

 XBOX 360



ACTIVISION®



ADVERTENCIA: antes de jugar al juego, lee los manuales de la consola Xbox 360®, del Sensor Xbox 360 Kinect® y de los accesorios para obtener información importante en materia de seguridad y salud. www.xbox.com/support.

Información importante sobre la salud: ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a “ataques epilépticos fotosensibles” cuando fijan la vista en un videojuego. Los síntomas pueden presentarse en forma de mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión, pérdida momentánea de la consciencia, pérdida del conocimiento o convulsiones, que pueden provocar lesiones por caídas o por golpear objetos cercanos. **Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico.** Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado dichos síntomas; los niños y los adolescentes son más propensos a estos ataques. Para reducir el riesgo, sitúese a una distancia mayor de la pantalla, utilice una pantalla más pequeña, juegue en una habitación bien iluminada y evite jugar si está somnoliento o cansado. Si usted o algún familiar tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

ÍNDICE

Menús del Juego	1
Controles de Juego Predeterminados	2
Movimiento y Control de la Cámara	3
Combate	4
Spiderman™ con Traje Negro	5
Información General	6
Pruebas de Fuerza y Agilidad	6
Servicio de Atención al Cliente	7
Acuerdo de Licencia Producto	8

MENÚS DEL JUEGO

Mapa de la ciudad

Pulsa el botón **◀** en cualquier momento en una ciudad para acceder al mapa de la ciudad. El mapa de la ciudad es una herramienta útil para orientarte y encontrar la ruta hasta un punto específico. Los controles en la pantalla describen cómo desplazarte por los diversos puntos de interés, acercar y alejar el la vista, y mover el cursor a diferentes ubicaciones. Utiliza el mando de dirección para cambiar los marcadores en el mapa entre misiones, desafíos y niveles de lucha contra el crimen (anticrimen). Una vez seleccionado un punto de interés, pulsa el botón **A** y aparecerá un marcador en la pantalla para guiarte a él.

Pantallas del menú de pausa

Pulsa **▶** para acceder al menú de pausa mientras juegas a *Spiderman 3™*. Pulsa **LB** y **RB** para desplazarte entre las pantallas del menú de pausa.

Resumen partida

Este submenú muestra los progresos a lo largo del juego. Aquí también puedes ver el nivel de crimen en la ciudad, el número de fichas obtenidas y las estadísticas del juego. También puedes guardar manualmente la partida.

Logros

Contempla tus logros y accede al contenido adicional del juego mediante el Bazar Xbox Live®.

Extras

Puedes acceder al contenido extra desbloqueado desde este menú, como los escenarios de combate.

Mejoras

Aquí puedes ver cómo realizar las mejoras que hayas desbloqueado, y seleccionar los personajes adicionales que hayas ganado.

Opciones

Este menú te permite ajustar las opciones de sonido, ver los controles y ajustar los controles de la cámara.

CONTROLES DE JUEGO PREDETERMINADOS



Selección de menú = **LB** y **RB** en el menú de pausa

Control parental

Se trata de unas herramientas de uso fácil y flexible que permiten a los padres y a los cuidadores decidir a qué juegos pueden acceder los jugadores jóvenes, según la clasificación de los contenidos. Para obtener más información, ve a www.xbox.com/familysettings.

MOVIMIENTO Y CONTROL DE LA CÁMARA

Usa **L** para moverte por el suelo o balancearte por el aire. Mantén presionado **L** mientras corres para esprintar. Usa **R** para controlar manualmente la cámara en *Spiderman 3*[™]. Es útil para mirar hacia arriba, hacia abajo o a tu alrededor mientras usas el sentido arácnido para localizar un objetivo de la misión o a un enemigo escurridizo. Los controles manuales de la cámara pueden ajustarse en el menú de pausa.

Balancearse

Mantén presionado **RT** para lanzar la red y empezar a balancearte. También puedes saltar antes de presionar **RT** para alcanzar más altura cuando empiezas a balancearte. Mientras te balanceas, usa **L** para moverte en la dirección hacia la que quieras ir. En cualquier momento durante el balanceo, puedes lanzar otra red y comenzar otro balanceo presionando de nuevo **RT**.

Un buen modo de controlar el movimiento de Spiderman es salir de un balanceo mediante un salto con el botón **A**. Tras esto, presiona **RT** para lanzar otra red y empezar el siguiente balanceo. Además, carga el salto manteniendo pulsado el botón **A** durante un par de segundos antes de soltarlo. Te dará un mayor impulso de velocidad cuando sueltes la red.

En cualquier punto, mientras te balanceas, puedes presionar **L** para obtener un acelerón adicional. El acelerón tiene mayor efecto en la parte más baja del balanceo.

¡Con el uso y la práctica frecuente de estas técnicas, te desplazará por Manhattan a toda velocidad!

Mejoras de balanceo: a medida que avances en la historia de *Spider-Man 3*[™], dispondrás de nuevas mejoras y habilidades de balanceo. Presta atención a dichas mejoras, algunas pueden ser necesarias para completar ciertas misiones, como el yoyó con red [**↑** en el mando de dirección, tras desbloquearlo].

