

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

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

## SPIS TREŚCI

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

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)



### 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 niezłe rozciągnąć. Naukowiec, wyraźny przywódca fantastycznej czwórki. Po prostu klasyczny heros. Jego zestaw umiejętności:

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

Grając jako Reed zainwestowałem punkty w Spider Mines. Moim zdaniem bardzo się przydadzą 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...
<b>Bull Rush</b>	2000	40000	Nie dotyczy
<b>Elbow Drop</b>	10000	50000	Nie dotyczy
<b>Thunderclap</b>	30000	60000	Nie dotyczy
<b>Power Toss</b>	5000	Nie dotyczy	Brooklyn 1
<b>Skull Crusher</b>	10000	Nie dotyczy	Tikal 1
<b>Rockslide</b>	20000	Nie dotyczy	Underground 1
<b>Anvil Smash</b>	30000	Nie dotyczy	Times Square 2
<b>Meteor Strike</b>	40000	Nie dotyczy	Vault 2
<b>Super Fly</b>	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...
<b>Force Bind</b>	2000	40000	Nie dotyczy
<b>Force Burst</b>	10000	50000	Nie dotyczy
<b>Force Wall</b>	30000	60000	Nie dotyczy
<b>Flip Kick</b>	5000	Nie dotyczy	Brooklyn 1
<b>Freeze</b>	10000	Nie dotyczy	Tikal 1
<b>Air Strike</b>	20000	Nie dotyczy	Underground 1
<b>Silent Roar</b>	30000	Nie dotyczy	Times Square 2
<b>Wishbone</b>	40000	Nie dotyczy	Vault 2
<b>Whiplash</b>	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 kąpiący 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...
<b>Fireball</b>	2000	40000	Nie dotyczy
<b>FireVortex</b>	10000	50000	Nie dotyczy
<b>Firewall</b>	30000	60000	Nie dotyczy
<b>Burn</b>	5000	Nie dotyczy	Brooklyn 1
<b>Charred</b>	10000	Nie dotyczy	Tikal 1
<b>Back Draft</b>	20000	Nie dotyczy	Underground 1
<b>Fire Bolt</b>	30000	Nie dotyczy	Times Square 2
<b>Incinerator</b>	40000	Nie dotyczy	Vault 2
<b>Aftermath</b>	50000	Nie dotyczy	Museum 2

Johnny jest najmniej odporny na ciosy z całej czwórki. Dysponuje jednak kilkoma silnymi atakami. Rozwinąłem 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: