consulta la lista de las personas que trajeron a Spider-Man a la vida en su nueva aventura. Selecciona View credits (ver créditos) y pulsa la tecla Intro para confirmar. Puedes pulsar la tecla Esc para salir siempre que quieras.

### TRUCOS

Introduce todos los trucos del juego que se han descubierto aquí. Introduce el código de truco con el teclado y pulsa la tecla **Intro** para confirmar el código. Para corregir los errores pulsa la barra **espaciadora** y para salir de este menú pulsa **Esc**.

## GALLERY (GALERÍA)

### CHARACTER VIEWER (VISUALIZADOR DE PERSONAJES)

Conoce mejor el mundo de Spider-man mediante el visualizador de personajes. Cada personaje viene acompañado de una breve biografía; también se indica cuándo apareció por primera vez en los cómics. Los elementos que aparezcan con un signo de interrogación no estarán disponibles hasta que sean desbloqueados desde el propio juego.



A medida que progresas en el juego, podrás visualizar cada vez más personajes. Para utilizar el visualizador de personajes, desplázate a través de las opciones disponibles mediante las teclas cursor **arriba** / **abajo** y pulsa la tecla Intro para seleccionar. Utiliza las teclas cursor **izquierda** / **derecha** para hacer rotar la imagen del personaje seleccionado 360 grados. Pulsa las teclas **9** y **7** del teclado numérico para acercar y alejar la imagen del personaje seleccionado, respectivamente.

Para salir en cualquier momento del visualizador de personajes, sólo tienes que pulsar la tecla **Esc**.

### MOVIE VIEWER (VISUALIZADOR DE VIDEO)

Te permite ver cualquiera de los vídeos que han sido desbloqueados a lo largo de la partida. A medida que avances en el juego habrá más vídeos disponibles. Al igual que en el visualizador de personajes, podrás desplazarte a través de las opciones disponibles con las teclas cursor **arriba** / **abajo**; para seleccionar pulsa la tecla **Intro**. Los elementos que aparezcan con un signo de interrogación no estarán disponibles hasta que sean desbloqueados desde el propio juego.

Para salir del visualizador de vídeo sólo tienes que pulsar la tecla **Esc**.

## COLECCIÓN DE CÓMICS

A lo largo de toda la partida se encuentran ocultos una serie de iconos que representan cómics. Algunos están a la vista; para encontrar otros tendrás que explorar un poco. Una vez en tu poder, los iconos desbloquearán una auténtica portada histórica de un cómic de Spider-man que se almacena en la zona de colección de cómics. Los cómics narran hechos históricos de la vida de Spider-man e incluyen un resumen con la información principal sobre el hecho en concreto. Los elementos que aparezcan con un signo de interrogación no estarán disponibles hasta que sean desbloqueados desde el propio juego.



Para salir en cualquier momento de la colección de cómics, pulsa la tecla **Esc**.

### PORTADAS DEL JUEGO



A medida que se desarrolla la historia, cada capítulo va precedido de la propia portada del cómic. Utiliza las teclas cursor **arriba** / **abajo** / **izquierda** / **derecha** para resaltar una portada una vez que esté desbloqueada. Puedes visualizar la portada resaltada pulsando la tecla Intro. Para volver pulsa la tecla **Esc**. Los elementos que aparezcan con un signo de interrogación no estarán disponibles hasta que sean desbloqueados desde el propio juego.

Para salir en cualquier momento de las portadas del juego, pulsa la tecla **Esc**.

### STORYBOARDS (GUIONES ILUSTRADOS)

Te permite ver los diseños originales que sirvieron de base o plantilla para los vídeos del juego. Los guiones ilustrados se irán desbloqueando a medida que avanza la partida.

Resalta el guión que quieras ver con las teclas cursor **arriba** / **abajo** y pulsa la tecla Intro para verlo. Con las teclas cursor **izquierda** / **derecha** podrás avanzar en los guiones.



Para salir de los guiones ilustrados en cualquier momento, pulsa la tecla **Esc**.

## LA HISTORIA HASTA AHORA...

“La última vez que lo comprobé, yo era Spider-Man.

Así que allí estaba yo, en la exposición de ciencias, asistiendo a la ponencia del ahora reformado Dr. Otto Octavius (más conocido como Dr. Octopus). Octavius apenas había finalizado su ponencia sobre la innovación tecnológica más avanzada cuando el caos se apoderó de todo el auditorio.

Alguien vestido como Spider-Man burló a los guardias de seguridad y robó el nuevo descubrimiento tecnológico de Octavius. Por si eso fuera poco, me choqué con Eddie Brock en medio de la confusión. Dado que Brock es la mitad humana de la pareja simbiótica conocida como Venom, creo que su presencia en la exposición de ciencias sólo puede significar más problemas.

¿Puedo tener más suerte? Han robado la tecnología de Octavius y la policía y todos en Nueva York piensan que fui yo el que la cogió. Pero tiene que haber algo más. ¿Por qué querría alguien robar la tecnología de Octavius y hacer pasar al ladrón por Spider-man?

Bueno, una cosa es segura: en la ciudad de Nueva York sólo hay sitio para un Spider-man. Y ése soy yo”.

Peter Parker  
Nueva York  
Ayer...

## NUESTRO HÉROE

### SPIDER-MAN

**Nombre:** Peter Parker

**Edad:** veintitantos

**Identidad:** secreta

**1ª aparición:** Amazing Fantasy nº 15 (agosto 1962)

**Familia:** Mary Jane Watson-Parker (esposa),  
Mary y Richard Parker (padres; fallecidos),  
Benjamin Parker (tío; fallecido), May Parker (tía),  
Anna Watson (tía)

**Grupo de afiliación:** Vengadores

**Profesión:** científico y fotógrafo para el Daily Bugle.

**Amigos:** Harry Osborn (fallecido), Gwen Stacy (fallecida), Flash Thompson,  
Johnny Storm (Antorcha humana), Matt Murdock (Daredevil),  
Liz Allen Osborn, Betty Brant, Joseph “Robbie” Robertson

**Enemigos:** Duende Verde, Dr. Octopus, Venom, Matanza, Electro, El Buitre,  
Hombre Arena, El Lagarto, Misterio, Kingpin, Camaleón, Kraven el Cazador,  
Escorpión... ¡y muchos más!

**Altura:** 1,78

**Peso:** 75 Kg

**Ojos:** color avellana

**Pelo:** castaño

**Lugar de nacimiento:** Forest Hills, Queens (Nueva York)

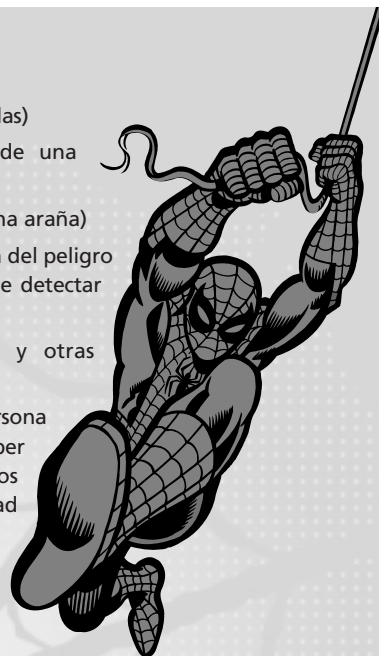
**Lugar habitual de operaciones:** Manhattan y el resto de Nueva York.



## PODERES

- Fuerza sobrehumana (Clase 10 = 10 toneladas)
- Reflejos sobrehumanos (similares a los de una araña)
- Agilidad sobrehumana (similares a los de una araña)
- Sentido arácnido que advierte a Spider-man del peligro inminente y le proporciona la capacidad de detectar señales de sus rastreadores arácnidos.
- Capacidad de adherirse a las paredes y otras superficies con sus extremidades.

**Otras habilidades:** Peter Parker es una persona excepcional y con inventiva que, a pesar de haber sido mordido por una araña radiactiva años atrás, va a hacer su contribución a la sociedad como científico.



## CONSEJOS

- Si pulsas saltar en medio de un balanceo y a continuación retomas el balanceo de telaraña, puedes alterar tu carrera. Esto se llama "romper o cortar la telaraña".
- Utiliza tu sentido arácnido para luchar contra multitud de enemigos. Las flechas rojas señalarán dónde se encuentran los enemigos. Además, tu sentido arácnido mostrará primero a los malos más cercanos.
- A veces el lanzarredes se puede utilizar para evitar que te caigas. ¡Asegúrate primero de que hay algo encima de ti a lo que te puedes agarrar!
- Varía tus ataques. Los diversos enemigos responden de manera diferente a los ataques. Con algunos tendrás que luchar a distancia; a otros no les afecta el impacto de la telaraña. Aprende cómo luchar con cada enemigo de forma que conserves la salud y la telaraña.
- Utiliza los pinchos de telaraña para aumentar tu poder para dar puñetazos de forma considerable.
- Cuando te enfrentes a varios oponentes, la cúpula de la telaraña es útil tanto para el ataque como para la defensa.
- ¡No olvides que eres el Hombre Araña! Utiliza los techos y los salientes para enfrentarte a los malos con sigilo.
- A veces es mejor correr que luchar. Incluso los superhéroes saben cuándo una pelea no puede ganarse. Haz uso de la prudencia cuando te enfrentes a varios enemigos.
- Utiliza los escenarios de modo que te favorezcan. Agarra a tus enemigos y lánzalos volando. Esto es especialmente útil en la sala del horno.
- Puede que Spider-man sea un superhéroe pero no le gusta el agua. ¡Cueste lo que cueste, no te metas en el agua!
- Utiliza combinaciones de puñetazo, patada y telaraña para conseguir ataques más efectivos.
- Recuerda: Spider-man puede coger y lanzar muchos objetos de su alrededor.
- Acuérdate de explorar a tu alrededor; nunca se sabe lo que puedes encontrar detrás de una puerta o bajo algún mueble.



