
(English)

Hi Welcome to my FAQ!!!

These Spider-Man 2 FAQ is Copyright © 2002 by Dark Goku. All Rights Reserved.

These FAQ cannot be reproduced without my permission, can be used only for private use; If you want to post this FAQ in your site, e-mail me.

Latest version of this documents can be found at

<http://www.gamefaqs.com>

<http://www.detonapoint.hpg.com.br>

=====
Atualizações (Updates)
=====

Versão (Version): 1.2
30/05/2002 (05/30/2002)

- Arrumei o FAQ e consertei alguns mínimos detalhes.

Versão (Version): 1.1
05/05/2002 (05/05/2002)

- Foi adicionada a seção "Dicas e Truques", com algumas dicas e senhas (passwords). Confira!

Versão (Version): 1.0
13/04/2002 (04/04/2002)

- Lançamento do FAQ, com um guia completo, comandos básicos, dicas e outros extras.
Sem novas atualizações, pelo menos por enquanto.

+++++

Índice:

+++++

1) História

2) Comandos Básicos

2.1) Controles

2.2) Movimentos Especiais

3) Conselhos

4) Detonado/Walkthrough

Fase 1 : Enter The Web-head

Fase 2 : Burglary Interrupted

Fase 3 : Rooftops By Night

Fase 4 : Warehouse 66

Fase 5 : Spidey Vs. Shocker

Fase 6 : Smoke Screen

Fase 7 : Hangar 18

Fase 8 : Wind Tunnel (ver. 1 title: Crash Flight)

Fase 9 : To Catch A Thief

Fase 10: In Darkest Night

Fase 11: Heart Of Darkness

Fase 12: Catch That Train

Fase 13: Gangland

Fase 14: Spidey Vs. Hammerhead

Fase 15: Spidey In The Machine

Fase 16: Mission: Spidey

Fase 17: Downward Spiral

Fase 18: Spidey Vs. Lizard

Fase 19: Aces High

Fase 20: Spidey Vs. Sandman Again

Fase 21: Konichi-wa Spider-san

Fase 22: Rock Of Ages

Fase 23: Spidey Vs. Electro

Fase 24: Top Of The World

5) Dicas e truques

6) Você sabia?

7) Créditos

1) História

O jogo tem enredo muito parecido com o do título anterior. Só que desta vez, o vilão da história é Electro, um homem que, com o auxílio de alguns aparatos, consegue voar e disparar poderosos raios elétricos. Ele está bem mais forte que nas histórias em quadrinhos e pretende dominar o planeta para se tornar o dono do mundo. Portanto, a sua missão é destruí-lo antes que seja tarde demais.

Para isso, Homem-aranha terá que encarar também outros inimigos como Lagarto, Shocker, Cabeça-de-martelo e Homem-areia. Além, é claro, de resolver quebra-cabeças simples e invadir bases secretas cheias de armadilhas e surpresas.

Um detalhe interessante do jogo é que ele traz uma fase tutorial muito bem elaborada para o jogador testar suas habilidades. Trata-se de um estágio de treinamento, chamado Modo Training, no qual você recebe os conselhos do Professor Xavier, o mestre dos X-Men.

Neste modo, o jogador tem a chance de praticar todas as habilidades de aranha, como o uso de teia, os saltos prolongados e ataques rápidos. É ideal pra conferir os novos movimentos deste segundo episódio.

Confira agora as dicas especiais contidas neste guia para você detonar todas as fases do jogo sem muito esforço.

2) Comandos Básicos

2.1) Controles

X ----- saltar
O ----- chute
[] ----- soco
/\ ----- atacar com a teia
R1 ----- grudar na parede oposta
R2 ----- lançar teia/movimentação
L1 ----- Mirar em primeira pessoa
L2 ----- Mirar (em movimento)
Start --- pausar/opções

2.2) Movimentos Especiais

Confira abaixo todos os movimentos animais do herói. Isso vai facilitar muito a sua vida.

