

Fantastic 4

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Fantastic 4

autor: Kamil „Draxer” Szarek

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Postacie	4
Walka	8
Mini-gry	9
Dodatki do odblokowania	10
Solucja	12
Porady ogólne	12
Intro	13
Brooklyn	18
Underground	21
Tikal	27
Museum	32
Times Square	37
Vault	40
Shield	47
Space	50
Doom	53
Dodatkowe poziomy	64
Info	64
Latveria 1	65
Latveria 2	66
Hell	68

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



Wstęp

Co można napisać we wstępie do poradnika? Jeżeli zawiera opisy wszystkich misji, nawet tych dodatkowych, informacje o postaciach, wszelkie potrzebne wskazówki, lokalizacje ukrytych przedmiotów i to wszystko opatrzone screenami – można napisać, że jest kompletny. Jeżeli autor jest pewien (pewność od 95% wzwyż można zaokrąglić do 100% :), że gracz znajdzie tu wszystko, czego może podczas gry potrzebować – można o tym wspomnieć.

Poradnik, który właśnie czytasz, jest kompletny. Jestem na 99% pewien, że znajdziesz tu wszystko, czego możesz potrzebować.

Jeżeli jednak czegoś nie znajdziesz – pytania kieruj na maila. Służę pomocą.

Aha, drobna rada – nawet, jeżeli nie masz zamiaru korzystać z całego poradnika, a jedynie z jakiejś jego części (do czego jak zwykle zachęcam) – przeczytaj wstęp do solucji. Oprócz kilku informacji na jej temat możesz tam znaleźć przydatne wskazówki.

Zapraszam do lektury.

Postacie

Znajdziesz tu garść informacji na temat każdego z herosów, wykaz wszystkich umiejętności/kombosów wraz z cenami. Pod tabelkami umieściłem informację, jakie umiejętności polecam. Mimo tego, gorąco namawiam do obrania własnej drogi rozwoju postaci, takiej, jaka Tobie najbardziej pasuje. Mnie pasowały akurat te przedstawione w tym miejscu, ale to nie oznacza, że nie możesz ich delikatnie zmienić. Wręcz przeciwnie!

Drobna notka: wszystkie postacie mają w gruncie rzeczy podobny zestaw umiejętności. Nie chodzi mi tu o efekty przy ich wykonywaniu, bo te są całkowicie odmienne, ale o moc umiejętności, koszt poszczególnych etapów rozwoju, sposób wykonywania. Pod tymi względami każda umiejętność ma swój odpowiednik u innej postaci.

Reed Richards – Mr. Fantastic

Kto jak kto, ale Reed potrafi się nieźle rozciągnąć. Naukowiec, wyraźny przywódca fantastycznej czwórki. Po prostu klasyczny heros. Jego zestaw umiejętności:

Nazwa umiejętności	Cena – poziom 2	Cena – poziom 3	Udostępniona na poziomie...
Stretch Punch	2000	40000	Nie dotyczy
Spinning Fists	10000	50000	Nie dotyczy
Spider Mines	30000	60000	Nie dotyczy
Foot Slam	5000	Nie dotyczy	Brooklyn 1
Heart Punch	10000	Nie dotyczy	Tikal 1
Mallet	20000	Nie dotyczy	Underground 1
Rubber Band	30000	Nie dotyczy	Times Square 2
Bludgeoner	40000	Nie dotyczy	Vault 2
Jackhammer	50000	Nie dotyczy	Museum 2

Grając jako Reed zainwestowałem punkty w Spider Mines. Moim zdaniem bardzo się przydają do eksterminacji niektórych przeciwników, a z każdym poziomem rośnie ich liczba.

Początkowe statystyki (HP/COSMIC):

Końcowe statystyki, po zebraniu wszystkich odpowiednich bonusów:

Ben Grimm – The Thing

„Rzecz” to typowy osiłek, który miażdży wszystko dookoła. Można powiedzieć, że to taki Hulk, tyle, że odbarwiony i w kamiennym wydaniu. W zestawie również niebieskie spodenki. :)

Nazwa umiejętności	Cena – poziom 2	Cena – poziom 3	Udostępniona na poziomie...
Bull Rush	2000	40000	Nie dotyczy
Elbow Drop	10000	50000	Nie dotyczy
Thunderclap	30000	60000	Nie dotyczy
Power Toss	5000	Nie dotyczy	Brooklyn 1
Skull Crusher	10000	Nie dotyczy	Tikal 1
Rockslide	20000	Nie dotyczy	Underground 1
Anvil Smash	30000	Nie dotyczy	Times Square 2
Meteor Strike	40000	Nie dotyczy	Vault 2
Super Fly	50000	Nie dotyczy	Museum 2

Priorytetem dla mnie było osiągnięcie maksymalnego poziomu w umiejętności Thunderclap. Drogo, ale efektywnie. Później dorzuciłem do tego Bull Rush.

Początkowe statystyki (HP/COSMIC):

Końcowe statystyki, po zebraniu wszystkich odpowiednich bonusów:

Susan Storm – Invisible Woman

Pseudonim artystyczny tej urodziwej niewiasty wyjaśnia chyba wszystko. :) Siostra Johnny'ego. Oprócz stawania się niewidzialną na zawołanie, Sue potrafi wytwarzać tarcze wokół obiektów oraz strzelać potężnymi promieniami energii.

Nazwa umiejętności	Cena – poziom 2	Cena – poziom 3	Udostępniona na poziomie...
Force Bind	2000	40000	Nie dotyczy
Force Burst	10000	50000	Nie dotyczy
Force Wall	30000	60000	Nie dotyczy
Flip Kick	5000	Nie dotyczy	Brooklyn 1
Freeze	10000	Nie dotyczy	Tikal 1
Air Strike	20000	Nie dotyczy	Underground 1
Silent Roar	30000	Nie dotyczy	Times Square 2
Wishbone	40000	Nie dotyczy	Vault 2
Whiplash	50000	Nie dotyczy	Museum 2

Spośród umiejętności Sue najbardziej przypadła mi do gustu jedna – Force Wall i to właśnie w nią zainwestowałem. Nie ma to jak solidny promień kopiący tyłki przeciwnikom.

Początkowe statystyki (HP/COSMIC):

Końcowe statystyki, po zebraniu wszystkich odpowiednich bonusów:

Johnny Storm – Human Torch

Nazwisko nieprzypadkowo takie samo, jak i u Sue. Johnny po tajemniczym wypadku w kosmosie posiadał umiejętność kontroli płomieni i latania.

Nazwa umiejętności	Cena – poziom 2	Cena – poziom 3	Udostępniona na poziomie...
Fireball	2000	40000	Nie dotyczy
FireVortex	10000	50000	Nie dotyczy
Firewall	30000	60000	Nie dotyczy
Burn	5000	Nie dotyczy	Brooklyn 1
Charred	10000	Nie dotyczy	Tikal 1
Back Draft	20000	Nie dotyczy	Underground 1
Fire Bolt	30000	Nie dotyczy	Times Square 2
Incinerator	40000	Nie dotyczy	Vault 2
Aftermath	50000	Nie dotyczy	Museum 2

Johnny jest najmniej odporny na ciosy z całej czwórki. Dysponuje jednak kilkoma silnymi atakami. Rozwinałem u niego najpierw Fire Vortex, a później, gdy mogłem już spokojnie wydawać punkty – Fireball.

Początkowe statystyki (HP/COSMIC):

Końcowe statystyki, po zebraniu wszystkich odpowiednich bonusów: