

Spider-Man FAQ/Walkthrough (Dutch)

by PSC_Patterson

Updated to vFinal on Feb 24, 2007

```
+-----+
|
|  SPIDER-MAN
|
|  FAQ/Walkthrough voor PlayStation - Geschreven door Patt3rson
|
|  Laatste versie, sinds 24 februari 2007 - Copyright Patt3rson
|
|  patt3rson(at)gmail(punt)com - www.gamechoice.nl
|
+-----+
```

```
=====
= I N H O U D S O P G A V E =
=====
```

\ 1 / INTRODUCTIE /

- 1A - Rechten
- 1B - Toevoegingen
- 1C - Voorbereiding

\ 2 / GAME /

- 2A - Verhaal
- 2B - Personages
- 2C - Besturing

\ 3 / WALKTHROUGH /

- 3A - The Bank Heist
- 3B - Sting Of The Scorpion
- 3C - Rhino's Rampage
- 3D - Enter Venom
- 3E - The Symbiote Invasion
- 3F - The Masterminds

\ 4 / AFSLUITING /

- 4A - Slotwoord
- 4B - Credits

```
=====
= 1 = I N T R O D U C T I E =
=====
```

/ _1_ \ \ A / RECHTEN /

Het schrijven van FAQ's en walkthroughs vergt veel tijd en moeite, schrijvers steken er dan ook een hoop werk in. Werk stelen van anderen is uit den boze en één van de ergste misdaden die je in het schrijven kunt begaan. Bovendien is het strafbaar, want alle bestanden op sites vallen onder de internationale wet van kopieerrechten en gebruik zonder toestemming is dus aan te vechten via de

rechtbank.

De nieuwste versie van dit bestand is meestal te vinden op <http://www.gamefaqs.com>. Voor vragen en of opmerkingen over dit bestand, waaronder ook de walkthrough, kan men ook terecht op onderstaand adres. Alleen serieuze vragen waarvan het antwoord niet in dit bestand te vinden is zullen worden behandeld.

Dit document mag niet verspreid of gekopieerd worden in delen of in het geheel. Dit bestand mag alleen geprint of opgeslagen worden voor eigen gebruik. Voor gebruik op andere manieren of locaties moet eerst schriftelijke toestemming van de auteur verkregen worden. Toestemming kan aangevraagd worden op onderstaand adres, maar wordt niet gegarandeerd! Tref je het bestand op een andere plek aan dan de locaties die hier onder staan weergegeven laat het dan weten via hetzelfde adres.

[CONTACTADRES]

patt3rson(at)gmail(punt)com

[TOEGESTANE LOCATIES VAN DIT DOCUMENT]

<http://www.gamechoice.nl>

<http://www.gamefaqs.com>

<https://www.neoseeker.com>

<http://www.supercheats.com>

/ _1_ \ _____
 B / TOEVOEGINGEN /

SuperCheats is toegevoegd aan de toegestane locaties van dit document. Daardoor zijn er een aantal aanpassingen gedaan in de secties Rechten en Credits.

/ _1_ \ _____
 C / VOORBEREIDING /

Voor een review en beoordeling van de game ga je naar <http://www.gamechoice.nl>. Lees eerst onderstaande tips voordat je met de game of het lezen van de walkthrough begint. Deze aanwijzingen bevatten waardevolle informatie over het gebruik van de FAQ of de game.

Ik heb deze game gespeeld op de Easy moeilijkheidsgraad en de walkthrough is daar dan ook op gebaseerd. Als je een andere moeilijkheidsgraad kiest kan het zijn dat de walkthrough niet overeen komt met wat jij meemaakt. Kies dus ook voor Easy als je deze walkthrough wilt volgen.

De route in een level kan je meestal volgen aan de hand van het kompas dat rechts onder in beeld staat. Vooral in de levels waarin je van gebouw naar gebouw moet slingeren is dat kompas erg handig. Meestal verwijs ik ook naar de richting waar dat kompas naar toe wijst als richting om in verder te gaan. Ook binnen kan je aan de hand van het kompas de route naar het einde vinden.

Spider-Man is een 3D game met een nogal irritante camera die je helaas niet goed zelf kunt besturen. Het is daarom belangrijk dat je niet als een gek rond gaat kijken als je ergens komt, want meestal verwijs ik naar een richting ten opzichte van waar je vandaan kwam. Je moet dus goed opletten waar je vandaan kwam zodat het makkelijker te begrijpen is waar je naar toe moet.

=====
= 2 = G A M E =
=====

/ 2 \ _____
\ A / VERHAAL /

Er wordt een uitvinding gestolen van doctor Octavius door iemand die zich voordoet als Spider-Man. Peter Parket, die toevallig aanwezig is, laat het er natuurlijk niet bij zitten dat iemand hem er in luist. Hij probeert er achter te komen wie dit op z'n geweten heeft, maar hij wordt steeds meer in de situatie verstrengeld.

Spidey ontmoet een heleboel bekende personen tijdens zijn avontuur, waarvan sommige aan zijn kant staan en andere niet. Black Cat wordt ontvoerd en ook Mary Jane moet er aan geloven, dus neemt Spidey het op tegen Scorpion, Venom, Rhino, Mystério, Carnage en Doc Ock om uiteindelijk de stad ook van de mist te redden.

