

Dreamcast™



Dreamcast.

SPIDER-MAN



**Manual
Manuale**



NEVER SET

MARVEL

ACTIVISION

ESPAÑOL1
ITALIANO . . .33



THE
MUSEUM OF
ART AND HISTORY
OF THE
CITY OF
NEW YORK



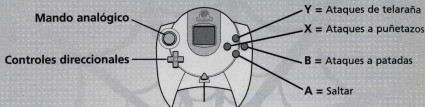
INDICE

Controles del juego	2
Movimientos de Spiderman	4
Introducción	6
Menú Principal	6
Niveles de dificultad	8
Explicación de la pantalla de juego	9
Potenciadores e iconos	10
Entrenamiento	12
Mejores puntuaciones	14
Especial	14
Galería	15
La historia (hasta ahora...)	18
Nuestro héroe	19
Trucos de juego	21
Créditos	23
Asistencia técnica	26
Contrato de licencia de producto	27



CONTROLES DE JUEGO

DREAMCAST CONTROLLER



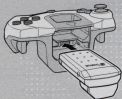
Activar PDA con el botón START



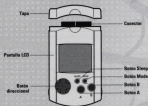
UNIDAD DE HARDWARE DE DREAMCAST



VIBRATION PACK DE DREAMCAST



DREAMCAST VM



Spiderman es un juego individual. Antes de encender la consola Dreamcast de Sega, conecta el mando de control o cualquier otro periférico en los puertos del mando de la consola.

Puedes volver a la pantalla de presentación en cualquier momento desde el juego, manteniendo pulsados simultáneamente los botones **A**, **B**, **X**, **Y** y el botón **START**. De esta forma la consola Sega Dreamcast se reiniciará en caliente.

No pulses el botón analógico ni los Gatillos L / R cuando enciendas la consola Dreamcast; podrías interferir en el proceso de inicio y provocar un fallo del sistema.

Si mueves sin querer el botón analógico o los gatillos Izquierdo (gatillo L) o Derecho (gatillo R) al encender la consola Dreamcast

de Sega, apágala inmediatamente y vuelve a encenderla, sin olvidarte de tener cuidado de no tocar el mando.

Spiderman es compatible con el periférico Vibration Pack. Cuando se introduce en la ranura del puerto de expansión del mando de control Sega Dreamcast o en otros periféricos compatibles, el Vibration Pack tiene un efecto vibratorio que hace más intensa la experiencia del juego.

Cuando se introduce el Vibration Pack en la ranura del puerto de expansión 1 del mando de control de la consola, probablemente éste se conectará, pero no estará bien encajado. Si sin querer sacudes el mando de control en plena partida, el Vibration Pack podría caerse o bien impedir el buen funcionamiento del juego.

Mientras se guarda un archivo de juego, no se debe apagar nunca la consola Dreamcast de Sega, extraer la tarjeta de memoria o desconectar el mando de control.



MOVIMIENTOS DE SPIDERMAN

CONTROLES DEL JUGADOR	DESCRIPCIÓN	BOTONES
Saltar	Saltar	A
Puñetazo	Pulsa una vez para dar puñetazos al enemigo o varias veces para ejecutar movimientos combinados.	X
Patada	Pulsa una vez para dar patadas al enemigo o varias veces para ejecutar movimientos combinados.	B
Trampa de telaraña	Atrapar oponentes o activa interruptores	Y
Saltar y puñetazo	Para saltar y pegar puñetazos cuando se encuentra cerca de un enemigo	A seguido de X
Saltar y patada	Para saltar y pegar una patada cuando se encuentra cerca de un enemigo	A seguido de B
Agarrar	Agarrar al enemigo por detrás	X + Y ó Y + B
Agarrar y puñetazo	Para agarrar y pegar puñetazos	X + Y ó Y + B seguido de X
Agarrar y patada	Para agarrar y pegar patadas	X + Y ó Y + B seguido de B



CONTROLES DEL JUGADOR	DESCRIPCIÓN	BOTONES
Pinchos de telaraña	Crea guantes de pinchos hechos de telaraña	Y + ←
Cúpula de la telaraña	Crea una cúpula protectora hecha de telaraña	Y + →
Romper cúpula de la telaraña	Rompe la cúpula de telaraña y ataca al enemigo	Y + → seguido de X ó B
Telaraña de impacto	Dispara una bola de telaraña	Y + ↑
Telaraña de tirón	Atrapa al enemigo en la telaraña y lo arrastra	Y + ↓
Telaraña de tirón izquierda	Arrastra al enemigo a la izquierda	Y + ↓+ ←
Telaraña de tirón derecha	Arrastra al enemigo a la derecha	Y + ↓+ →
Línea de lanzamiento	Lanza la telaraña y trepa de pared en pared	Gatillo Izquierdo (gatillo L) + A
Balaneo con la telaraña adelante	Lanza la telaraña y balaneo	Gatillo Derecho (gatillo R)
Modo Objetivo de la telaraña	Mantener pulsado para fijar al objetivo y volver a centrar la cámara.	Gatillo Izquierdo (gatillo L)
Pausa	Detiene la partida y abre el menú de Opciones	START (inicio)



INTRODUCCION

ANTES DE COMENZAR A JUGAR

Para guardar tus partidas de *Spiderman* es necesaria una unidad Visual Memory (VM). Cada partida guardada ocupa siete bloques de la unidad Visual Memory (VM). Puedes adquirir la unidad Visual Memory (VM) en el establecimiento en el que comprase tu consola de juegos Dreamcast o este juego.

MENU PRINCIPAL

Selecciona una de las siguientes opciones para comenzar a jugar a Spiderman.

NEW GAME (NUEVA PARTIDA)

Elige esta opción para comenzar una partida nueva.

CONTINUE (CONTINUAR)

Elige esta opción para reanudar una partida desde el nivel en el que la dejaste.

VM OPTIONS (OPCIONES DE LA UNIDAD VISUAL MEMORY)

Te permite cargar / guardar las partidas. Asegúrate de que dispones de siete bloques libres en la unidad Visual Memory (VM), antes de comenzar a jugar. Pulsa los botones adecuados para elegir las siguientes opciones:



- **Load Game Data** (cargar información de la partida): te permite cargar una partida guardada en la unidad Visual Memory (VM) en el puerto del mando A del mando de control.
- **Save Game Data** (guardar información de la partida): te permite guardar una partida en la unidad Visual Memory (VM) en el puerto del mando A del mando de control. Tendrás que dar un nombre a la partida guardada. Utiliza el **botón direccional** para resaltar las letras de la pantalla. Para seleccionar una letra, pulsa el botón **A** cuando la letra esté resaltada. Cuando estés dispuesto a guardarla, resalta Finish (terminar) y pulsa el botón **A**.
- **VM Beep** (pitido de la unidad Visual Memory): utiliza los **botones direccionales izquierda y derecha** para activar o desactivar esta opción.

Pulsa el botón **A** para seleccionar o el botón **B** para salir de la pantalla VM (unidad Visual Memory).

