

Spider-Man



Amblikmees

PlayStation

KANGELASE SÜND

Noores eas orvuks jäänud Peter Parker elab New Yorgis Queensis koos oma armastatud tädiga May ja onu Beniga. Peter on heasüdamlik, pisut üksildane teismeline, kelle elu on täiesti tavaline ja põhiliselt koolitöö.

Ühel külaskäigul uurimisinstituuti näidatakse Peteri klassile ämblikega tehtud geneetiliste eksperimentide tulemusi. Peterit hammustab üks geneetiliselt muundatud ämblik. Järgmisel hommikul märkab Peter imestusega, et ta nägemine on muutunud värtsheaks ning kõhetu keha ühtäkki lihased – tema keha on nüüd uskumatu kiire ja ta käed on suutelised liimina igale pinnale kleepuma.

Peter õpib vähehaaval üha paremini oma jõudu valitsema. Ta hakkab kasutama oma „ämblikutaju“, üleinimlikku jõudu, kiirust ja liikuvust strateegiliselt, et imponeerida kenakesele Mary Jane'ile. Alles pärast oma õnnetu pagururüütu surma jõuab temani teadmine, et „suured võimed nõuavad ka suurt vastutust“. See on põhimõtte, mis teeb ebatavalisi võimeid omavast teismelisest atraktiivsest ämblikmehest, superingelase, kes kaitseb linna lõpmatu hulga ohtude eest.

Aga OsCorpi laboratooriumis on sünninädal ämblikmehele tähtsaks.

Kas olete valmis väljakutset vastu võtma?

PÕHIMENÜÜ



„Ämblikmehe” mängu alustades tehke valik järgmiste asetuste hulgast.


START

Valige see asetus uue mängu alustamiseks või treeningprogrammi sisenemiseks.



Märkus: menüüst Start saab siseneda vaid baastreeningu tasemele, kõigi teiste treeningtasemetele sarnaselt menüü Specials kaudu.

LOAD/SAVE (LAADIMINE/SALVESTAMINE)

Valige see asetus mängu laadimiseks või salvestamiseks. Aijärgnevate asetuste saamiseks vajutage vastavale nupule.

Load Game Data (Mälukaardidest laadimine): salvestatud mängu laadimiseks ükskõik kumba mälukaardipesast salvestatud mälukaardilt. Kasutage vasakut analoogjuhtkangi või suunanuppe (üles/allas) valimaks mälukaarti kirs 1. pesas või 2. pesas, kinnitamiseks vajutage nupule .

Save Game Data (Mängu andmete salvestamine): käimasoleva mängu salvestamiseks ükskõik kumba mälukaardipesas olevale mälukaardile. Kasutage vasakut analoogjuhtkangi või suunanuppe (üles/allas), valimaks 1. või 2. mälukaardipesa.

Kui laadite või salvestate mängu, peate määratlema mälukaardipesa. Mälukaardipesa valimiseks vajutage suunanuppudele (vasak/parem) ja siis valiku kinnitamiseks nupule . Põhimenüüsse pöördumiseks vajutage nupule .

CONTINUE (JÄTKAMINE)

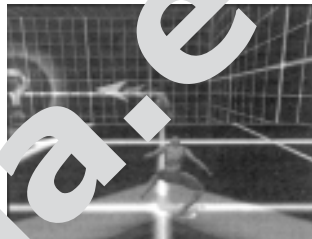
Valige see asetus poolelioleva mängu jätkamiseks või mälukaardilt laaditud mängu mängimiseks.

TRAINING (TREENING)

Treeningutasemed on mõeldud Ämblikmehe põhioskuste omandamiseks.

BASIC TRAINING (BAASTREENING)

Ämblikmehe võimetest ülevaate saamiseks järgige küsimärke, mis läbivad kogu treeningutaset.



BASIC COMBAT (PÕHILISE VÕITLUSVIISI TASE)

Minge kõrilõikajatega mees mõtte vastu võitlusesse Eelne Saw McTav' maadlusringis. See tase annab teile põlvõlbed maapinnal toimiva võitluse.