/ 2 \ _____
\ B / PERSONAGES /

[SPIDER-MAN]

In het normale leven is hij nerd Peter Parker die voor de Daily Bugle foto's maakt. Als er echter weer een slechterik de kop op steekt gaat Spider-Man er op uit om hem te stoppen. Deze keer zijn dat Doc Ock en Carnage.

[BLACK CAT]

Felicia, eerst gewoon een vriendin van Peter Parker, veranderde ooit in een goede superheld in een blauw strak pak. Spider-Man krijgt in deze game wat hulp van haar en moet haar ook zien te redden.

[DOC OCK]

Doctor Octavius is een gekke wetenschapper die zijn uitvingen ook op zichzelf gebruikt. Hij heeft dan ook vier metalen grijpparmen die hij zonder moeite kan besturen. Hij is de slechterik die de mist verspreidt over de stad.

[VENOM]

Eddie Brock werkt ook voor de Daily Bugle en denkt zijn pech aan Spidey te danken te hebben. Door een symbiote verandert hij in het wezen Venom, die Spidey in de game eerst tegenstaat en hem dan helpt.

[CARNAGE]

Carnage is een andere symbiote die ooit de controle kreeg over misdadiger Cletus Cassidy. Hij spant nu samen met Doc Ock en creëert ook Monster Ock als Spidey hem scheidt van Cassidy en hij bezit neemt van Doc Ock.

[SCORPION]

Scorpion is door toedoen van Jameson verandert in een freak en wil Jameson daar nu voor straffen. Spidey moet zich dan ook haasten naar de Daily Bugle om Jameson te redden.

[RHINO]

Rhino is een leeghoofd dat het alleen van z'n pure kracht moet hebben. Helaas weet hij hier niet echt goed gebruik van te maken. Spidey verslaat hem door hem overal tegen op te laten botsen.

[MYSTERIO]

Aan het begin van de game steelt een nep Spider-Man een uitvinding van Doc Ock en Spidey verdenkt Cameleon of Mystério. Het blijkt Mystério te zijn die het Spidey met zijn goocheltrucs aardig lastig maakt.

[JAMESON]

Jonah Jameson is de baas van de Daily Bugle krant en heeft iets tegen Spider-Man. Toch zet Spidey zich in om Jonah te redden van Scorpion, die mede door hem zo geworden is.

[LIZARD]

Een altijd vriendelijke dokter en vriend van Spider-Man verandert door genetische testen in een hagedis. Spidey komt in het riool van Lizard en moet daar zijn creaties verslaan die nu onder controle staan van Doc Ock.

[PUNISHER]

De Punisher duikt op aan het einde van het spel. Spidey zit hem dwars, maar als ze er achter komen dat ze hetzelfde doel hebben houdt hij zich op de achtergrond.

[DARE DEVIL]

Deze mysterieuze superheld die zonder zicht de misdaad bestrijdt komt niet veel voor in de game. Hij heeft in de game een gesprek met Spider-Man en troeft aan het einde de Punisher af tijdens het kaarten.

[HUMAN TORCH]

Ook deze superheld, onderdeel van de Fantastic Four, heeft niet zo'n grote rol. Hij geeft Spidey een tip over Venom en feest er aan het einde op los met Black Cat.

[MARY JANE]

Mary Jane is de vrouw van Peter Parker en dat weet Venom. Venom weet ook dat Peter Parker Spider-Man is, dus hij ontvoert Mary Jane om Spider-Man te pakken te krijgen. Spidey moet haar dan ook redden.

/ 2 \
\ C / BESTURING /

Hieronder staan alle knoppen van de PlayStation controller. Niet alle knoppen hoeven een functie te hebben in het spel zelf! Dit zijn de standaard instellingen, het is mogelijk dat de besturing naar eigen wens in te stellen is! Check de handleiding of de menu's om er achter te komen hoe.

PIJLTJES:

Boven	- Beweeg speelfiguur naar voren
Beneden	- Beweeg speelfiguur naar achter
Links	- Beweeg speelfiguur naar links
Rechts	- Beweeg speelfiguur naar rechts

SYMBOLLEN:

Driehoekje	- Web gebruiken
Kruisje	- Springen
Vierkantje	- Slaan
Rondje	- Schoppen

SCHOUDER:

L1	- Richten
L2	- NIET IN GEBRUIK
R1	- Zip
R2	- Webslingeren

STICKS:

L3	- NIET IN GEBRUIK
Linker Analooog	- Beweeg speelfiguur
R3	- NIET IN GEBRUIK
Rechter Analooog	- NIET IN GEBRUIK

FUNCTIE:

Start - Pauze
Select - NIET IN GEBRUIK

=====

= 3 = W A L K T H R O U G H =

=====

/_3_\ _____
_A / THE BANK HEIST /

Je wordt aangesproken door Black Cat en krijgt wat tips. Iedere keer dat je tegen een blauw vraagteken aan loopt duikt ze weer op om je wat nieuws te vertellen. Ga aan de rand van het gebouw staan in de richting van je kompas en druk op R2 om naar het gebouw toe te slingeren, er staat vrij groot New York op. Op dit gebouw vind je weer een vraagteken en ook een web vulling. Slinger naar het volgende gebouw in de richting van je kompas en je Spider Sense gaat af. Versla dan ook de tegenstander op het dak en spring naar het lager gelegen deel er achter. Daar loopt ook nog een vijand rond die je uit moet schakelen. Aan de rand liggen ook een web vulling en gezondheid. Kijk naar je kompas en slinger naar het volgende gebouw. In de inham schakel je de slechterik uit. Slinger weer verder naar het volgende gebouw en op de eerste richel knok je weer iemand omver. Klim helemaal omhoog en schakel daar weer iemand uit. Als je nu naar het volgende gebouw slingert zie je een tussenstukje en ga je door naar het volgende deel van het level.

