

SOMMARIO

Installazione	2
Menu di gioco	3
Combattimento	5
Spider-Man™ con costume nero	6
Informazioni generali	7
Prove di forza e agilità	7
Riconoscimenti	8
Servizio clienti	16
Licenza d'uso del prodotto	17

INSTALLAZIONE

Assicurati che sul tuo computer sia presente uno dei seguenti sistemi operativi Windows®: 2000, XP o Vista. *Spider-Man 3™* necessita dei driver più aggiornati compatibili con DirectX® 9.0c per l'unità DVD-ROM, della scheda audio, della scheda video e di eventuali altre periferiche.

Come installare *Spider-Man 3™*

1. Prima di procedere all'installazione, chiudi tutte le altre applicazioni.
2. Inserisci il DVD di *Spider-Man 3™* nell'unità DVD-ROM. Se la funzione di Autoplay è attiva, dopo l'inserimento del DVD apparirà la schermata dei titoli. Se la funzione di Autoplay è disattiva, clicca due volte sull'icona **Risorse del computer** e accedi all'unità DVD-ROM nella quale è inserito il DVD di *Spider-Man 3™*. Clicca due volte sul file **Setup.exe** per avviare l'installazione, quindi segui le istruzioni sullo schermo.
3. Una volta completata l'installazione di *Spider-Man 3™*, sul computer verranno installati i driver Microsoft DirectX 9.0c (se non sono già presenti). Quando l'installazione di DirectX sarà completa, potrebbe essere necessario riavviare il sistema perché i nuovi driver abbiano effetto. Per ulteriori informazioni su DirectX 9.0c, consulta il relativo file guida, presente sul DVD.
4. A questo punto puoi lanciare *Spider-Man 3™* dal menu Start, oppure cliccare sull'opzione **Gioca** della schermata dei titoli del DVD. Ricorda che, per poter giocare, il DVD di *Spider-Man 3™* deve essere sempre inserito nell'unità DVD-ROM.

menu di gioco

Mappa della città

Per accedere alla mappa della città, premi il tasto **M** in qualunque momento mentre ti trovi in città. La mappa è utile per orientarti nelle vie di Manhattan e per trovare la strada che ti condurrà a una determinata destinazione. I comandi su schermo descrivono come passare da un punto di interesse all'altro, come ingrandire o ridurre la visuale e come muovere il cursore tra i diversi luoghi. Usa i tasti **C** e **R** per posizionare gli indicatori sulla mappa e scorrere tra Missioni, Sfide e Indice della lotta al crimine. Dopo aver selezionato un punto di interesse, premi la **barra spaziatrice**: apparirà un indicatore sullo schermo che ti guiderà verso la direzione scelta.

Schermate del menu di pausa

Premi **Esc** per accedere al menu di pausa mentre giochi a *Spider-Man 3™*. Premi i tasti freccia **sinistra** e **destra** per visualizzare le varie schermate nel menu di pausa.

Riepilogo

Questo sottomenu mostra i progressi di gioco. Qui puoi anche visualizzare l'indice della lotta al crimine in città, il numero di gettoni raccolti e le statistiche di gioco, oltre a poter salvare manualmente la partita.

Extra

In questo menu puoi accedere ai riconoscimenti e al contenuto extra sbloccato, come ad esempio le arene di combattimento.

Potenziamenti

Qui puoi vedere come applicare i potenziamenti sbloccati, così come tutti i personaggi giocabili aggiuntivi guadagnati.

Opzioni

Questo menu ti permette di regolare le opzioni audio e video, visualizzare e modificare i comandi da tastiera e del gamepad e regolare la visuale.

Comandi di movimento e controllo della visuale

Usa i tasti **W**, **S**, **A** e **D** per muovere Spider-Man mentre cammina al suolo o quando oscilla in aria. Tieni premuto il tasto **Maiusc** mentre corri per fare uno scatto. Usa i tasti freccia **su**, **giù**, **sinistra** e **destra** per controllare manualmente la visuale di *Spider-Man 3™*. Questa funzione ti sarà particolarmente utile per dare un'occhiata all'ambiente circostante, specialmente quando usi i sensi di ragno per individuare l'obiettivo di missione o un nemico in fuga. Puoi regolare i comandi della visuale nel menu di pausa.

Oscillazione

Premi il **pulsante centrale del mouse** per lanciare una ragnatela e iniziare a oscillare. Puoi anche saltare prima di premere il **pulsante centrale del mouse** per iniziare l'oscillazione da un punto più alto. Mentre stai oscillando, usa i tasti **W**, **S**, **A** e **D** per dirigerti verso il punto desiderato. In qualsiasi momento durante l'oscillazione, puoi lanciare un'altra ragnatela premendo di nuovo il **pulsante centrale del mouse**.

Un modo molto efficace per mantenere il controllo di Spider-Man è terminare l'oscillazione premendo la **barra spaziatrice**. Una volta smesso di oscillare, premi il **pulsante centrale del mouse** per lanciare un'altra ragnatela e iniziare di nuovo a oscillare. Inoltre, se carichi un salto tenendo premuta la **barra spaziatrice** per circa due secondi, aumenterai la velocità appena rilascerai la rete.

Puoi premere il tasto **Maiusc** in qualsiasi momento per effettuare un ulteriore scatto di velocità. L'aumento di velocità è più efficace nella parte inferiore dell'oscillazione.

L'uso e la pratica frequente di queste tecniche ti permetteranno di attraversare le strade di Manhattan in tempo record!

Potenziamenti di oscillazione – Mentre procedi nella tua avventura di *Spider-Man 3™*, sbloccherai nuove abilità di oscillazione e potenziamenti. Controlla i potenziamenti perché potrebbero essere necessari per completare alcune missioni, come ad esempio il potenziamento Yo-Yo con ragnatela (tasto **R** una volta sbloccato).