Cuando cargues o guardes una partida, tendrás que especificar el archivo deseado. Pulsa los **botones direccionales arriba o abajo** para elegir una ranura y pulsa el botón **A** para confirmar tu selección.

OPTIONS (OPCIONES)

En esta pantalla puedes cambiar varias opciones del juego. Utiliza los **botones direccionales arriba o abajo** y el botón **A** para aceptar. Pulsa el botón **B** para volver al Menú Principal.

Configuración del mando: esta opción te permite seleccionar la configuración del mando en cada partida. Utiliza los **botones direccionales arriba o abajo** para elegir una de las opciones. Pulsa el botón **A** para seleccionar una configuración o el botón **B** para cancelar y volver a la pantalla de opciones (Options).



Music and Sound (música y sonido): en esta pantalla puedes cambiar el volumen de la música y los efectos de sonido, de las voces y de las películas del juego. Pulsa los **botones direccionales arriba o abajo** para desplazarte por *Music and Sound Effects* (música y efectos de sonido), *Voices* (voces), y *Movie levels* (vídeos). Mueve los **botones direccionales izquierda o derecha** para subir o bajar el volumen de cada selección y activa el audio en mono o estéreo. Para volver al volumen inicial del juego, selecciona **Initial Settings** (volúmenes predeterminados) y pulsa el botón **A**.

DIFFICULTY LEVELS (NIVELES DE DIFICULTAD)

Spiderman te permite jugar en cuatro niveles de dificultad diferentes. Los tres niveles tradicionales son:

Easy (fácil): para principiantes. Tendrás más pistas para resolver los acertijos; resulta más fácil vencer al enemigo y Spiderman resiste más ataques que en los niveles Normal (normal) y Hard (difícil).

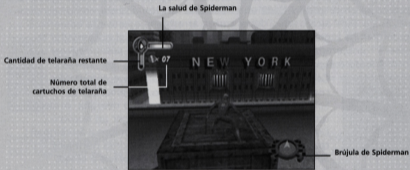
Normal (normal): más complicado que el Easy (fácil), este nivel presenta más de un reto al jugador medio.

Hard (difícil): ¡sólo para expertos jugadores de Spiderman! Incluso los auténticos veteranos se enfrentarán a todo un desafío en este nivel.

Un nuevo modo de dificultad ha sido creado pensando en los jugadores más jóvenes.

Kid Mode (modo infantil): este modo permite que los niños exploren los diferentes niveles de Spiderman. El mando de control está especialmente configurado para las manos de los niños y el juego está adaptado para que resulte más fácil superar los niveles.

EXPLICACION DE LA PANTALLA DE JUEGO



La pantalla de presentación frontal de datos o HUD de *Spiderman* es bastante sencilla. La salud de Spiderman (y la de sus aliados y enemigos) aparece representada con una barra horizontal en la parte superior de la pantalla. Al lanzar telarañas, la barra vertical registra la cantidad de telaraña que queda en el cartucho que Spiderman está utilizando en ese momento. La cifra que aparece a la derecha de la barra indica el número total de cartuchos de telaraña de los que dispone Spiderman.



En la esquina inferior derecha se encuentra la brújula de Spiderman. En algunas ocasiones, aparecerá para mostrarte la dirección de la ciudad hacia la que tienes que dirigirte. Cuando señala hacia arriba significa "Avanzar" y hacia abajo, "Retroceder".

POTENCIADORES E ICONOS

A lo largo de la partida aparecerán una serie de potenciadores para ayudar a Spiderman en su misión. Cada uno tiene una función distinta, como se indica más abajo. Para alcanzarlos, debes correr, arrastrarte o lanzar la telaraña. Si Spiderman ha logrado alcanzar un objeto determinado, el potenciador se volverá transparente al tocarlo. Éstos son algunos de los potenciadores que encontrarás en el juego:



Cartuchos de telaraña (Azul): cada ataque de telaraña que realice Spiderman (ver el apartado Movimientos de Spiderman) eliminará una porción de tu telaraña. Antes de que se te acabe la telaraña, debes recoger un nuevo cartucho. Los cartuchos de telaraña permiten a Spiderman realizar ataques de telaraña. En condiciones normales, Spiderman puede llevar hasta diez cartuchos a la vez.



Salud (Rojo y blanco): los cartuchos de salud sirven para restituir parte de la salud de Spiderman a lo largo de la partida. Pero debes tener cuidado: no sabes cuánta salud puede restituir cada cartucho. Debes actuar con prudencia para conservar tu salud.





Coraza (Dorado): este potenciador especial cambia el traje y los poderes de Spiderman durante un breve espacio de tiempo de la partida. Cuando recoges este potenciador, el traje de Spiderman se convierte en una coraza. La coraza de Spiderman dispone de su propio indicador de salud, de modo que sufre daños sin que Spiderman resulte herido. Sin

embargo, los cartuchos normales de salud no tienen efecto sobre la coraza de Spiderman, así que debes tener cuidado. Una vez se agote la salud de la armadura, ésta desaparece y Spiderman vuelve a la normalidad. Además, la coraza de Spiderman aumenta la cantidad de daño que Spiderman inflige a sus oponentes a la vez que reduce el daño que él recibe del enemigo.



Iconos de ayuda: aparecerán para proporcionar ayuda a los jugadores menos expertos. Los iconos te dan todo tipo de información, desde cómo utilizar la telaraña hasta pistas para resolver algunos de los acertijos del juego. Para activar el icono de ayuda sólo tienes que pasar por él.

Nota: algunos iconos de ayuda pueden desaparecer sin haber sido activados. Esto indica que ya has realizado la acción sobre la que te iban a informar.



TRAINING (ENTRENAMIENTO)

¿Necesitas perfeccionar tus habilidades de superhéroe? El modo Entrenamiento te permite poner a prueba tu capacidad de lucha contra el crimen en una serie de situaciones diferentes.

TIME ATTACK (TIEMPO DE ATAQUE)

Acción de combate instantánea de 60 ó 120 segundos. Afina tu capacidad de lucha eliminando a todos los villanos que puedas dentro del tiempo establecido. También puedes seleccionar el villano contra quien quieras luchar. Utiliza los **botones direccionales arriba o abajo** para seleccionar el límite de tiempo y el enemigo. Pulsa el botón **A** para confirmar tu selección.

SURVIVAL MODE (MODO SUPERVIVENCIA)

El modo Supervivencia es la prueba final. No existe límite de tiempo, sino una cantidad infinita de enemigos contra los que luchar. ¡El combate no termina hasta que la salud de Spiderman se agota!

El modo Supervivencia también te permite seleccionar el villano contra quien quieres luchar. Utiliza los **botones direccionales arriba o abajo** para resaltar el límite de tiempo y el tipo de enemigo. Pulsa el botón **A** para confirmar tu selección.



SPEED TRAINING (VELOCIDAD DE ENTRENAMIENTO)

El balanceo con la telaraña resulta tan esencial para Spiderman como caminar. El modo Velocidad de entrenamiento te permite practicar el balanceo en diferentes partes de la ciudad. Cuanto más experto seas en el balanceo, menos tiempo tardarás.