# CRÉDITOS

## PC VERSION DEVELOPED BY

*LTI Gray Matter*  
*President / Lead Programmer*  
 Mike Livesay  
*Lead Programmer*  
 Jason L. Maynard  
*Programmers*  
 Daniel Zahn  
 Chris Robbers  
*Lead Artist*  
 Russell Truelove  
*Sound FX*  
 Matt Furniss

## PUBLISHED BY

*Activision Publishing, Inc.*  
*Associate Producer*  
 Peter Muravez  
*Producer*  
 Matt Powers  
*Senior Producer*  
 Marc Turndorf  
*Production Coordinator*  
 Jay Gordon  
*Art Director*  
 David Dalzell  
*Vice President, North American Studios*  
 Murali Tegulapalle  
*Executive Vice President,*  
*World Wide Studios*  
 Larry Goldberg  
*Vice President,*  
*Global Brand Management*  
 Melissa Chapman  
*Brand Managers*  
 John Heinecke  
 Nita Patel  
*Marketing Associate*  
 Matt Geyer  
*Senior Publicist*  
 Lisa Fields  
*Legal*  
 Mike Hand  
*Installer*  
 Andrew Petterson

## QUALITY ASSURANCE

*Project Lead*  
 Sión Rodríguez y Gibson  
*Manager of PC Titles*  
 Sam Nouriani  
*Senior PC Lead*  
 Juan Valdes  
*Floor Lead*  
 Paul Kennedy  
*QA Testers*  
 Barry Battle  
 Michael Restifo  
 Peter Beal  
 John Rosser

## CODE RELEASE GROUP

*Manager*  
 Tim Vanlaw  
*Senior Project Lead*  
 Brad Saavedra  
*Code Release Testers*  
 Michael Sparks  
 Jeremy Richards

## COMPATIBILITY LAB

*Compatibility Team Lead*  
 Neil Barizo  
*Compatibility Technician*  
 Jason Kim  
*Compatibility Tester*  
 John Santry

## CUSTOMER SUPPORT

*CS Manager*  
 Bob McPherson  
*Customer Support Phone Lead*  
 Gary Bolduc  
*Customer Support Information and Escalation Lead*  
 Rob Lim  
*Customer Support Email Lead*  
 Mike Hill

## CREATIVE SERVICES

*Vice President, Creative Services*  
 Denise Walsh  
*Manager, Creative Services*  
 Jill Barry  
*Packaging Design*  
 IGNITED MINDS, LLC  
*DREAMCAST VERSION DEVELOPED BY*  
 Treyarch  
*Lead Programmer*  
 Srin 'Aouie' Lakshmanan  
*Art Director*  
 Christian Basic  
*Programmers*  
 Andy Chien  
 Jason Bryant  
 Biran Lawson  
*Artists*  
 Paul Whitehead  
 Alan Flores  
 Brian Jennings  
 Arnold Agraviador  
*Additional Sound*  
 Sergio Bustamante II  
*Assistant Producer*  
 Jonathan Zamkoff  
*Executive Producer*  
 Gregory John  
*Quality Assurance*  
 Alan Barasch  
 Robert Sanchez  
*Special Thanks To*  
 Don Likeness  
 Dr. Pter T. Akemann  
 Eric Steinmann  
 Christopher A. Busse  
 Nick Doran  
 Chris Soares  
 James Fristrom  
 Doris Argoud  
 Nigel Mills  
 Kevin Tomatani  
 Rose Villasenor  
*Cheers To*  
 Stan Lee  
 Steve Ditko  
 Jeff Emery  
 Mom and Dad  
 Second Foundation Comics Store

## ACTIVISION UK

*Senior VP European Publishing*  
 Scott Dodkins  
*Head of Publishing Services*  
 Nathalie Dove  
*Localisation Supervisor*  
 Tamsin Lucas  
*Localisation Project Managers*  
 Mark Nutt, Simon Dawes  
*Brand Manager*  
 Alison Mitchell  
*Operations Manager*  
 Heather Clarke  
*Production Assistant*  
 Victoria Fisher  
*Creative Artworker*  
 Alex Wyldie (CDC)  
*Translation Services*  
 DL Multimedia

## ORIGINAL VERSION DEVELOPED BY

### Nevrosoft Entertainment

*Lead Designer*  
 Chad Findley  
*Lead Programmer*  
 Dave Cowling  
*Lead Artist*  
 Chris Ward  
*Executive Producer*  
 Joel Jewett  
*Character Models and Animation*  
 Peter Day  
*Production Director*  
 Jason Uyeda  
*Programming*  
 Kendall Harrison  
 Matt Duncan  
*Level Designers*  
 Alan Flores  
 Brian Jennings  
*Level Artists*  
 Chris Glenn  
 Aaron Skillman  
 Edwin Fong  
*Character Art*  
 Mark L. Scott  
*Producer*  
 Kevin Mulhall  
*Associate Producer*  
 Jeremy Andersen  
*Intro and Finale Movie Animation*  
 Peter Day  
*Game Comic Covers*  
 Christian Gosset  
 Snakebite  
*Art Assistance*  
 Johnny Ow  
 Jeremy Pardon  
*Technical Assistance*  
 Mick West  
 Jason Keeney  
*Human Resources*  
 Sandy Jewett  
 Lisa Davies  
*Dog*  
 Logan

## AUDIO

*Tommy Tallarico Studios, Inc.*  
*Sound Design*  
 Joey Kuras  
*Music*  
 Tommy Tallarico  
 Howard Ulyate  
*Spider-Man Theme Song*  
 Remixed by Apollo Four Forty  
 Written by: Robert J Harris/  
 Paul Webster  
 Published by: Hillcrest Music Corporation (ASCAP)/  
 Webster Music Co.(ASCAP)  
*Additional musical elements for the remix by Apollo Four Forty:*  
 Trevor Gray, Noko, Ian Hoxley and Howard Gray  
*Published by Universal - Songs of PolyGram International, Inc (BMI)/*  
*Reverb America Music (BMI)*  
*Produced by @440 at Apollo Control*  
*Representation by XL Talent Partnership*  
*Music Supervision*  
 SonicFusion, Inc.

## VOICE ACTING CAST

Rino Romano . . . . . Spider-Man  
 Bank Thug 1  
 Efreem Zimbalist Jr. . . . . Doctor Octopus  
 Jennifer Hale . . . . . Black Cat  
 Mary Jane  
 Dee Bradley Baker . . . . . Carnage  
 Peter Day  
 J Jonah Jameson  
 Rhinoceros  
 Daredevil  
 The Lizard  
 Daran Norris . . . . . Venom  
 Mysterio  
 Scorpion  
 Punisher  
 Johnny Storm  
 Captain America  
 Chad Findley . . . . . Bank Thug 2  
 Eagle-One Pilot  
 Security Guard  
 Christopher Corey Smith . . . . . Hostage  
 Police Pilot  
 Sniper  
 Microchip  
 Stan Lee . . . . . HIMSELF  
*Special Thanks to:*  
 Connor Jewett  
*Voice Casting*  
 Brigitte Burdine  
 Sandy Jewett

## STUDIO RECORDING

*California Digital Post*  
*Studio President*  
 Del Casher  
*Studio Engineer*  
 John Brady  
*Studio Assistants*  
 Eric Clopein  
 Kris Hanson  
 Scott Rusch

## MOVIE ANIMATION

*Create Studio*  
*Producer - USA*  
 Daniel Prouline  
*Production Director*  
 Natasha Kholiavko  
*Project Supervisor*  
 Andrei Kravchuk  
*Animation Director*  
 Sergei Boginsky  
*Character Animators*  
 Alexander Miala  
 Irina Nikiforova  
 Anna Zibrova  
 Denis Davidov  
 Vasily Bohdanov  
 Elena Alekseeva  
 Pavel Golubev  
 Roman Bermas  
 Nataliya Dobrovolskaya  
*Additional Movie Production*  
 Super78  
*Creative Director*  
 Brent Young  
*Executive Producer*  
 Dina Benadon  
*Animation Director*  
 Steve Ziolkowski  
*Producer*  
 Siouxsie Alarcon  
*CG Artist*  
 Vinny Dellay  
*Additional Movie Direction*  
 Larry Paolicelli  
*Nevrosoft Thanks*  
 Jamie Briant  
 Mark Burton  
 Aaron Cammarata  
 Ralph D'Amato  
 Steve Ganem  
 Noel Hines  
 Gary Jesdanun  
 Ryan McMahon  
 Nolan Nelson  
 Scott Pease  
 Silvio Porretta  
 Chris Rausch  
 Junki Saita  
 Darren Thorne  
 and You!

## ACTIVISION THANKS

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

UNTIL NEXT TIME  
 TRUE BELIEVERS!  
 THE END ?!?

## ASISTENCIA TÉCNICA

Antes de ponerte en contacto con nosotros no olvides consultar el archivo de ayuda técnica, donde encontrarás respuestas a las preguntas más frecuentes. Si aun así continúas teniendo problemas de tipo técnico intenta conseguir la siguiente información:

1. Título del producto
2. Mensaje de error exacto (si lo hay) y una breve descripción del problema.
3. Sistema operativo que estás utilizando (Windows 95, MS-DOS, etc.)
4. Tipo y velocidad del procesador de tu ordenador (Pentium 90, Pentium 133, etc.)
5. Fabricante y modelo de las tarjetas de vídeo y sonido de tu ordenador.
6. Memoria RAM y memoria convencional libre.

### Servicios en línea con los Foros de Activision, E-Mail y Biblioteca de archivos

- Internet: <http://www.activision.com/support>
- E-mail: [support@activision.co.uk](mailto:support@activision.co.uk)

Asistencia al Cliente de Activision en el Reino Unido: +44 (0)990 143 525

Asistencia Técnica de Activision para el resto de Europa: + 44 870 2412148

Horario de atención: Lunes a Viernes de 08:00 a 19:00 horas, Sábado de 08:00 a 17:00

Sólo se ofrece asistencia en línea en inglés.

### Sus llamadas pueden ser grabadas.

### SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE

Si experimentas algún problema técnico con este juego, no dudes en ponerte en contacto con nosotros en:

PROEIN, S.L.

Av. De Burgos, 16 D 3ª Planta Izqda.

28036 MADRID

Atención al cliente

91 384 69 70

Fax

91 766 64 74

Nuestro horario es de Lunes a Viernes de 10:00 a 14:00 horas y de 16:00 a 18:00 horas.

También puedes contactar con nosotros a través de correo electrónico en: [soporte@proein.com](mailto:soporte@proein.com)

Y no dejes de visitar nuestro sitio web, en el que podrás encontrar noticias, demos, parches, concursos y todo tipo de elementos interesantes, acerca de nuestros próximos lanzamientos: <http://www.proein.com>

**Para ponerse en contacto con la Asistencia técnica y Servicio al cliente en las áreas que no se muestran en la lista, llame a su distribuidor local o póngase en contacto con el servicio en línea de Activision. (Sólo se ofrece asistencia en línea en inglés.)**

## CONTRATO DE LICENCIA DE SOFTWARE

**IMPORTANTE - LEER ATENTAMENTE:** EL USO DE ESTE PROGRAMA ESTÁ SUJETO A LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES INDICADOS A CONTINUACIÓN. "PROGRAMA" INCLUYE EL SOFTWARE CUBIERTO POR ESTE ACUERDO, EL MEDIO DE GRABACIÓN DEL MISMO, LOS MATERIALES IMPRESOS Y LA DOCUMENTACIÓN EN LÍNEA O ELECTRÓNICA Y TODAS LAS COPIAS DE TRABAJOS DERIVADOS DE DICHO SOFTWARE O MATERIALES. AL ABRIR ESTE PAQUETE Y/O UTILIZAR ESTE PROGRAMA USTED ACEPTA LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DE ESTE ACUERDO DE LICENCIA CON ACTIVISION, INC. ("ACTIVISION").

**LICENCIA DE USO LIMITADO.** Activision le concede el derecho limitado, no exclusivo e intransferible de instalar y utilizar una copia de este Programa para uso personal exclusivo. Activision se reserva todo derecho no otorgado específicamente bajo este Acuerdo. Este se ofrece bajo un acuerdo de licencia, no de venta. Esta licencia no confiere ningún derecho de propiedad ni titularidad sobre el Programa y no debe considerarse una venta de ningún derecho sobre el programa propiamente dicho.

**PROPIEDAD.** La titularidad, derechos de propietario y de propiedad intelectual correspondientes a este Programa y a todas las copias del mismo (incluyendo títulos, código de computación, temas, objetos, personajes, nombres de los personajes, historias, diálogo, frases hechas, ubicaciones, conceptos, arte gráfico, animación, sonidos, composiciones musicales, efectos audiovisuales, métodos de operación, derechos morales, documentación relacionada y "applets" incorporados en el Programa, aunque sin limitarse exclusivamente a ellos) son propiedad de Activision o sus concedentes de licencia. El Programa está protegido por las leyes de copyright de los Estados Unidos, las disposiciones de los tratados internacionales y otras leyes. Contiene ciertos materiales otorgados bajo licencia y sus concedentes pueden tomar medidas para la protección de sus derechos en caso de una violación de este Acuerdo.