COMBATTIMENTO

Spider-Man 3™ ha un sistema di combattimento completo e di semplice utilizzo che sfrutta appieno le sue abilità intrinseche di velocità, forza e acrobatiche. Usa la combinazione dei pulsanti **sinistro** e **destro del mouse** e il tasto **E** per scagliare un'ampia varietà di combo contro il tuo nemico. Puoi inoltre usare il comando di salto per spostare il combattimento in aria e lanciare attacchi aerei devastanti. Usando il tasto **E** da lunga distanza puoi anche lanciare la ragnatela contro l'avversario. Se usi il tasto **E** mentre sei vicino a un nemico, potrai afferrarlo ed eseguire le prese.

Riflessi di ragno – Quando appare un'icona di pericolo gialla o rossa sopra la testa del nemico, attiva i riflessi di ragno tenendo premuto il tasto **Q** per schivare l'attacco imminente. I riflessi di ragno rallentano il mondo circostante, mettendoti in posizione di vantaggio durante i combattimenti o nelle situazioni più difficili. Schivando gli attacchi della maggior parte dei nemici, inclusi i boss, questi rimangono vulnerabili ai contrattacchi: durante il combattimento cerca di usare i riflessi di ragno. La barra blu nell'interfaccia misura l'efficacia dei riflessi residua.

Super mosse – L'indicatore della combo rossa situato nell'angolo superiore sinistro dello schermo si riempie al massimo quando attacchi efficacemente il nemico. Una volta pieno, puoi eseguire uno dei super attacchi sbloccati premendo il tasto **Bloc Maiusc** e il comando di attacco corretto.

Potenziamenti di combattimento – Mentre procedi nella tua avventura di *Spider-Man 3™*, sbloccherai nuove mosse di combattimento che ti consentiranno di avere la meglio sui tuoi avversari. Fai attenzione a questi potenziamenti: ti saranno di grande aiuto durante alcune delle sfide più impegnative che ti troverai ad affrontare.

Nella pagina seguente troverai un elenco di alcune delle combo di base a tua disposizione dall'inizio della partita. Consulta la tabella dei potenziamenti nel menu di pausa per visualizzare i potenziamenti guadagnati durante il gioco.

Nome attacco	Comando
<i>Combo di terra</i>	
Uppercut	Pulsante sinistro del mouse, pulsante sinistro del mouse, pulsante sinistro del mouse
Martello	Pulsante destro del mouse, pulsante destro del mouse, pulsante destro del mouse
Calcio tornado	Pulsante sinistro del mouse, pulsante sinistro del mouse, pulsante destro del mouse
Calcio celeste	pulsante sinistro del mouse, pulsante destro del mouse, pulsante sinistro del mouse
<i>Combo aeree (prima devi scagliare in aria il nemico)</i>	
Doppio schianto	pulsante sinistro del mouse, pulsante sinistro del mouse, pulsante sinistro del mouse
Pugno potente	Pulsante destro del mouse, pulsante destro del mouse, pulsante destro del mouse
Colpo alla testa	Pulsante destro del mouse, pulsante destro del mouse, pulsante sinistro del mouse
Lancio a scendere	Pulsante sinistro del mouse, pulsante sinistro del mouse, pulsante destro del mouse
<i>Prese</i>	
Pugno del drago	Maiusc + pulsante sinistro del mouse
Assalto aereo	Tasto E, pulsante destro del mouse
Lancio con presa aerea	Tasto E, barra spaziatrice
Rodeo	Tasto E (tasto A o D)
<i>Attacchi speciali, aerei e a terra</i>	
Flipper	Bloc Maiusc + pulsante sinistro del mouse

SPIDER-MAN™ CON COSTUME NERO

Durante l'avventura di *Spider-Man 3™*, il nostro eroe sarà sopraffatto dal suo lato oscuro e si trasformerà in *Spider-Man™* con costume nero. Quando indossa il costume nero, Spider-Man è in grado di riportare meno danni, colpire con più forza, saltare più in alto e muoversi più velocemente, sfruttando appieno i suoi super poteri.

INFORMAZIONI GENERALI

Salute, riflessi di ragno e indicatore della combo – L'icona posta nell'angolo superiore sinistro dello schermo mostra la riserva di salute e di riflessi di ragno a tua disposizione. Quando subisci un danno, la barra rossa diminuisce. La barra rossa rappresenta i riflessi di Spider-Man. Quando usi questo super potere, la barra diminuisce finché non si esaurisce lo stato potenziato di riflesso di ragno. Il centro dell'icona rappresenta il tuo indicatore della combo; esso si riempie ogni volta che un attacco contro il nemico va a segno. Quando l'indicatore della combo è pieno, puoi effettuare un super attacco. Quando controlli Spider-Man con costume nero e l'indicatore della combo è pieno, puoi entrare in modalità Furia per un breve lasso di tempo.

Indicatore di inseguimento – Questo indicatore mostra a che distanza ti trovi rispetto all'obiettivo che stai inseguendo. Non rimanere troppo indietro, altrimenti fallirai la missione. Se stai cercando di agire con furtività, non seguire l'obiettivo a distanza troppo ravvicinata. Più il ragno è vicino al lato destro dello schermo, più tu ti avvicini all'obiettivo.

PROVE DI FORZA E AGILITÀ

Durante l'avventura di *Spider-Man 3™* compariranno su schermo le icone dei pulsanti per suggerirti il pulsante da premere per superare una Prova di forza o una Prova di agilità. Segui le istruzioni su schermo per superare la prova.