Slinger naar het gebouw schuin links voor je en vanaf daar naar het gebouw met de grote vier op het dak. Daar ligt de eerste stripboekcover. Ga terug naar het vorige gebouw en door naar het volgende in de richting van je kompas. Op dat dak vind je gezondheid en een vraagteken. Als je naar het volgende gebouw slingert zegt Spidey iets over hier naar binnen kunnen en het Jade Syndicate. Op het dak lopen vijf vijanden rond die je allemaal moet uitschakelen. Zorg dat je de gezondheid en de web vulling hebt gevonden voordat je de laatste uitschakelt, want daardoor ga je automatisch door naar het volgende level.

Schakel meteen de vijand uit die voor de deur heen en weer loopt en ren dan verder door de hal. Verderop is weer een vijand, reken daar mee af voordat je de grote ruimte binnen gaat. In de lift links ligt nog web vulling. Druk R1 om naar het plafond te gaan, vanaf daar kan je vrijwel ongezien rond kruipen. De witte stip op de grond geeft aan op welke plek je terecht komt als je weer R1 drukt. Kruip over het plafond tot je een werkhokje ziet met er in een gijzelaar en een web vulling. Zip met R1 naar beneden achter de terrorist en mep hem neer. De gijzelaar is bevrijd, maar een andere vijand komt waarschijnlijk naar je toe dus web hem snel neer voordat hij schiet. Je ziet iets verderop een rooster op de grond liggen, daarboven zit in het plafond een schacht waar je in moet kruipen. Laat je via de andere schacht de andere kamer in zakken. Reken af met een vijand en raap de web vulling op. Druk in de juiste volgorde op de knoppen (Één, twee en drie!) met vierkantje en er komen na de laatste knop twee tegenstanders op je af. Web ze neer en ga naar buiten. In het ander werkhok ligt nog een web vulling, pak deze en volg dan de gang verder waar de gezondheid in ligt. Schakel in totaal drie vijanden uit in het volgende gebied waardoor je weer wat gijzelaar bevrijdt. In het eerste werkhok kan je een stoel optillen met vierkantje om de tweede stripboekcover te vinden. Volg het kompas naar een lift om dit level te eindigen.

Meteen om de eerste hoek staat een vijand met z'n rug naar je toe dus sla hem van achter in elkaar. Links ligt een web vulling en verderop aan de linkerkant zitten steeds stukken die van elkaar gescheiden zijn met een muur. In ieder gebied zit een vijand met een gijzelaar, dus schakel de vijanden uit om de

gijzelaars te redden. Om ze snel uit te schakelen kan je een plantenbak naar ze toe gooien. In het laatste stuk vind je gezondheid en aan de andere kant van de ruimte kan je via het plafond een schacht in kruipen. In de kamer waar je uit komt staan twee vijanden en als je ze uitschakelt verschijnt er een derde. Reken ook met hem af en ga door de doorgang waar hij uit kwam. Na het detectiepoortje vind je twee web vullingen. Druk eerst op de knop waar Secure Area 2 boven staat om de kluis te openen en druk dan op de andere knop links er naast om een timer te starten. Ren snel naar binnen en schakel de drie vijanden uit voordat ze iets kunnen doen. Als je dat gedaan hebt keer je terug naar de vorige gang, daar ligt de derde stripboekcover. Pak dan snel de bom op met vierkantje en loop er mee naar de grote kluis die je net geopend hebt. Gooi er niet mee, daar gaat de timer sneller van lopen. Je kunt hem wel de kluis in gooien, want daarna hoeft je alleen maar op de Secure Area 2 knop te drukken om het level te eindigen.

/_3_\
\ B / STING OF THE SCORPION /

Dit level is een race tegen Scorpion. De bedoeling is dat je gewoon je kompas volgt en zo snel mogelijk het eindpunt bereikt voordat het hoofd van Scorpion bij het hoofd van Jameson is. Slinger dus naar het gebouw recht voor je en daarna naar het gebouw iets naar links. Laat de muur los, draai in de richting van je kompas en druk R2 om verder te slingeren. Onderweg kan je de boeven wel uitschakelen, maar om tijd te besparen kan je ze beter gewoon negeren. Vanaf hier slinger je door naar een gebouw met een antenne links op het dak en vanaf daar naar de wolkenkrabber met drie verschillende niveaus. Op het middelste niveau vind je de volgende stripboekcover, op het hoogste niveau staan twee vijanden en is een web vulling te vinden. Slinger verder van gebouw naar gebouw in de richting van je kompas tot je uit komt bij de Daily Bugle. Als er niet een gebouw precies recht voor je staat in de richting van het kompas dan neem je een klein omweg via gebouwen die schuin voor je staan.