### USTED NO PODRÁ:

- Explotar este Programa o cualquier porción del mismo en forma comercial, incluyendo su uso en un cibercafé, centro de juegos de computadora u otro sitio, aunque sin limitarse exclusivamente a ellos. Activision puede ofrecer un Acuerdo de Licencia de Sitio adicional que permite utilizarlo con fines comerciales. Sírvase consultar la información pertinente a continuación.
- Usar este Programa o permitir su uso en más de una computadora, terminal de computadora o estación de trabajo simultáneamente.
- Confeccionar copias de este Programa o cualquier porción del mismo o bien, confeccionar copias de los materiales que lo acompañan.
- Copiar el programa en una unidad de disco duro u otro dispositivo de almacenamiento; el Programa debe ejecutarse desde el CD-ROM incluido (a pesar de que en el procedimiento de instalación, el Programa pueda copiar una porción en la unidad de disco duro para ejecutarse de forma más eficiente).
- Usar el programa o permitir su uso en una red, disposición para usuarios múltiples o de acceso remoto, incluyendo su uso en línea, excepto tal como lo dispone explícitamente el Programa.
- Vender, alquilar, arrendar, distribuir o transferir de cualquier otro modo el Programa, sin el consentimiento previo por escrito de Activision.
- Aplicar procedimiento de ingeniería inversa, derivar el código fuente, modificar, descompilar, desensamblar ni crear trabajos derivados del Programa, ya sea en forma total o parcial.
- Quitar, desactivar o anular la aparición de los avisos o etiquetas de propiedad contenidas en el Programa.
- Exportar o reexportar el Programa, una copia o su adaptación violando las leyes y disposiciones aplicables. Al utilizar este programa, usted declara no ser una "persona extraña", tal como lo definen los reglamentos del gobierno de EE.UU. ni estar bajo el control de una persona extraña.

## GARANTÍA ESPAÑOLA

### 1. GARANTÍA LIMITADA DE 6 (SEIS) MESES DE ACTIVISION

ACTIVISION UK LIMITED ("ACTIVISION") garantiza al comprador original de este producto de software informático que el soporte de grabación en que se ha grabado el programa de software carecerá de defectos de material y mano de obra durante los 6 (seis) meses a partir de la fecha de compra. Si se descubre que el soporte de grabación se encuentra defectuoso dentro del período de 6 (seis) meses a partir de la compra original, ACTIVISION se compromete a sustituir, sin recargo alguno, cualquier producto defectuoso durante el período anteriormente mencionado o a devolver el importe pagado por el comprador original para adquirir el producto de software informático al recibo del mismo en su centro de asistencia de fábrica, a porte pagado, acompañado de una prueba de la fecha de compra, siempre que ACTIVISION siga fabricando el programa.

Si se diera la circunstancia de que el programa ya no estuviera disponible, ACTIVISION se reserva el derecho a sustituirlo por un producto similar de valor equivalente o superior. Esta garantía está limitada al soporte de grabación que contiene el programa de software proporcionado originalmente por ACTIVISION y no es aplicable al desgaste por uso normal. Asimismo, esta garantía no será aplicable y se declarará nula si el defecto ha sido originado por abuso, uso indebido o negligencia. Todas las garantías implícitas aplicables a este producto se limitan al período de 6 (seis) meses descrito anteriormente.

LA ANTERIOR GARANTÍA NO AFECTA A LOS DERECHOS LEGALES DEL COMPRADOR ORIGINAL DE ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE INFORMÁTICO.

### 2. EXCLUSIÓN DE OTRAS GARANTÍAS

A EXCEPCIÓN DE LAS INDICACIONES ANTERIORES Y EN TODA MEDIDA QUE PERMITA LEY, ESTA GARANTÍA SUSTITUYE A CUALQUIER OTRA GARANTÍA, REPRESENTACIÓN, ESTIPULACIONES U OBLIGACIONES, YA SEAN ORALES O ESCRITAS, EXPRESAS O IMPLÍCITAS, ENTRE LAS QUE SE INCLUYE CUALQUIER GARANTÍA DE CALIDAD SATISFACTORIA. ASIMISMO, ACTIVISION NO SE VERÁ VINCULADA NI OBLIGADA POR CUALQUIER OTRA GARANTÍA, REPRESENTACIÓN, ESTIPULACIÓN, OBLIGACIÓN O RECLAMACIÓN DE CUALQUIER TIPO.

### 3. EXCLUSIÓN DE PÉRDIDA CONSECUENTE

SIN DETRIMENTO DE LA CLAÚSULA 1, ACTIVISION NO GARANTIZA QUE ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE CUMPLA CON SUS REQUISITOS O QUE EL FUNCIONAMIENTO DEL SOFTWARE SEA ININTERRUMPIDO Y QUE NO CONTenga ERRORES, O QUE LOS DEFECTOS DEL SOFTWARE SERÁN CORREGIDOS. LA CARGA Y UTILIZACIÓN DEL SOFTWARE SE REALIZARÁ BAJO SU PROPIA RESPONSABILIDAD.

EXCEPTO EN CASO DE DAÑOS PERSONALES O DEFUNCIÓN CAUSADA POR SU NEGLIGENCIA, Y EN TODA MEDIDA QUE PERMITA LEY, ACTIVISION NO SERÁ RESPONSABLE BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA DE DAÑOS O PÉRDIDAS ESPECIALES, INCIDENTALES, INDIRECTOS O CONSECUENTES RESULTANTES DE LA POSESIÓN, UTILIZACIÓN O MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO, ENTRE LOS QUE SE INCLUYE, PERO NO LIMITÁNDOSE A ELLOS, LA PÉRDIDA DE BENEFICIOS O DAÑOS A LA PROPIEDAD.

### 4. REQUISITOS PARA LA DEVOLUCIÓN DEL SOPORTE DE GRABACIÓN

Al devolver el soporte de grabación defectuoso para que sea sustituido, remita los discos del producto original sólo en un envoltorio protector e incluya:

1. Una fotocopia del recibo de compra con fecha,
2. Su nombre y remite, mecanografiado o en letras de imprenta,
3. Una breve nota en la que describa el defecto, el o los problemas que experimentó y el sistema en que ejecutó el producto,
4. Si devuelve el producto una vez vencido el período de garantía de 6 (seis) meses, pero antes de que transcurra un año a partir de la fecha de compra, incluya un cheque o un giro postal por valor de 10 libras esterlinas (unas 2400 pesetas) por cada CD o disquete que haya que sustituir.

**NOTA:** Se recomienda el envío por correo certificado.

#### En Europa, envío a:

WARRANTY REPLACEMENTS

ACTIVISION (UK) Ltd., Parliament House, St Laurence Way, Slough, Berkshire, SL1 2BW, Reino Unido.

Sustitución de discos: +44 (0)990 143 525

**LIMITACIÓN SOBRE DAÑOS BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA** ACTIVISION SERÁ RESPONSABLE DE CUALQUIER DAÑO ESPECIAL, INCIDENTE O CONSECUENTE QUE RESULTE DE LA POSESIÓN, EL USO O EL MALFUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO, INCLUYENDO DAÑO A LA PROPIEDAD, A LA BUENA FE, FALLAS, O DESPERFECTOS DE LA COMPUTADORA Y DE ACUERDO CON LAS DISPOSICIONES DE LA LEY, LESIONES PERSONALES, INCLUSO EN EL CASO DE QUE SE HUBIERA INFORMADO A ACTIVISION ACERCA DE LA POSIBILIDAD DE HICHOS DAÑOS. LA RESPONSABILIDAD DE ACTIVISION NO EXEDERÁ EL PRECIO PAGADO POR LA LICENCIA PARA EL USO DEL MISMO. CIERTO ESTADOS/PAÍSES NO PERMITEN LIMITACIONES EN LA DURACIÓN DE LA GARANTÍA NI/O EXCLUSIONES O LIMITACIONES A LOS DAÑOS CONSECUENTE O INCIDENTES, POR LO CUAL LAS LIMITACIONES Y/O EXCLUSIONES ANTERIORES PUEDEN NO CORRESPONDERLE ESTA GARANTÍA OTORGA DERECHOS LEGALES ESPECÍFICOS Y USTED PUEDE TENER OTROS DERECHOS QUE VARIAN DE JURISDICCIÓN EN JURISDICCIÓN.

**TERMINACIÓN.** Sin afectar ningún otro derecho de Activision, este Acuerdo se terminará automáticamente si usted no cumple con sus términos y condiciones. En tal caso, debe destruir las copias del Programa y todos sus componentes.

**DERECHOS RESTRINGIDOS DEL GOBIERNO DE EE.UU.** Este Programa y la documentación se han desarrollado con financiamiento privado y se proporcionan como "Software comercial de computadora" o "software de computadora restringido." El uso, duplicación o divulgación por parte del gobierno de EE.UU. o un subcontratista del Gobierno de EE.UU. se encuentra sujeto las restricciones establecidas en el subpárrafo (c)(1)(ii) de las cláusulas Rights in Technical Data and Computer Software de la norma DFARS 252.227-7013 o bien, tal como se define en el subpárrafo (c)(1) y (2) de las cláusulas de Commercial Computer Software Restricted Rights de la norma FAR 52.227-19, según corresponda. El Contratista/Fabricante es Activision, Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405.

**REQUERIMIENTO JUDICIAL.** Como Activision se vería dañado en forma irreparable si los términos de este Acuerdo no se hicieran cumplir, usted presta su consentimiento a que Activision podrá, sin que medie ningún otro recurso, seguridad o prueba de daños, iniciar las acciones necesarias que se desprendan del incumplimiento de este Acuerdo, además de cualquier otro recurso que Activision pueda tener, de acuerdo con las leyes aplicables.

**COMPENSACIÓN.** Usted se compromete a indemnizar, defender y librar de toda responsabilidad, daños y expensas que puedan surgir en forma directa o indirecta de sus actos u omisiones respecto del uso de este producto de acuerdo con los términos de este Acuerdo a Activision, sus afiliados, contratistas, funcionarios, directores y empleados.

**MISCELÁNEOS.** Este Acuerdo representa el acuerdo completo respecto de esta licencia y tiene preponderancia sobre todos los acuerdos y representaciones anteriores. Sólo puede ser enmendado por escrito con el consentimiento de ambas partes. Si alguna de las disposiciones de este Acuerdo no puede hacerse cumplir por cualquier motivo, dicha disposición se modificará únicamente lo suficiente como para poder hacerse cumplir, sin afectar de modo alguno las restantes. Este Acuerdo se rige por las leyes del Estado de California y dichas leyes se aplican a los acuerdos realizados entre los residentes de California, ejecutados y a ejecutarse dentro del territorio de California, excepto cuando las leyes federales contemplen determinación en contrario. Presta su consentimiento a la exclusiva jurisdicción de las cortes del estado y federales de Los Angeles, California.

Si tiene alguna pregunta relativa a esta licencia, póngase en contacto con Activision - 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405, + 1 (310) 255-2000, Attn. Business and Legal Affairs, legal@activision.com.