RICONOSCIMENTI

STARRING

Tobey Maguire
AS PETER PARKER/
SPIDER-MAN

James Franco
AS HARRY OSBORN/
NEW GOBLIN

Topher Grace
AS EDDIE BROCK/VENOM

Thomas Haden Church
AS FLINT MARKO/SANDMAN

J.K. Simmons
AS J. JONAH JAMESON

Bruce Campbell
AS THE NARRATOR

LIKENESSES AND INSPIRATION

Kirsten Dunst
AS MARY JANE WATSON

Perla Haney Jardine
AS PENNY MARKO

Dylan Baker
AS DR. CONNERS

Bill Nun
AS JOSEPH ROBBIE
ROBINSON

Elizabeth Banks
AS BETTY BRANT

**Music and
Orchestration**
TOBIAS ENHUS

Written By
AL SEPTIEN
TURI MEYER

Treyarch

Creative Director
MARK NAU

Art Director
DAVID DALZELL

Technical Director
MICHAEL VANCE

Audio Director
JERRY BERLONGIERI

Senior Producer
GREGORY JOHN

Lead Producer
ANNA BUNYIK

Executive Producer
CHRIS ARCHER

LEADS

Lead Programmer
MARTIN DONLON

Lead Programmer
JASON BARE

Lead Artist
CHRIS ERDMAN

Lead Artist
CAMERON PETTY

Lead Character Artist
CHAD MOORE

Lead Animator
JAMES ZACHARY

Lead Cinematics
PAUL LEE

Lead Audio
KRIS GIAMPA

Lead Technical Artist
CARL PINDER

Lead Combat Designer
ANTHONY DOE

Lead UI Artist
DAVID CHARTIER

Test Manager
IGOR KRINITSKIY

Programming
CLANCY IMISLUND
TOBY LAEL
ALAN LUE

STEPHEN MCCAUL
BRYAN MCNETT
MARK MURAKAMI
EVAN OLSON
BOB PARKINSON
ALEX PERELMAN
ANDREW PHONGSAMRAN
ANDREI POKROVSKY
EDUARDO POYART
MATT RUSCH
CHRIS STRICKLAND
RICHARD YANDLE

Design

AKI AKAIKE
ADRIAN BALANON
VINI DY
BRIAN JOYAL
BRENT KOLLMANSBERGER
PAUL LASKA
GAVIN LOCKE
SEAN MADIGAN
PRIMUS MAJDA
SHANA MARKHAM
STEVE MCNALLY
CARLOS MONROY
CHAD PROCTOR
JAIRO SILVA
DAVID SUM
DAVID TSENG
HANS WAKELIN

Art

AHMED AHAD
MURAD AINUDDIN
JEANNE ANDERSON
ALVIN ANQUILLANO
THOR BENITEZ
JOEL BURGESS
HEATH CECERE
TONG CHEN

EDWIN CHIU
NARRY CINELLI
ROBERT DE PALMA
KENT DRAEGER
ERIK DRAGESET
DARWIN DURLAO
JON EVANS
JOHN GIBSON
JACK JEFF GOLDFARB
DOUG GUANLAO
CHRIS GUZMAN
TERRY HESS
MATT INTRIERI
WILSON IP
CHAD JONES
STEV KALINOWSKI
MASAAKI KAWAKUBO
PETER LAM
CHRIS LEDESMA
DANIEL I-HSIAO LIN
MIKE LOMIBAO
JAMES MAYEDA
JOHN MCGINLEY
DALE MULCAHY
ERIKA NARIMATSU
GARRETT NGUYEN
DAN PADILLA
DAKSH SAHNI
JAKE SANTA ANA
DAN SANTAT
CRAIG SCHILLER
CHRIS SHELTON
ERIK STONE
ANDREW SWIHART
PETER TUMMINELLO
TRICIA VITUG

Animation

TODD ADAMSON
YANNICK BERGERON
LUIS "YOSH" BOLIVAR
MICHEL CADIEUX
BEN DEGUZMAN
SEBASTIEN HARTON
SUNG-HYUN KIM
ALEX MANRESA
STEVEN RIVERA

TIM SMILOVITCH
ALEX SMITH
KRISTEN SYCH

Audio

ALICE BERNIER
STEVE GOLDBERG
SCOTT PURVIS
KEVIN SHERWOOD
GARY SPINRAD
ELIOT ANDERS
CHARLES MAYNES
JULIA BIANCO
JOHN SHUBERT

Production

PATRICK BOWMAN
JOHN DEHART
DANNY DONAHO
LISA IKEDA
DAVE PADILLA
CHRIS PUENTE
AARON ROSEMAN
SHANE SASAKI
KEVIN TOMATANI

Additional Programming

JOHN ALLENSWORTH
MIKE ANTHONY
SCOTT BEAN
BLAIR BITONTI
WADE BRAINERD
WILLIAM CHEN
CHRISTIAN DIEFENBACH
JOSE DORAN
PAUL ALLEN EDELSTEIN
MARCUS GOODEY
LEI HU
MATT KIMBERLING
JOHAN KOHLER
DAN LESLIE
PETER LIVINGSTONE
RICHARD MITTON
JOSEPH NUGENT
VALERIA PELOVA
JAMES SNIDER
DIMITER "MALKIA" STANEV
CHARLES TOLMAN

KRASSIMIR TOUEVSKY
MICHAEL UHLIK
JIVKO VELEV
TREVOR WALKER
LEONARDO ZIDE

Additional Art

QUINN NGUYEN
BRAD SHORTT
DENIS TROFIMOV
BARRY WHITNEY
COLIN WHITNEY

Additional Animation

WILLIAM LYKKE
MARVIN ROJAS
JON STOLL
JIMMY ZIELINSKI

Additional Facial Animation

JAMIE EGERTON

Additional Audio

SHAWN JIMMERSON
JAMES MCCAWLEY
BRIAN TUEY

Additional Production

JASON BLUNDELL
KEN SATO

TESTING

Lead Tester

JAMES LODATO

Lead TRG

MARK JIHANIAN

Testers

ESTEVAN BECERRA
SHAMENE CHILDRESS
SEAN CHILDRESS
DIMITRI DEL CASTILLO
RODERICK ERWIN
GLENN FAILING
RICHARD GARCIA
JEMUEL GARNETT
DANIEL GERMANN
JASON GUYAN
IAN KOWALSKI

RENE LARA
ANDRE LAWTON
ALEX MEJIA
TRAVIS OTTEN
NORMAN OVANDO
KIMBERLY PARK
JUAN RAMIREZ
DAMOUN SHABESTARI
STEVEN SLANCHIK
MAT SOLIE
BRENT TODA
MAX VO