BASIC AIR COMBAT (PÕHILISE ÕHUVÕITLUSVIISI TASE)

Üks asi on oma lõbuks linnas ühest katuselt teise liuetä, teine asi on võidelda peadpööratavates kõrgustes selle turjuga nagu Green Goblin. See tase annab teile põhioskused õhuvõitluseks. Järgige kompassi suhtemargiilt sihtmärgile kulgedes, rünnates samas ka teie enna vastu ootetulevaid ratsionaarseid objekte. Kui palju võtab teil aega kõikide sihtmärki hävitamine? (Vt 118 „Aerial Combat 101 (Õhuvõitlus 101)“.)

TARGET SWITCHING (SIHTMÄRKIDE LÜLITUMINE)

Kui liigutakse režimiga Camera Lock, võimaldab parem analoogjuhtkang Ämblikmehel ringi liikuda objektide juures. Kui aga sihtmärk tuleb esile äkki, kasutage paremat analoogjuhtkangi objekti juurde minekuks. Tulistage välja võrk, et objekt purustada või mõju objekte suudate lüüa?

BASIC SWING TRAINING (KIIKUMINE, HOOGLEMINE ÕHUS VÕRGU ABIL)

Tee üheks läbi õhu, vältides seinu, põrandaid ja lagesid. Hoides all kiikumisnuppu, saavutate sirgliikumisel lisakiiruse. Punastel aladel maandumine toob kaasa viiesekundilise karistuse. Kui kiiresti hooglete ühest punktist teise?

ADVANCED SWING TRAINING (KÕRGEMA TASEME HOOGLEMISTREENING)

Kui kiiresti võite läbida selle keeruka labürindi? Pidage meeles, punastele aladele maandumine toob kaasa viiesekundilise karistuse.

COMBO SYSTEM (KOMBINATSIOONIDE SÜSTEEM)

Nii nagu Ämblikmees, avastades endas uusi võimeid, omandate ka teie mängu vältel uusi rünnakukombinatsioone. Kombinatsioonid algavad lihtsa rusika- või jalahoobiga, aga võivad koosneda ka kuni kolmest üksteisele järgnevast erinevast liikumisest, mis annab ka erineva tulemuse.

Erinevate kombinatsioonide kasutamine annab ka mängu antud taseme lõpetamisel stiilipunkte, seega on teile

kasulik nende kokkusobitamine, mille eest võite saada maksimaalselt boonuspunkte. Otsige hoolega Kuldse Ämbliku ikoone, mis annavad uusi kombinatsioonivõtteid ja keerukamaid võrgurünnakuid. Mõned on kergesti leitavad, mõned võivad olla teie taseme ulatuses peidetud. Minge pausimenüüsse ja valige Combat Controls (võitluse juhtnupud), et näha, millised võitlusviisid on teie jaoks avatud ja millele need kombinatsioonid te näete.



AERIAL COMBAT 101 (ÕHUVÕITLUS 101)

See sektsioon aitab teil saavutada kiiret õhuvõitluses

Continuous Web Swinging (Pidev looglemine)

Alustamiseks vajutage nupule **R2**. Kui olete juba liikumises, võite vabalt juhtida end keskkonnas ja keskenduda ümbruse avastamisele. Vaenlaste lokaliseerimiseks kasutage kõrgusmõõturit ja kompassi.

Camera Lock (Fikseeritud kaamera)

Kui olete vaenlase asupaiga küllalt lähedal, rakendage nupule Camera Lock. Režiim Camera Lock on eriti kasulik õhuvõitluses. Samal režiimil on kaamera fikseeritud sihtmärgi peale ja keskendab sihtmärki talle lähenemisel.

Manoeuvring (Manööverimine)

Võrgul kiikumine annab teile manööverimisruumi, kuid kõige efektiivsem võimalus kiireks pöördumiseks vaenlase suunas on võrguniidi läbilõikamine nupule **X** vajutades (vajutage nupule **X** kaks korda kiiresti, tahate teha topelthüpet). Suunake end soovitud suuna ja liiguge jälle võrgul kiikumisele, vajutades nupule **R2**. (Märkus: Mängu andmetel Easy ja Normal on teil võime end suunata sihtmärgi poole nupule **R2** vajutades, kui kaamera on samal ajal režiimil Camera Lock).