COMBATE

Spider-Man 3 tiene un sistema de combo fácil de utilizar, pero profundo, que aprovecha la velocidad inherente de Spiderman, su fuerza y sus habilidades con la telaraña. Usa una combinación de los botones **X**, **Y** y **B** para desatar una enorme variedad de combos contra tus enemigos. También puedes usar el botón de salto para realizar devastadores ataques aéreos. El botón **B** también te permite realizar movimientos con red contra tus adversarios. Utiliza el botón **B** cuando estés cerca de los enemigos para agarrarlos y realizar movimientos de presa.

Reflejos arácnidos: cuando un icono rojo o amarillo aparece cerca de la cabeza del enemigo, mantén pulsado **LB** para activar los reflejos arácnidos y esquivar el ataque. Los reflejos arácnidos ralentizan el mundo a tu alrededor, y son muy útiles en combate y en situaciones de puzle. Esquivar los ataques de la mayoría de los enemigos, incluso de los jefes, puede permitirte un contraataque, así que usa los reflejos arácnidos durante la batalla. La barra azul del HUD (visor frontal de datos) indica cuánta energía de reflejos te queda.

Supermovimientos: el indicador de combo rojo en la esquina superior derecha de la pantalla se llenará a medida que realices ataques con éxito contra los enemigos. Una vez lleno, puedes ejecutar cualquier superataque que hayas desbloqueado manteniendo pulsado **RB** y pulsando el botón de ataque correspondiente.

Mejoras de lucha: a medida que progresas a lo largo de la historia en *Spider-Man 3*, desbloquearás nuevas maniobras de combate que te ayudarán a vencer a los adversarios. Presta atención a dichas mejoras, pueden ser herramientas útiles en los encuentros más difíciles a los que tengas que enfrentarte.

En la página siguiente encontrarás una lista con algunos de los combos básicos con los que comienzas el juego. Mira en la pestaña de mejoras del menú de pausa para ver las mejoras que has ganado durante el juego.

INFORMACIÓN GENERAL

Salud, reflejos arácnidos e indicador de combo: el icono en la esquina superior izquierda de la pantalla muestra la salud y la reserva de reflejos arácnidos. A medida que recibes daños, la barra roja disminuye. La barra azul representa los reflejos arácnidos. A medida que usas este superpoder, la barra se reducirá hasta que no pueda mantenerse en su estado de reflejos arácnidos aumentados. El centro del icono es tu indicador de combo y se llenará con cada ataque realizado con éxito contra el enemigo. Cuando el indicador de combo esté lleno, podrás realizar un superataque. Cuando tengas el traje negro y el indicador de combo se llene, podrás entrar en el modo furia durante un breve periodo de tiempo.

Indicador de persecución: el indicador de persecución muestra lo lejos que está Spiderman del objetivo de la persecución. No te quedes muy atrás o la misión fracasará. No sigas a los objetivos demasiado cerca si estás tratando de ser sigiloso. Cuanto más cerca esté la araña del lado derecho de la pantalla, más cerca estarás del objetivo.

PRUEBAS DE FUERZA Y AGILIDAD

A medida que juegues a *Spider-Man 3™*, habrá momentos en los que los iconos de los botones aparecerán en la pantalla, indicando el botón que debes pulsar con éxito para completar una prueba de fuerza o una prueba de agilidad. Sigue las indicaciones en la pantalla para completar la prueba con éxito.

Este juego no es compatible con Xbox Live.

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE

Visita nuestro sitio web en <http://support.activision.com> para acceder a nuestra extensa base de datos y conseguir la información más reciente sobre cómo obtener ayuda.

Tarifa Local: 91 1829 403

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, O DOCUMENTACIÓN ELECTRÓNICA O EN LÍNEA Y CUALQUIERA DE LAS COPIAS Y TRABAJOS DERIVADOS DE DICHO SOFTWARE Y DICHS MATERIALES. AL ABRIR ESTE PAQUETE Y/O USAR EL PRODUCTO, USTED SE COMPROMETE A ACEPTAR LOS TÉRMINOS DE ESTE ACUERDO CON ACTIVISION PUBLISHING, 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 y cualquier documentación relacionada e incorporada a 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 Programa 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.
- 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.

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 DICHA DAÑOS. LA RESPONSABILIDAD DE ACTIVISION NO EXCEDERÁ EL PRECIO PAGADO POR LA LICENCIA PARA EL USO DEL MISMO. CIERTO ESTADOS / PAÍSES NO PERMITEN EXCLUSIONES O LIMITACIONES A LOS DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTES, POR LO CUAL EXCLUSIONES ANTERIORES PUEDEN NO CORRESPONDERLE.

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

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

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



www.marvel.com

Spiderman y todos los personajes relacionados: TM & © 2007 Marvel Characters, Inc.

Spider-man 3: la película: © 2007 Columbia Pictures Industries, Inc.

Todos los derechos reservados. Elementos del juego: © 2007 Activision Publishing, Inc.

ADESE

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

- ❶ La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal.
- ❷ La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel.
- ❸ 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.
- ❹ La **Federación Anti Piratería (FAP)**, organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software.
- ❺ 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 46 45** ó a través de correo electrónico en la siguiente dirección abog0042@tesai.es

FAP
cine.video.tv