ADMINISTRATIVE

President
DAVE STOHL

Vice President
MARK LAMIA

Chief Technical Officer
MARK GORDON

Operations Director
ROSE VILLASENOR

IT Manager
ROBERT SANCHEZ

IT Engineer
NICHOLAS WESTFIELD

Office Manager
AMY HURDELBINK

Recruiters
ANNIE LOHR
SUZANNE WHELPLEY

Human Resources
JU SHIM

CONTRACTORS AND INTERNS

ALEXANDER CHANE AUSTIN
COLLIN AYERS
KEVIN BAIK
STEPHEN CHANG
JOEL CHANG
WON-YOUNG CHOI
BLAKE DY

ROB GILLIGAN
ERNIE GUANLAO
MARK ISHAK
VANCE KOVACS
ED LEE
MARK LIPSINIC
CHRIS O'BESO
JUSTIN PEREZ
BRYANT PLACE
LUCAS SEIBERT
TESHANI SHAW
ROSS TATE
ESAU VARGAS
CHUCK WADEY
DICKSON WU
MICHAEL YURKA

SPECIAL THANKS TO

JED ADAMS
DAVE ANTHONY
RICARDO ARIZA
ANDREW BAINS
CECILIA BARAJAS
RICHARD BISSO
JASON BRYANT
JAMES CHAO
BETH CUTLER
RYAN DUFFIN
BILL DUGAN
PAT DWYER
TRAVIS EASTEPP
BRIAN ETHERIDGE
BRIAN FREDRICKSON
JAMIE FRISTROM
JOEY HEADEN
TOM HENDERSON
DEN JOHNSON
SAJI JOHNSON
BOURBAKI JOSEPH
ASEN KOVACHEV
JONATHAN LAUF
JEREMIAH MAZA
YOSHITOMO MORIWAKI
CARLOS RAMIREZ
MATTHEW B. RHOADES
STUART ROCH
REZA SADAFI

MANNY SALAZAR
JEFF SCHENKELBERG
CHRISTIAN SENN
SHAWN SHAIN
GREG TAYLOR
MARTIN TURTON
VIRGIL WAGAMAN
MIKE YOSH
M-AUDIO
SEIS GROUP, INC

VERY SPECIAL THANKS TO

MOM AND DAD
ALLISON ERDMAN
ANSEL BALDOVIN
ANTHONY LAMIA
VINCENT LAMIA
NICK LAMIA
AZURE WEI JU
BRITTA, ANTHONY AND
CHRISTOPHER
BERLONGIERI
CHRISTINA
KALINOWSKI FAMILY
ROSEMARY, JEFF, BLAKE,
RICARDO, DAN, REED, KIEL
CHRISTINA, JUSTIN AND
BRANDON LEE
DON HESS
GAIL MANTE
GILLIAN SMITH
IWONA PROCTOR
JAEHYUN SASAKI
JAMES, LESLIE AND
ROBERT YOUNG
JASON CECIL
JEFF EMERY
JOANNA CHONG
JOE, KATIE, ISABEL AND
LUKE VALENZUELA
JOHN H DOE
JOHN HALL
JUDITH, REBECCA AND
KID #2 VANCE
KATE MITCHELL
KELLY AND SAMANTHA HESS
KENNETH, ANNE MARIE AND
CHRISTOPHER VANCE

KIN, YINNA AND RICHARD
SUM
LAURA NARIMATSU-
WASSERMAN
LEAH AND ALEK SANTAT
LINDA AND WILLIAM CHEN
MARK BARISH
MARY JANE DUMLAO
MARYANNE AND STEVE
PRINCE
MENINA PENGUINA AND
FAMILIA POYART
MOM, DAD, AMY, MAXIE
AND HEATH
MOREIRA FAMILY
RAM TROOP
MENDOZA FAMILY
MELANIE
CHRIS AND KRISTEN
MILLARD AND JANICE
AND MOM
PEI-YU DORA CHANG
POLYA STANEVA
PADILLAS, POSADAS AND
KATIE PHILLIPS
RON KIM
SANDY PARKINSON
SASAKI FAMILY AND FRIENDS
SEAN CHANG
SEIBERT FAMILY AND
FRIENDS
SHINTA
STEEEEEVEN, GABI, CHAYNA
NANNY AND PAULY
TAKASHI AND NORIKO
NARIMATSU
TAMI ZACHARY AND FAMILY
TREY PARKER AND
MATT STONE
YUNNIES GLORIA KIM
ZOE BATHIE
ZOILA, VICTOR, BLAKE
AND EDDIE

Beenox

Producer

MATHIEU TREMBLAY

Lead Port Programmer

JULIEN ADRIANO

Programming

ALAIN BELLEHUMEUR
CHARLES-HENRI BERNIER
NICOLAS CLOTUCHE
ERIC COTE
ALEXANDRE ELIAS
VINCENT GADOURY
FREDERIC PELLETIER
FELIX ROY

Additional Programming

ALEXANDRE COSSETTE
SEBASTIEN POIRIER

Additional Art

LUDOVIC PINARD

Quality Assurance

PHILIPPE VALOIS

Director, Product Development

MARTIN RHEAUME

Chief Technical Officer

SYLVAIN MOREL

President

DEE BROWN

Special Thanks

TREYARCH

Activision

Producers

WILLIAM SCHMITT
JUAN VALDES

Associate Producers

JOHN C. BOONE II
NEVEN DRAVINSKI
DEREK C. SMITH
JOHN SWEENEY
WILL TOWNSEND

Production Coordinators

VINCENT FENNEL
MATTHEW HUNT
DEREK RACCA

Executive Producer

SCOTT WALKER

QUALITY ASSURANCE/ CUSTOMER SUPPORT

Project Lead

JEREMY RICHARDS

Senior Project Lead

BRAD SAAVEDRA

QA Managers

JASON LEVINE
MATT MCCLURE

TEST TEAM

TIM SCHOLEFIELD
(FLOOR LEAD)

Testers

ALLAN MANANGAN
JUSTIN GREEN
PETER VON OY
GEOFF MASON
JEFF BURDA

COMPATIBILITY LAB

NEIL BARIZO (SR. LEAD)
CHRIS NEAL (LEAD)

Testers, Compatibility

JON AN
WILLIAM WHALEY
MANNY ROJAS
KEITH WEBER

VP of Customer Support/ Quality Assurance

RICH ROBINSON

Director of QA Functionality

MARILENA RIXFORD

Director of QA Technology

JAMES GALLOWAY

Code Release Group

JEF SEDIVY (LEAD)
JASON YU (FLOOR LEAD)

