

Spider-Man 2: The Game

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Spider-Man 2 The Game

autor: Krystian „U.V. Impaler” Smoszna

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Umiejętności Spider-Mana	4
Opis przejścia	5
Misja 1: Oswobodzenie Rhino	5
Misja 2: Napad na bank	10
Misja 3: Pojedynek z Pumą	14
Misja 4: Zamach w Oscorp	17
Misja 5: Iluzje Mysterio	23
Misja 6: Octopus atakuje	31
Misja 7: Ostatnia potyczka	34

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



Wprowadzenie

Niniejszy poradnik zawiera kompletny i ubarwiony dużą liczbą grafik opis, który nawet największego laika w dziedzinie gier action/adventure, poprowadzi przez wszystkie niuanse związane z rozgrywką.

Choć sama gra do najtrudniejszych nie należy i przy odrobinie wprawy można ją ukończyć w przeciągu dwóch godzin, istnieje kilka miejsc, w których można się zaciąć – a już na pewno solidnie pomęczyć. Poniższy opis kładzie największy nacisk na te właśnie kwestie, przedstawiając skuteczne sposoby na rozwiązanie problemu, w każdym bądź razie najlepsze, jakie udało się znaleźć autorowi podczas kilku sesji ze Spider-Manem w roli głównej.

Umiejętności Spider-Mana

Umiejętności pająka wyrażają się tym, co aktualnie wskazuje kursor umieszczony w centralnej części ekranu. Wszystkie akcje wykonuje się klikając lewym przyciskiem myszy, jeśli obok kursora pojawi się odpowiedni tekst.

Swing

Klasyczna podróż w przestworzach, możliwa jednak tylko przy użyciu specjalnych symboli pajęczej sieci. Spider-Man automatycznie chwyci się kolejnego symbolu, jeśli będzie on w zasięgu (zmieni kolor na zielony), pojawi się napis Swing i klikniemy lewym przyciskiem myszy. Dla potrzeb tego opisu, akcja nazwana „bujaniem”, gdyż po zawiśnięciu na symbolu, Człowiek Pająk huśta się, raz w jedną, raz w drugą stronę.

Zip

Standardowa akcja pozwalająca na przyczepienie pajęczyny do ściany i natychmiastową podróż w jej kierunku. Przydaje się, jeśli chcemy szybko dotrzeć na jakiś budynek a w pobliżu brakuje symbolów pajęczych sieci, umożliwiających bujanie.

Web

Akcja uniemożliwiająca ruch przeciwnikowi. Po wskazaniu na cel, Spider-Man wypuszcza sieć, która albo związuje poszkodowanego, albo zalepia mu twarz. Przydatne w czasie walki.

Pull

Pociągnięcie celu za pomocą pajęczyny. Przydaje się w sytuacjach, gdy chcemy wyrwać broń przeciwnikowi lub zdobyć trudno dostępny bonus. Czasem za pomocą tej umiejętności będziemy uruchamiać dzwignie.

Shoot

Umiejętność, która pojawia się podczas wizyty w Oscorp. Polega ona na wypuszczeniu w kierunku celu pajęczych pocisków, przypominających kulki. W grze stosowana głównie do niszczenia stacjonarnych środków obronnych lub rozbijania szyb/ścian.

Oprócz powyższych, istnieje także kilka innych umiejętności, nie wyrażanych za pomocą kursora. Pierwszą z nich jest chodzenie po ścianach. Człowiek Pająk automatycznie przyklepa się do ścian po zetknięciu z nimi, możliwe jest wówczas pełzanie we wszystkich kierunkach. W późniejszej fazie gry pojawiają się ściany, do których przyłgnąć się nie da, warto o tym pamiętać, zwłaszcza w ferworze walki.

Kolejną umiejętnością jest atak za pomocą pięści, wykorzystywany – jak nietrudno się domyślić, podczas anihilacji przeciwników. Istnieje jeszcze alternatywny i mocniejszy sposób ataku – konkretnie nogami, który wykonuje się wciskając równocześnie klawisz odpowiedzialny za skok i i lewy przycisk myszy.

Pod energią życiową Spider-Mana znajduje się mniejszy pasek, który „napełnia się” w trakcie walk oraz wykonywania ewolucji na pajęczej sieci. Gdy będzie on już cały, Człowiek Pająk otrzymuje super-moc, która pozwoli mu niszczyć wszystkich wrogów tylko jednym uderzeniem. Przydaje się to zwłaszcza w konfrontacji z bossami i bardziej wytrzymałymi bandziorami. Problem polega na tym, że z reguły trudno zapełnić pasek do konkretnej sytuacji, dlatego też często będziemy atakować mocniejszych przeciwników w zwykły sposób.

