

SPIDER-MAN 2 ENTER

ELECTRO

Mac Fank

Почти каждый уровень Spider-Man 2 Enter: Electro содержит секреты. Их роль выполняют комиксы, которые, как и в предыдущей части игры, нужно собрать, дабы легально открыть один из дополнительных костюмов (в данном случае Dusk). Однако эти ценные реликвии распределены не только по этапам, но и по уровням сложности. Иными словами, чтобы заполнить их все, придется пройти игру минимум четыре раза: на Kid, Easy, Normal и Hard.

Enter The Web-Head!

Тренировочный уровень. Следуйте указаниям компаса.

Местонахождение комиксов:

Сложность Easy: На крыше второго по счету подъемного крана. **Spectacular Spider-Man #197**
Сложность Normal и Hard: На крыше с четырьмя ящиками выслушайте подсказку Биста и паутиной притяните три контейнера (те, что стоят рядом). **Ultimate Spider-Man #1**

Burglary Interrupted

Обнаружив себя в дружеской компании трех верзил, объясните им, как добраться до больницы, и шагайте в сторону неоновой вывески. Понаблюдав за взрывом придорожного кафе, выдерните вентиль из пожарного гидранта (треугольник + назад), чтобы потушить разгоревшееся пламя. Во дворе, огороженном приземистыми домами, давно забита стрелка. Наведайтесь туда, и небольшая группа уличных стрелков составит вам компанию на некоторое время. Кстати говоря, если забросить баскетбольный мяч, находящийся на одной из соседних крыш, в кольцо, то появится аптечка. Последним запланированным подвигом станет тушение вспыхнувшего автомобиля. Залепив его окна с обеих сторон, карабкайтесь вверх по стене небоскреба.



Местонахождение комиксов

Сложность Kid: Под мусорным баком у баскетбольного кольца. **Web of Spider-Man #100**
Сложность Normal: В конце уровня на крыше небоскреба слева. **Amazing Spider-Man vol. 2, #13**

Rooftops By Night

Добравшись до места дислокации пулеметчиков, обезвредьте артиллерию и отправляйтесь к складу.

Местонахождение комикса

Сложность Hard: После уничтожения всех врагов на уровне вернитесь к мосту. **Amazing Spider-Man vol. 2, #29**

Warehouse 66

Склад со счастливым номером - своего рода ночной клуб, причем весьма людный. Бандиты, заблудившиеся среди груд ящиков, при виде вас придут в крайнее оживление. Выстрелы паутиной помогут остудить их пыл. Для того чтобы продвинуться дальше, придется вычистить все помещение.

Местонахождение комикса

Сложность Easy: Под бочкой с горючим в самом начале уровня. **Spiderman #85**

Spidey VS Shocker!

Увернуться от пускаемых Шоком ультразвуку-



Правила выживания:

1. Всегда помните, что в прыжке Человек-Паук цепляется паутиной только в том случае, если место приземления находится поблизости. При однократном нажатии кнопки он выпускает клейкие нити лишь дважды, поэтому если вы хотите продолжать полет, нужно нажать на **R2** еще раз.
2. Если вражеская пуля поймает вас в воздухе, сила гравитации возьмет над Пауком верх, и он начнет падать перпендикулярно поверхности земли. Поэтому прежде чем перескочить какую-нибудь пропасть, убедитесь, что в спине вам никто не дышит.
3. Некоторые бандиты обладают неплохими навыками рукопашного боя и способны всего парой ударов снять всю линейку здоровья. Посему не кидайтесь с кулаками на группу неприятелей, а лучше воспользуйтесь паутиной, чтобы перебить их издалека.
4. Доверяйте паучьему чутью - именно оно предупредит вас об опасности и поможет отыскать секреты.
5. Электрическая паутина предназначена для уничтожения электронных летающих дроидов и оживших самураев. С ее помощью вы расправитесь с ними гораздо быстрее.
6. Компас в уголке экрана укажет вам путь.
7. Перед тем как начать игру, не поленитесь заглянуть в режим тренировки. После десяти минут, проведенных в голографической комнате Людей Икс, у вас уже не останется никаких вопросов по части управления.