Manager,

Resource Administration

NADINE THEUZILLOT

Burn Room Coordinator

JOULE MIDDLETON

Burn Room Technicians

POKEE CHAN
KAI HSU
DANNY FENG

Customer Support Managers

GARY BOLDUC –
PHONE SUPPORT
MICHAEL HILL –
E-MAIL SUPPORT

CS/QA Special Thanks

JOHN ROSSER
ADAM HARTSFIELD
ED CLUNE
JASON POTTER
GLENN VISTANTE
FRANK SO
PAUL COLBERT
THOM DENICK
HENRY VILLANUEVA
INDRA YEE
TODD KOMESU
VYENTE RUFFIN
DAVE GARCIA-GOMEZ
CHRIS KEIM
FRANCIS JIMENEZ
WILLIE BOLTON
JENNIFER VITIELLO
JEREMY SHORTELL
JANNA SAAVEDRA
MILES LESLIE

**ACTIVISION MOTION
CAPTURE STUDIO**

Director of Motion Capture
MATT KARNES

Producer

NICK FALZON

Motion Capture Supervisor

MIKE JANTZ

Motion Capture Technician

BEN WATSON

Production Coordinator

MIKE RESTIFO

Actor and Actress Credits**Personnel Supervisor**

ALAN NOEL VEGA

Data Capture Personnel

ORLANDO MCGUIRE
RANDALL ARCHER
TJ STORM
KRISTEN RIDGWAY
AMERICA YOUNG
COLIN FOLLENWEIDER
DAMION POITIER
LINDA JEWELL
ESTEBAN CUETO
CHRISTOPHER GETMAN
CASEY EASLICK

LOCALIZATIONS**Localization Tools and Support**

PROVIDED BY
XLOC INC.