TARGET PRACTICE (PRACTICA DE PUNTERÍA)

Aprende a distinguir a los enemigos de los amigos al mejorar tus reflejos usando el ataque de telaraña de Spiderman.

RECOGER OBJETOS

Pon a prueba tu habilidad, reflejos y coordinación en los modos Item Hunt (Búsqueda de objetos especiales) o Zip-Line Training (Entrenamiento de lanzamiento de telaraña).

Item Hunt (Búsqueda de objetos especiales): practica tu habilidad en la laberintica zona de Búsqueda de objetos especiales. Corre, salta, arrástrate y balancéate con la telaraña para recoger tan rápido como puedas todas las medallas doradas de Spiderman y obtener el mejor tiempo.

Zip-Line Training (Entrenamiento de lanzamiento de la telaraña): para los jugadores más motivados. Pon a prueba tu velocidad y puntería en este modo. Desciende del techo pulsando el botón Saltar para recoger todas las medallas de Spiderman que puedas. Después lanza la telaraña pulsando el gatillo izquierdo (gatillo L) + A para regresar sin tocar el suelo electrificado que puede resultar mortal. Cuantas más medallas recojas, mayor será tu puntuación.



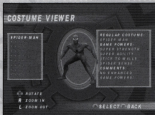
RECORDS (MEJORES PUNTUACIONES)

Sólo los verdaderos superhéroes consiguen las mejores puntuaciones. Utiliza los botones direccionales arriba o abajo para resaltar un grupo determinado de mejores puntuaciones. Pulsa el botón A para confirmar la selección. Para salir, pulsa el botón B.

ESPECIAL

TRAJES

Spiderman no siempre ha lucido el típico traje rojo y azul que todo el mundo conoce. A lo largo de su vida como superhéroe se ha encontrado en situaciones en las que resultaba imprescindible un traje diferente con el fin de lograr superar ciertos retos. En el juego, algunos trajes se adaptan mejor que otros a las diferentes dificultades que Spiderman debe afrontar. Localiza los trajes y sirvete de sus propiedades especiales para derrotar más fácilmente a los adversarios de Spiderman.



VIEW CREDITS (VER CREDITOS)

Consulta la lista de personas responsables de dar vida a *Spiderman*. Selecciona **View Credits** (ver créditos) y pulsa el botón A para confirmar tu selección. Puedes pulsar el botón B en cualquier momento para salir.

CHEATS (TRUCOS)

Registra los trucos que hayas descubierto en la partida. Introduce el código utilizando los botones direccionales para seleccionar las letras. Selecciona **Space** (espacio) y pulsa el botón **A** si el código del truco contiene un espacio. Para corregir errores, selecciona **Backspace** (retroceso) y, a continuación, pulsa el botón **A**. Cuando hayas introducido el código, utiliza los **botones direccionales arriba o abajo** para seleccionar **Finish** (terminar). Pulsa el botón **A** para confirmar el código. Para salir en cualquier momento, pulsa el botón **B**.

LEVEL SELECT (SELECCIONAR NIVEL)

Selecciona el nivel desbloqueado en el que quieras jugar. Desplázate por los niveles disponibles y resáltalos con los **botones direccionales arriba o abajo**. Confirma la selección pulsando el botón **A**. Para salir en cualquier momento, pulsa el botón **B**.

GALLERY (GALERÍA)

CHARACTER VIEWER (VISUALIZADOR DE PERSONAJES)

El visualizador de personajes te permite familiarizarte con los personajes del mundo de Spiderman. Cada personaje aparece acompañado de una breve biografía y narrativa, así como de los datos sobre su primera aparición en los cómics. Para acceder a los personajes que aparezcan con el símbolo '?' es necesario desbloquearlos desde el juego.



A medida que realices progresos con el juego, será posible visualizar más personajes. Para activar el visualizador de personajes, utiliza los **botones direccionales arriba o abajo** para desplazarte entre las opciones disponibles y pulsa el botón **A** para seleccionar. Si utilizas los **botones direccionales izquierda o derecha**, girará la imagen del personaje seleccionado 360 grados. Pulsando los gatillos Derecho (gatillo R) e Izquierdo (gatillo L) respectivamente, acercará o alejará la cámara del personaje seleccionado.

Pulsa el botón **B** para salir del visualizador de personajes.

MOVIE VIEWER (VISUALIZADOR DE VÍDEO)

Te permite ver los videos que has ido desbloqueando a lo largo de la partida. A medida que avanzas en la partida, podrás visualizar mayor número de videos. Utiliza los **botones direccionales arriba o abajo** para desplazarte entre las opciones posibles y pulsa el botón **A** para seleccionar. Los elementos que aparezcan con el símbolo '?' no se encontrarán disponibles hasta que los desbloques desde el juego.

Pulsa el botón **B** para salir del visualizador de video.

COMIC COLLECTION (COLECCIÓN DE COMICS)

Ocultos a lo largo de todo el juego encontrarás una serie de iconos que representan libros de cómics. Algunos están visibles, pero para descubrir otros habrás de investigar un poco. Una vez recogidos, el icono desbloqueará una verdadera portada de un cómic de Spiderman. En estos cómics se relatan hechos históricos de la historia de Spiderman, incluyendo un breve resumen con los puntos principales de ese tema concreto.



Aquellos que aparezcan con el símbolo '?' no estarán disponibles hasta que los desbloques desde el juego.

Pulsa el botón **B** para salir de la colección de cómics.



GAME COVERS (PORTADAS DEL JUEGO)

A medida que se desarrolla la historia, cada capítulo aparece precedido de su propia portada de cómic. Utiliza los **botones direccionales arriba, abajo, derecha e izquierda** para resaltar una portada una vez se encuentre desbloqueada. Visualiza la portada resaltada pulsando el botón **A**. Para volver, pulsa el botón **B**. Para visualizar los elementos que contengan '?', deberás desbloquearlos previamente desde el juego.

Pulsa el botón **B** para salir de las portadas del juego.

STORYBOARDS (GUIONES ILUSTRADOS)

En los guiones ilustrados podrás visualizar los diseños originales que sirvieron como base o plantilla para realizar todos los videos del juego. Los guiones ilustrados se irán desbloqueando una vez acabada la partida

Utiliza los **botones direccionales arriba o abajo** para resaltar el guión ilustrado que quieres resaltar y el botón **A** para verlo. Para avanzar por el guión, utiliza los **botones direccionales izquierda y derecha**.

Pulsa el botón **B** para salir de los guiones ilustrados.



THE STORY THUS FAR... LA HISTORIA (HASTA AHORA...)

“La última vez que me miré al espejo, yo era Spiderman.

Allí estaba yo, escuchando una conferencia en la Exposición Científica del reformado Doctor Otto Octavius (más conocido como el Doctor Octopus). Justo cuando Octavius acababa la conferencia sobre su último descubrimiento tecnológico, el auditorio se vio sumido en el más completo caos.