Bij de Daily Bugle begint het eerste gevecht tegen een baas, natuurlijk Scorpion. Zijn aanvallen zijn niet zo gevarieerd. Blijf in ieder geval op een afstand, want met schoppen en slaan bereik je niet veel en bovendien slaat hij hard terug. Pas op voor zijn staart door uit de buurt te blijven en weg te springen. In de kamer zijn alle meubelstukken en planten op te pakken zodat je ze naar Scorpion kunt gooien. Ook de web bal is handig, deze doe je door tegelijk naar voren en driehoekje te drukken. Je moet zorgen dat hij de aandacht op jou blijft richten en niet op Jameson. Jameson heeft ook een levensbalk en als deze leeg is dan heb je verloren. Als de levensbalk van Scorpion halverwege is dan rent Jameson naar de volgende kamer en Scorpion gaat er achter aan. Zorg dat je al het meubilair in de eerste kamer kapot hebt gemaakt zodat je een stripboekcover kunt oprapen die dan verschijnt. In de volgende kamer gooi je weer meubels naar Scorpion toe tot hij verslagen is.

In een filmpje ontmoet je Dare Devil en daarna word je achterna gezeten door een helikopter die op je schiet. Beweeg dus snel en slinger in de richting van je kompas door het level. Je ziet wat de helikopter op gaat blazen, dus je hoeft er alleen maar van uit de buurt te blijven. Negeer alle vijanden en baan je een weg door het level, pak wel onderweg zo veel mogelijk gezondheid en web vullingen op. Voordat je naar een gebouw springt met allemaal houten platen er op blijf je even op het gebouw er voor staan. Schakel de twee vijanden uit die naar buiten komen rennen en loop dan dicht langs de twee grootste blokken zodat de helikopter ze kapot schiet. In één van de twee ligt een stripboekcover. Als je deze hebt slinger je naar het grote gebouw met de houten platen.

Klim hier alleen over de ramen, niet over de houten platen! Dat is waar de helikopter op schiet, dus daar wil je niet zijn. In het tweede stuk moet je

soms wel over houten platen klimmen om verder te komen, dus doe het snel om niet geraakt te worden. Iets hoger krijg je een checkpoint en er gaat iemand op je staan schieten met een vizier. Blijf zo veel mogelijk uit het vizier terwijl je naar boven kruipt. Na dit stuk is er nog één kort stuk waarin de helikopter weer raketten op je af schiet. Je moet verplicht over houten platen heen, dus kijk goed naar waar de helikopter op schiet zodat jij daar niet bent. Als je op het dak van het gebouw komt heb je dit deel weer gehad.

Slinger door naar het gebouw met de twee rood en witte torens er op en vanaf daar naar het hotel. Rechts van het hotel is een metalen constructie, spring daar naar toe en slinger verder naar een hijskraan in de verte. Vanaf de bovenkant kan je er in gaan en daar een pantser vinden naast nog een stripboekcover. Klim de hijskraan weer uit en slinger en spring door het level in de richting van het kompas. Blijf niet te lang op de blokken staan die aan de hijskranen hangen want deze vallen naar beneden. Uiteindelijk kom je bij een groot gebouw waar je weer omhoog moet klimmen.

Klim naar de linker kant van het gebouw en dan naar beneden om op een richel nog een stripboekcover te vinden. Op dit gebouw staat een metalen constructie, klim langs de binnenkant omhoog om zo veel mogelijk buiten schot te blijven. Onderweg word je wel beschoten door iemand met zo'n vizier dat over je heen beweegt. Boven klim je op de hijskraan en slinger je door naar het volgende blok om dit deel te eindigen.

Het laatste deel van het level bestaat weer uit het vluchten over daken en hijskranen. Volg de route naar een dak met twee grote dakramen. De helikopter zal deze kapot schieten, spring daarna er door naar beneden en schakel de vijanden uit. Schiet aan één kant een web bal door het gebroken glas van wat ramen om er achter een stripboekcover te ontdekken. Pak deze en volg de route verder door het level heen. Na wat hijskranen kom je bij een gebouw met weer wat rood en witte torens er op. Er volgt een filmpje en je hebt het level gehaald.

/ 3 \
\ C / RHINO'S RAMPAGE /

Dit level bestaat alleen uit het verslaan van Rhino en is daarom vrij kort als je weet wat je moet doen. Je kunt op twee manieren schade op hem doen. In het level staan wat elektrische torens en in iedere hoek een explosieve ton. Door er voor te gaan staan komt Rhino op je af rennen, spring op het laatste moment weg zodat hij er tegen aan beukt. Doe dit eerst bij de tonnen in de hoeken, want als deze allemaal kapot zijn verschijnt er een stripboekcover in het midden van de arena. Daarna probeer je Rhino tegen de elektrische torens aan te laten beuken, dit kan twee keer per toren. In dit geval kan je ook een toren tussen jou en Rhino houden waardoor hij nooit bij je kan komen. Als dit vaak genoeg lukt raakt z'n levensbalk op en heb je hem verslagen.

