

# Ultimate Spider-Man

## PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Ultimate Spider-Man**

**autor: Jacek „Stranger” Hałas**

**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>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Opis przejścia gry</b>	<b>4</b>
<b>Wstęp</b>	<b>4</b>
<b>Misja 1 – Johnny Storm</b>	<b>12</b>
<b>Misja 2 – Wolverine</b>	<b>14</b>
<b>Misja 3 – R.H.I.N.O.</b>	<b>20</b>
<b>Misja 4</b>	<b>28</b>
<b>Misja 5 – Venom</b>	<b>30</b>
<b>Misja 6 – Electro</b>	<b>33</b>
<b>Misja 7 – The Beetle</b>	<b>39</b>
<b>Misja 8 – Silver Sable</b>	<b>47</b>
<b>Misja 9 – Green Goblin</b>	<b>53</b>
<b>Misja 10 – The Beetle – drugie starcie</b>	<b>59</b>
<b>Misja 11 – Silver Sable – drugie starcie</b>	<b>64</b>
<b>Misja 12 – Venom – drugie starcie</b>	<b>68</b>
<b>Misja 13 – Carnage</b>	<b>72</b>
<b>Misja 14 – Perfect Venom – FINAŁ</b>	<b>76</b>
<b>Etapy dodatkowe, nagrody</b>	<b>78</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)



## Wprowadzenie

Witaj w nieoficjalnym poradniku do gry *Ultimate Spider-Man*. W poniższym tekście zawarto bardzo szczegółowy opis przejścia wszystkich głównych misji tej stosunkowo wymagającej zręcznościówki. *Ultimate Spider-Man* posiada również wiele dodatkowych poziomów, do których można oczywiście przystępować, aczkolwiek nie jest to konieczne. O tych elementach również w miarę możliwości starałem się wspominać. Po więcej szczegółów zapraszam do ostatniego rozdziału. W poradniku odnajdziesz również szereg porad odnośnie sprawnego poruszania się dwiema głównymi postaciami, czyli tytułowym Spider-Manem oraz wyjątkowo zwinnym Venmem. Pragnąłbym jednocześnie zaznaczyć, iż w celu osiągnięcia możliwie jak najlepszych wyników dobrze byłoby zaopatrzyć się w porządny joypad czy inny tego typu kontroler. Zabawa na klawiaturze jest co prawda możliwa (cały poradnik był przygotowywany pod tym właśnie kątem), aczkolwiek sama gra staje się wtedy znacznie trudniejsza, a i przyjemność płynąca z rozgrywki jest odpowiednio mniejsza. Korzystając z okazji pragnąłbym również przypomnieć o regularnym zapisywaniu stanu gry. Można to robić wyłącznie po zakończeniu aktualnie wykonywanych zadań. Po szczegóły zapraszam do głównej części tego poradnika.

Zapraszam do lektury. Życzę miłej i przedzielonej wieloma zwariowanymi akrobacjami zabawy!

**Jacek „Stranger” Hałas**

## Opis przejścia gry

## W s t ę p

Przed rozpoczęciem właściwej zabawy dobrze byłoby zapoznać się z klawiszologią, przy czym nie jest to absolutnie konieczne. Gra w miarę rozwoju zabawy będzie Ci przedstawiała kolejne typy zachowań. Na początek obejrzyj kilka krótkich filmików przerywnikowych (screen 1). Po odzyskaniu kontroli nad głównym bohaterem będziesz musiał stoczyć pierwszy „poważny” pojedynek z Venomem (screen 2). Nie masz się jednak czego obawiać, gdyż starcie to jest wyjątkowo proste. **KONIECZNIE** czytaj wyświetlane przez grę podpowiedzi. Aby zaatakować znajdującą się obok bestię, korzystaj z klawiszy Q (uderzenie pięścią) i E (kopniak). Pamiętaj również o tym, aby w miarę możliwości próbować różnych kombinacji ciosów. Zalety tego rozwiązania docenisz w dalszej części gry.



Po wyprowadzeniu kilku pierwszych ataków gra wyświetli kolejną podpowiedź. Aby nie stracić cennej energii, będziesz w odpowiednich sytuacjach musiał wykonywać uniki. O nadciągającym zagrożeniu będzie Cię „informował” pajęczy zmysł głównego bohatera. Gdy tylko zauważysz nad jego głową charakterystyczne pomarańczowe „znaczniki”, wciskaj i najlepiej przytrzymaj spację, aby wykonać poprawny unik (screen 1). W dalszym ciągu odpalaj oczywiście poznane przed chwilą ataki (screen 2).