Alguien disfrazado de Spiderman dejó fuera de combate a los guardias de seguridad y robó el último invento de Octavius. Como si no fuera suficiente, me topé con Eddie Brock en medio del jaleo. Brock es la mitad humana de una pareja simbiótica llamada Venom, y estaba seguro de que su presencia en la Exposición Científica sólo podía suponer más problemas.

¡Menuda suerte la mía! Han robado el invento de Octavius, y tanto la policía como los habitantes de Nueva York piensan que he sido yo. Pero aquí hay gato encerrado. ¿Para qué querría alguien robar el invento de Octavius e inculparme a mí?

Desde luego, una cosa está clara: en Nueva York sólo hay sitio para un Spiderman.

Y ése soy yo.”

Peter Parker
Nueva York
Ayer...



NUESTRO HÉROE

SPIDERMAN

Nombre: Peter Parker

Edad: veintitantos

Identidad: secreta

Primera aparición: Amazing Fantasy #15
(agosto 1962)

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

Aliados: los Vengadores

Ocupación: científico y fotógrafo en 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: el Duende Verde, Doctor Octopus, Venom, Matanza, Electro,
el Buitre, Sandman, el Hombre Lagarto, Mysterio, el Kingpin, el Camaleón,
Kraven, Escorpión y muchos más!

Altura: 1,80

Peso: 75 kg

Ojos: castaños

Pelo: castaño

Lugar de nacimiento: Forest Hills, Queens, Nueva York

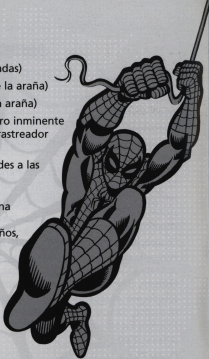
Lugar habitual de operaciones: Manhattan y todo Nueva York.



PODERES

- Fuerza sobrehumana (Clase 10 = 10 toneladas)
- Reflejos sobrehumanos (parecidos a los de la araña)
- Agilidad sobrehumana (parecida a la de la araña)
- Sentido arácnido que le advierte del peligro inminente y le permite detectar señales gracias a su rastreador arácnido
- Capacidad de adherirse con las extremidades a las paredes y resto de superficies

Otras habilidades: Peter Parker es una persona dotada e inventiva; aunque no hubiera sido mordido por aquella araña radiactiva hace años, su contribución a la sociedad como científico habría sido igualmente considerable.

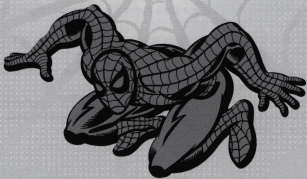


GAMEPLAY TIPS (TRUCOS DEL JUEGO)

- Si pulsas "Saltar" cuando estás ejecutando un balanceo y, a continuación, reanudas el balanceo, puedes modificar tu recorrido. Esto se denomina "Romper o cortar telaraña".
- Utiliza tu sentido arácnido para combatir a numerosos enemigos. Las flechas rojas señalarán el lugar en el que se encuentra un enemigo. Además, tu sentido arácnido mostrará primero a los malvados que se encuentren más cerca.
- Algunas veces, la línea de lanzamiento de telaraña (Zip-Line webbing) puede utilizarse para evitar una caída. ¡Asegúrate primero de que hay algo a lo que agarrarse!
- Modifica tus ataques. Los distintos enemigos reaccionan de manera diferente ante los ataques. Algunos resisten peor los ataques a distancia. Otros no se ven afectados por la telaraña de impacto. Aprende a combatir a cada enemigo de manera que puedas ahorrar salud y telarañas.
- Utiliza los pinchos de telaraña para aumentar el daño infligido por tus puñetazos considerablemente.
- Cuando te enfrentes a numerosos adversarios, la cúpula de la telaraña resultará útil tanto para atacar como para defenderte.
- ¡No olvides que eres Spiderman! Sirvete de los techos y salientes para acercarte furtivamente a los chicos malos.
- Algunas veces es mejor escapar que luchar. Incluso los superhéroes saben que no siempre se puede ganar. Utiliza el sentido común cuando te enfrentes a ciertos enemigos.



- Saca partido del entorno. Agarra a tus enemigos y lánzalos al aire. Esto resulta especialmente eficaz en la sala del horno.
- Spiderman es un superhéroe, pero eso no significa que le tenga que gustar el agua. ¡Evita tener que nadar a toda costa!
- Ejecuta movimientos combinados de puñetazos, patadas y telarañas para que tus ataques resulten más efectivos.
- No olvides nunca que Spiderman puede recoger y lanzar muchos de los objetos que aparecen en los escenarios.
- Asegúrate de explorar tu entorno. Nunca se sabe lo que se puede encontrar detrás de una puerta o de un mueble.



CRÉDITOS

DREAMCAST VERSION
DEVELOPED BY
Treyarch

LEAD PROGRAMMER
Sriini 'Aouie' lakshmanan

ART DIRECTOR
Christian Busic

PROGRAMMERS
Andy Chien
Jason Bryant
Biran Lawson

ARTISTS
Paul Whitehead
Miranda Collins
Michael McMahan
Arnold Agravador

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. Peter 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

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 Gossett
Snakebite

Art Assistance
Johnny Ow
Jeremy Pardon

Technical Assistance
Mick West
Jason Keeney

Human Resources
Sandy Jewett
Lisa Davies

Dog
Logan

PUBLISHED BY
Activision Inc.

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*
Tricia Bertero

*Director,
Global Brand Management*
Melissa Chapman

Brand Manager
Nita Patel

Senior Publicists
Ryh-Ming C. Poon
Lisa Fields

Legal
Michael Hand

QA Console Manager
Joe Favazza

QA Senior Project Lead
Kragen Lum

QA Lead
Jason "Dark Fox" Potter

QA Floor Lead
Bruce Campbell

Testers
Trey Smith
Jared Kitchens
John Rosser
Alex Coleman

Customer Support Manager
Bob McPherson

Customer Support Leads
Rob Lim
Gary Bolduc
Mike Hill

CREATIVE SERVICES
VP, Creative Services
Denise Walsh

Mgr, Creative Services
Jill Barry

Packaging Design
IGNITED MINDS, LLC

For Marvel Comics
Chris Dickey
Nancy Anne Volpe
Andrew Liebowitz

ACTIVISION UK

Senior VP European Publishing
Scott Dodkins

Head of Marketing, Affiliate Business
Sarah Ewing

Brand Manager, UK & ROE
Alison Mitchell

Head of Publishing Services
Nathalie Dove

Localisation Project Supervisor
Tamsin Lucas

Localisation Project Managers
Simon Dawes, Mark Nutt

Creative Services Manager
Jackie Whale

Production Manager
Heather Clarke

Artworking
Alex Wyld (CDC)

Translation Services
DL Multimedia

*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 RomanoSpider-Man
Bank Thug 1