/ 3 \
\ D / ENTER VENOM /

Opnieuw is het een level dat je snel moet doorkruisen, want je moet Venom bij zien te houden. Boven in beeld zie je weer een balk met links het hoofd van Spidey en rechts het hoofd van Venom. Als Spidey's hoofd helemaal links het einde van de balk raakt dan heb je verloren en moet je overnieuw beginnen. Venom is niet constant in beweging, af en toe stopt hij even zodat je de kans krijgt bij te blijven. Het is dus vrij standaard, want je hoeft alleen maar in de richting van je kompas te slingeren van gebouw naar gebouw. Onderweg zijn wel twee stripboekcovers te vinden. Als je een gebouw met een constructie die nog niet af is tegen komt zie je links op de hoek twee items liggen. Het éne item is een pantser, het andere de eerste stripboekcover. Venom blijft hier

een paar keer zitten totdat je tegen hem aanloopt, dus gebruik je kompas om hem te vinden tussen de pilaren. Als je dit een paar keer gedaan hebt zie je even een tussenstukje waarin Spidey en Venom door een gebouw heen gaan. Daarna begint het tweede deel van het level, waarin je iets sneller moet zijn. Als je op het eerste gebouw bent geklommen draai je een kwartslag naar links en slinger je naar de rechter kant van het volgende gebouw. Doe dit meteen goed, want je hebt maar even de tijd om de stripboekcover te pakken voordat Venom er vandoor gaat. Als je deze gepakt hebt kan je weer snel de achtervolging inzetten tot hij ergens op een dak blijft zitten.

Het level gaat over naar een gevecht tegen Venom persoonlijk. Je hebt al een voordeel als je nog het gevonden pantser draagt en aangezien je geen vijanden bent tegen gekomen is dat waarschijnlijk het geval. Voordat je het gevecht echt begint raap je de auto op die aan de rand van de arena staat. Gooi deze naar Venom toe en raap de stripboekcover op die er onder vandaan komt. Houd nu goed in de gaten waar Venom verschijnt en schiet zodra je hem ziet twee webballen op hem af. Hierdoor verdwijnt hij weer zonder iets te kunnen doen, dus als je dit vol kunt houden is er niets aan de hand. Je kunt dus het beste in een hoek gaan staan zodat je het hele gebied kunt overzien en ook Venom steeds ziet verschijnen. Als het nodig is vind je nog gezondheid en een extra webvulling.

Ga door het gat in de muur verderop rechts waar Venom ook doorheen ging en versla verderop twee nieuwe vijanden. Als je uit komt in de grote hal met de buizen ga je een stuk terug om een stripboekcover te halen dat net verschenen is. Daarna slinger je van buis naar buis in de grot, vijanden kan je gewoon negeren. Als je de gang aan de andere kant van de grot binnen gaat wordt de doorgang achter je afgesloten en vallen een aantal hagedissen aan. Je kunt jezelf beschermen door naar rechts en driehoekje te drukken zodat je een webkoepel maakt. Deze doet ook schade als hij kapot gaat. Je loopt vanzelf door naar de volgende deur en Venom zal hem iets later openen. Slinger weer van pijp naar pijp en zorg dat je niet naar beneden stort. Spidey geeft al een tip over het gebruik van L1 om beter te richten en dat komt van pas bij de verticale pijpen. Probeer naar de pijp het dichtst bij de waterval te komen door L1 te gebruiken en ga op die manier ook de gang achter de waterval in. Hier liggen twee webvullingen, een pantser en een stripboekcover. Slinger verder van buis naar buis met L1 om bij een doorgang te komen die open gaat als je er komt, er zitten wel een paar hagedissen achter.

Je komt nu uit bij de metro en je staat op het dak van zo'n voertuig. Er verschijnen de hele tijd hagedissen en je moet er voor zorgen dat ze je niet verslaan of van de metro af duwen. Je ziet onder in beeld hoe ver de metro nog moet, dus zo lang moet je het volhouden. Onderweg verschijnen wel ook items als gezondheid en webvullingen, maar deze bewegen langs de trein dus je moet ze echt pakken zodra ze langs komen. Als je het einde bereikt gooit Venom je van de metro en heb je het level gehaald.

Je wordt wel meteen aangevallen door drie hagedissen, dus reken er mee af en loop langs de machines verder door de gang. Bij de splitsing versla je nog drie hagedissen, daarna ga je links om achter de machine een stripboekcover te vinden en wat items. Ga dan de andere kant op en loop door de gang tot je weer aangevallen wordt. Aan het einde is gezondheid en een gat in het plafond te vinden. Zip daar in naar boven en schakel de twee hagedissen uit. Één kant is geblokkeerd, dus loop de andere kant op om het water te laten zakken. Spring naar beneden en loop het gangetje in. Verderop zip je weer omhoog en loop je verder. Je komt in een kamer met drie schakelaars, haal ze allemaal over en versla de hagedissen die van achter je op komen dagen. Schiet nog met je web naar de schakelaar waar je niet naast kunt gaan staan om deze over te halen en spring dan naar beneden. Keer terug zoals je gekomen bent, dus weer omhoog en de schacht in. De opening naar beneden is nu dicht, maar je kunt wel verder

rechtdoor lopen. Ook hier laat Spidey het water zakken zodat je beneden verder kunt lopen. Zip weer omhoog, versla de vijanden en haal de vier schakelaars over voordat je weer naar beneden spring. Volg de schacht terug, je moet je weer naar beneden laten zakken. Haal de schakelaar over waar je naast terecht komt en loop verder door de gang.

In dit gebied mag je ook weer niet in het water komen, water dat nu groen is. In één van de hoeken zit een grote groene knop, daar moet je op drukken. Er verschijnen dan vijanden en in een andere hoek kan je dan een andere knop indrukken. De vijanden blijven komen, dus verspil er geen tijd en energie aan. Druk gewoon op de volgende knop en daarna nog twee keer zodat je in iedere hoek een knop hebt ingedrukt. Keer terug naar de voorlaatste hoek om daar nu een stripboekcover te vinden. Als je die hebt kan je in de inmiddels leeg gelopen bak springen en door de gang verder lopen.