# ADESE

La **Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento** le agradece que haya comprado software original y le **INFORMA:**

- 1 La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal.
- 2 La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel.
- 3 La utilización de copias ilegales de software puede causar graves daños a su consola e infección por virus y pérdida irreversible de información en su ordenador.
- 4 La **Federación Anti Piratería (FAP)**, organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software.
- 5 Si usted tiene conocimiento de cualquier actividad que pudiera ser ilegal no dude en ponerse en contacto con la **FAP** en el teléfono **91 522 4645** ó a través de correo electrónico en la siguiente dirección [abog0042@tsal.es](mailto:abog0042@tsal.es)

**FAP**  
cine.video.tv

**ITALIANO**



## SOMMARIO

Configurazione .....	32
Le mosse di Spider-Man .....	35
Il menu principale .....	37
I livelli di difficoltà .....	39
La schermata di gioco .....	40
Potenziatori e icone .....	41
Training (Addestramento) .....	43
Records (Punteggi record) .....	45
Special (Speciale) .....	45
Gallery (Galleria) .....	46
La storia finora... ..	48
Il nostro eroe .....	49
Suggerimenti di gioco .....	51
Riconoscimenti .....	52
Servizio clienti .....	54
Licenza d'uso del software .....	55

## CONFIGURAZIONE

### COME INSTALLARE SPIDER-MAN

- Per installare Spider-Man, inserisci il Cd nel lettore CD-ROM.
- Se la funzione AutoPlay è attivata, vedrai comparire la schermata d'installazione.
- Una volta comparsa la schermata d'installazione, clicca sul pulsante **Install** (Installa).
- Per la guida online, la registrazione elettronica e gli extra, clicca sul pulsante **More** (Altro).
- Collegamento Uninstall Spider-Man (Disinstalla Spider-Man): se desideri disinstallare Spider-Man dal tuo PC, ti consigliamo di utilizzare sempre il collegamento che trovi nel menu Start. L'opzione Uninstall Spider-man (Disinstalla Spider-Man) rimuoverà tutti i file di gioco, esclusi quelli relativi alle partite salvate e alle impostazioni personali.

*Nota:* puoi tornare alla schermata d'installazione in qualsiasi momento senza che il gioco installato ne risenta.

### AUTOPLAY

Se la schermata d'installazione di Spider-Man non compare, prova a seguire questo procedimento:

- Clicca due volte sull'icona **Risorse del computer** situata sul desktop, oppure cliccaci sopra col pulsante destro del mouse e scegli l'opzione **Apri**.
- Seleziona l'opzione **Aggiorna** situata all'interno del menu a comparsa.
- Clicca due volte sull'icona del **CD di Spider-Man**, oppure cliccaci sopra col pulsante destro del mouse e scegli l'opzione **AutoPlay**.
- Una volta comparsa la schermata d'installazione, clicca sul pulsante **Install** (Installa).

Se la funzione AutoPlay non funziona, effettua le seguenti verifiche:

- Assicurati che il CD sia pulito e inserito correttamente nel lettore CD-ROM.
- Il tuo lettore CD-ROM potrebbe non essere ottimizzato per l'uso sotto Windows®. Per verificarlo, segui questo procedimento:
  1. Apri il Pannello di controllo di Windows e clicca due volte sull'icona Sistema.

2. Clicca sulla scheda **Prestazioni**. Se alcuni dei driver dei tuoi componenti hardware non sono completamente ottimizzati per l'uso sotto Windows, li vedrai elencati qui, insieme a una dettagliata spiegazione del problema e ai suggerimenti per risolverlo.

La funzione AutoPlay di Windows potrebbe essere disattivata. Per verificarlo, segui questo procedimento:

- Apri il Pannello di controllo di Windows e clicca due volte sull'icona **Sistema**.
- Clicca sulla scheda **Gestione** periferiche. Clicca sul simbolo "+" accanto al CD-ROM, seleziona il tuo CD-ROM e scegli **Proprietà**.
- Clicca sulla scheda **Impostazioni**. Inserisci un segno di spunta nella casella situata alla sinistra della voce Notifica inserimento automatico e seleziona **OK**.

### DIRECTX™ 8

Durante l'installazione di Spider-Man, il programma determinerà se è necessario installare sul tuo computer i driver Microsoft® DirectX. In questo caso, i file appropriati verranno installati automaticamente. Per ulteriori informazioni, consulta il supporto tecnico online di Spider-Man.

Q: Cos'è DirectX 8 e perché ne ho bisogno?

A: DirectX 8 di Microsoft è un insieme di funzioni che consentono l'esecuzione dei giochi per Windows e di altri programmi. Il loro uso consente alle applicazioni di eseguire funzioni avanzate audio, video, di rete e di controllo delle periferiche, ottimizzando le prestazioni dei giochi sul sistema operativo Windows.

Q: Se non installo DirectX 8 insieme al gioco, posso farlo in un secondo tempo?

A: Sì. Dovrai installarlo manualmente. A tale scopo, segui questa procedura:

- Inserisci il CD nel lettore CD-ROM e chiudi la schermata dell'AutoPlay.
- Clicca due volte sull'icona **Risorse del computer**.
- Clicca col pulsante destro sull'icona del lettore CD-ROM e scegli **Install DirectX** (Installa DirectX).
- Segui il processo di installazione, al termine del quale dovrai riavviare il sistema per consentire ai nuovi driver di entrare in funzione.

Q: Sul mio computer sono già installati altri giochi per Windows. Il programma d'installazione di DirectX modificherà i miei file DirectX?

A: Se sul tuo computer sono già installati altri giochi per Windows, è molto probabile che sia presente anche una versione di DirectX. In questo caso, il programma d'installazione rileverà e sovrascriverà qualsiasi versione precedente alla DirectX 8. Al termine del procedimento, dovrai riavviare il sistema al fine di rendere operativi i cambiamenti.

Se sul tuo computer è già installato DirectX 8, il programma d'installazione lo rileverà e non andrà a sovrascrivere i suoi file. In questo caso, non avrai bisogno di riavviare il computer dopo l'installazione per lanciare Spider-Man.

## LE MOSSE DI SPIDER-MAN

CONTROLLI DEL GIOCATORE	DESCRIZIONE	COMANDI
Salto	Salto	2 TastNum, pulsante 3 del joystick
Pugno	Premi una volta per sferrare un pugno al nemico o più volte per ottenere una combo	4 TastNum, Pulsante 0 del joystick
Calcio	Premi una volta per sferrare un calcio al nemico o più volte per ottenere una combo	6 TastNum, Pulsante 4 del joystick
Trappola di ragnatele	Intrappola gli avversari o attiva gli interruttori	8 TastNum, Pulsante 1 del joystick
Pugno volante	Spicca un salto e sferra un pugno quando ti trovi vicino all'avversario	2 TastNum e poi 4 TastNum Pulsante 3 e poi pulsante 0 del joystick
Calcio volante	Spicca un salto e sferra un calcio quando ti trovi vicino all'avversario	2 TastNum e poi 6 TastNum Pulsante 3 e poi pulsante 4 del joystick
Presa	Afferra l'avversario da dietro	4 TastNum e poi 8 TastNum o 8 TastNum + 6 TastNum, Pulsante 1 + pulsante 0 del joystick o pulsante 4 + pulsante 1 del joystick
Presa e pugno	Effettua una presa e sferra un pugno	4 TastNum e poi 8 TastNum o 8 TastNum + 6 TastNum e poi 4 TastNum, Pulsante 1 + pulsante 0 del joystick o pulsante 4 + pulsante 1 del joystick e poi pulsante 0 del Joystick
Presa e calcio	Effettua una presa e sferra un calcio	4 TastNum e poi 8 TastNum o 8 TastNum + 6 TastNum e poi 6 TastNum Pulsante 1 + pulsante 0 del joystick o pulsante 4 + pulsante 1 del joystick e poi pulsante 4 del joystick
Ragnatela chiodata	Crea dei guanti chiodati fatti di ragnatele	8 TastNum + ← Pulsante 1 del joystick + ←
Cupola di ragnatela	Crea una cupola protettiva di ragnatele	8 TastNum + → Pulsante 1 del joystick + →
Rottura cupola di ragnatela	Rompe la cupola di ragnatele e attacca i nemici	8 TastNum + → e poi 4 TastNum o 6 TastNum, Pulsante 1 del joystick + → e poi pulsante 0 o pulsante 4 del joystick
Ragnatela a impatto	Spara una sfera di ragnatele	8 TastNum + ↑ Pulsante 1 del joystick + ↑
Strattone con la ragnatela	Intrappola i nemici in una ragnatela e dà loro uno strattone	8 TastNum + ↓ Pulsante 1 del joystick + ↓

CONTROLLI DEL GIOCATORE	DESCRIZIONE	COMANDI
Strattone a sinistra con la ragnatela	Trascina i nemici verso sinistra	8 TastNum + ↓ + ← Pulsante 1 del joystick + ↓ + ←
Strattone a destra con la ragnatela	Trascina i nemici verso destra	TastNum 8 + ↓ + → Pulsante 1 del joystick + ↓ + →
Trascinamento con la tela	Lancia una ragnatela che ti trascina da una parete all'altra	TastNum 9 Pulsante 9 del joystick
Trascinamento con la tela	Lancia una ragnatela verso l'alto o nella direzione in cui sei rivolto	3 TastNum Pulsante 7 del joystick
Puntamento ragnatela	Tienilo premuto per puntare la ragnatela o premilo per ricentrare la telecamera	7 TastNum Pulsante 6 del joystick
Pausa	Mette il gioco in pausa e ti fa accedere al menu Opzioni	Esc Pulsante 12 del joystick

## IL MENU PRINCIPALE

Per iniziare a giocare a *Spider-Man*, scegli fra le seguenti opzioni.

### NEW GAME (NUOVA PARTITA)

Scegli questa opzione per dare il via a una nuova partita.

### CONTINUE (CONTINUA)

Scegli questa opzione per riprendere il gioco dall'ultimo livello completato.



### OPTIONS (OPZIONI)

Utilizza questa schermata per modificare le opzioni di gioco. Usa i **tasti direzionali freccia Su/Giù** e premi il tasto **Invio** per confermare la tua scelta. Premi il tasto **Esc** per tornare al menu principale.

*Keyboard Configuration (Configurazione tastiera)*: scegli questa opzione per assegnare i tasti alle diverse funzioni di gioco. Utilizza i **tasti freccia Su/Giù** e il tasto **Invio** per selezionare una mossa, dopodiché premi il tasto al quale vuoi assegnarla. Premi il tasto **Esc** per tornare alla schermata delle opzioni.

*Joystick Configuration (Configurazione joystick)*: scegli questa opzione per configurare il tuo joystick. Seleziona una mossa dall'elenco utilizzando i **tasti freccia Su/Giù** e il tasto **Invio**, dopodiché premi il pulsante del joystick o del gamepad al quale vuoi assegnarla. Premi il tasto **Esc** per tornare alla schermata delle opzioni.

*Music and Sound (Musica e sonoro)*: questa schermata ti consente di modificare il volume di musica ed effetti sonori, voci e filmati. Utilizza i **tasti freccia Su/Giù** per spostarti fra i livelli di effetti sonori e musica, voci e filmati. Utilizza i **tasti direzionali Sinistra/Destra** per alzare o abbassare il volume e scegliere fra una riproduzione audio stereo o mono. Per tornare ai livelli predefiniti del gioco, seleziona **Initial Settings (Impostazioni iniziali)** e premi il tasto **Invio**.



*Video Options (Opzioni video):* questa opzione ti permette di modificare la risoluzione video e la profondità di colore. Qui puoi anche attivare la renderizzazione software. Premi i tasti freccia Su/Giù per selezionare una voce e i **tasti freccia Sinistra/Destra** per modificarne il valore. Premi il tasto **Esc** per tornare alla schermata delle opzioni.