вых волн несложно - гораздо труднее улучшить момент для контратаки. Паутина не причинит боссу никакого вреда, но зато поможет его слегка притормозить. Пользуясь случаем, скиньте на вражескую репу пару-тройку висящих на веревке контейнеров (для того чтобы прицелиться, нажмите **L2**). Но поторопитесь: огонь, разгоревшийся в здании, вот-вот доберется до бочек с горючим!

Местонахождение комикса

Сложность Hard: За спиной Шокера в огне в самом начале битвы. **Amazing Spider-Man #46**

Smokescreen

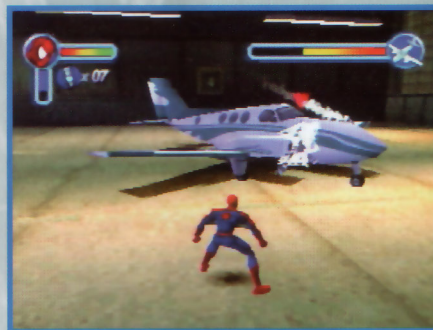
Пробежитесь вперед, и на крыше одного из домов вы обнаружите четырех шутников, задумавших

Местонахождение комикса

Сложность Kid: Под одним из ящиков в левой части двора. **Peter Parker: Spider-Man #92**

Crash Flight!

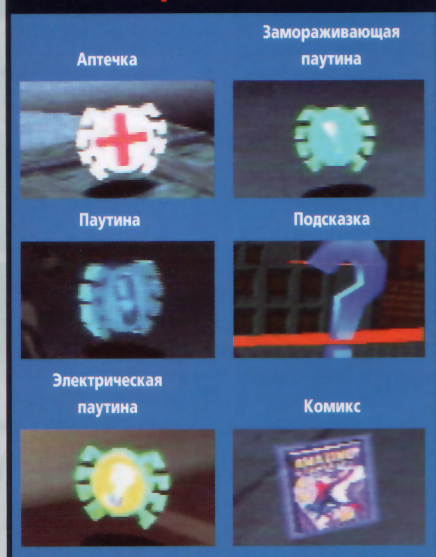
Напряженная ситуация. Бандиты, успевшие покинуть ангар к вашему приходу, забыли выключить двигатель у одного из самолетов, водитель которого так некстати задремал. Придется спасать положение... Чтобы остановить колымагу, нужно залепить паутиной пропеллеры. Но если сделать это сейчас, самолет повернет и врежется в стену. На пути же у него находятся канистры с топливом и закрытые двери. Все это надо срочно с дороги убрать. Как только вы вместе с летательным аппаратом окажетесь в последней незахламленной части ангара, смело глушите моторы.



Местонахождение комикса

Сложность Normal: Остановив один двигатель самолета, вы заставите его кружиться на месте. В это время вернитесь в начало этапа и возьми-

Предметы:



подорвать весь район увесистой бомбой с часовым механизмом. Чтобы отключить таймер, нужно четыре ключа, которые злоумышленники, естественно, забрали с собой. Искать бандитов за три минуты на таком обширном пространстве непросто. Преступники рассредоточились, поэтому вам остается только бегать по округе в надежде наткнуться на одного из них. Каждый раз, получив очередной ключ, применяйте его на бомбе (ее местонахождение указывает компас) - это прибавит вам немного времени.

Hangar 18

Вход в ангар охраняют все те же пулеметы, но обезвредить их будет непросто из-за обилия черных бойскаутов. Драться они умеют куда лучше, чем стрелять, поэтому с ними лучше вообще не связываться. Чтобы остаться незамеченным, перемещайтесь не по земле, а по фонарному столбу. Орудия вовсе не обязательно взрывать - достаточно просто окутать их паутиной.