In het volgende gebied kan je alleen maar de route volgen en onderweg de vijanden verslaan tot je bij een rooster komt. Plak hier aan het plafond en kruip door het rooster. Als het water begint te zakken begin jij snel te kruipen tot je weer op een hoog punt terecht komt. Daar moet je zijn voordat het water weer hoog staat en je kunt weer verder kruipen zodra het water begint te zakken. Klim aan het einde door het rooster en versla de hagedissen. Slinger voorzichtig naar de overkant via de buis in het midden en haal de schakelaar over. Hierdoor daalt het water en Venom daagt weer even op. Spring in het nu niet meer onder water staande gebied en reken af met je tegenstanders. Tussen de twee kisten in zit een schakelaar, haal deze over en check dan de achterkant van de kist waar je de schakelaar niet aan vast zit om daar een stripboekencover te vinden. Je hebt net een nieuwe doorgang geopend, dus ga daar doorheen en loop de donkere gang in.

Het volgende deel bestaat uit een puzzel. Venom zit achter een aantal stalen deuren en die moet jij open zien te krijgen. Ga de grote ruimte achter je in en blijf na het tussenstukje stil staan. Er zijn een aantal schakelaars, maar je hoeft er maar twee over te halen. Iedere schakelaar heeft een kleur, de schakelaars die je over moet halen zijn de rode en de blauwe. Hiermee heb je alle deuren geopend, dus klim weer terug naar boven en ga door de gang waar je uit kwam. Venom is nu weg, maar je moet gewoon door de gang met de nu geopende deuren lopen.

Probeer Venom te ontwijken en spring naar de opening met water er achter. Zorg dat je vast kleeft aan het rooster boven het water en volg de route. Pas onderweg op voor blokken die uit de muren komen! Verderop zit zowel links als rechts een opening in de muur. Ga eerst door de opening links en kruip helemaal tot het einde om uit te komen bij de Lizard. Als je met hem gepraat hebt vind je op de terugweg een stripboekcover. Volg de route terug naar waar je vandaan kwam en verder rechtdoor tot je niet verder kunt. Volg daar dan de gang verder naar rechts. Kruip verder tot je twee keer blokken voorbij bent gekropen. Rechts in de muur zitten dan drie opening achter elkaar, je moet door de middelste om dit deel van het level te eindigen.

Je moet opnieuw tegen Venom vechten, maar een lastige bijkomstigheid is dat Mary Jane in een capsule gevangen zit die zich langzaam met water vult. Er kan van een paar kanten water naar toe stromen, dus als je dat ziet haal je de schakelaar over die zit waar het water vandaan komt. Je stopt daardoor het water en kan rustig vechten met Venom. Hij is deze keer iets lastiger te verslaan. Je moet constant in beweging blijven zodat hij je niet met z'n web naar zich toe kan trekken. Als hij een schakelaar over haalt moet jij deze weer uit zetten. Je kunt hem deze keer maar één keer raken met een web bal voordat hij verdwijnt, dus als hij ergens verschijnt schiet je zo snel mogelijk zo'n ding in zijn richting. Ondertussen verschijnt er gezondheid en web vulling op de machines. Zorg wel dat je niet zelf de schakelaars per

ongeluk over haalt als je op Venom schiet!

/ 3 \
\ E / THE SYMBIOTE INVASION /

De roze tegenstanders die je vanaf nu tegen komt moet je echt verslaan met klappen en schoppen, want je web werkt niet tegen hen. Als je begint schiet je een straal weg door het glas recht voor je om een eerste gijzelaar te bevrijden als je de schakelaar weet te raken. Keer om en ga naar de rechter achterste hoek van de kamer om daarna verder door de gang te rennen. In de hoek ligt een rooster op de grond, dus zip omhoog een schacht in. Pak de stripboekcover en ga terug naar beneden de volgende kamer in. Breek het glas achter in de ruimte om nog een gijzelaar vrij te laten. Er ligt een rooster op de grond met gezondheid er op, hier zip je naar boven een schacht in. Hier zit een gijzelaar, maar je kunt hem vanaf hier niet bevrijden. Spring via een andere opening naar beneden en haal daar een schakelaar over om die gijzelaar wel vrij te laten. Volg de voor de hand liggende route door de archiefkamer heen en je vindt een lift die bewaakt wordt door twee vijanden en een web. Haal gewoon de schakelaar er naast over om de ingang naar de liftschacht vrij te maken. Spring er in om door te gaan naar het volgende deel van het level.

In dit stuk sta je op de lift en word je aangevallen door die roze beesten die steeds naar beneden vallen. Na een tijdje stopt de lift, kruip dan tegen één van de muren waar de lift bijna tegen aan zit zodat er twee deuren open gaan. Ga door de rechter deur, versla de vijand en haal de schakelaar over om de lift weer te starten. Spring er op zodra deze iets onder je is en versla weer eventuele belagers. Als de lift weer blijft hangen spring je naar het web onder je. Op dezelfde muur als waar de deuren net zaten zitten twee schakelaars. Druk op de linker en ga door de deur die open gaat om een stripboekcover te vinden. Open dan de andere deur en loop naar de deur aan het einde van de gang.

