

# Spider-Man 3: The Game

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Spider Man 3 The Game**

**autor: Michał „Wolfen” Basta**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

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

## SPIS TREŚCI

<b>Wstęp</b>	<b>3</b>
<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Kilka przydatnych rad</b>	<b>4</b>
<b>Opis przejścia</b>	<b>6</b>
<b>Trening</b>	<b>6</b>
<b>The Lizard</b>	<b>10</b>
<b>Mad Bomber</b>	<b>22</b>
<b>Mary Jane</b>	<b>32</b>
<b>Daily Bugle</b>	<b>33</b>
<b>Apocalypse</b>	<b>39</b>
<b>Dewolf</b>	<b>44</b>
<b>New Goblin</b>	<b>48</b>
<b>Dragon Tail</b>	<b>49</b>
<b>Sandman</b>	<b>54</b>
<b>Arsenic Candy</b>	<b>55</b>
<b>Scorpion</b>	<b>61</b>
<b>Kingpin</b>	<b>70</b>
<b>Dr Connors</b>	<b>73</b>
<b>Grand Finale</b>	<b>77</b>

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](http://www.gry-online.pl)



# Wstęp

## W p r o w a d z e n i e

Witam w poradniku do gry *Spider Man 3: The Game*, w którym znajdziecie szczegółową solucję wszystkich zadań w grze, a także rozbudowane opisy innych ważnych elementów. Już na wstępie chciałbym zaznaczyć, że misje nie są opisane chronologicznie, tylko „blokowo” tzn. w jednym rozdziale są opisane wszystkie zadania z konkretnej „mini-kampanii”. Dlaczego tak? Ponieważ często jest tak, że dla przykładu rozprawiamy się z jakąś częścią „mini-kampanii”, jednak jej kolejna część pojawia się dopiero po zaliczeniu kilku innych zadań. Po drugie taki układ znacznie zwiększy przejrzystość poradnika i ułatwi dotarcie do poszukiwanych informacji. Życzę miłej zabawy!

**Michał „Wolfen” Basta**

## K i l k a   p r z y d a t n y c h   r a d

Już w tym miejscu chciałbym zaznaczyć, że trzecia część Spider-Mana jest grą trudną. Momentami wydaje się nawet, że jest ona zbyt wymagająca, ale nie można się poddawać. W trakcie rozgrywki trafimy na wiele momentów (szczególnie bossów), które trzeba będzie powtarzać wielokrotnie, nawet kiedy sukces był już na horyzoncie. Nie należy wtedy załamywać rąk, tylko próbować dalej, ewentualnie odpocząć lub rozegrać inne zadanie, a do feralnej misji powrócić w innym terminie. W końcu na pewno się uda.

Zapisywać grę możemy tylko wtedy, gdy nie jesteśmy w trakcie wykonywania żadnej misji. Wprawdzie w trakcie samych zadań istnieją automatyczne checkpointy (występują dość często), jednak jeśli wyjdziemy w czasie jej trwania i będziemy potem chcieli rozegrać ją ponownie, to będziemy musieli przechodzić ją od nowa.

Przed przystąpieniem do wykonywania głównych zadań dobrze jest zwiedzić miasto, aby jak najlepiej opanować sposób poruszania się Spidera. Drugą sprawą jest sama walka. Generalnie do zadawania ciosów służą przyciski myszki i wciskanie ich w różnej kolejności, bez większego ładu i składu, wystarczy na ogół to rozprawienie się z większością oponentów. Warto jednak umieć zadać chociaż kilka combosów, które niejednokrotnie mogą przeważać szalę zwycięstwa na naszą stronę. Kombinacje ciosów są dostępne w opcjach, a często zostają wyświetlane również po zakończeniu misji.