*File System:* questa opzione ti permette di caricare o di salvare le tue partite. Clicca sui pulsanti appropriati per selezionare le seguenti opzioni:

- Load Game Data (Carica dati di gioco): ti permette di caricare una partita salvata in precedenza.
- Save Game Data (Salva dati di gioco): Ti permette di salvare la partita in corso. Ti sarà chiesto di assegnare un nome alla partita salvata.

Premi il tasto **Invio** per selezionare o il tasto **Esc** per uscire da questa schermata. Quando carichi o salvi una partita, devi specificare il file da caricare o da salvare. Utilizza i tasti freccia Su/Giù per scegliere il file, dopodiché premi il tasto **Invio** per confermare.

## I LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

Il gioco prevede quattro diversi livelli di difficoltà. I tre tradizionali sono:

**(Easy) Facile:** questo livello di difficoltà è consigliato ai giocatori meno esperti. È presente un maggior numero di indizi per risolvere gli enigmi. I nemici sono in grado di sopportare una quantità minore di danni e Spider-Man è molto più resistente che nei livelli Normale e Difficile.

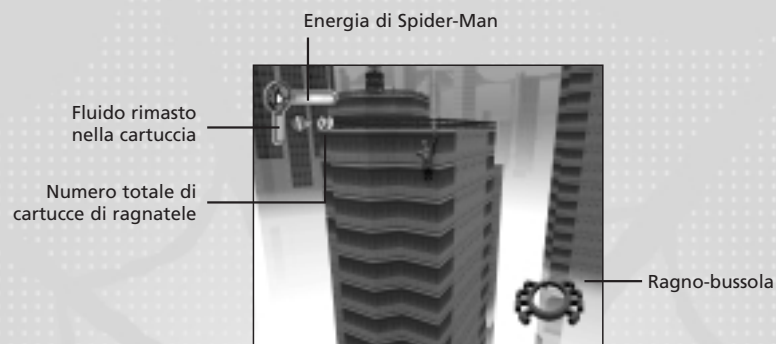
**(Normal) Normale:** più complesso di quello Facile, questo livello rappresenta una sfida esaltante per il giocatore medio.

**(Hard) Difficile:** livello riservato ai migliori emulatori di Spidey! Persino i più navigati veterani di Spider-Man troveranno pane per i propri denti in questo livello !

Il gioco presenta anche una modalità speciale, riservata ai giocatori più giovani.

**Kid Mode (Modalità elementare):** è una modalità ideata appositamente per i bambini che vogliono esplorare i numerosi livelli di Spider-Man; i comandi sono configurati su misura per le loro mani e il gioco è impostato per consentire un più semplice passaggio da un livello all'altro.

## LA SCHERMATA DI GIOCO



L'interfaccia di gioco di *Spider-Man* è molto semplice. L'energia di Spidey è rappresentata da una barra orizzontale situata nella parte superiore dello schermo. Per quanto riguarda le ragnatele, la barra verticale indica la quantità di fluido rimasto nella cartuccia attualmente utilizzata. Il numero alla destra di questa barra corrisponde all'ammontare complessivo di cartucce di ragnatele in possesso di Spider-Man.

Nell'angolo inferiore destro dello schermo, invece, di tanto in tanto compare la Ragno-bussola, che ti mostra la direzione nella quale dovresti muoverti all'interno della città. Se punta verso l'alto significa che devi andare avanti, se punta verso il basso devi tornare indietro.

## POTENZIATORI E ICONE

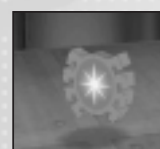
Nel gioco troverai un gran numero di potenziatori che aiuteranno Spider-Man a riuscire nella sua missione. Ognuno di essi ha una diversa funzione, che puoi trovare spiegata di seguito. Per ottenere un potenziatore, corri, salta, striscia o utilizza il trascinamento con la tela per riuscire a raggiungerlo. Se Spider-Man ha raggiunto il proprio limite massimo per un determinato oggetto, il potenziatore, al momento del contatto, diventerà trasparente. Ecco alcuni dei potenziatori che potrai trovare nel corso della partita:



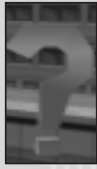
**Cartuccia di ragnatele (blu):** ogni volta che Spider-Man lancia uno dei suoi attacchi con le ragnatele (consulta la sezione Le mosse di Spider-Man), una porzione delle ragnatele a sua disposizione viene rimossa. Prima che queste si esauriscano completamente, dovrai riuscire a raccogliere una nuova cartuccia. Le cartucce di ragnatele consentono a Spider-Man di sferrare i suoi attacchi con la tela. In condizioni normali, Spider-Man è in grado di portare con sé fino a dieci cartucce di ragnatele contemporaneamente.



**Energia (rossa e bianca):** le cartucce di energia servono a ripristinare una porzione della salute di Spider-Man nel corso della partita. Stai attento, però, perché non saprai mai quanta energia potrai ricavare da una determinata cartuccia. Gioca in modo prudente, così da conservare la tua energia.



**Corazza (oro):** questo raro potenziatore modificherà il costume e le proprietà di Spider-Man per un limitato periodo di tempo. Quando lo raccoglierai, il costume di Spider-Man assumerà la configurazione corazzata. La Ragno-corazza possiede una propria barra di energia, per cui assorbirà essa stessa i danni, che non andranno così a scalfire Spider-Man. Le normali cartucce di energia, tuttavia, non hanno effetto sulla corazza, per cui stai attento. Una volta esaurita tutta la propria energia, la Ragno-corazza scompare e il supereroe torna alle sue sembianze normali. Inoltre, la Ragno-corazza aumenta l'entità dei danni che Spider-Man infligge ai nemici.



**Icone di aiuto:** queste icone compaiono come aiuto per i giocatori meno esperti. Esse ti forniranno suggerimenti su qualsiasi argomento, dall'uso delle ragnatele al modo in cui risolvere alcuni degli enigmi che incontrerai nel gioco. Per attivare l'icona di aiuto, basta che ci passi sopra.

*Nota:* alcune icone di aiuto sembrano scomparire senza essere state attivate. Questo significa semplicemente che hai già messo in pratica quel che avrebbero dovuto insegnarti.

## TRAINING (ADDESTRAMENTO)

Senti il bisogno di affinare le tue abilità? La modalità Addestramento ti offre la possibilità di mettere alla prova le tue capacità di giustiziere in un gran numero di ambientazioni differenti.

### TIME ATTACK (SFIDA SUL TEMPO)

Combattimento istantaneo per 60 o 120 secondi. Affina le tue tecniche di combattimento eliminando il maggior numero possibile di criminali prima dello scadere del tempo. Potrai selezionare anche il tipo di criminali contro cui misurarti. Utilizza i tasti freccia Su/Giù per selezionare il limite di tempo e il tipo di nemico. Premi il tasto Invio per confermare la tua scelta.

### SURVIVAL MODE (MODALITÀ SOPRAVVIVENZA)

È la prova definitiva: nessun limite di tempo, solo un numero infinito di nemici contro i quali combattere. Quando la barra dell'energia di Spider-Man si sarà esaurita, la battaglia avrà fine!

Nella modalità Sopravvivenza, inoltre, esiste la possibilità di selezionare il tipo di criminali contro cui misurarsi. Utilizza i tasti freccia Su/Giù per selezionare il limite di tempo e il tipo di nemico. Premi il tasto Invio per confermare la tua scelta.

### SPEED TRAINING (ADDESTRAMENTO VELOCITÀ)

Per Spider-Man volteggiare con le ragnatele è importante quanto camminare. La modalità Addestramento velocità ti consente di affinare questa abilità in diversi luoghi della città. Più diventerai bravo nei volteggi, meno tempo impiegherai.



## TARGET PRACTICE (PROVA DI TIRO)

Impara a distinguere gli amici dai nemici e ad affinare i tuoi riflessi utilizzando gli attacchi con la ragnatela di Spider-Man.

## ITEM COLLECTION (RACCOLTA OGGETTI)

Metti alla prova la tua abilità nel controllo, i tuoi riflessi e il tuo tempismo nelle modalità Item Hunt (Caccia all'oggetto) o Zip-Line Training (Trascinamento con la tela).

**Item Hunt (Caccia all'oggetto):** allenati nel controllo del personaggio all'interno di questa intricata area. Corri, salta, striscia e volteggia sulle ragnatele, cercando di raccogliere tutti i gettoni d'oro di Spider-Man nel minor tempo possibile.

**Zip-Line Training (Trascinamento con la tela):** è una modalità riservata ai giocatori più coraggiosi, dove potrai mettere alla prova il tuo tempismo e la tua precisione. Calati dal soffitto premendo il pulsante del salto e raccogli il maggior numero di gettoni possibile. Utilizza poi il trascinamento con la tela, premendo il comando corrispondente, per tornare alla posizione originaria senza toccare il pavimento elettrificato. A un maggior numero di gettoni corrisponde un punteggio più alto.

## RECORDS (PUNTEGGI RECORD)

Solo chi sa veramente cosa significhi essere un supereroe può riuscire a scrivere il proprio nome fra i record. Utilizza i **tasti freccia Su/Giù** per evidenziare un determinato gruppo di record. Premi il tasto **Invio** per confermare la scelta. Per uscire, premi il tasto **Esc**.

## SPECIAL (SPECIALE)

### COSTUMES (COSTUMI)

Spider-Man non ha sempre indossato il classico costume rossoblù che tutti conoscono. Nel corso della sua lunga carriera di supereroe, a volte, per superare alcune particolari sfide, ha avuto bisogno di un costume diverso. Nel gioco, alcuni costumi si adattano meglio di altri alle diverse sfide che Spider-Man dovrà affrontare. Individua questi costumi e sfruttane i poteri speciali per riuscire a sconfiggere più facilmente i nemici.



### VIEW CREDITS (RICONOSCIMENTI)

Mostra l'elenco di tutte le persone che hanno contribuito a dare vita a Spider-Man. Seleziona questa voce e premi il tasto **Invio** per confermare. Per uscire, puoi premere il tasto **Esc** in qualsiasi momento.

### CHEATS (CODICI)

Qui puoi inserire i codici che sei riuscito a ottenere. Digita il codice con la tastiera e premi il tasto **Invio** per confermare. Per correggere un errore premi il tasto **Backspace** e, per uscire, premi il tasto **Esc**.



## GALLERY (GALLERIA)

### CHARACTER VIEWER (PERSONAGGI)

Questa schermata ti consente di conoscere meglio i personaggi che popolano il mondo di Spider-Man. Ogni personaggio è accompagnato da una breve biografia, dagli aneddoti più rilevanti e dall'indicazione della sua prima apparizione. Le voci caratterizzate da un punto di domanda (?) non saranno disponibili finché non saranno state sbloccate nel corso del gioco.



Andando avanti nel gioco, il numero dei personaggi disponibili diventerà sempre più alto. Per osservare un personaggio, utilizza i **tasti freccia Su/Giù** per scorrere i nomi disponibili, dopodiché premi il tasto **Invio** per selezionare quello desiderato. Utilizzando i **tasti freccia Sinistra/Destra**, potrai ruotare l'immagine del personaggio di 360 gradi. Premendo **9** e **7** sul tastierino numerico, potrai rispettivamente passare a una visuale più ravvicinata o più distanziata del personaggio selezionato.

Premi il tasto **Esc** per uscire dalla schermata dei personaggi.