/\ + baixo ----- puxar o inimigo com a teia
/\ + baixo + esquerda ---- puxar o inimigo e jogá-lo para a esquerda

/\ + baixo + direita ----- puxar o inimigo e jogá-lo para a direita
/\ + esquerda ----- criar luvas de teia (nas mãos)
/\ + direita ----- criar casulo de teia e atacar
/\ + cima ----- jogar bolas de teia
X + R2 ----- lançar teia por duas vezes/transporte

3) Conselhos

Antes de ler o detonado/walkthrough, acompanhe alguns macetes que serão úteis nas 24 fases do game:

- 1 - Tome muito cuidado quando saltar para lugares muito distantes. Dependendo da distância, o seu herói poderá não alcançar o outro lado.
- 2 - Quando você encontrar um grupo de inimigos, seja esperto. Fique a uma distância segura, use a mira e detone um de cada vez.
- 3 - Puxe os inimigos com sua teia. Na maioria das vezes, eles morrem logo de cara, quando você dá o primeiro puxão.
- 4 - Preste atenção ao sentido da aranha, que exibe um sinal de fogo na cabeça do Homen-aranha. Isso significa que pode haver passagens secretas ou algum inimigo perto do seu herói aracnídeo.
- 5 - Siga o sentido da bússola sempre que ela aparecer no canto inferior direito da tela. Este equipamento indica o local para onde você deve ir.

4) Detonado / Walkthrough

< < FASE 1 - Enter The Web-Head > >

Objetivo: Seguir a direção da bússola.

Esta fase funciona como um treino para as habilidades do Spider-Man. Logo de cara, siga o sentido indicado na bússola que aparece ao lado direito da tela. Recolha todas as interrogações que estão no caminho e siga as instruções que aparecem. Você terá que executar alguns comandos que aparecem na tela. É uma espécie de tutorial, muito útil para quem não conhece os movimentos do

herói aracnídeo e quer aprendê-los (consulte a tabela de movimentos, mais acima no tópico 2.2). Mais adiante, passe pelo guindaste para acessar a próxima fase.

< < FASE 2 - Burglary Interrupted > >

Objetivo: Apagar os incêndios no café, em um carro e detonar os inimigos.

Detone os inimigos que aparecem no início da fase e vá para a esquerda. Apague o fogo no carro jogando teias nas duas janelas da frente e corra para o final da rua. Vire à direita, vá para o fim da rua e confira a animação. Quebre o hidrante puxando-o com sua teia (use /\ + baixo). Vire à direita e, na primeira rua, vire à direita novamente. Acabe com os inimigos e suba no prédio que fica no final da rua onde está o carro que pegou fogo.

< < FASE 3 - Rooftops By Night > >

Objetivo: Chegar no armazém.

Destrua os inimigos que aparecem no início da fase e acompanhe a direção da bússola. Detone a metralhadora fixa e passe pela ponte. Tenha cuidado, pois a fase está cheia de inimigos. Quando você chega perto das metralhadoras, a bússola some. Agora, Spider-Man terá que localizar e destruir mais três metralhadoras. Depois de detonar os equipamentos inimigos, basta acompanhar a indicação da bússola (ela aparece novamente) e comemorar a conclusão de mais uma fase.

< < FASE 4 - Warehouse 66 > >

Objetivo: Detonar os capangas do armazém.

O armazém está cheio de capangas de Shocker, um vilão de segunda classe. Para detoná-los, suba nos caixotes em um dos cantos da sala e acabe com os inimigos usando a sua mira e teia. Quando não houver mais inimigos ao alcance da teia, procure por locais que permitam a você detonar os outros capangas. Depois de derrotar todos os bandidos, prepare-se para enfrentar o poderoso Shocker.

< < FASE 5 - Spidey Vs. Shocker > >

Objetivo: Destruir Shocker.

Este é o primeiro chefe do game. Ele dispara rajadas de som e

ondas de choque pelo chão ou pelas paredes. Não demore muito para detonar este vilão, pois o armazém está em chamas e pode explodir a qualquer momento. Acabar com este inimigo é muito fácil. No armazém, há três caixotes pendurados. Faça com que o inimigo fique entre você e um dos caixotes. Agora é só puxar o caixote sobre o inimigo e conferir os resultados. Dois deles devem acabar com o vilão.