Opis przejścia

M i s j a 1 : O s w o b o d z e n i e R h i n o

Zabawę rozpoczynasz od zaznajomienia się z wszystkimi podstawowymi umiejętnościami Spider-Mana. Należą do nich kolejno: bujanie się na pajęczynie (Swing), chodzenie po ścianach, skoki, poruszanie się pomiędzy fasadami budynków za pomocą sieci (Zip) oraz walka z przeciwnikami. Wszystkie akcje, które można wykonać z użyciem pajęczyny zostały szczegółowo opisane w poprzednim rozdziale, dlatego też tutaj ograniczymy się do niezbędnego minimum.

Spójrz w górę. Zobaczysz pierwszy symbol pajęczyny. Po najechaniu na niego kursor zmieni swoją postać na „Swing”, co oznacza, że możesz rozpocząć bujanie (#1). Znajdując się w powietrzu, chwytaj kolejne symbole. Kierunek, w którym masz się udać, określa strzałka u góry ekranu. Po krótkim locie ulicami Nowego Jorku, narrator każe Ci puścić pajęczynę, co jest równoznaczne z ukończeniem pierwszej części wprowadzenia.

Teraz czas wspiąć się na budynek, którego fasada upiększona jest billboardem „Crawl Extermination” (#2). Zadanie jest bardzo proste. Wystarczy wskoczyć na ścianę, a Spider-Man automatycznie się do niej przyklei. Po wyjściu na górę wystarczy jeszcze wykonać skok w kierunku czerwonego punktu (#3), aby zakończyć polecenia narratora sukcesem.



Obróć się za siebie. Po drugiej stronie ulicy znajduje się kolejny czerwony punkt, do którego musisz się dostać (#4). Najedź na niego kursorem. Powinien pojawić się napis „Zip”, który oznacza, iż możesz skorzystać z usług pajęczej sieci. Naciśnięcie LPM pozwoli Ci poszybować w kierunku punktu i tym samym zaliczyć kolejne zadanie.

Wyjdź na dach. Na jednym z wentylatorów znajduje się następny czerwony punkt (#5). Można się dostać do niego na kilka sposobów, ale posłuchaj narratora i po prostu wskocz tam, klikając dwukrotnie PPM. Masz się w końcu czegoś nauczyć, nieprawdaż?



Po raz kolejny obróć się w kierunku, który wskazuje strzałka u góry ekranu. Po drugiej stronie ulicy znajduje się budynek i kolejny czerwony punkt (#6). Wykorzystując nabyte dotąd umiejętności, przedostań się tam i zalicz zadanie.

Kolejnym sprawdzianem będzie użycie pajęczego zmysłu, informującego o niebezpieczeństwach, jakie mogą spotkać Spider-Mana. Wejdź na czerwony punkt (#7) i gdy tylko pojawi się ekran, podający wskazówki jak ominąć zagrożenie, skocz. W ten sposób unikniesz spadającej z góry beczki.

To jeszcze nie koniec atrakcji, przewidzianych przez autorów gry. Nagle na dachu pojawi się bandyta, którego trzeba unieszkodliwić (#8). Ciosy zadajesz z bliskiej odległości, klikając LPM. Po trzykrotnym trafieniu, przeciwnik odepdzie z tego świata a Ty będziesz musiał się zmierzyć z kolejnymi, dwoma bandziorami. Jeśli ich pokonasz, wprowadzenie się zakończy i będziesz mógł przystąpić do wykonania właściwej części misji.





Drugą część rozgrywki rozpoczynasz od rozprawienia się z pasażerami furgonetki, która uderzyła w inny samochód na końcu ulicy (#9). Po zakończonym boju, podejź do pojazdu. Ten nagle ruszy i ucieknie z miejsca zdarzenia. Biegnij za nim. Tunel pod budynkiem jest zatarasowany (#10), dlatego też będziesz musiał przedostać się na drugą stronę w inny sposób. Skocz na fasadę biurowca, wejź na jego dach i biegnij w kierunku wskazywanym przez strzałkę. Po chwili będziesz świadkiem, jak furgonetka zbliży się do bram więzienia. Szykuje się poważna afera, która nie obejdzie się bez Twojej interwencji!



Potyczkę z bandytami rozpocznij od tych, znajdujących się na murze, nad główną bramą prowadzącą do kompleksu więziennego (#11). Jeden z nich posługuje się bronią, dlatego też