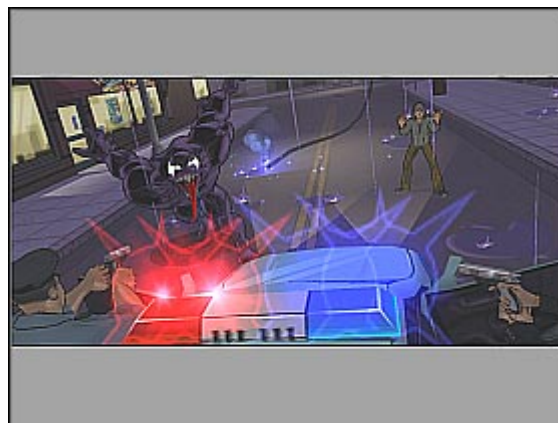
Po wykonaniu kilku kolejnych uderzeń otrzymasz informację, iż powinieneś spróbować uciec z boiska, na którym toczył się pojedynek (screen 1). Biegnij w stronę widocznego w oddali oznacznika (screen 2). Z tego typu obiektami powinieneś się już teraz próbować „zaprzyjaźnić”, gdyż podobne wskaźniki będą pojawiały się w najtrudniejszych momentach gry, dając ci tym samym do zrozumienia, w którym kierunku należy aktualnie podążać.



Po dotarciu do końcowej części boiska załączy się nowy filmik przerywnikowy (screen 1). Walka przeniesie się na ulice miasta. Zwróć również uwagę na to, iż Venom złapie tytułowego bohatera. Będziesz się musiał spróbować oswobodzić. Przeczytaj kolejną podpowiedź. Aby wyrwać się z więzów Venoma, będziesz musiał rytmicznie i na przemian wciskać oba klawisze myszy (screen 2). Pamiętaj o tym, aby się stosunkowo śpieszyć, gdyż główny bohater będzie w dość dużym tempie tracił energię.



Po wyzwoleniu się z więzów Venoma zacznij atakować bestię korzystając z poznanych już wcześniej typów ataków (screen 1). Zwróć jednocześnie uwagę na to, iż warto wykonywać uderzenia z powietrza, albowiem są one niezwykle skuteczne w walce ze wspomnianym potworem (nie potrafi się przed nimi obronić). Nie zapominaj o wykonywaniu uników (pajęczy zmysł!!), gdyż w przeciwnym przypadku ponownie musiałbyś próbować wyrwać się z objęć bestii. Po kilkunastu sekundach załączy się nowy filmik przerywnikowy, który warto byłoby oczywiście obejrzeć (screen 2).



Na początek załączy się kolejna scenka przerywnikowa (screen 1). Jeśli chcesz możesz wysłuchać dialogu pomiędzy Peterem a Mary Jane. Po odzyskaniu kontroli nad głównym bohaterem biegnij do widocznego w oddali checkpointu (screen 2). Oczywiście, jeśli chcesz możesz się dodatkowo rozglądać, ale chwilowo nie znajdziesz tu nic ciekawego (kolejne ciekawe ruchy odblokowane zostaną dopiero za kilka chwil).



Biegnij przed siebie zaliczając przy tym kolejne checkpointy (screen 1). Zwróć uwagę na to, iż są one widoczne na mapie, co jest szczególnie przydatne w przypadku bardziej oddalonych punktów. Po dotarciu do ściany budynku załączy się nowa podpowiedź. Wciśnij klawisz F, aby główny bohater zaczął przesuwając się ku górze (screen 2). Zwróć uwagę na to, iż nie musisz się wcześniej zatrzymywać. Wystarczy, że przytrzymasz ten klawisz przed dotarciem do ściany, a główny bohater automatycznie zacznie się po niej wspinać.



Przy każdym kolejnym punkcie kontrolnym będą wyświetlały się nowe podpowiedzi. Początkowo dowiesz się, w jaki sposób wykonywać standardowe skoki (screen 1). Zwróć uwagę na to, iż bohater skacze na wyjątkowo duże odległości, przez co będziesz miał wystarczająco dużo czasu, aby odpowiednio „wymierzyć” lądowanie. Następnie dowiesz się, w jaki sposób wykonuje się podwójne skoki (screen 2). Po chwili załączy się krótki filmik przerywnikowy.