Efrem Zimbalist Jr.
.....Doctor Octopus

Jennifer Hale.....Black Cat
Mary Jane

Dee Bradley BakerCarnage
Rhino
J Jonah Jameson
Daredevil
The Lizard

Daran NorrisVenom
Mysterio
Scorpion
Punisher
Johnny Storm
Captain America

Chad FindleyBank Thug 2
Eagle-One Pilot
Security Guard

Christopher Corey Smith
Hostage
Police Pilot
Sniper
Microchip

Stan LeeHIMSELF

Special Thanks to:

Connor Jewett

VOICE CASTINGBrigitte Burdine
Sandy Jewett**STUDIO RECORDING**

California Digital Post

Studio President

Del Casher

Studio Engineer

John Brady

Studio AssistantsEric Clopein
Kris Hanson
Scott Rusch**MOVIE ANIMATION**

Creat Studio

Producer - USA

Daniel Prouslime

Production Director

Natasha Kholiavko

Project Supervisor

Andrei Kravchuk

Animation Director

Sergei Boginsky

Character AnimatorsAlexander Miala
Irina Nikiforova
Anna Zibrova
Denis Davidov
Vasilii 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

Siouxie Alarcon

CG Artist

Vinny Dellay

Additional Movie Direction

Larry Paolicelli

Neversoft ThanksJamie 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
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
Jay Halderman
Nicole Willick
Marilena Morini
Talmadge Morning
Mystee D. Yiffer
Gary Bolduc
Alexander Watkins
Geoff Olsen
Robert Nall
Casey Smith
Eddie Farias
Shelley Oberlin
Maggie

¡HASTA LA PRÓXIMA, AMIGUITOS!

¿¿FIN??

ASISTENCIA TÉCNICA

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 1º, 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

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>



CONTRATO DE LICENCIA DE PRODUCTO

IMPORTANTE. LEA ATENTAMENTE: EL USO DE ESTE PRODUCTO ESTÁ SUJETO A LOS TÉRMINOS ESTABLECIDOS DE AHORA EN ADELANTE EN ESTA LICENCIA DEL SOFTWARE. EL TÉRMINO "PRODUCTO" INCLUYE EL SOFTWARE OBJETO DE ESTE ACUERDO, LOS MEDIOS ASOCIADOS, CUALQUIER MATERIAL IMPRESO, EN LÍNEA O DOCUMENTACIÓN ELECTRÓNICA Y CUALQUIERA DE LAS COPIAS Y TRABAJOS DERIVADOS DE DICHO SOFTWARE Y DICHS MATERIALES. AL ABRIR ESTE PAQUETE, AL INSTALAR Y/O USAR EL PRODUCTO, USTED SE COMPROMETE A ACEPTAR LOS TÉRMINOS DE ESTE ACUERDO CON ACTIVISION, INC. ("ACTIVISION")

LICENCIA DE USO LIMITADO: Activision le garantiza el derecho limitado, no exclusivo y no transferible, y la licencia para usar una copia de este Producto única y exclusivamente para uso personal. Todos los derechos no mencionados específicamente en este acuerdo quedan reservados por Activision. El uso de este Producto está otorgado a una licencia, no ha sido vendido. Su licencia no le confiere la propiedad de este Producto y no constituye la venta de los derechos contenidos en él.

PROPIEDAD: todos los derechos de propiedad y los derechos sobre la propiedad intelectual en lo referente a este Producto y a cualquiera de las copias de éste (incluyendo, entre otros, títulos, códigos informáticos, temas, objetivos, personajes, nombres de personajes, historias, diálogos, eslóganes, situaciones, conceptos, material gráfico, animaciones, sonidos, composiciones musicales, efectos audiovisuales, métodos de operación, derechos morales, cualquier documentación relacionada y "aplicaciones menores" incorporados en este Producto) son propiedad de Activision o de sus proveedores. Este Producto contiene ciertos materiales con licencia y los proveedores de Activision pueden proteger sus derechos en el caso de que se produzca cualquier violación de este Acuerdo.

USTED NO PODRÁ:

- Explotar este Producto ni ninguna de sus partes comercialmente, incluyendo entre otros, su uso en un cibercafé, en centros de juegos de PC o en cualquier lugar parecido. Activision ofrece un Acuerdo de licencia por separado para que pueda disponer de este Producto para uso comercial, consulte la información de contacto más adelante.
- Usar este Producto o permitir el uso de este Producto por más de una consola al mismo tiempo.
- Hacer copias de este Producto o de sus componentes, o hacer copias de los materiales que lo acompañan.
- Vender, alquilar, arrendar, distribuir o transferir este Producto en modo alguno, o cualquier copia del mismo, sin la autorización expresa y por escrito de Activision.
- Aplicar métodos de técnica retroactiva, derivación de los códigos originales, modificar, descompilar, desmontar o crear trabajos derivados de este Producto, en su totalidad o en parte.
- Eliminar, desactivar o burlar cualquier aviso del propietario o etiquetas contenidas en el Producto.
- Exportar, reexportar este Producto o cualquier copia o adaptación violando cualquiera de las leyes o disposiciones aplicables.

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 Producto 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 periodo de 6 (seis) meses a partir de la compra original, ACTIVISION se compromete a sustituir, sin recargo alguno, cualquier producto defectuoso durante el periodo 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 Producto.

Si se diera la circunstancia de que el Producto 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 Producto 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 periodo 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. 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 periodo 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, envíelo 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 MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO, INCLUYENDO DAÑO A LA PROPIEDAD, A LA BUENA FE, FALLAS, O DESPERFECTOS DEL SISTEMA 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 DICHOS DAÑOS. LA RESPONSABILIDAD DE ACTIVISION NO EXCEDERÁ EL PRECIO PAGADO POR LA LICENCIA PARA EL USO DEL MISMO. CIERTO ESTADOS/PAÍSES NO PERMITEN LIMITACIONES EN LA DURACIÓN DE LA GARANTÍA N/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 Producto y todos sus componentes.

REQUERIMIENTO JUDICIAL. Como Activision se verá 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 acuerdo realizados entre los residentes de California, ejecutados y a ejecutarse dentro del territorio de California, excepto cuando las leyes federales contemplan determinación en contrario. Presta su consentimiento a la exclusiva jurisdicción de las cortes del estado y federales de Los Ángeles, 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.