Секретные костюмы:



Spider-Phoenix

Дополнительные способности: неуязвимость, увеличение силы удара и дальности полета на паутине.
Условие: пройти игру на Hard.



Prodigy

Дополнительные способности: двойной прыжок, увеличение силы удара и дальности полета на паутине.
Условие: побить 75 бандитов в Challenge Mode.



Dusk

Дополнительные способности: невидимость.
Условие: собрать все 32 комикса.



Insulated Suit

Дополнительные способности: иммунитет к электричеству, увеличение силы удара.
Условие: победить босса Ящера в режиме Hard при помощи одной лишь сыворотки.



Alex Ross-Red

Дополнительные способности: двойной прыжок.
Условие: победить босса Песочного Человека в режиме Hard.



Alex Ross-White

Дополнительные способности: увеличение дальности полета на паутине.
Условие: пройти игру в режиме Kid.



Venom 2-Earth X

Дополнительные способности: увеличение силы удара, бесконечная паутина.
Условие: пройти игру в режиме Normal.



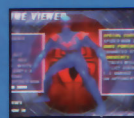
Negative Zone

Дополнительные способности: нет.
Условие: на уровне Smokescreen собрать все ключи одним скопом, не возвращаясь к бомбе, чтобы продлить время.



Symbiote Spidey

Дополнительные способности: бесконечная паутина.
Условие: пройти игру в режиме Easy.



Spiderman 2099

Дополнительные способности: увеличение силы удара.
Условие: пройти игру дважды в режиме Normal, не меняя костюм.



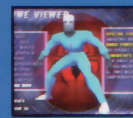
Captain Universe

Дополнительные способности: неуязвимость, увеличение силы удара, бесконечная паутина.
Условие: пройти игру дважды в режиме Normal, не меняя костюм.



Spidey Unlimited

Дополнительные способности: невидимость.
Условие: пройти игру дважды в режиме Normal, не меняя костюм.



Amazing Bag Man

Дополнительные способности: ограничение в два картриджа с паутиной.
Условие: пройти игру дважды в режиме Normal, не меняя костюм.



Scarlet Spidey

Дополнительные способности: нет.
Условие: пройти игру дважды в режиме Normal, не меняя костюм.



Ben Reilly

Дополнительные способности: нет.
Условие: пройти игру дважды в режиме Normal, не меняя костюм.



Quick Change Spidey

Дополнительные способности: ограничение в два картриджа с паутиной.
Условие: пройти игру дважды в режиме Normal, не меняя костюм.



Peter Parker

Дополнительные способности: ограничение в два картриджа с паутиной.
Условие: пройти игру дважды в режиме Normal, не меняя костюм.



Battle Damaged

Дополнительные способности: нет.
Условие: победить босса Электро в музее.

Секретные коды для лентяев (вводятся в меню Cheats):

Открыть все костюмы: WASHMCHN
Выбор уровня: NONJYMT
Открыть все секреты: AUNTMAV

те там комикс под натянутой сетью. **Peter Parker: Spider-Man #90**

To Catch a Thief

Следуя указаниям компаса, преследуйте вертолет, расстояние до которого указывает шкала внизу экрана.

Местонахождение комикса:

Сложность Normal: Третье по счету здание от начала уровня. **Amazing Spider-Man #185**

In Darkest Night

Ночь, окутавшая депо, ни капли не повлияла на зрение обитающих здесь сторожей. Весь этап представляет собой простенькую головоломку. Пробежав по серии туннелей, вы рано или поздно упретесь носом в металлическую дверь. Не надейтесь, что Паркеру придет в голову ее пере-



прыгнуть, а лучше опустите рубильник справа. Это накачает генератор, который после этого нужно еще и активизировать. В каждом из четырех секторов депо на стене есть панель с двумя кнопками. Вот правильная комбинация:

Area 1 - правая кнопка

Area 2 - не трогать

Area 3 - левая кнопка

Area 4 - левая кнопка

Местонахождение комикса:

Уровень сложности Easy: На видном месте в **Area 1. Spectacular Spider-Man #157**

Heart Of Darkness

Наведаетесь в **Power Room** и, опустив рычаг, откройте диспетчерскую. Там выберите средний рубильник и шагните в арку под цифрой **2**. Проводив взглядом поезд, отправившийся с седьмого пути, стремглав мчитесь в комнату **5**, где с помощью правого рубильника откройте выход с уровня.