Naszego bohatera charakteryzują trzy współczynniki: życie, zwalnianie czasu i poziom „agresji”. Pierwszy wydaje się oczywisty. Drugi (niebieski pasek w lewym górnym rogu) pokazuje przez ile czasu Spider może jeszcze korzystać ze spowolnienia czasu (klawisz „Q”). Dzięki zastosowaniu go całe otoczenie znacznie zwalnia, a nasz heros może na spokojnie rozprawić się z oponentami lub zaoszczędzić kilka sekund w zadaniach czasowych. Z kolei poziom agresji umożliwia Spiderowi zadawanie specjalnych, silnych ciosów. Jednak aby z niego skorzystać trzeba najpierw napełnić jego pasek poprzez obijanie rywali.

Bardzo ważną umiejętnością w trakcie walki jest przeprowadzanie kontrataków, czego zostaniesz nauczony w misji treningowej. Początkowo może się to wydawać zbędne, ale w późniejszych zadaniach może zadecydować o życiu lub śmierci. Otóż kiedy tylko nad przeciwnikiem pojawi się żółta ikonka z pięścią zawsze staraj się wcisnąć spowolnienie czasu i przeprowadzić atak. Jeśli tego nie zrobisz to bardzo prawdopodobne, że oberwiesz, a kilka mocniejszych ciosów i Spider już więcej się nie podniesie.

Podczas rozgrywki często trzeba być bardzo cierpliwym i skoncentrowanym. Dotyczy to przede wszystkim walk z silnymi bossami, których trzeba czasem obijać nawet kilkanaście minut. W takich chwilach trzeba konsekwentnie robić swoje i nie zmieniać techniki, jeśli obecna przynosi efekty. Nie raz zdarzyło mi się, że kiedy miałem już bossa na wykończeniu chciałem przyspieszyć jego zgon, ale na ogół kończyło się to dla mnie fatalnie. Chwila nieuwagi i Spider naprawdę szybko wyzionie ducha.

Bardzo intuicyjną sprawą w grze jest nawigacja. Wszystkie misje wybieramy z poziomu mapy (klawisz „M”). Jeśli zdecydujemy się na jakieś zadanie to zatwierdzamy je spacją, dzięki czemu po wróceniu do normalnego widoku pojawi się wskaźnik, pokazujący gdzie mamy się udać. Tego typu wskaźniki pojawiają się też często w trakcie samych zadań, co znacznie ułatwia znalezienie drogi lub jakiegoś przeciwnika. Jeśli jednak czasem pogubisz się to skorzystaj ze specjalnego trybu widzenia (klawisz „1”), który pokaże przeciwników za ścianą oraz wszystkie kluczowe przedmioty i elementy otoczenia.

Jeśli ktoś nie ma ochoty wykonywać typowych zadań, popychających fabułę naprzód, to można skorzystać ze sporego asortymentu zadań pobocznych. Można podzielić je na dwa rodzaje. Pierwsze to różnego rodzaju wyzwania (Activities), natomiast drugie to generowane losowo krótkie misje w których walczymy z przestępcami (Crime Fighting). Wyzwania można podzielić na cztery kategorie:

- Race – inaczej mówiąc wyścigi. Musimy jak najszybciej przebyć wytyczoną trasę.

- Skydive – zaliczanie kolejnych punktów kontrolnych, w trakcie spadania z dużej wysokości.
- Combat Tour – bicie wrogów na czas.
- Bomb Tour – rozbrajanie bomb w wyznaczonym limicie czasowym.

Jeśli chodzi o walkę z przestępczością to po prostu trzeba dużo chodzić po mieście, a na pewno coś się trafi. W obu typach zadań można posłużyć się mapą. W wyzwaniach trzeba wejść w zakładkę Activities i wybrać interesującą nas konkurencję, natomiast w przypadku Crime Fighting na mapie zostaną zaznaczone rejony o największym wskaźniku przestępczości. Tam też czeka na nas najwięcej zadań związanych z gangsterami. Jeśli w tego typu dzielnicach wykonamy wszystkie zadania to bandyci wynoszą się stamtąd, a region staje się bezpieczny.