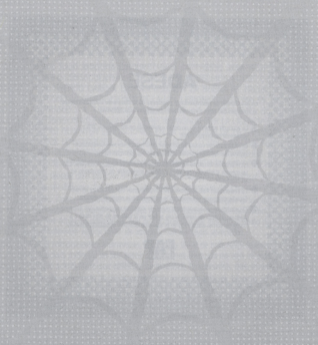
ADESE

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

- La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal.
- La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel.
- 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.
- La **Federación Anti Piratería (FAP)**, organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software.
- 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@tsa.es

FAP
www.fap.es





ITALIANO





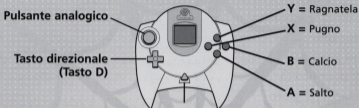
SOMMARIO

Controlli di gioco	36
Le mosse di Spider-Man	38
Introduzione	40
Il menu principale	40
I livelli di difficoltà	42
L'interfaccia di gioco	43
Potenziatori e icone	44
Addestramento	46
Record	48
Speciale	48
Galleria	49
La storia finora	52
Il nostro eroe	53
Suggerimenti di gioco	55
Riconoscimenti	57
Servizio Clienti	61
Licenza d'uso del prodotto	62



CONTROLLI DI GIOCO

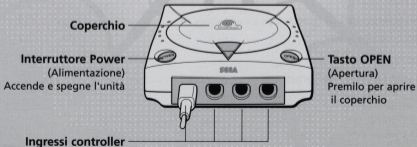
DREAMCAST CONTROLLER



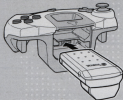
Tasto START attiva interfaccia personale



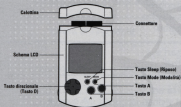
UNITÀ HARDWARE DREAMCAST



DREAMCAST VIBRATION PACK



DREAMCAST VM



Spider-Man è progettato per un solo giocatore. Prima di accendere il Sega Dreamcast, collega il controller o le altre periferiche di gioco agli ingressi della console.

Per tornare alla schermata dei titoli in qualsiasi momento della partita, tieni premuti simultaneamente i tasti **A**, **B**, **X**, **Y** e **START**. Così facendo, la console riavvierà il software.

Non toccare mai il pulsante analogico o gli azionatori L o R durante l'accensione del Sega Dreamcast: così facendo, potresti danneggiare la procedura di inizializzazione del controller, determinandone un malfunzionamento.

Se il pulsante analogico o gli azionatori L o R vengono accidentalmente mossi durante

l'accensione del Dreamcast, spegni immediatamente la console e riaccendila, assicurandoti di non toccare di nuovo il controller.

Spider-Man supporta la periferica di vibrazione Jump Pack. Quando è inserito nella presa di espansione di un controller per Sega Dreamcast o di un'altra periferica di controllo compatibile, il Jump Pack produce una vibrazione che rende più coinvolgente l'esperienza di gioco.

Quando viene inserito nella presa di espansione 1 del controller per Sega Dreamcast, il Jump Pack si collega ma non rimane fissato. Se il controller viene urtato, il Jump Pack potrebbe cadere durante lo svolgimento della partita o creare altri problemi alle operazioni di gioco.

Durante il salvataggio di un file di gioco, non spegnere mai il Sega Dreamcast, non rimuovere la VM e non rimuovere il controller.



LE MOSSE DI SPIDER-MAN

CONTROLLI DI GIOCO	DESCRIZIONE	TASTI
Salto	Salto	A
Pugno	Premi una volta per sferrare un pugno al nemico o più volte per ottenere una combo	X
Calcio	Premi una volta per sferrare un calcio al nemico o più volte per ottenere una combo	B
Trappola di ragnatele	Intrappola gli avversari o attiva gli interruttori	Y
Pugno volante	Spicca un salto e sferra un pugno quando ti trovi vicino all'avversario	A e poi X
Calcio volante	Spicca un salto e sferra un calcio quando ti trovi vicino all'avversario	A e poi B
Presa	Afferra l'avversario da dietro	X + Y o Y + B
Presa e pugno	Effettua una presa e sferra un pugno	X + Y o Y + B e poi X
Presa e calcio	Effettua una presa e sferra un calcio	X + Y o Y + B e poi B

CONTROLLI DI GIOCO	DESCRIZIONE	TASTI
Ragnatela chiodata	Crea dei guanti chiodati fatti di ragnatele	Y + ←
Cupola di ragnatela	Crea una cupola protettiva di ragnatele	Y + →
Rottura cupola di ragnatela	Rompe la cupola di ragnatele e attacca i nemici	Y + → e poi X o B
Sfera di ragnatela	Spara una sfera di ragnatela	Y + ↑
Strattona con la ragnatela	Intrappola i nemici in una ragnatela e dà loro uno strattone	Y + ↓
Strattona con la ragnatela a sinistra	Trascina i nemici verso sinistra	Y + ↓ + ←
Strattona con la ragnatela a destra	Trascina i nemici verso destra	Y + ↓ + →
Trascinamento con la tela	Lancia una ragnatela che ti trascina da una parete all'altra	Azionatore sinistro + A
Volteggio in avanti	Lancia una ragnatela con la quale puoi volteggiare	Azionatore destro
Puntamento ragnatela	Per prendere la mira e centrare la telecamera	Azionatore sinistro
Pausa	Mette il gioco in pausa e ti fa accedere al menu Opzioni	Start



INTRODUZIONE

PRIMA DI GIOCARE

Per salvare una partita, *Spider-Man* richiede una VM. I dati di gioco salvati occupano sette blocchi. Puoi acquistare una VM presso il rivenditore dove hai comperato il tuo Dreamcast o dove hai trovato questo gioco.

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.

VMU OPTIONS (OPZIONI VM)

Scegli questa opzione per caricare e salvare le tue partite. Prima di cominciare a giocare, assicurati che sulla tua VM ci siano sette blocchi liberi.



Premi i tasti appropriati per selezionare le seguenti opzioni:

- **Load Game Data (Carica partita):** ti consente di caricare una partita salvata dalla VM inserita nel controller nell'ingresso A.
- **Save Game Data (Salva partita):** ti consente di salvare la partita in corso sulla VM inserita nel controller nell'ingresso A. Ti sarà richiesto di dare un nome alla partita salvata. Usa il **tasto direzionale** (tasto D) per evidenziare le lettere sullo schermo: per selezionarne una, è sufficiente premere il **tasto A**. Quando sei pronto per salvare, seleziona **Finish (Fine)** e premi il **tasto A**.
- **VMU Beep (Bip VM):** utilizza i comandi **Sinistra/Destra del tasto direzionale** (Tasto D) per attivare o disattivare questa opzione.

Premi il **tasto A** per selezionare o il **tasto B** per uscire dalla schermata della VM. Quando carichi o salvi una partita, dovrai specificare il file da caricare o da salvare. Utilizza i comandi **Su/Giù del tasto direzionale** (tasto D) per scegliere un file, dopodiché premi il **tasto A** per confermare.

OPTIONS (OPZIONI)

Questa schermata ti consente di modificare svariate opzioni di gioco. Utilizza i comandi **Su/Giù del tasto direzionale** (tasto D) per muoverti fra le diverse voci e il **tasto A** per confermare le tue scelte. Premi il **tasto B** per tornare al menu principale.

Controller Configuration (Configurazione controller): scegli questa opzione per selezionare la configurazione del controller da usare nella partita. Utilizza i comandi **Su/Giù del tasto direzionale** (tasto D) per scegliere fra le diverse opzioni proposte. Premi il **tasto A** per selezionare una configurazione o il **tasto B** per annullare e tornare alla schermata delle opzioni.