Dir. of Production Services

BARRY KEHOE

UK Localization Manager

FIONA EBBS

UK Localization Coordinator

GINA CLARKE

US Localization Coordinators

JONAS ANDERSON
CHRIS OSBERG

Localization Consultant

STEPHANIE O'MALLEY
DEMING

Sr. Dir. of 1st Party Relations

SUZAN RUDE

VP, Studio Planning

BRIAN WARD

**GLOBAL BRAND
MANAGEMENT****VP, Global Brand Management**

ROB KOSTICH

Global Brand Manager

AMY LONGHI

Associate Brand Manager

MICHAEL STEINER

PR

Sr. Director, Corporate Coms
MICHELLE SCHRODER

Sr. Manager, Corporate Coms
RYH-MING POON

Sr. Publicist, Corporate Coms
AARON GRANT

Jr. Publicist, Corporate Coms
LINDSAY MORIO

**BUSINESS AND
LEGAL AFFAIRS**

GREG DEUTSCH
CHRISTOPHER COSBY
KAP KANG
DANIELLE KIM

**MARKETING
COMMUNICATIONS**

Vice President Marketing Coms
DENISE WALSH

Director Marketing Coms
SUSAN HALLOCK

Manager Marketing Coms
SHELBY YATES

**Assistant Manager
Marketing Coms**
KAREN STARR

OPERATIONS

**Sr. Manager, Mainline
Operations**
JEN SULLIVAN

Sr. Director, Supply Chain
LAURA HOEGLER

Project Manager, Mainline
BRANDI BAKER

**TRADE
MANAGEMENT**

**Trade Promotions,
Senior Manager**
MOLLY HINCHEY

Trade Marketing Manager
SEAN DEXHEIMER

**Associate Trade
Marketing Manager**
TERESA LIN

Director, Trade Marketing
STEVE YOUNG

**BUSINESS
DEVELOPMENT**

Sr. Director
DAVE ANDERSON

Sr. Manager
JUSTIN BERENBAUM

Manager
TINA KWON

Producer
FRANKIE KANG

Associate Manager
LETAM BIIRA

MUSIC
Worldwide Executive of Music
TIM RILEY

Music Supervisor
BRANDON YOUNG

**CENTRAL DESIGN
AND TECH**

Senior Art Director
ALESSANDRO TENTO

Central Game Design
JEFF CHEN
TOM WELLS
CARL SCHNURR

Dir. of Art Technology
KEVIN CHU

Art Production Manager
AIMEE E. SMITH
DILBER MANN

Assoc. Prod. Manager
NELSON WANG

Technical Artist
MIKE EHLER

Dir. of Central Audio
ADAM LEVENSON

Sound Specialist
DAN MORRIS

Central Audio Prog.
BLAIR BITONTI

Audio Coordinator
NOAH SARID

**Executive Producer,
Worldwide Studios**
GRAHAM FUCHS

SPECIAL THANKS

MIKE GRIFFITH
ROBIN KAMINSKY
LAIRD M. MALAMED
WILL KASSOY
STEVE PEARCE
JANE HUNT
SASHA GROSS
BRIAN MORRISON

**Marvel
Entertainment**

**Sr. Vice President &
Executive Producer, Video
Games**
AMES KIRSHEN

**President of Production,
Marvel Studios**
KEVIN FEIGE

Business & Legal Affairs
SETH LEHMAN
JOSHUA M. SILVERMAN
ROBERT SHATZKIN
MICHAEL WILLOWS
YURY VEYNBLAT
RYAN POTTER

Special Thanks
DAVID MAISEL
AVI ARAD
JANA HANEY

**Sony Pictures
Consumer Products**

Vice President, Interactive
MARK CAPLAN

Director, Interactive
KEITH HARGROVE

Special Thanks
SAM RAIMI
KEVIN FEIGE
AVI ARAD
JOSH MATAS
GEORGE LEON
JULI BOYLAN
LAETITIA MAY

Womb Music

Casting and Voice Direction
MARGARET TANG

**Engineering,
Editorial and Post**
RIK SCHAFFER

Cast

Charlie Robinson
ROBBIE ROBERTSON

Courtenay Taylor
SHRIEK

Kari Wahlgren
MARY JANE WATSON

Iona Morris
DR. ANDREWS

Keone Young
MR. CHEN

Nathan Carlson
DR. CONNERS

Neil Kaplan
KRAVEN

Neil Ross
CARLYLE

Rachel Kimsey
BETTY BRANT

Sean Donnellan
MORBIUS

Spencer Ganus
PENNY MARKO

Vanessa Marshall
DETECTIVE DEWOLFE

Additional Voices
ANDRE SOGLIUZZO
ANDREW KISHINO
ARCHIE KAO
ARMANDO VALDES-KENNEDY
AVERY KIDD WADDELL
CANDI MILO
CHARLIE SCHLATTER
CHRIS EMERSON
CHRIS WILLIAMS
CHUCK MCCANN
CLYDE KUSATSU
CRYSTAL SCALES
DANA SELTZER
DANNY MANN
DAWN LEWIS
DEBI MAE WEST
ERIN FITZGERALD
FRED TATASCIORÉ
GABRIELL CARTERIS
GRANT ALBRECHT
GREG CIPES
HANS SCHOEBER
HYNDEN WALCH
JAMES SIE
JASON SINGER
JOHN KASSIR
JORDAN MARDER
JORDI CABALLERO
JOSH KEATON
JUSTINE MICELI
KIM MAI GUEST
KIMBERLY BROOKS
LAHMARD TATE
LARAINE NEWMAN
MARC GRAUE
MARGARET TANG

MASASA MOYO
MELISSA GREENSPAN
MICHAEL GOUGH
MIKEY KELLEY
MITZI MCCALL
NIKA FUTTERMAN
NOLAN NORTH
IONA MORRIS
PATRICK RENNA
PAUL NAKAUCHI
PHIL BUCKMAN
PHIL LAMARR
PHIL MORRIS
PHILIP ANTHONY RODRIGUEZ
QUINTON FLYNN
ROBIN ATKIN DOWNES
RON YUAN
SHERYL BERNSTEIN
SILVANA VIENNE
STEPHEN STANTON
TASIA VALENZA
VYVAN PHAM

Music

Recorded in Malmö, Sweden
MALMÖ SYMPHONY
ORCHESTRA

Orchestral Recording and Mix
FREDRIK SARHAGEN

Orchestration and Conducting
STEPHEN COLEMAN

**Orchestration and
Additional Music**
ROBERT BENNETT

**Music Editing and
Additional Music**
SCOTT SALINAS

Music Editing
ADAM GERSHON

Additional Music
ERIC COLVIN
TOD HABERMAN
DAN MANOR
FRANÇOIS-PAUL AICHE

Guest Artists

"Scorpion"
PAUL OAKENFOLD

"Apocalypse"
THE CRYSTAL METHOD

"Order of the Dragon Tail"
UBERZONE

"Scorpion: Evil Corp"
MONOLAKE

"Arsenic Candy"
ANDREW PHILLPOTT

Lead Synth
SCOTT KIRKLAND
(THE CRYSTAL METHOD)

"De Wolfe" Guitar
RICHARD FORTUS

"Order of the Dragon Tail"
Vocals
MARISSA STEINGOLD

"Arsenic Candy" Choir
YOUTH ACADEMY OF
DRAMATIC ARTS

"Arsenic Candy" Fashion
RED-EYE

Agency for Tobias Enhus
RICHARD BISHOP
AT 3 ARTIST MANAGEMENT

Additional Thanks to

LENNART STENKVIST AT MSO
KATIE SIPPEL AT 3AM

Foley
TODD AO - WEST

Foley Mixer
NERSES GEZALYAN

Foley Artists
JAMES MORIANA
JEFFREY WILHOIT MPSE

Packaging and Manual Design

IGNITED MINDS LLC

Additional Artwork

XPEC ENTERTAINMENT

Project Manager
JULIE CHUNG

Art Supervisor
SIM CHEN

Artists
ALAN LIN
RON WANG
KITUNEN CHANG
CHIEN SU
ANDY CHENG
ANGUS LEE
POLY TSAI
SPAWN CHANG
SU-WEI LO

Technical Artist
FREDDY HSIAO

Coordinators
STEVEN CHEN
ANGELINE HSIEH

Additional Programming

BLUE SHIFT, INC.

SPEEDTREE® / IDV, INC.
FMOD / FIRELIGHT
TECHNOLOGIES, PTY. LTD.

LIPGEN™ / INTERACTIVE
MULTIMEDIA SOLUTIONS,
INC.

Fonts licensed from T26.com

Bink Video/RAD Game Tools

Activision UK

SVP-European Publishing
JOERG TROUVAIN

General Manager
ANDREW BROWN

Marketing Director
SCOTT MORRISON

Senior Brand Manager
SIÂN EVANS

**Director of Production
Services - Europe**
BARRY KEHOE

**Senior Localisation
Project Manager**
FIONA EBBS

Manager EUP Creative Services
JACKIE SUTTON

**Creative Services
Project Manager**
CORINNE CALLOIS

**Creative Services Co-ordinator,
Box and Docs**
MÉLISSANDRE MONATUS

**Creative Services Co-ordinator,
Marketing Materials**
NATALIE CLARKE

European PR Director
TIM PONTING

PR Manager UK/EM
SUZANNE PANTER

Senior PR Executive
LEO TAN

European Operations Manager
HEATHER CLARKE

Production Planners
LYNNE MOSS
BERNADETTE COWAN

THANK YOU FOR
PLAYING *SPIDERMAN 3*.™
WE LOVE YOU.

Activision Italia

General Manager
PAOLO CHISARI

Marketing Manager
LAURA LOMBARDI

Brand Manager
ANTONIO MASIELLO

Italian Localisation
SYNTHESIS INTERNATIONAL

Spider-Man e tutti i personaggi correlati: TM & © 2007 Marvel Characters, Inc.
Spider-Man 3, il film: © 2007 Columbia Pictures Industries, Inc. Tutti i diritti
riservati.



www.marvel.com



SERVIZIO CLIENTI

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

Internet: <http://www.activision.com/support>

E-mail: support@activision.co.uk

ASSISTENZA TECNICA CLIENTI IN EUROPA

Per ottenere assistenza tecnica si può contattare Activision in Gran Bretagna al numero +44 (0)870 241 2148 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)870 241 2148 negli orari 13.00 – 17.00 (ora locale), da lunedì a venerdì, esclusi i giorni festivi.