Er staat een generator recht voor je en deze moet je kapot maken door op het roze spul aan de zijkant te meppen. Als je deze gesloopt hebt zijn er nog drie over die je ook kapot moet maken. Ren hiervoor schuin naar voren en naar links om via een helling naar een hoger gelegen ruimte te gaan. Hier maak je weer een generator kapot voordat je terug gaat naar de hoofdruimte waar je vandaan kwam. Sla af naar links een andere kamer in en mol in het midden er van de derde generator. Naast deze generator staat een stapel vol papierrollen, til deze op om een stripboekcover te ontdekken. Loop verder en ga links weer een helling op. Ontwijk de rol die naar je toe komt rollen en sloop de generator in deze ruimte. Als je de schakelaar gebruikt om het rolluik te openen dan vind je er achter vuurweb vulling waarmee je die paarse beesten wel kunt uitschakelen. Keer terug naar beneden en volg je kompas naar de uitgang, een gat in de grond met een rooster er naast.

Volg de gang en neem de eerste mogelijke afslag naar links. Pas op voor het stoom dat uit de buis komt en sloop de generator er achter. Je kunt de schakelaar gebruiken om de oven te openen zodat je de paarse monsters er in kunt meppen en meteen verslaat. In de oven zelf zit een opening waar je naar toe kunt gaan met L1 om daar gezondheid, een web vulling en een vuurweb vulling te vinden. Keer veilig terug naar beneden en ga de gang in en links. Slinger over de oven heen en je ziet in de verte de nep Spider-Man al weg rennen. Er lopen een aantal buizen langs de muur net voorbij de open en alle gaten moet je dichten door er met L1 web op te spuiten. Hierdoor ontploft er iets en kan je een stripboekcover pakken. Ren dan naar het eind van de gang en haal de schakelaar over. Daarna volg je de gang rechts er van en ga je links. Aan het eind ga je weer rechts en daar zip je jezelf omhoog. Reken af met de vijand en gebruik de schakelaar. Keer terug naar beneden en ga links en meteen weer links. In de kamer waar je komt sloop je de laatste generator. Ga terug

de gang in en naar links. Aan het einde kom je de nep Spider-Man weer tegen en ben je klaar met dit deel van het level.

Je moet nu tegen de baas Mystério vechten, een nogal grote versie van hem. Je ziet op zes plekken op zijn lichaam groene lichten. Één op iedere knie, twee rond z'n heupen en twee op z'n borst. Je moet ze allemaal raken zodat ze rood worden en dan nog een keer om ze kapot te maken. Je kunt dus van verdieping naar verdieping springen en daar beperkt op rond lopen om web ballen naar je doelen te schieten. Ondertussen zal Mystério je proberen te pakken, op je te gaan staan of je te verpletteren met rollende stekelige dingen. Spring dus op tijd weg en schiet een web bal zodra je de kans krijgt. Je vindt ook willekeurig geplaatste gezondheid en web vullingen voor als je dat nodig hebt. Zodra je Mystério's levensbalk één keer geleegd hebt komen de vloeren onder stroom te staan. Op de onderste verdieping verschijnt een stripboekcover die je kunt pakken. Hij krijgt twee nieuwe doelwitten op z'n borst die je moet uitschakelen met web ballen. Hier komen lasers uit, dus pas op. Als die dingen kapot zijn richt je de web ballen op Mystério's hoofd. Als je hem daar vaak genoeg raakt heb je hem verslagen.

/ 3 \
\ F / THE MASTERMINDS /

Je moet weer aan de slag gegaan met het vernielen van generators. In de grote ruimte waar je begint zitten er twee. Deze keer moet je de roze dingen aan beide kanten van de generator kapot maken voordat deze ontploft. Ook vind je in deze ruimte handige items, naast gezondheid en web vulling zijn dat vuurweb vulling en een pantser. In de muur waar je kompas naar wijst zit een doorgang naar wat gangen tussen een hoop kratten. Ga links en reken snel af met de generator en dan de monsters. Volg de gang de andere kant op en je komt in een grote ruimte met de laatste generatoren. In het linker deel is ook een inham tussen de kisten waar je een stripboekcover kunt vinden. Ga dan verder door de schacht en je komt in een grote ventilatieschacht. Spring hier naar beneden en volg de route door de kleinere schachten naar weer een grote schacht. Hier moet je oppassen, want er zit geen rooster boven de ventilator. Je moet dus voorzichtig afdalen naar de gang die wat lager zit. In die gang zit een schacht naar beneden en een kapot rooster recht voor je. Schiet dit rooster kapot en loop naar de kleine ruimte er achter. Naast gezondheid en een web vulling vind je hier een stripboekcover. Loop terug en spring in de schacht naar beneden.

Loop door de deur en je komt in een kamer met een aantal laserkanonnen. Negeer deze en volg gewoon de brug naar de andere kant. Je gaat weer door een kamer en moet dan weer door een ruimte met laserkanonnen. In de kamer er na zit rechts achter de machine een schakelaar. Haal deze over en keer terug naar de eerste kamer met de laserkanonnen. Onder de ingang daarvan, het dichtst bij waar je het level begon dus, zit een deur. Ga hier doorheen om een stripboekcover te vinden. Daarna keer je terug naar de kamer met de schakelaar en moet je nog door één kamer met laserkanonnen. Loop dan de wit verlichte gang door om dit deel van het level af te sluiten.