### MOVIE VIEWER (FILMATI)

Questa funzione ti consente di vedere i filmati che sei riuscito a sbloccare nel corso della partita. Andando avanti nel gioco, il numero di quelli disponibili crescerà: utilizza i **tasti freccia Su/Giù** per scorrerli, dopodiché premi il tasto **Invio** per selezionare quello desiderato. Le voci caratterizzate da un punto di domanda (?) non saranno disponibili finché non saranno state sbloccate nel corso del gioco.

Premi il tasto **Esc** per uscire dalla schermata dei filmati.

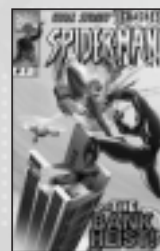
## COMIC COLLECTION (COLLEZIONE DI FUMETTI)

Nascoste ovunque nel gioco si trovano svariate icone somiglianti a dei fumetti. A volte sono facilmente visibili, mentre in altri casi dovrai esplorare un po' l'area prima di riuscire a trovarle. Una volta raccolta, l'icona sbloccherà una reale copertina dei fumetti di Spider-Man. Questi fumetti presentano gli eventi fondamentali per la storia di Spider-Man e includono un breve riassunto che evidenzia i punti salienti di ogni numero. Le voci caratterizzate da un punto di domanda (?) non saranno disponibili finché non saranno state sbloccate nel corso del gioco.



Per uscire dalla schermata della collezione di fumetti, premi il tasto **Esc**.

### GAME COVERS (COPERTINE)



Con il progredire della storia, ogni capitolo avrà come introduzione la copertina del fumetto corrispondente. Una volta sbloccata una copertina, utilizza i **tasti direzionali Su/Giù/Sinistra/Destra** per evidenziarla, dopodiché premi il tasto **Invio** per vederla. Per tornare indietro, premi il tasto **Esc**. I riquadri contenenti un punto di domanda (?) non saranno disponibili finché non saranno stati sbloccati nel corso della partita.

Premi il tasto **Esc** per uscire dalla schermata delle copertine dei fumetti.

### STORYBOARDS (STORYBOARD)

Questa schermata vi consente di vedere i disegni originali che hanno costituito il fondamento di tutti i filmati presenti nel gioco. Gli storyboard si sbloccano solo quando riesci a finire il gioco.

Utilizza i **tasti direzionali Su/Giù** per selezionare uno storyboard e premi il tasto **Invio** per visualizzarlo. Per passare da un disegno all'altro, utilizza i **tasti direzionali Sinistra/Destra**.



Per uscire dalla schermata degli storyboard, premi il tasto **Esc**.

## LA STORIA FINORA...

"L'ultima volta che ho potuto verificare, ero Spider-Man.

Ero intento a seguire una relazione tenuta dal Dr. Otto Octavius (meglio conosciuto con il nome di Dottor Octopus) presso l'Expo Scientifico. Non appena Octavius, apparentemente tornato sulla retta via, concluse il proprio intervento sulla sua ultima innovazione tecnologica, l'intero auditorium venne avvolto dal caos.

Qualcuno vestito come Spider-Man aveva messo fuori combattimento le guardie e rubato la nuova tecnologia di Octavius. Come se la situazione non fosse già abbastanza delicata, nel bel mezzo della confusione mi capitò di imbararmi in Eddie Brock. Dal momento che Brock è la metà umana del simbionte noto con il nome di Venom, sono convinto che la sua presenza all'Expo Scientifico fosse indice di ulteriori guai.

La mia solita fortuna! La tecnologia di Octavius è stata rubata e la polizia, così come tutti gli abitanti di New York City, probabilmente mi crede responsabile. Ma c'è qualcos'altro che non quadra. Perché qualcuno aveva deciso di rubare la tecnologia di Octavius e far ricadere la colpa su Spider-Man?

Beh, c'è una cosa su cui non ho dubbi: a New York City c'è spazio per un solo Spider-Man. E quello sono io".

Peter Parker  
New York City  
Ieri...

## IL NOSTRO EROE

### SPIDER-MAN

**Nome:** Peter Parker

**Età:** circa 25 anni

**Identità:** segreta

**Prima apparizione:** Amazing Fantasy #15  
(agosto 1962) (in Italia, su SPECIALE ORIGINI,  
Marvel Italia)

**Parenti:** Mary Jane Watson-Parker (moglie),  
Mary e Richard Parker (genitori, deceduti),  
Benjamin Parker (zio, deceduto), May Parker (zia), Anna Watson (zia)

**Gruppo di appartenenza:** i Vendicatori

**Occupazione:** scienziato e fotografo per il Daily Bugle

**Amici:** Harry Osborn (deceduto), Gwen Stacy (deceduta), Flash Thompson,  
Johnny Storm (la Torcia Umana), Matt Murdock (Devil), Liz Allen Osborn,  
Betty Brant, Joseph "Robbie" Robertson

**Nemici:** Goblin, Dottor Octopus, Venom, Carnage, Electro, Avvoltoio,  
Uomo Sabbia, Lizard, Mysterio, Kingpin, Camaleonte, Kraven,  
Scorpione e molti altri!

**Altezza:** 178 cm

**Peso:** 75 kg

**Occhi:** nocciola

**Capelli:** castani

**Luogo di nascita:** Forest Hills, Queens New York

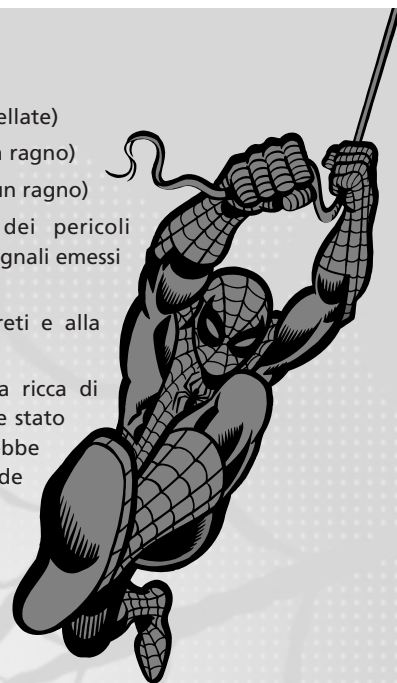
**Principale luogo d'azione:** Manhattan e tutta New York



## POTERI

- Forza super-umana (classe 10 = 10 tonnellate)
- Riflessi super-umani (simili a quelli di un ragno)
- Agilità super-umana (simile a quella di un ragno)
- "Senso di ragno" che lo avverte dei pericoli incombenti e gli consente di captare i segnali emessi dalle sue Ragnatele
- Abilità di aderire con gli arti alle pareti e alla maggior parte delle superfici

**Altre abilità:** Peter Parker è una persona ricca di talento e d'inventiva e, anche se non fosse stato morso da quel ragno radioattivo, avrebbe comunque dato alla società un grande contributo come scienziato.



## SUGGERIMENTI DI GIOCO

- Se premi Salto mentre sei in volo, puoi lanciare una nuova ragnatela e cambiare la direzione in cui stai avanzando.
- Usa i tuoi sensi di ragno per tenere sotto controllo i nemici. Le frecce rosse indicano la loro posizione, segnalandoti anche qual è il nemico più vicino.
- Talvolta puoi utilizzare il trascinarsi con la tela per evitare di precipitare nel vuoto. Assicurati però che ci sia qualcosa a cui appendersi!
- Diversifica i tuoi attacchi. Nemici diversi rispondono in maniera differente a ciascun attacco. È meglio affrontarne alcuni dalla distanza, mentre per altri la sfera di ragnatela potrebbe non avere effetto. Impara come affrontare ciascun avversario nel modo più efficace, così da salvaguardare sia la tua energia, sia la tua riserva di ragnatele.
- Usa la ragnatela chiodata per migliorare la tua capacità offensiva.
- Quando sei alle prese con più di un avversario, la cupola di ragnatele è utile sia come difesa, sia come attacco.
- Non dimenticarti che sei Spider-Man! Usa i soffitti e ogni sporgenza per avvicinarti ai nemici in modo furtivo.
- A volte è meglio fuggire piuttosto che combattere. Anche un supereroe sa che non si possono vincere tutti gli scontri: talvolta è meglio rimandarli.
- Sfrutta l'ambiente circostante a tuo vantaggio. Afferra i tuoi nemici e scaraventali via: questo risulterà particolarmente utile nella camera della fornace.
- Spidey sarà anche un supereroe, ma detesta l'acqua. Restane sempre alla larga!
- Usa delle combinazioni di calci, pugni e colpi di ragnatela per rendere i tuoi attacchi più efficaci.
- Ricordati che ci sono un sacco di oggetti che puoi raccogliere e lanciare.
- Cerca di esplorare a fondo l'ambiente che ti circonda: non si può mai dire cosa si nasconde dietro una porta o sotto un mobile.



# RICONOSCIMENTI

## PC VERSION DEVELOPED BY

*LTI Gray Matter*  
*President / Lead Programmer*  
 Mike Livesay  
*Lead Programmer*  
 Jason L. Maynard  
*Programmers*  
 Daniel Zahn  
 Chris Robbers  
*Lead Artist*  
 Russell Truelove  
*Sound FX*  
 Matt Furniss

## PUBLISHED BY

*Activision Publishing, Inc.*  
*Associate Producer*  
 Peter Muravez  
*Producer*  
 Matt Powers  
*Senior Producer*  
 Marc Turndorf  
*Production Coordinator*  
 Jay Gordon  
*Art Director*  
 David Dalzell  
*Vice President, North American Studios*  
 Murali Tegulapalle  
*Executive Vice President,*  
*World Wide Studios*  
 Larry Goldberg  
*Vice President,*  
*Global Brand Management*  
 Melissa Chapman  
*Brand Managers*  
 John Heinecke  
 Nita Patel  
*Marketing Associate*  
 Matt Geyer  
*Senior Publicist*  
 Lisa Fields  
*Legal*  
 Mike Hand  
*Installer*  
 Andrew Petterson

## QUALITY ASSURANCE

*Project Lead*  
 Si3n Rodriguez y Gibson  
*Manager of PC Titles*  
 Sam Nouriani  
*Senior PC Lead*  
 Juan Valdes  
*Floor Lead*  
 Paul Kennedy  
*QA Testers*  
 Barry Battle  
 Michael Restifo  
 Peter Beal  
 John Rosser

## CODE RELEASE GROUP

*Manager*  
 Tim Vanlaw  
*Senior Project Lead*  
 Brad Saavedra  
*Code Release Testers*  
 Michael Sparks  
 Jeremy Richards

## COMPATIBILITY LAB

*Compatibility Team Lead*  
 Neil Barizo  
*Compatibility Technician*  
 Jason Kim  
*Compatibility Tester*  
 John Santry

## CUSTOMER SUPPORT

*CS Manager*  
 Bob McPherson  
*Customer Support Phone Lead*  
 Gary Bolduc  
*Customer Support Information and Escalation Lead*  
 Rob Lim  
*Customer Support Email Lead*  
 Mike Hill

## CREATIVE SERVICES

*Vice President, Creative Services*  
 Denise Walsh  
*Manager, Creative Services*  
 Jill Barry

*Packaging Design*  
 IGNITED MINDS, LLC  
*DREAMCAST VERSION DEVELOPED BY*  
 Treyarch

*Lead Programmer*  
 Srinii 'Aouie' Lakshmanan

*Art Director*  
 Christian Basic

*Programmers*  
 Andy Chien  
 Jason Bryant  
 Biran Lawson

*Artists*  
 Paul Whitehead  
 Miranda Collins  
 Michael McMahan  
 Arnold Agraviador