Servizio Assistenza Tecnica Halifax

Grazie per aver acquistato questo prodotto.

Qualora abbiate riscontrato dei problemi nell'utilizzo dello stesso, vi invitiamo a rivolgervi al **Servizio Assistenza Tecnica Halifax** che risponde al seguente numero telefonico: **02/4130345**. Tariffazioni locali applicate.

Un operatore sarà a vostra disposizione dal lunedì al venerdì, dalle ore 14 alle ore 19.

È inoltre possibile accedere al nostro Servizio Assistenza Tecnica on-line compilando un semplice form: <http://www.halifax.it/assistenza.htm>

oppure inviandoci una mail al seguente indirizzo: assistenza@halifax.it

Per una maggiore efficienza, vi preghiamo di riportare sempre i seguenti dati:

- negozio presso il quale è stato acquistato il software o la periferica
- tipologia dell'errore o del malfunzionamento riscontrato

Si ricorda che questo servizio è esclusivamente inerente al supporto tecnico: non potranno quindi essere forniti trucchi e/o soluzioni, per i quali vi invitiamo a consultare il Forum Halifax al seguente indirizzo: <http://forum.halifax.it>.

Per consultare il manuale in versione integrale, compresi i riconoscimenti, visita il sito http://www.activision.co.uk/it_IT/manuals/

LICENZA D'USO DEL PRODOTTO

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

LICENZA D'USO LIMITATA. Secondo le condizioni descritte di seguito, Activision vi concede il diritto limitato, non esclusivo e non trasferibile, di installare e utilizzare una copia del 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 e, se applicabile, degli appropriati concessionari di licenza Activision. Il Programma vi è concesso in licenza d'uso, non vi viene venduto per uso personale. Questa licenza non vi concede alcun diritto di proprietà sul Programma e non può essere utilizzata per cedere un qualsiasi diritto sullo stesso. Questa licenza si applica anche a qualsiasi aggiornamento o patch distribuito per il Programma.

CONDIZIONI DELLA LICENZA

È vietato:

L'utilizzo del 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 il Programma a fini commerciali: consultate più avanti le informazioni relative.

La vendita, l'affitto, il prestito, la concessione in licenza, la distribuzione o qualsiasi altro metodo di distribuzione di questo Programma, o di sue copie, in assenza di un previo consenso scritto di Activision.

L'uso del programma, o il permesso di usarlo, su network, connessione multi-utente o con accesso remoto, incluso qualsiasi utilizzo online, tranne per quanto diversamente specificato dal Programma.

Usare il 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, eccetto per scopi di backup o archiviazione, come pure del materiale che l'accompagna.

La copia del Programma in un hard disk o altro dispositivo di memorizzazione; dovete eseguirlo dal DVD-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).

Decodificare il programma, il codice sorgente, modificare, decompilare, disassemblare il Programma, 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 riesportare il Programma o qualsiasi sua copia o adattamento in violazione di qualsiasi legge o regolamento emesso dal governo degli Stati Uniti.

PROPRIETÀ. Tutti i titoli, diritti di proprietà e diritti di proprietà intellettuale inclusi in e relativi al Programma (inclusi, ma non limitati a, aggiornamenti o patch) e a qualunque copia acclusa (inclusi, ma non limitati a, qualsiasi titolo, codice informatico, tema musicale, oggettistica, personaggi, nomi dei personaggi, trame, dialoghi, frasi ricorrenti, luoghi, concetti, elementi grafici, animazioni, effetti audio, composizioni musicali, effetti audio e video, metodi di controllo e funzionamento, diritti morali e qualsiasi altro documento o "applet" presente nel Programma) sono di proprietà di Activision, delle sue affiliate o dei suoi concessionari di licenza. Il Programma è protetto dalle leggi sui diritti d'autore degli Stati Uniti, dai trattati e dalle convenzioni internazionali sui diritti d'autore e da altre leggi. Il Programma contiene materiale autorizzato e i concessionari di licenza di Activision possono tutelare i loro diritti in caso di violazione di questo accordo.

UTILITÀ DEL PROGRAMMA. Il Programma contiene un certo numero di procedure, strumenti, attività e altre risorse di progettazione, programmazione ed elaborazione ("Utilità del Programma") da usare unitamente al Programma per creare nuovi livello di gioco personalizzati e altro materiale correlato al gioco per uso personale in connessione con il Programma ("Nuovi materiali di gioco"). L'uso delle utilità del Programma è soggetto alle seguenti restrizioni di licenza:

Voi accettate che, come condizione imprescindibile per l'uso, non utilizzerete né consentirete a terzi di utilizzare le utilità del Programma e i nuovi materiali di gioco da voi creati per scopi commerciali, inclusi ma non limitati, la vendita, l'affitto, la concessione in licenza, la distribuzione o qualsiasi altro metodo di trasferimento di proprietà di tali nuovi materiali di gioco, sia su base indipendente sia insieme a nuovi materiali di gioco creati da altri, attraverso uno o tutti i canali di distribuzione, inclusi, senza limitazione, la vendita al dettaglio e la distribuzione elettronica in linea. Voi accettate di non istigare, avviare o incoraggiare proposte od offerte da parte di privati o enti per creare nuovi materiali di gioco da distribuire a scopi commerciali. Voi accettate di informare tempestivamente Activision descrivendo per iscritto eventuali proposte od offerte di tale natura da voi ricevute.

Se decidete di rendere disponibile l'uso di nuovi materiali di gioco da voi creati ad altri giocatori, voi accettate di farlo solamente a titolo gratuito.

I nuovi materiali di gioco non devono contenere modifiche ai file COM, EXE o DLL o ad altri file eseguibili del Prodotto.

I nuovi materiali di gioco possono essere creati solo per un uso esclusivo in combinazione con la versione al dettaglio del Programma. I nuovi materiali di gioco non possono essere creati per un uso come prodotto indipendente.