# Opis przejścia

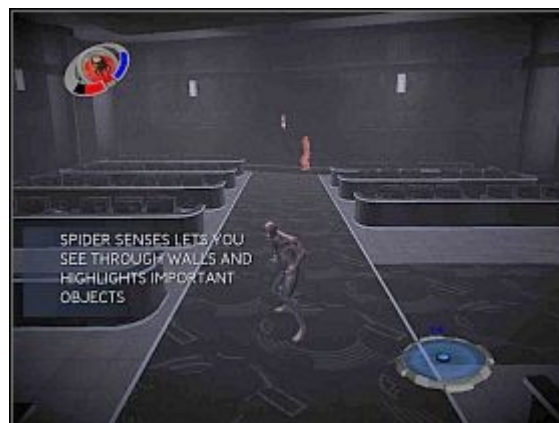
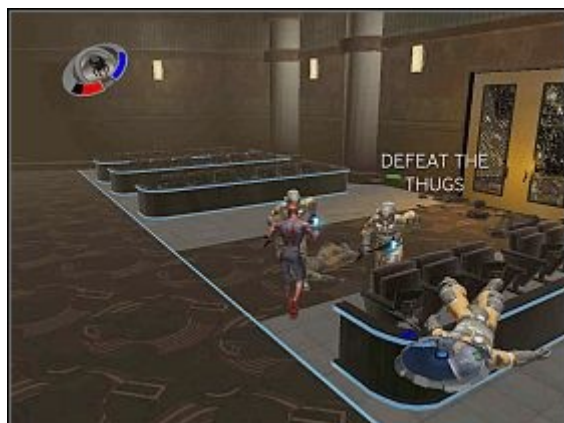
## T r e n i n g



Gra rozpoczyna się od obowiązkowego treningu, mającego zapoznać nas z podstawami rozgrywki. Twoim pierwszym celem będzie rozprawienie się z kilkoma zbirami, którzy wtargną do pomieszczenia [1]. Po prostu naciskaj przyciski myszki, aż nie padną oni trupem. Zauważ, że lewy przycisk myszki odpowiada lekkiemu, natomiast prawy mocnemu atakowi. Wkrótce do pomieszczenia wparują kolejni przeciwnicy, jednak aby ich pokonać będziesz musiał przeprowadzić kontratak. Aby to uczynić wciśnij i przytrzymaj „Q” (spowolnienie czasu). Kiedy wróg będzie chciał cię zaatakować pojawi się nad nim żółta pięść [2]. Właśnie wtedy musisz przeprowadzić kontratak.



Rozpraw się w identyczny sposób z jeszcze jedną grupą zbirów, po czym opuść pomieszczenie przez pobliskie drzwi [1]. Skręć w lewo i korzystając ze spacji, wskocz po gruzach [2] na górę.



W kolejnym pomieszczeniu czeka cię następna walka z kilkoma przeciwnikami [1]. W czasie wyprowadzania ataku wciśnij Caps Lock, dzięki czemu twoje ciosy staną się jeszcze skuteczniejsze. Kiedy skończysz wciśnij „1”. Przejdiesz do specjalnego trybu widzenia. Odwróć się w stronę ściany z prawej, gdzie ujrzysz wroga montującego bombę [2]. Kiedy ta wybuchnie, przejdź przez dziurę, która powstała.



W następnym pomieszczeniu podejdź do ściany [1] i wciśnij „E”. Dzięki temu wdrapiesz się na nią. Wejdź na sufit i skorzystaj ze specjalnego trybu widzenia, aby szybko zlokalizować dwie bomby [2]. Podejdź do nich i przytrzymaj „E”, co spowoduje ich zneutralizowanie.



Przejdź do następnego pokoju. W oddali zobaczysz przeciwnika. Wciśnij i przytrzymaj „E”, co spowoduje, że zaplączesz go w swoją sieć [1]. Kiedy się z nim rozprawisz, dojdź do końca korytarza i skręć w prawo. Teraz musisz wcisnąć i przytrzymać lewy Shift i przebiec sprintem przez hol [2].