Combat (Võitlus)



Lähenedes vaenlasele režiimil Camera Lock, näete, et teda ümbritsev peen võrgustik muutub punasest roheliseks. Kui võrgustik on roheline, seadke end valmis võrgulöögiks, vajutades nupule **▲**, või jalalöögiks (kui olete küllalt lähedal), hoides all nuppu **○**. Lähedal olles võite lüüa vaenlast, vajutades nupule **■**. Kuna löök põhjustab võrguniidi purunemise, ärge unustage lülitada tagasi võrgul kiikumisele, enne kui te liiga palju kõrgust kaotate. Lisaks on Ämblikmehe võime kinni haarata oma vastaseid. Kui olete täpselt vastase kohal, vajutage ühe korra hüppenupule (või kaks korda, kui vajate suuremat kõrgust) ning seejärel hoidke nuppu all, et maanduda haaramismanöövriks. Kui olete vaenlase kinni võtnud, võite anda talle paar korralikku hoopi. Jälgige kõrgusmõõturit, muidu võite alla kukkuda.

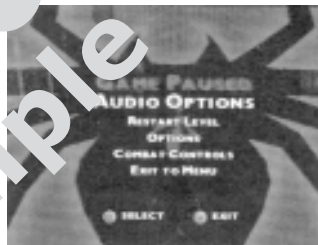
Harjutage pisut ning siis ei saa õhukurjategijad enam linnatänavate kohal rahus olla.

MÕNED ÜLDISED VIHJED


- Mõnel mängutasandil peab Ämblikmees päästma tsiviilisikuid. Selleks seiske tegelase ette ja vajutage löögi/tegevuse nupule, sellega korjate tegelase üles. Kandes inimest ja kiikudes võrgul saab Ämblikmees teha vaid ühe hoogemise. Õhus püsimiseks hoidke all õhus kiikumise nuppu. Inimese mahapanemiseks vajutage löögi/tegevuse nupule.
- Mõne ukse avamiseks ja takistuste ületamiseks tuleb need lahti saada. Lüliti aktiveerimiseks seiske näoga paneeli poole ja vajutage löögi/tegevuse nupule.
- Mõne ukse avamiseks on aga vaja võtit. Võtmed on erinevate vaenlaste käes ja Ämblikmehe ülesandeks on need üles leida. Kui Ämblikmehel on võti, tuleb tal leida õige uks, mis siis juba automaatselt avaneb.
- Kui olete ümbritsetud suure hulga kõrilõikajatega, kasutage võitukupli-kendega arvete õiendamiseks.
- Üle takistuste saamiseks või kõrgtelkruvassidele tõusmiseks kasutage topeighthüpet.

PAUSE MENU (PAUSIMENÜÜ)


Mängu ajal pausimenüü saavutamiseks vajutage nupule START. Menüüs liikumiseks kasutage suunit analoogjuhtkangi või suunanuppu. Sooviud asetuse väljavalmiseks vajutage nupule . Tagasi-pöördumiseks nupule . Mängu naasmiseks võib vajutada ka nupule START.



AUDIO OPTIONS (HELITASETUSED)


Helitugevuse nuppu reguleerimiseks liigutage vasakut analoogjuhtkangi või suunanuppu üles/allas. Helitugevuse reguleerimiseks liigutage vasakut analoogjuhtkangi või suunanuppu vasakule/paremale. Pausimenüüsse naasmiseks vajutage nupule .

RESTART LEVEL (TASEME UUESTI ALUSTAMINE)

Käimasoleva mängutaseme uuesti alustamiseks vajutage nupule .

CONTROLS (ASETUSED)

Control Style (Nuppude asetused)

Vajutage nupule , et kasutada kas juhtnuppude tava- või lisafunktsioone.