I nuovi materiali di gioco non devono presentare contenuti illegali, osceni o diffamatori o che infrangano i diritti di privacy e di pubblicità di terzi o (senza appropriate licenze irrevocabili concesse specificamente per tale scopo) marchi registrati, lavori protetti da copyright o altre proprietà di terzi.

Tutti i nuovi materiali di gioco devono presentare una chiara identificazione almeno in ogni descrizione on-line e di conveniente durata sulla videata iniziale: (a) il nome e l'indirizzo email del/i creatore/i dei nuovi materiali di gioco e (b) la dicitura: "QUESTO MATERIALE NON È STATO CREATO NÉ È SUPPORTATO DA ACTIVISION."

Tutti i nuovi materiali di gioco di tua creazione saranno proprietà esclusiva di Activision e/o suoi licenziatari in quanto opere derivate (nell'accezione del termine descritto dalla legge statunitense sul copyright) dal Programma. Activision e i suoi licenziatari si riservano il diritto di utilizzare qualunque nuovo materiale di gioco da te reso pubblicamente disponibile per qualunque scopo, compresi ma non solo la pubblicazione e la promozione del Programma.

GARANZIA LIMITATA ACTIVISION DI 90 GIORNI.

Tranne che per aggiornamenti e patch, Activision garantisce all'acquirente l'assenza di difetti di materiale e di fabbricazione del supporto di registrazione del Programma 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, costi di spedizione esclusi, qualsiasi supporto spedito in fabbrica entro questo periodo accompagnato da 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.

CON L'ECCEZIONE DI QUANTO DETTO SOPRA, QUESTA GARANZIA SOSTITUISCE TUTTE LE ALTRE GARANZIE, SIA SCRITTE CHE VERBALI, IMPLICITE O ESPLICITE, INCLUSA QUALSIASI GARANZIA DI COMMERCIALIZZABILITÀ O IDONEITÀ PER SCOPI SPECIFICI O DI NON-VOLAZIONE. NESSUNA ALTRA RAPPRESENTAZIONE O RISARCIMENTO DI ALCUN TIPO POTRÀ VINCOLARE OD OBBLIGARE ACTIVISION. IN NESSUNA CIRCOSTANZA ACTIVISION PUÒ ESSERE RITENUTA RESPONSABILE PER DANNI SPECIALI, ACCIDENTALI O CONSEGUENTI RISULTANTI DA POSSESSO, UTILIZZO O MALFUNZIONAMENTO DI QUESTO PRODOTTO, COMPRESI I DANNI ALLA PROPRIETÀ E, NELL'AMBITO CONSENTITO DALLA LEGGE, I DANNI FISICI ALLA PERSONA, ANCHE SE ACTIVISION FOSSE STATA MESSA AL CORRENTE DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. ALCUNE NAZIONI NON CONSENTONO LIMITAZIONI SULLA DURATA DI UNA GARANZIA IMPLICITA E/O L'ESCLUSIONE O LA LIMITAZIONE DI RESPONSABILITÀ PER DANNI CONSEGUENZIALI 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.

Consultate la sezione relativa al vostro paese di residenza per la procedura da seguire per la restituzione di supporti difettosi.

Negli Stati Uniti:

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 prodotto.
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 10.00 dollari statunitensi per la sostituzione del CD o 15.00 dollari statunitensi per la sostituzione di DVD.

NOTA: si raccomanda la spedizione con ricevuta.

Negli Stati Uniti spedire a:

Warranty Replacements
Activision Publishing, Inc.
P.O. Box 67713
Los Angeles, California 90067

In Europa:

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, indirizzo e contatto telefonico, 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 prodotto.
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 6 sterline inglesi per la sostituzione del CD o 9 sterline inglesi per la sostituzione di DVD.

NOTA: si raccomanda la spedizione con ricevuta.

In Europa spedire a:

WARRANTY REPLACEMENTS

ACTIVISION (UK) Ltd., 3 Roundwood Avenue, Stockley Park, Uxbridge UB11 1AF, Regno Unito.

Sostituzione disco: +44 (0) 870 241 2148

In Australia:

In caso di restituzione del supporto di registrazione difettoso, per averne la sostituzione si prega di spedire i dischi originali insieme a una fotocopia della ricevuta di acquisto con data al negozio di acquisto.

Se si restituisce il prodotto dopo lo scadere della garanzia di 90 giorni, ma entro un anno dalla data di acquisto, si prega di contattare Activision al numero 02 9869 0955.

NOTA: non verrà effettuata alcuna sostituzione se Activision non verrà contattata anticipatamente.

Se un rappresentante di Activision conferma che il programma soddisfa i requisiti per la sostituzione, inviare l'intera confezione del prodotto a:

Activision Asia Pacific, Level 5, 51 Rawson St Epping, NSW 2121, Australia

È necessario includere:

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 prodotto.
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 20.00 dollari australiani per la sostituzione del CD o 25.00 dollari australiani per la sostituzione di DVD (in funzione della disponibilità).

LIMITAZIONI AI DANNI. IN NESSUN CASO ACTIVISION SARÀ RESPONSABILE PER DANNI SPECIALI, INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI, 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, I DANNI FISICI ALLA PERSONA, ANCHE SE ACTIVISION FOSSE STATA MESSA AL CORRENTE DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. LA RESPONSABILITÀ DI ACTIVISION NON SUPERERÀ L'IMPORTO DEL PREZZO PAGATO PER LA LICENZA D'USO DI QUESTO PROGRAMMA. ALCUNE/NAZIONI/PAESI NON CONSENTONO LIMITAZIONI SULLA DURATA DI UNA GARANZIA IMPLICITA E/O L'ESCLUSIONE O LA LIMITAZIONE DI RESPONSABILITÀ PER DANNI CONSEGUENZIALI 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 ricaverrebbe 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, concessionari di licenza, affiliati, contraenti, dirigenti, direttori, impiegati e agenti.

ALTRE CONSTATAZIONI: 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 quel 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 i residenti in California ed è valida in California, eccezione 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, USA, tel. + 1 (310) 255-2000, Attn. Business and Legal Affairs, legalaffairs@activision.com.

NOTE