Music and Sound (Musica e sonoro): questa schermata ti consente di modificare il volume della musica e degli effetti sonori, delle voci e dei filmati. Utilizza i comandi **Su/Giù del tasto direzionale** (tasto D) per scegliere fra *Music and Sound Effects* (Musica ed effetti sonori), *Voices* (Dialoghi) e *Movie* (Filmati). Utilizza i comandi **Sinistra/Destra del tasto direzionale** (tasto D) 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 **A**.

DIFFICULTY LEVELS (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. Fornisce maggiori indizi per risolvere gli enigmi. I nemici sono in grado di subire una quantità minore di danni e Spider-Man è molto più resistente che nei livelli *Normal* (Normale) e *Hard* (Difficile).

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

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

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



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

L'INTERFACCIA DI GIOCO

Energia di Spider-Man

Fluido rimasto nella ragnatela

Numero totale di
cartucce di ragnatele



Ragno-bussola

L'interfaccia di gioco di *Spider-Man* è piuttosto semplice. L'energia del nostro eroe, così come quella dei suoi alleati e dei suoi nemici, è rappresentata da barre orizzontali nella parte superiore dello schermo. La barra verticale, invece, indica quanta carica di ragnatele è ancora presente nella cartuccia utilizzata, mentre il valore in fondo corrisponde al numero di cartucce in suo possesso.



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.

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 trascinarsi 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 contemporaneamente fino a dieci cartucce di ragnatele.



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.





Armatura (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 armatura. La Ragno-armatura 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 sull'armatura, per cui stai attento. Una volta esaurita tutta la propria energia, la Ragno-armatura scompare e il supereroe torna alle sue sembianze normali. Inoltre, la Ragno-armatura 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 giustiziare 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 comandi **Su/Giù del tasto direzionale** (tasto D) per selezionare il limite di tempo e il tipo di nemico. Premi il tasto **A** 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, esiste inoltre la possibilità di selezionare il tipo di criminali contro cui misurarsi. Utilizza i comandi **Su/Giù del tasto direzionale** (tasto D) per selezionare il limite di tempo e il tipo di nemico. Premi il tasto **A** 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 l'azionatore sinistro + A, per tornare alla posizione originaria senza toccare il pavimento elettrificato. A un maggior numero di gettoni corrisponde un punteggio più alto.



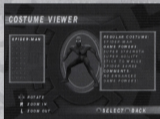
RECORDS (RECORD)

Solo chi sa veramente cosa significhi essere un supereroe può riuscire a scrivere il proprio nome fra i record. Utilizza i comandi **Su/Giù del tasto direzionale** (tasto D) per evidenziare un determinato gruppo di record. Premi il tasto **A** per confermare la scelta. Per uscire, premi il tasto **B**.

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 **A** per confermare. Per uscire, puoi premere il tasto **B** in qualsiasi momento.



CHEATS (CODICI)

Qui puoi inserire i codici che sei riuscito a ottenere. Inserisci il codice utilizzando il tasto direzionale (tasto D) per selezionare le lettere. Se il codice contiene uno spazio vuoto, seleziona **Space** (Spazio) e premi il tasto **A**. Per correggere gli errori, seleziona **Backspace** (Spazio indietro) e premi il tasto **A**. Quando hai completato l'inserimento del codice, utilizza i comandi **Su/Giù del tasto direzionale** (tasto D) per selezionare **Finish** (Fine). Premi il tasto **A** per confermare il codice. Per uscire, puoi premere il tasto **B** in qualsiasi momento.

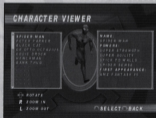
LEVEL SELECT (SELEZIONE LIVELLO)

Seleziona il livello sbloccato da affrontare nella partita. Per scorrere ed evidenziare i livelli disponibili, utilizza i comandi **Su/Giù del tasto direzionale** (tasto D). Conferma la tua scelta premendo il tasto **A**. Per uscire, puoi premere il tasto **B** in qualsiasi momento.

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 comandi **Su/Giù del tasto direzionale** (tasto D) per scorrere i nomi disponibili, dopodiché premi il tasto **A** per selezionare quello desiderato. Utilizzando i comandi **Sinistra/Destra del tasto direzionale** (tasto D), potrai ruotare l'immagine del personaggio di 360 gradi. Premendo l'**azionatore destro** e quello **sinistro**, potrai rispettivamente passare a una visuale più ravvicinata o più distanziata del personaggio selezionato.

Premi il tasto **B** 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 dei filmati disponibili crescerà. Utilizza i comandi **Su/Giù del tasto direzionale** (tasto D) per scorrere i filmati disponibili, dopodiché premi il tasto **A** 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 **B** 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 **B**.



GAME COVERS (COPERTINE DEI FUMETTI)

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

Premi il tasto **B** 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 comandi **Su/Giù del tasto direzionale** (tasto D) per selezionare uno storyboard e premi il tasto **A** per visualizzarlo. Per passare da un disegno all'altro, utilizza i comandi **Sinistra/Destra del tasto direzionale** (tasto D).

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



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 imbattermi 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

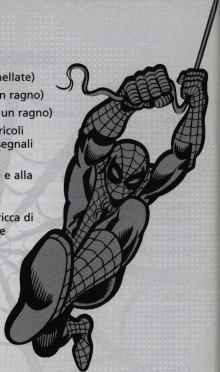
Principale luogo d'azione: Manhattan e tutta New York



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 imminenti e gli consente di captare i segnali emessi dalle sue Ragnospide
- 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 trascinamento 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 nasconda dietro una porta o sotto un mobile.



RICONOSCIMENTI

DREAMCAST VERSION
DEVELOPED BY
Treyarch

LEAD PROGRAMMER
Srini 'Aouie' Lakshmanan

ART DIRECTOR
Christian Busic

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. Peter 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

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 Gossett
Snakebite

Art Assistance
Johnny Ow
Jeremy Pardon

Technical Assistance
Mick West
Jason Keeney

Human Resources
Sandy Jewett
Lisa Davies

Dog
Logan

PUBLISHED BY
Activision Inc.

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*
Tricia Bertero

*Director,
Global Brand Management*
Melissa Chapman

Brand Manager
Nita Patel

Senior Publicists
Ryh-Ming C. Poon
Lisa Fields

Legal
Michael Hand

QA Console Manager
Joe Favazza

QA Senior Project Lead
Kragen Lum

QA Lead
Jason "Dark Fox" Potter

QA Floor Lead
Bruce Campbell

Testers
Trey Smith
Jared Kitchens
John Rosser
Alex Coleman

Customer Support Manager
Bob McPherson

Customer Support Leads
Rob Lim
Gary Bolduc
Mike Hill

CREATIVE SERVICES
VP, Creative Services
Denise Walsh

Mgr, Creative Services
Jill Barry

Packaging Design
IGNITED MINDS, LLC

For Marvel Comics
Chris Dickey
Nancy Anne Volpe
Andrew Liebowitz

ACTIVISION UK

Senior VP European Publishing
Scott Dodkins

Head of Marketing, Affiliate Business
Sarah Ewing

Brand Manager, UK & ROE
Alison Mitchell

Head of Publishing Services
Nathalie Dove

Localisation Project Supervisor
Tamsin Lucas

Localisation Project Managers
Simon Dawes, Mark Nutt

Creative Services Manager
Jackie Whale

Production Manager
Heather Clarke

Artworking
Alex Wylde (CDC)