*Additional Sound*  
 Sergio Bustamante II

*Assistant Producer*  
 Jonathan Zamkoff

*Executive Producer*  
 Gregory John

*Quality Assurance*  
 Alan Barasch  
 Robert Sanchez

*Special Thanks To*  
 Don Likeness

Dr. Pter T. Akemann  
 Eric Steinmann  
 Christopher A. Busse

Nick Doran  
 Chris Soares  
 James Fristrom

Doris Argoud  
 Nigel Mills  
 Kevin Tomatani

Rose Villase11or  
*Cheers To*  
 Stan Lee

Steve Ditko  
 Jeff Emery  
 Mom and Dad

Second Foundation Comics Store

## ACTIVISION UK

*Senior VP European Publishing*  
 Scott Dodkins  
*Head of Publishing Services*  
 Nathalie Dove  
*Localisation Supervisor*  
 Tamsin Lucas

*Localisation Project Managers*  
 Mark Nutt, Simon Dawes

*Brand Manager*  
 Alison Mitchell

*Operations Manager*  
 Heather Clarke

*Production Assistant*  
 Victoria Fisher

*Creative Artworker*  
 Alex Wylde (CDC)

*Translation Services*  
 Project Synthesis

## ORIGINAL VERSION DEVELOPED BY

*Neversoft Entertainment*  
*Lead Designer*  
 Chad Findley

*Lead Programmer*  
 Dave Cowling

*Lead Artist*  
 Chris Ward

*Executive Producer*  
 Joel Jewett

*Character Models and Animation*  
 Peter Day

*Production Director*  
 Jason Uyeda

*Programming*  
 Kendall Harrison  
 Matt Duncan

*Level Designers*  
 Alan Flores  
 Brian Jennings

*Level Artists*  
 Chris Glenn  
 Aaron Skillman  
 Edwin Fong

*Character Art*  
 Mark L. Scott

*Producer*  
 Kevin Mulhall

*Associate Producer*  
 Jeremy Andersen

*Intro and Finale Movie Animation*  
 Peter Day

*Game Comic Covers*  
 Christian Gosset  
 Snakebite

*Art Assistance*  
 Johnny Ow  
 Jeremy Pardon

*Technical Assistance*  
 Mick West  
 Jason Keeney

*Human Resources*  
 Sandy Jewett  
 Lisa Davies

*Dog*  
 Logan

## AUDIO

*Tommy Tallarico Studios, Inc.*  
*Sound Design*  
 Joey Kuras

*Music*  
 Tommy Tallarico  
 Howard Ulyate

*Spider-Man Theme Song*  
 Remixed by Apollo Four Forty

Written by: Robert J Harris/  
 Paul Webster

Published by: Hillcrest Music Corporation (ASCAP)/  
 Webster Music Co.(ASCAP)

*Additional musical elements for the remix by Apollo Four Forty:*  
 Trevor Gray, Noko, Ian Hoxley and Howard Gray

Published by Universal - Songs of PolyGram International, Inc (BMI)/

Reverb America Music (BMI)

Produced by @440 at Apollo Control

Representation by XL Talent Partnership

*Music Supervision*  
 SonicFusion, Inc.

## VOICE ACTING CAST

Rino Romano . . . . . Spider-Man  
 Bank Thug 1

Efrem Zimbalist Jr. . . . . Doctor Octopus  
 Jennifer Hale . . . . . Black Cat  
 Mary Jane

Dee Bradley Baker . . . . . Carnage  
 Peter Day  
 Rhino  
 J Jonah Jameson  
 Daredevil

Daran Norris . . . . . The Lizard  
 Venom  
 Mysterio  
 Scorpion  
 Punisher

Chad Findley . . . . . Johnny Storm  
 Captain America

Christopher Corey Smith . . . . . Bank Thug 2  
 Eagle-One Pilot  
 Security Guard

Stan Lee . . . . . Hostage  
 Police Pilot  
 Sniper  
 Microchip

Special Thanks to:  
 Connor Jewett

*Voice Casting*  
 Brigitte Burdine  
 Sandy Jewett

## STUDIO RECORDING

*California Digital Post*  
*Studio President*  
 Del Casher

*Studio Engineer*  
 John Brady

*Studio Assistants*  
 Eric Clopein  
 Kris Hanson  
 Scott Rusch

## MOVIE ANIMATION

*Character Animators*  
 Alexander Miala  
 Irina Nikiforova

*Producer - USA*  
 Daniel Prouline

*Production Director*  
 Natasha Kholiavko

*Project Supervisor*  
 Andrei Kravchuk

*Animation Director*  
 Sergei Boginsky

*Character Animators*  
 Alexander Miala  
 Irina Nikiforova

*Producer*  
 Anna Zibrova  
 Denis Davidov  
 Vasily Bohdanov  
 Elena Alekseeva  
 Pavel Golubev  
 Roman Bermas  
 Nataliya Dobrovolskaya

*Additional Movie Production*  
 Super78

*Creative Director*  
 Brent Young

*Executive Producer*  
 Dina Benadon

*Animation Director*  
 Steve Ziolkowski

*Producer*  
 Siouxsie Alarcon

*CG Artist*  
 Vinny Dellay

*Additional Movie Direction*  
 Larry Paolicelli

*Neversoft Thanks*  
 Jamie Briant  
 Mark Burton

*Aaron Cammarata*  
 Ralph D'Amato  
 Steve Ganem  
 Noel Hines

Gary Jesdanun  
 Ryan McMahon  
 Nolan Nelson  
 Scott Pease

Silvio Porretta  
 Chris Rausch  
 Junki Saita  
 Darren Thorne  
 and You!

## ACTIVISION THANKS

Mom  
 Dad  
 Todd Jefferson  
 James Mayeda

Bobby Kotick  
 Brian Kelly  
 Lori Lahman  
 Brian Bright

Nicholas Favazza  
 Nathan Lum  
 George Rose  
 Michelle Corrigan

Anjie MacDonald  
 Julie Thompson  
 Jennifer Stornetta  
 Stacey Drellishak

Chris Archer  
 Brian Hawkins  
 Julie Roether  
 Jim Summers

Nadine Theuzillot  
 Sam Nouriani  
 Joe Favazza  
 Jeremy Gage

Bob McPherson  
 Ed Clune  
 Alexander Rohra  
 Marco Scataglioni

Chris Keim  
 Willie Bolton  
 Ken Love  
 Scott Kiefer

Jeff Poffenbarger  
 Jason Wong  
 Trey Watkins  
 Serene Chan

Indra Gunawan  
 Greg and Fiona Rubel  
 Ryan Sinnock  
 Tanya Langston

Mitch Lasky  
 Mark Lamia  
 Stacey Ytuarte-Bush  
 Dave and Michelle Popowitz

Bryant Bustamante  
 Adam Goldberg  
 Dave Stohl  
 Brian Clarke

Gene Bahng  
 Dan Atkins  
 Jason Potter  
 Jay Halderman

Nicole Willick  
 Marilena Morini  
 Talmadge Morning  
 Mystee D. Yiffer

Gary Bolduc  
 Alexander Watkins  
 Geoff Olsen  
 Robert Nail

Casey Smith  
 Eddie Farias  
 Shelley Oberlin  
 Tim Vanlaw

Maggie

UNTIL NEXT TIME  
 TRUE BELIEVERS!  
 THE END ?!?

## SERVIZIO CLIENTI

Prima di contattare il nostro servizio clienti vi preghiamo di cercare la soluzione al vostro problema nel file di aiuto presente sul CD del gioco; usando lo si possono superare la maggior parte dei problemi che si verificano più frequentemente. Se anche dopo averlo consultato continuate a non essere in grado di sistemare la situazione mettetevi pure in comunicazione con uno qualsiasi dei servizi elencati qui di seguito.

Per consentirci di aiutarvi con più efficacia cercate di chiamarci da vicino al vostro computer, e di avere sotto mano le seguenti informazioni:

- Il titolo completo del prodotto.
- Il messaggio d'errore che compare (se c'è) e una breve descrizione del problema.
- Il tipo di sistema operativo che state utilizzando (per esempio Windows 95 o DOS)
- Il tipo di processore montato sul vostro computer e la sua velocità (per esempio Intel Pentium®90).
- La marca e il modello della scheda video e della scheda sonora (per esempio Diamond Stealth 64 video, Sound Blaster 16 audio).
- State usando un joystick? Di che tipo e modello? A quale porta gioco è collegato (es., scheda audio, porta gioco dedicata)?
- Di quanto spazio libero su hard disk disponete?
- Di quanta RAM dispone il vostro computer?

Se riscontrate dei problemi con le sezioni multiplayer o on-line del prodotto, vi preghiamo di fornirci le seguenti informazioni quando chiamate.

### Se state usando un modem:

- Che tipi di modem state usando (per entrambi i giocatori coinvolti – marca, modello, velocità, interno o esterno)?
- Avete più di un modem?
- In quali porte sono configurati?
- L'Hyperterminal (o qualunque altro programma per terminale) funziona con il vostro modem?  
Questo è un modo molto facile di verificare che il vostro modem sia configurato correttamente.
- A quale velocità state effettuando la connessione?
- Vi siete assicurati che compressione dati, rilevazione d'errore e controllo di flusso siano disattivati?  
Fate riferimento al manuale del vostro modem per ottenere maggiori informazioni.

### Se state usando un modem esterno:

- Che tipo di scheda seriale state usando?
- Avete un cavo seriale a sette fili?

### Se siete su rete LAN:

- Riuscite a vedere gli altri computer in rete?
- Qual è la vostra configurazione di rete?
- Qual è la marca della vostra scheda di rete ?
- Che software di gestione di rete state usando? Che versione è?

### Servizi on-line con forum Activision, e-mail e librerie di supporto

- Internet: <http://www.activision.com/support>
- E-mail: [support@activision.co.uk](mailto:support@activision.co.uk)

### ASSISTENZA TECNICA CLIENTI IN EUROPA

Per ottenere assistenza tecnica si può contattare Activision in Gran Bretagna al numero +44 870 2412148 negli orari 08.00 - 19.00 (ora locale) da lunedì a venerdì, il sabato dalle 08.00 alle 17.00. Sono esclusi i giorni festivi.

Per assistenza clienti si può contattare Activision in Gran Bretagna al numero +44 (0)990 143 525 negli orari 13.00 - 17.00 (ora locale), da lunedì a venerdì, esclusi i giorni festivi.

### IN ITALIA

Servizio di Assistenza Tecnica Leader Distribuzione SpA

Tel: +39 800 821177 da lunedì a venerdì dalle 10.00 alle 20.00

Fax: +39 0332 870890

E-Mail: collegarsi al sito [www.leaderspa.it](http://www.leaderspa.it) <<http://www.leaderspa.it>> e

lasciare un messaggio

Internet: <http://www.leaderspa.it> <<http://www.leaderspa.it>>

**Per il supporto tecnico e il servizio clienti nei paesi non menzionati fate riferimento al distributore locale dei prodotti Activision o ai nostri servizi on-line (tenete presente che questi servizi sono esclusivamente in lingua inglese).**

## LICENZA D'USO DEL SOFTWARE

**IMPORTANTE - LEGGERE CON ATTENZIONE:** L'UTILIZZO DI QUESTO PROGRAMMA È SOGGETTO AI TERMINI DI LICENZA INDICATI DI SEGUITO. LA DEFINIZIONE 'PROGRAMMA' INCLUDE IL SOFTWARE, IL SUO SUPPORTO, OGNI MATERIALE STAMPATO E LA DOCUMENTAZIONE ON-LINE O ELETTRONICA, COME PURE TUTTE LE COPIE E I LAVORI DERIVATI DI QUESTO SOFTWARE E DEI SUOI MATERIALI. APRENDO LA CONFEZIONE, ESEGUENDO L'INSTALLAZIONE E/O USANDO IL PROGRAMMA, ACCETTATE IMPLICITAMENTE I TERMINI DI QUESTA LICENZA CON ACTIVISION, INC. ('ACTIVISION').