Местонахождение комикса:

Сложность Normal: Опустите все рубильники и шагните к поезду около третьего пути. **Spider-Man Vol 2, #22**

Catch That Train!

Догнать поезд, едуший с черепашей скоростью по абсолютно прямым рельсам, не составило бы



труда, если бы не Песочный Человек, который неожиданно решил составить вам компанию. От поползновений наглеца отбиваться бесполезно: находясь на земляной насыпи, он все равно вскоре восстановит силы. Да и проблема в данном случае заключается не в нем, а в огромных песчаных стенах, которые то и дело возникают у вас на пути. Они-то и станут единственной целью ваших атак. Кулаками делу не поможешь, поэтому придется использовать окружающие предметы. Сгодится все: и коробки, и бочки с бензином. Ну а если вы сумеете метнуть автопугачик, то прошибете заграждение с первого раза! Злодей же, которому невдомек, что вы топоритесь, будет упорно навязывать вам свое общество. Лекарства против этого не существует - просто держитесь от него подальше и не стойте долго на одном месте. И учтите: поезд вас дожидаться не станет.

Gangland

Раскидав часовых, удалите решетку на потолке и по вентиляции доберитесь до шахты лифта, где первым делом нужно укрепить трос паути-



ной. После этого опустите рычаг, чтобы освободить заложника, и заберитесь на стену слева. Далее двигайтесь аккуратно, нападая на врагов изподтишка, дабы те не успели застрелить заложников.

Местонахождение комиксов

Сложность Normal: Под копировальной машиной в том месте, где вы спасли первых двух заложников. **Amazing Spider-Man #21**

Сложность Hard: После освобождения заложника в лифте вернитесь в вестибюль. **Spectacular Spider-Man #220**

Spidey VS Hammerhead!

Автомат, который бандюга не выпускает из лап, используется им в основном в качестве щита. Поэтому прежде чем нападать, нужно изба-



вить от этой обременительной ноши (треугольник + назад). В тот момент, когда Хаммерхед нагибается, чтобы подобрать пушку, вы и должны атаковать, предварительно обмотав кулаки паутиной (треугольник + влево). Лишившись зубов и половины линейки здоровья, хитрец прошибет окно и окажется в лоджии под прикрытием вертолета.

Местонахождение комикса

Сложность Hard: Запрыгните на стойку бара и трижды поднимите вывеску с надписью "Closed". **Amazing Spider-Man #114**

Spidey In The Machine

Не тратьте время на уничтожение летающих охранных роботов, а лучше поспешите отключить три котла, пока те не взлетели на воздух. В соседней комнате придется остановить две турбины, которые мешают вам проникнуть в вентиляцию. Пульт управления находится за лазерным заграждением, которое контролируется панелью слева. Заставьте все три шарика остановиться в центре экрана, и лучи благополучно погаснут. В следующем помещении расположены две двери, одна из которых заперта. Та, что открыта, ведет в контрольную комнату. Лазеры на этот раз можно преодолеть, перемещаясь по потолку. Последние рубильники выключат защиту и откроют проход в недоступную ранее часть комплекса.

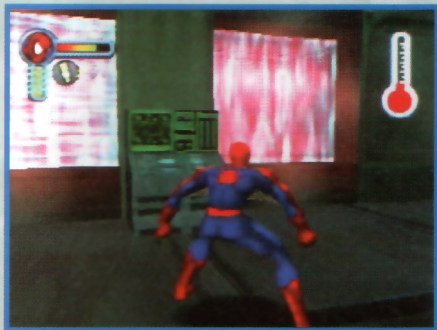
Местонахождение комиксов

Сложность Kid: После отключения всех лазеров вернитесь в вентиляционную трубу. **Amazing Spider-Man Annual #21**

Сложность Easy: В коридоре после выключения котлов. **Amazing Spider-Man Vol. 2 #30**

Mission: Spidey!