Translation Services
Project Synthesis

**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 RomanoSpider-Man
Bank Thug 1

Efrem Zimbalist Jr.
.....Doctor Octopus

Jennifer Hale.....Black Cat
Mary Jane

Dee Bradley BakerCarnage
Rhino

J Jonah Jameson
Daredevil

The Lizard

Daran NorrisVenom
Mysterio

Scorpion

Punisher

Johnny Storm

Captain America

Chad FindleyBank Thug 2
Eagle-One Pilot

Security Guard

Christopher Corey Smith
Hostage

Police Pilot

Sniper

Microchip

Stan LeeHIMSELF

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

Creat Studio

Producer - USA

Daniel Proulxline

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

Siouxie 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

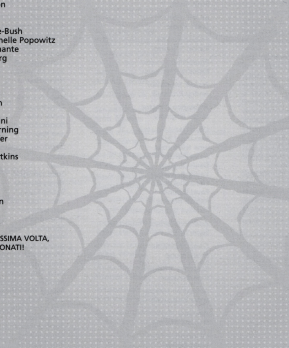
Jim Summers

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
Jay Halderman
Nicole Willick
Marilena Morini
Talmadge Morning
Mystee D. Yiffer
Gary Bolduc
Alexander Watkins
Geoff Olsen
Robert Nall
Casey Smith
Eddie Farias
Shelley Oberlin
Maggie

FINO ALLA PROSSIMA VOLTA,
FEDELI APASSIONATI!

FINE....?!?



SERVIZIO DI ASSISTENZA TECNICA HALIFAX

Il servizio di assistenza tecnica di Halifax risponde al seguente numero: 02/4130345.

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

E' possibile accedere al servizio di assistenza anche tramite Internet scrivendo all'indirizzo: supporto@halifax.it

Per una maggiore efficienza, vi preghiamo di riportare, in entrambi i casi, i seguenti dati:

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

Si ricorda che questo servizio è esclusivamente inerente al supporto tecnico: non potranno essere forniti trucchi e/o soluzioni.

A questo proposito è possibile consultare la sezione "soluzioni" al seguente indirizzo Internet: <http://www.halifax.it>.

Oppure, si può consultare il Forum Halifax al seguente indirizzo: <http://www.halifax.it/forum>, dove numerose persone saranno disponibili per rispondere ai vostri quesiti.



LICENZA D'USO DEL PRODOTTO

IMPORTANTE - LEGGERE CON ATTENZIONE: L'UTILIZZO DI QUESTO PRODOTTO È SOGGETTO AI TERMINI DI LICENZA INDICATI DI SEGUITO. LA DEFINIZIONE "PRODOTTO" 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 PRODOTTO ACCETTATE 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 utilizzare una copia di questo prodotto 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, Inc. Questo prodotto vi è concesso in licenza, non vi è venduto. Questa licenza non vi concede alcun diritto di proprietà del prodotto 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 prodotto 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 prodotto a fini commerciali: consultate più avanti le informazioni di contatto.
- Usare il prodotto, o permettere di usarlo, su più di una console allo stesso tempo.
- L'esecuzione di copie del prodotto o di sue parti, come pure del materiale che l'accompagna.
- La vendita, l'affitto, il prestito, la concessione in licenza, la distribuzione o qualsiasi altro metodo di distribuzione del prodotto, in assenza di un preventivo consenso scritto di Activision.
- Decodificare il prodotto, 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 prodotto o in quanto allegato.
- Esportare o riesportare questo prodotto o qualsiasi sua copia o adattamento in violazione di qualsiasi legge o regolamento esistente.



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 prodotto sia ancora prodotto da ACTIVISION.

Nel caso in cui il prodotto 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.

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.

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 sterline inglesi per l'Europa 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 dischi: +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 prodotto, 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 verificano. La responsabilità di Activision non supererà l'importo del prezzo pagato per la licenza d'uso di questo prodotto. 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.

TERMINE. Senza alcun obbligo da parte di Activision questa licenza d'uso terminerà automaticamente se non rispetterete in toto i suoi dettami. In questo caso dovreste distruggere immediatamente tutte le copie del prodotto in vostro possesso e tutto il materiale che lo accompagna.

INGIUNZIONE. Dal momento che Activision sarebbe irreparabilmente danneggiata se i termini di questa licenza non venissero imposti, accettate che Activision potrà, a sua completa discrezione, applicare i rimedi considerati necessari per garantire il rispetto di questo accordo; oltre a questi rimedi Activision potrebbe intraprendere altre azioni, variabili da giurisdizione a giurisdizione.

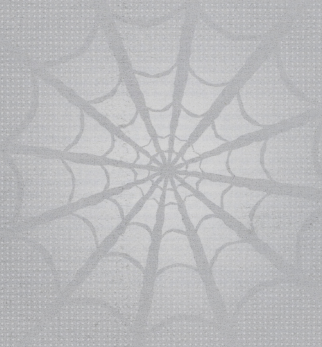
INDENNITÀ. Voi accettate di indennizzare, difendere e sostenere Activision, i suoi partner, affiliati, contraenti, direttori, impiegati e agenti per tutti i danni, le perdite e le spese che potrebbero derivare direttamente o indirettamente da vostri atti o omissione di atti nell'uso del prodotto secondo i termini di questa licenza.

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 qual 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, eccezione fatta per quanto regolamentato dalle leggi federali. Voi riconoscete la giurisdizione esclusiva per qualsiasi controversia alle corti statali e federali di Los Angeles, California.

Per qualsiasi domanda riguardante questa licenza d'uso potete contattare Activision al 3100, Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405, telefono + 1 (310) 255-2000, all'attenzione del Dipartimento Commerciale e Legale, legal@activision.com.









Dreamcast™

MARVEL y SPIDER-MAN: TM & ©2001 Marvel Characters, Inc. Todos los derechos reservados. Activision es una marca registrada de Activision, Inc. y sus afiliados. © 2001 Activision Publishing, Inc. y sus afiliados. Desarrollado por Treyarch. Todos los derechos reservados. Todas las demás marcas y nombres comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.

MARVEL e SPIDER-MAN: TM & © 2001 Marvel Characters, Inc. Tutti i diritti riservati. Activision è un marchio registrato di Activision, Inc. e affiliati. © 2001 Activision Publishing, Inc. e affiliati. Sviluppato da Neversoft. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri nomi e marchi registrati sono di proprietà dei rispettivi detentori.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisierter Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten utyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,460,374; 5,627,895; 5,688,173; 4,442,486; 4,454,594; 4,462,076; and Re. 35,839 and Japanese Patent 2870538

(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,183,276 and European Patents 0682341, 80244; Publication 0671730, 0553545; Application 98938918.4, 98919599.5

SEGA and Dreamcast are either registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

810-0304-60

80155.221.EU