**LICENZA D'USO LIMITATA:** Activision vi concede il diritto limitato, non esclusivo e non trasferibile di installare e utilizzare una copia di questo programma soltanto ed esclusivamente per il vostro uso personale. Tutti i diritti non presi in considerazione in questa licenza d'uso rimangono di esclusiva proprietà di Activision. Questo programma vi è concesso in licenza, non vi viene venduto. Questa licenza non vi concede alcun diritto di proprietà sul programma e non può essere utilizzata per cedere un qualsiasi diritto sullo stesso.

**POSSESSO.** Tutti i diritti di possesso e intellettuali di questo prodotto, le sue parti e di tutte le sue copie (inclusi, ma non solo, i titoli, il codice, i temi, gli oggetti, i personaggi e i loro nomi, la storia, i dialoghi, le singole frasi, le traduzioni, le ambientazioni, i concetti, la realizzazione artistica, l'animazione, il sonoro, le musiche, gli effetti audio-video, i metodi operativi, i diritti morali, la documentazione allegata e qualsiasi cosa incorporata nel prodotto) sono di proprietà di Activision o dei suoi licenziatari. Questo prodotto è protetto dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti, dai trattati internazionali sul copyright e da convenzioni e altre leggi. Questo prodotto contiene materiale concesso su licenza e i licenziatari di questo potrebbero far valere i propri diritti nel caso di una qualsiasi violazione di questo accordo.

### È VIETATO:

- L'utilizzo di questo programma o di una sua parte per uso commerciale, incluso ma non limitato all'uso in un cyber cafe, un centro di giochi per computer o altri esercizi del genere. Activision può offrire una licenza di tipo diverso per consentirvi di usare questo programma a fini commerciali: consultate più avanti le informazioni relative.
- Usare questo programma, o permettere di usarlo su più di un computer, su terminali o workstation, contemporaneamente.
- L'esecuzione di copie del programma o di sue parti, come pure del materiale che l'accompagna.
- La copia del programma in un hard disk o altro dispositivo di memorizzazione; dovete eseguirlo dal CD-ROM sul quale risiede (eccezione a questa regola è la copia da parte del programma stesso di una sua parte sul vostro hard disk in modo da migliorarne il funzionamento).
- L'uso del programma, o il permesso di usarlo, su network, connessione multi-utente o con accesso remoto, incluso qualsiasi utilizzo on-line, tranne per quanto diversamente specificato nella stessa licenza d'uso.
- La vendita, l'affitto, il prestito, la concessione in licenza, la distribuzione o qualsiasi altro metodo di distribuzione del programma, in assenza di un preventivo consenso scritto di Activision.
- Decodificare il programma, il codice sorgente, modificare, decompilare, disassemblare o creare prodotti suoi derivati, in tutto o in parte.
- Rimuovere, disabilitare o eliminare qualsiasi informazione o marchio di copyright si trovi nel programma o in quanto allegato.
- Esportare o ri-esportare questo programma o qualsiasi sua copia o adattamento in violazione di qualsiasi legge o regolamento esistente.

### Garanzia italiana

#### 1. GARANZIA LIMITATA ACTIVISION DI 90-GIORNI

ACTIVISION UK LIMITED ("ACTIVISION") garantisce all'acquirente l'assenza di difetti di materiale e di fabbricazione del supporto di registrazione del software per i primi 90 giorni dalla data dell'acquisto. Qualora il supporto di registrazione risulti difettoso entro 90 giorni dalla data di acquisto, ACTIVISION si impegna a sostituire il prodotto gratuitamente, dietro spedizione in fabbrica del prodotto stesso e di una prova della data di acquisto, a condizione che il programma sia ancora prodotto da ACTIVISION.

Nel caso in cui il programma non sia più disponibile, ACTIVISION si riserva il diritto di sostituirlo con un prodotto simile di valore uguale o superiore. Questa garanzia si applica solo al supporto di registrazione del software originariamente fornito da ACTIVISION ed esclude le condizioni normali d'uso. Questa garanzia non è valida e risulterà nulla se il difetto è derivante da uso non idoneo o erroneo o da negligenza. Qualsiasi garanzia implicita applicabile a questo prodotto è anch'essa limitata al periodo di 90 giorni.

LA PRESENTE GARANZIA NON INFICIA I DIRITTI LEGALI DELL'ACQUIRENTE DI QUESTO PRODOTTO SOFTWARE.

#### 2. ESCLUSIONE DI ALTRE GARANZIE

CON L'ECCEZIONE DI QUANTO DETTO SOPRA E IN ACCORDO CON LE NORMATIVE VIGENTI, QUESTA GARANZIA SOSTITUISCE TUTTE LE ALTRE GARANZIE, RAPPRESENTAZIONI, TERMINI E CONDIZIONI O OBBLIGAZIONI SIA SCRITTE CHE VERBALI, IMPLICITE O ESPLICITE, INCLUSA QUALSIASI GARANZIA DI QUALITÀ. NESSUNA ALTRA GARANZIA, RAPPRESENTAZIONE, TERMINE, CONDIZIONE, OBBLIGAZIONE O RISARCIMENTO DI ALCUN TIPO POTRÀ VINCOLARE OD OBBLIGARE ACTIVISION.

#### 3. ESCLUSIONE DI PERDITA INDIRETTA

ACTIVISION NON GARANTISCE CHE IL SOFTWARE SODDISFI LE NECESSITÀ DELL'ACQUIRENTE NÉ CHE LA FUNZIONALITÀ DELLO STESSO SIA ININTERROTTA O PRIVA DI ERRORI O CHE I DIFETTI DEL SOFTWARE VERRANNO CORRETTI. IL SOFTWARE VIENE UTILIZZATO A PROPRIO RISCHIO.

AD ECCEZIONE DI DANNI FISICI ALLA PERSONA O DECESSO CAUSATI DA NEGLIGENZA E IN ACCORDO CON LE NORMATIVE VIGENTI, IN NESSUNA CIRCOSTANZA ACTIVISION PUÒ ESSERE RITENUTA RESPONSABILE PER DANNI O PERDITE SPECIALI, ACCIDENTALI, INDIRETTI O CONSEGUENTI RISULTANTI DA POSSESSO, UTILIZZO O MALFUNZIONAMENTO DI QUESTO PRODOTTO, COMPRESI LA PERDITA DI PROFITTI O I DANNI ALLA PROPRIETÀ, MA NON SOLO LIMITATI A QUESTI.

#### 4. REQUISITI PER LA RESTITUZIONE DEL SUPPORTO DI REGISTRAZIONE

In caso di restituzione del supporto di registrazione difettoso per averne la sostituzione, si prega di spedire i dischi originali debitamente imballati includendo:

1. Una fotocopia della ricevuta di acquisto con data,
2. Nome ed indirizzo, stampato o comunque chiaramente leggibile,
3. Una breve nota descrittiva del difetto, dei problemi incontrati e delle caratteristiche del sistema sul quale viene utilizzato il programma,
4. Se si restituisce il prodotto dopo lo scadere della garanzia di 90 giorni, ma entro un anno dalla data di acquisto, si prega di includere un assegno o un ordine di pagamento per l'ammontare di 10 sterline inglesi per la sostituzione del CD o dei dischetti floppy

**NOTA:** si raccomanda la spedizione con ricevuta.

In Europa spedire a:

#### WARRANTY REPLACEMENTS

ACTIVISION (UK) Ltd., Parliament House, St Laurence Way, Slough, Berkshire, SL1 2BW, Regno Unito.  
Sostituzione disco: +44 (0)990 143 525

**LIMITAZIONI AI DANNI.** In nessun caso Activision sarà responsabile per danni speciali, incidentali o consequenziali, derivanti dal possesso, dall'uso o dal malfunzionamento del programma, inclusi i danni alla proprietà, la perdita di fiducia, guasti o malfunzionamenti del computer e, nell'ambito consentito dalla legge, le lesioni derivanti alle persone, anche se Activision fosse stata messa al corrente della possibilità che simili lesioni si verificassero. La responsabilità di Activision non supererà l'importo del prezzo pagato per la licenza d'uso di questo programma. Alcune/i nazioni/paesi non consentono limitazioni sulla durata di una garanzia implicita e/o l'esclusione o la limitazione di responsabilità per danni consequenziali o incidentali, pertanto le limitazioni e/o esclusioni sopra riportate potrebbero non essere applicabili al vostro caso. Questa garanzia vi attribuisce degli specifici diritti, ma voi potreste averne altri, che variano da giurisdizione a giurisdizione.

**TERMINI.** Senza pregiudizio per qualunque altro diritto di Activision, questo accordo terminerà automaticamente se non vi conformerete ai presenti termini e condizioni. In tal caso dovrete distruggere tutte le copie del presente programma e tutte le parti che lo compongono.

**LIMITAZIONI AI DIRITTI SECONDO IL GOVERNO DEGLI STATI UNITI.** Il programma e la documentazione sono stati sviluppati interamente a proprie spese e vengono forniti come "Software commerciale" o "Software limitato". L'uso, la riproduzione o la divulgazione da parte del governo degli Stati Uniti o di un subappaltatore del governo degli Stati Uniti sono soggetti alle limitazioni riportate nel sottoparagrafo (c)(1)(ii) relativo alle clausole dei diritti sui dati tecnici e sul software in DFARS 252.227-7013 o come riportato nel sottoparagrafo (c)(1) e (2) relativo alle clausole delle limitazioni ai diritti sul software commerciale al FAR 52.227-19, secondo le regole applicabili. L'appaltatore/costruttore è Activision, Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405.

**INGIUNZIONE.** Dal momento che Activision ricaverebbe un danno irreparabile se i termini del presente accordo non venissero specificatamente rafforzati, vi dichiarate d'accordo sul fatto che Activision sarà autorizzata, senza alcuna restrizione, né altra assicurazione o prova di danno ricevuto, a ricorrere a rimedi equi e appropriati nei confronti delle infrazioni a questo accordo, oltre agli altri rimedi cui per legge Activision avrebbe comunque potuto fare ricorso.

**INDENNITÀ:** voi vi impegnate a indennizzare, difendere e mantenere lontani da ogni danno, perdita e spese, derivanti direttamente o indirettamente dalle vostre azioni e omissioni nell'uso del prodotto secondo i termini di questa licenza. Activision, i suoi soci, affiliati, licenziatari, direttori, impiegati e agenti.

**ALTRE COSTATAZIONI.** Quest'accordo rappresenta la licenza d'uso finale tra le due parti e rende nullo qualsiasi altro accordo esistente in precedenza tra di esse. Può essere emendato solo con una scrittura controfirmata da entrambe le parti. Se un qualsiasi termine di questa licenza risulta impraticabile per qualunque motivo, esso verrà modificato solo nel tanto che basta per renderlo eseguibile, senza per questo influenzare tutte le altre norme di licenza. Quest'accordo viene costituito sotto la legge della California, che si applica agli accordi tra residenti in California ed è valida in California, eccezion fatta per quanto regolamentato dalle leggi federali.

Per qualsiasi domanda riguardante questa licenza d'uso potete contattare Activision al 3100, Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405.