



# **Niesamowity Spider-Man**

**PORADNIK DO GRY**

**Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Niesamowity Spider-Man**

**autor: Michał „kwiść” Chwistek**

**GRYOnline.pl**

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

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

Producent Beenox Inc., Wydawca Activision Blizzard, Wydawca PL Licomp Empik Multimedia  
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

## Spis treści

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Opis przejścia</b>	<b>4</b>
<b>01 – Oscorp Is Your Friend</b>	4
<b>02 – Escape Impossible</b>	20
<b>03 – In the Shadow of Evils Past</b>	36
<b>04 – The Thrill of the Hunt</b>	66
<b>05 – To Smash the Spider</b>	92
<b>06 – Smythe Strikes Back</b>	98
<b>07 – Spidey to the Rescue</b>	128
<b>08 – Outbreaks and Breakouts</b>	148
<b>09 – The Spider-Slayer</b>	150
<b>10 – Spider-Man No More!</b>	152
<b>11 – If This Be My Destiny</b>	175
<b>12 – Where Crawls the Lizard?</b>	180
<b>Misje dodatkowe</b>	<b>198</b>
<b>Mapa</b>	198
<b>1 – Train Docking Station</b>	199
<b>2 – St. Gabriel’s Bank</b>	217
<b>3 – Water Treatment Facility</b>	228
<b>Zadania poboczne</b>	<b>241</b>
<b>Lista zadań</b>	242
<b>Photo Articles</b>	250
<b>Strony komiksów</b>	<b>271</b>
<b>Mapy</b>	272
<b>Znajdźki wewnątrz budynków</b>	<b>276</b>
<b>01 – Oscorp Is Your Friend</b>	276
<b>02 – „Escape Impossible”</b>	278
<b>03 – „In the Shadow of Evils Past”</b>	289
<b>04 – „The Thrill of the Hunt”</b>	317
<b>06 – Smythe Strikes Back</b>	335
<b>07 – Spidey to the Rescue</b>	366
<b>10 – Spider-Man No More!</b>	394
<b>11 – If This Be My Destiny</b>	434
<b>12 – Where Crawls the Lizard?</b>	435
<b>Train Docking Station</b>	453
<b>St. Gabriel’s Bank</b>	470
<b>Water Treatment Facility</b>	484
<b>OSCOPR Secret Lab 1</b>	499
<b>OSCOPR Secret Lab 2</b>	501
<b>OSCOPR Secret Lab 3</b>	503
<b>OSCOPR Secret Lab 4</b>	505
<b>Stroje Spider-Mana</b>	<b>507</b>
<b>Lista Strojów</b>	508

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)

# Wprowadzenie

Poradnik do *The Amazing Spider-Man* zawiera szczegółowy i bogato ilustrowany opis przejścia **misji głównych oraz dodatkowych**, a także:

- Lokalizację wszystkich **magazynów, części technologii, instrukcji, nagrań oraz rzeczy do sfotografowania**;
- Dział poświęcony dostępnym w grze **zadaniom pobocznym**, wraz z opisem i lokalizacją **misji reporterskich**;
- Sposoby odblokowania wszystkich **strojów Spider-Mana oraz jego urodzinowej czapki**;
- Mapy, na których zostało zaznaczonych **700 stron komiksów!**

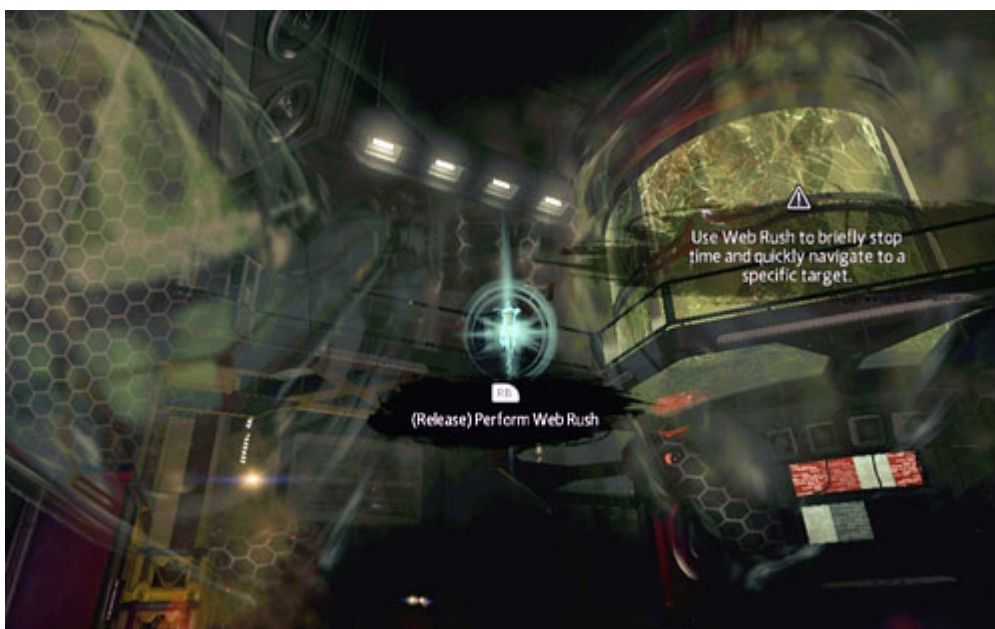
Michał „kwiś” Chwistek ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl))

# Opis przejścia

## 01 - Oscorp Is Your Friend



Po rozpoczęciu gry będziesz automatycznie podążał za Gwen, mogąc jedynie obracać kamerą przy pomocy prawej gałki analoga.



Gdy wreszcie otrzymasz kontrolę nad postacią, przytrzymaj **RB**, żeby wejść w tzw. Web Rush.



Puszczanie przycisku spowoduje błyskawiczne przeniesienie we wskazane miejsce. Uratujesz w ten sposób swoją przyjaciółkę.



Trzymając ją na plecach musisz biec przed siebie, przechodząc przez kolejne otwierające się wrota. Aby wykonać skok, wciśnij **A**.



Za pomieszczeniem z uderzającymi o szybę robotami, skręć w lewo i podnieś leżący za drzwiami Audio Evidence. Lokalizację pozostałych znajdziek opisano w poświęconym im dziale poradnika.



Kawałek dalej dotrzesz do dziury, którą musisz przeskoczyć. Przytrzymaj w tym celu **RT**, a następnie kieruj postacią za pomocą analogi.



Za drugą tego typu dziurą zostaniesz zaatakowany przez oddział pajaków. Zeskocz wtedy na dół i pokonaj przeciwników, wciskając w odpowiednich momentach **X** (atak) oraz **Y** (unik).



Gdy walka dobiegnie końca, będziesz mógł wrócić do Gwen. Zabierz ją ponownie na plecy przyciskiem **Y**, a następnie przejść przez drzwi na dole z prawej.