Более чем внушительная череда препятствий призвана остановить любого, кто попытается проникнуть в засекреченную лабораторию. Но мы-то знаем, что совершенных систем не бывает. Серия силовых полей абсолютно неприступна, но кнопки, отключающие каждое заграждение в отдельности, тщательно охраняются. Первая находится прямо у вас над головой, но добраться до нее непросто. На определенной высоте молнии начинают атаковать любой движущийся объект. Ползите по стене зигзагами, и, возможно, вас не заденет.



Устранив первую преграду, вы сможете попасть в комнату, вмещающую три аппарата по производству дроидов. Уничтожив их, вы сможете дезактивировать еще одно силовое поле.

Следующий отсек доставит вам немало хлопот. Расположенные там лазерные пушки способны парой выстрелов отнять у и без того измученного героя остатки здоровья. Однако есть способ их перехитрить. Все, что вам нужно сделать, это один раз пробежать по периметру комнаты. Орудия будут стрелять по вам и перебеют друг друга. Как только это случится, полезайте на башню и нажмите на кнопку, которая выключит лазеры, охраняющие другую кнопку.

Последнее поле вырубить несложно, если точно знать, что делать. Комната охраняется самоходными ракетными установками, реагирующими на тепло. Терминал слева регулирует нагрев комнаты, и если довести температуру до максимума, роботы перестанут вас замечать. К сожалению,

кондиционеры работают нестабильно, и через несколько секунд воздух снова начнет охлаждаться.

Местонахождение комиксов

Сложность Normal: После решения всех головоломок вернитесь на первый мост. **Amazing Spider-Man Annual #21**

Сложность Hard: На небольшом выступе под первым мостом. **Spider-Man #25**

Downward Spiral

После предыдущего испытания элементарное восхождение по наполненной ловушками шахте покажется детской забавой. Электрические поля - это единственное, что может озадачить. Кнопки, открывающие их, всегда находятся около мониторов.

Местонахождение комикса

Сложность Normal: После второй пары захлопывающихся прессов, проигнорировав кнопки, заберитесь как можно выше. На одной из платформ будет лежать комикс. **Amazing Spiderman #341**

Spidey VS Lizard!

Пока чудище ломает дверь, у вас есть немного времени, чтобы изготовить вакцину. Для этого подойдите к компьютеру и решите легенькую головоломку: нужно заставить девять движущихся шариков остановиться точно над зелеными участками шкалы. После этого выбирайте строку "Override Containers" и выходите из терминала. Ящер, который к тому времени уже успеет прорваться, швырнет Паука в соседнюю комнату, где и завяжется драка. В своем обычном состоянии враг совершенно нечувствителен к вашим ударам. Ослабить его может лишь сыроватка, выполненная в виде сиреневых картриджей с паутиной. Появляются они с определенным интервалом в затемненных комнатах. Сбрызнув монстра препаратом, вы сделаете его беззащитным на несколько секунд. Этого вполне достаточно, чтобы дать пару оплеух. Но не стоит увлекаться: оправившись от шока,



Ящер тут же набросится на вас, поэтому отойти на безопасное расстояние лучше заблаговременно.

Местонахождение комикса

Сложность Hard: После того как босс прошибет вами стену, не берите вакцину, а бегите в последнюю комнату. **Amazing Spider-Man #44**

Aces High

Задача перед вами встает предельно четкая: необходимо отключить пять башен, фиксирующих ваше передвижение, и один радар. Сделать это непросто из-за обилия расставленных по крышам пушек. Зато проблем с нахождением целей у вас точно не возникнет: лазерные прицелы, которыми снабжены все башни, станут вашими проводниками.