< < FASE 6 - Smoke Screen > >

Objetivo: Desativar a bomba.

Siga a direção da bússola e detone alguns inimigos. Mais adiante, confira a animação que mostra um grupo de capangas fugindo com quatro chaves. Estas chaves em forma de cartão são os únicos dispositivos capazes de neutralizar uma bomba que foi instalada no alto do prédio. Você tem dois minutos para encontrá-los e recuperar as chaves. A localização de cada grupo é aleatória. Assim que conseguir uma das chaves, coloque-a na bomba para ganhar mais tempo. Ao colocar todas as chaves, você deve estar a caminho da próxima fase.

< < FASE 7 - Hangar 18 > >

Objetivo: Entrar no hangar.

Logo de cara, use a mira para subir no poste de iluminação (use L1 e, em seguida, R2). Continue usando a mira para detonar todos os inimigos e metralhadoras fixas que estão ao seu alcance. Assim que acabar com todos os alvos, vá para outro poste. Fazendo isso, seus inimigos ficarão sem saber o que aconteceu. Repita o procedimento e, depois de detonar todos os inimigos, confira mais uma surpreendente animação.

< < FASE 8 - Crash Flight > >

Objetivo: Salvar o piloto do avião.

Nessa fase, você tem que parar o avião para salvar o piloto que está desacordado. Para isso, atire bolas de teia para destruir os latões que estão no caminho do avião (use L2 para mirar). Não se preocupe com os três primeiros latões, mas não deixe que o avião bata em mais nenhum. Sempre que chegar perto das portas do hangar, atire teia na alavanca do lado direito para abrí-las. Se você deixar a aeronave bater em um dos portões será Game Over na certa. Depois da segunda porta, detona os latões e jogue teia em um dos motores do avião. O veículo vai começar a virar. Atire teia no outro motor para parar de vez a aeronave e finalmente salvar o piloto.

< < FASE 9 - To Catch a Thief > >

Objetivo: Seguir o sentido da bússola.

Siga o sentido da bússola e tome muito cuidado com os inimigos que estão com lança-granadas. Na parte inferior da tela, aparece um medidor de intensidade do sinal do sinalizador que o Homem-aranha grudou no helicóptero inimigo. Não perca tempo e siga a direção apontada pela bússola. Não deixe que o sinal fique fraco, ou você perderá o inimigo. Passe pelos guindastes e em seguida por um prédio enorme. Mais adiante, confira mais uma animação.

< < FASE 10 - In Darkest Night > >

Objetivo: Entrar na estação de trem.

Esta fase é o primeiro quebra-cabeça do game. Para resolvê-lo, vá para a área 4, aperte o botão identificado como "reset" e volte para a área 3. Aperte os dois únicos botões, vá para a área 2 e aperte o botão da direita. Volte para a área 4 e acione o botão que fica ao lado do comando "reset". Vá para a parede oposta e acione o interruptor identificado pelas luzes verdes. Pronto, confira a animação.

< < FASE 11 - Heart of Darkness > >

Objetivo: Abrir caminho para o trem.

Vá para a direção apontada pela bússola e entre na sala de controle. Acione o interruptor no painel e confira a animação. A bússola aponta para a próxima sala. Vá até ela. Acione os interruptores e continue na direção apontada pelo aparelho. Você vai chegar na outra sala de controle. Acione as chaves e vá para a porta 7 (continue na direção apontada pela bússola). Assim você encontrará o seu velho amigo (?), o Homem-areia.

< < FASE 12 - Catch That Train > >

Objetivo: Chegar ao trem.

Neste estágio, você deve derrubar as paredes de areia que aparecem para impedir seu avanço (são três ao todo, eu acho...) e entrar no trem que partiu. Para isso, basta jogar os latões, caixas e empilhadeiras que você

encontrar pelo caminho na parede de areia. É claro que a coisa não é tão fácil assim, pois o Homem-areia quer impedir o nosso herói a todo custo. Para vencer este desafio, não perca tempo com o inimigo. Derrube as paredes de areia e evite o vilão. As empilhadeiras destroem o muro de uma só vez. Assim que o Homem-aranha estiver no trem, você poderá curtir mais uma animação.

< < FASE 13 - Gangland > >

Objetivo: Salvar os reféns.

Detone os inimigos, mire para o teto e abra a passagem de ventilação (use L1 e em seguida lance uma teia para puxar a tampa da passagem de ar, /\ + baixo). Passe por ela, use a mira para reforçar o cabo do elevador e salte sobre ele. Acione o interruptor que está do lado direito e suba pelo lado esquerdo para sair do poço do elevador. Para pegar os capangas que estão "cuidando dos reféns, vá para o teto, desça perto deles e puxe-os ou prenda-os com teia. Tome cuidado, pois caso um dos reféns seja baleado, será Game Over. Depois de libertar os reféns que estão nas duas salas, vá para a porta no final do corredor.

< < FASE 14 - Spidey vs. Hammerhead > >

Objetivo: Detonar o Cabeça-de-Martelo.

Agora você deve enfrentar o Cabeça-de-martelo. Ele ataca dando cabeçadas e usando uma metralhadora. Para acabar com o martelão, mantenha distância e use sua teia para jogar a metralhadora no chão. Quando o chefe parar para pegar a metralhadora, crie luvas de teia e detone o infeliz. Bata sem dó. Repita este procedimento até que tenha início uma animação. Feito isso, volte para o interior do prédio e continue executando o procedimento até que o inimigo não levante mais.

< < FASE 15 - Spidey In The Machine > >

Objetivo: Desligar as turbinas do laboratório, abrir as portas para a próxima fase.

Desative as três máquinas apertando os botões que estão nos painéis. Detone os pequenos "drones" (robozinhos flutuantes) e vá para a sala ao lado. Para desligar as turbinas, é preciso desbloquear o corredor fechado pela grade de laser. Vá até o painel que fica ao lado do corredor e faça com que as três bolas que ficam girando em torno do símbolo parem no centro da figura. É só apertar o botão do controle que apresenta o símbolo

existente no meio da órbita da bola ([], O ou /\). Feito isso, passe pelo corredor e acione os dois interruptores que estão na sala de controle. Volte para a sala anterior, abra o duto de ventilação que está sobre a turbina da esquerda e passe por ele. Depois da animação, entre na área de segurança e passe pelo laser. Acione os dois interruptores, volte para a sala da última animação e passe pela porta número dois.

< < FASE 16 - Mission: Spidey > >

Objetivo: Detonar as unidades de criação de drones, destruir as torres e os drones.

Use R1 para grudar na plataforma que está sobre o Spider-Man. Vá para cima dela e atire no botão que aparece. O primeiro campo de força será desligado. Passe pela porta e detone as unidades de criação de drones e os inimigos que estão na sala. O botão que está no fundo da sala será liberado. Aperte este botão para desligar o segundo campo de força e vá para a próxima sala. Detone os quatro canhões laser e aperte o botão que está no topo da estrutura. Vá para a sala ao lado, vire à esquerda e acione o painel. Os drones de combate ficarão paralisados. Detone um de cada vez e aumente a temperatura da sala. Depois de destruir todos os drones, dispare teia nos três botões da máquina no meio da sala. Tome cuidado para não ser eletrocutado enquanto dispara. Agora aperte o botão no fundo da sala e entre no elevador, no corredor fora desta sala.

< < FASE 17 - Downward Spiral > >

Objetivo: Subir usando o lançador de teias.

Para chegar ao final desta fase você terá que usar L1 para mirar e R2 para grudar nas paredes. Vá para a primeira plataforma. Nela você encontra um painel verde e um vermelho. Aperte os dois botões que estão nestes painéis. Isso vai mudar os sistemas de segurança e liberar alguns drones. Para chegar ao próximo estágio é só subir até encontrar outra plataforma com os painéis verde e vermelho. Depois da terceira base, você encontrará uma porta sobre uma plataforma. Passe por ela.

< < FASE 18 - Spidey Vs. Lizard > >

Objetivo: Detonar o Lagartão.

Tome muito cuidado no laboratório. Vá para o computador e faça com que os três quadrados parem nas áreas verd