In het volgende deel ga je naar het midden van de ruimte om een vuurweb vulling te vinden waarmee je de monsters makkelijker uit kunt schakelen. Probeer tegen één van de bruggen aan te slingeren zodat je aan de zijkant blijft plakken en naar onder kunt kruipen. Volg de brug naar de centrale pilaar en klim naar beneden om in een opening nog een stripboekcover te vinden. Klim dan weer omhoog zodat je met beide benen op de grond komt te staan. Één van de deuren in de ruimte heeft een verlicht bord er boven hangen waar Security Control op staat. Ga die kamer binnen om Black Cat te vinden. Haal de schakelaar rechts van haar over en ga weer naar de centrale hal. Je hebt net Control Room A, B en C geopend. Deze moet je allemaal binnen gaan en

daar een schakelaar overhalen om de schoorstenen te sluiten. Na het gesprek met Black Cat ga je op pad om de laatste baasgevechten te voltooien.

Venom gaat met Carnage in gevecht en jij moet het opnemen tegen Doc Ock. Hij zit in een krachtveld waarin jij hem niet kunt raken. Je moet constant heen en weer rennen om zijn armen te ontwijken en na een tijdje komt er een schakelaar met On er op naar beneden. Raak deze met je web en je tapt energie af van Doc Ock's krachtveld. Dit moet je nog drie keer doen, dus ren rond en spring over de krachtmuren heen die al geactiveerd zijn. Je moet dus vier On schakelaars raken, waardoor het krachtveld helemaal uit valt. Dit is je kans om Doc Ock te raken met web ballen, dus schiet er zo veel mogelijk tegelijk in zijn richting. Het krachtveld komt terug en op dat moment verschijnt er kort een stripboekcover tussen de overige items dus die moet je snel pakken. Herhaal het proces tot Doc Ock verslagen is.

Natuurlijk moet je het daarna opnemen tegen Carnage, wat iets lastiger kan zijn. Er is in het midden van de kamer een soort geluidsbarrière waar je Carnage in moet zien te krijgen. Je kunt er zelf wel doorheen lopen, maar dat doet wel schade. Loop er alleen doorheen op de stripboekcover te pakken die af en toe in het midden verschijnt. Er zijn twee tactieken die je moet combineren om Carnage te verslaan. Lastig maar veilig is aan de andere kant van de barrière zien te komen en dan tegelijk op driehoekje en pijltje naar onder te drukken. Hierdoor trek je Carnage de barrière in. Als het niet lukt dit te doen moet je meer risico nemen en hem gewoon de barrière in trappen. Zit hij daar eenmaal dan kan je hem constant webben met driehoekje om hem daar te houden. Dit kost erg veel web vulling, maar het scheelt wel een hoop gedoe en bovendien heb je het na dit level niet meer nodig. Blijf hem vasthouden en de barrière zal steeds verdwijnen en verschijnen. Iedere keer dat je Carnage z'n levensbalk terug ziet lopen kan je even ophouden met webben, maar begin weer voordat hij kan ontsnappen. Met een beetje mazzel is Carnage verslagen voordat je web op is, zo niet dan moet je hem dus weer zelf de barrière inwerken.

In het laatste deel van de game neem je het op tegen Monster Ock, Doc Ock die samen is gevoegd met de symbiote die Carnage maakte. Niet in een gevecht maar in een race. Monster Ock zit achter je aan en je moet voor hem weg rennen. Doe dit door te lopen en te springen, pas als hij echt dichtbij is ga je slingeren en alleen op rechte stukken. In de eerste bocht ligt een stripboekcover, dus vergeet niet deze mee te nemen. Volg de route verder en luister goed naar wat Spidey zegt. Soms moet je namelijk omhoog zippen en dat zegt hij dan. Tenminste, alleen de eerste keer. De keren er na gaat je Spider Sense af als je dat moet doen. Als je zipt, druk dan boven al R2 om meteen de gang in te slingeren en niet aan het plafond te blijven plakken. Let ook goed op de metalen deuren die soms gesloten worden, want daar staat op welk niveau je bent. Spidey zal ook die nummers noemen en als je op niveau twee komt moet je goed opletten. Terwijl je naar links loopt en dan een bocht naar achter maakt kom je de laatste stripboekcover tegen. Daarna is het een kwestie van snel blijven en bij de uitgang zijn voordat Monster Ock je te pakken krijgt. Als dat je lukt kan je genieten van het grappige einde.

=====
= 4 = A F S L U I T I N G =
=====

/ 4 \
\ A / SLOTWOORD /

Ik ben altijd al half fan geweest van Spider-Man en was dan ook erg blij toen ik hoorde dat er een Spider-Man game kwam. Dat Neversoft de game ging maken zorgde voor gemengde gevoelens. Aan de éne kant hebben ze met de Tony Hawk serie wel een paar top games weten neer te zetten, maar aan de andere kant

hebben we ze nooit iets anders zien doen dan dat. Het resultaat mag er echter zijn en het was leuk om te spelen en nu voor te schrijven.

/ 4 \
 \ B / CREDITS /

[NEVERSOFT]

Naast Tony Hawk games doen ze niet veel, maar met deze Spider-Man game hebben ze bewezen dat ze toch andere dingen kunnen.

[GAMEFAQS]

Voor het plaatsen van dit document.

[NEOSEEKER]

Voor het plaatsen van dit document.

[SUPERCHEATS]

Voor het plaatsen van dit document.

This document is copyright PSC_Patterson and hosted by VGM with permission.