Местонахождение комиксов

Сложность Easy: На уступе около последней башни (той, рядом с которой нет пушки).

Amazing Spider-Man #7

Сложность Normal: На мостике за высоким зданием, на котором расположен радар и четыре лазерные установки. **Amazing Spider-Man #425**

Сложность Hard: На левом нижнем уступе самого первого здания. **Spectacular Spider-Man #66**

Spidey VS Sandman Again!

Со стратегической точки зрения, строительная площадка - идеальное место для потасовки: бетонные столбы и раскиданная повсюду арматура при необходимости укроют вас от нападков Песочного Человека. Тем не менее, босс крайне опасен, поскольку движется быстро и может



атаковать с любого расстояния. Единственное слабое место злодея - это вода. Чтобы добыть ее, нужно проделать нехитрую операцию. Один поворот вентиля на стене дома подготовит к работе насос. Теперь достаточно повернуть любой из других вентилях, чтобы поток хлынул в центр площадки. Заманив туда Песочного Человека, вы на некоторое время сделаете его пригодным для избиения. После этого процедура повторяется снова.

Местонахождение комиксов

Сложность Easy: Под зеленой будкой. **Peter Parker Vol. 2 #16**

Сложность Normal: На вершине недостроенного дома. Прежде чем лезть туда, оглушите Песочного Человека, иначе тот сбросит вас вниз. **Amazing Spider-Man #4**

Koni-Chiwa Spider-San!

В центре музейных декораций вы легко обнаружите генератор, который снабжает энергией очередное силовое поле, окутавшее выход. Единственный способ уничтожить его - закидать агрегат останками самураев.

Местонахождение комикса

Сложность Easy: За золотой статуей Будды. **Amazing Spider-Man Vol.2, 2001 Annual**

Rock Of Ages

Эта глубокая пропитанная электричеством шахта - единственное, что отделяет Человека-Паука от Электро. Поднимайтесь вверх при помощи паутины - это сэкономит вам время и, возможно, здо-



ровье. Как только почувствуете опасность, начните без остановки ползти слева направо. Так вы с гарантией избежите водопада из молний.

Местонахождение комиксов

Сложность Easy: В конце уровня на торчащем из стены автомобиле. **Amazing Spider-Man #422**

Сложность Normal: Один из уступов в области с белыми стенами. **Spectacular Spider-Man #258**

Spidey VS Electro!

На деле главный злодей оказывается на редкость непутевым бойцом. Не обращая внимания на жалкие потуги горе-узурпатора, запрыгивайте к



нему на платформу и колотите, пока тот не бросит вас назад. Повторяйте процедуру до полного изнеможения Электро.

Местонахождение комикса

Сложность Normal: На глобусе. **Amazing Spider-Man #9**

Top Of The World

Первым делом запрыгните на башню и уничтожьте четыре батареи. Теперь переберитесь на соседнее здание и сломайте конденсаторы, обслуживающие четыре генератора. Звучит легко, но сделать это под обстрелом из молний не так-то просто. Как только силы начнут покидать вас,



вернитесь к громоотводу и подберите пару аптечек. Совершив все эти пакости, можно наконец обратить внимание на босса. Дождитесь, пока он появится, и забежите за один из генераторов. Метнув в вас молнию, незаконнорожденный сын Тора попадет в агрегат, чем спровоцирует небольшое короткое замыкание. Тут-то вы и сыграетесь. Поистрепавшись, Электро попытается восстановить энергию у громоотвода. Но не тут-то было - батареи-то вы уничтожили! В полном отчаянии злодей начнет разбрасывать повсюду электрические мины. Но вы не пугайтесь - ведь всегда можно сбежать за новой аптечкой.

Местонахождение комиксов

Сложность Easy: Около одной из батарей. **Spider-Man #38**

Сложность Hard: После падения громоотвода комикс появится на его кончике. **Peter Parker Vol. 2 #2**