



FANTASTIC 4

PORADNIK DO GRY

## WSTĘP

Aby nie wprowadzać niepotrzebnego zamieszania, w rozwiązaniu zastosowano domyślne sterowanie postaciami w trybie dla jednego gracza. Uwaga! Klawisze **[0]** – **[9]** i pobliskie użyte w grze, odpowiadają wyłącznie klawiaturze numerycznej (z prawej strony). Jej aktywację zasygnalizuje świecąca się dioda Num Lock na klawiaturze.

Fantastic 4 oferuje wiele niekonwencjonalnych rozwiązań podczas walki z przeciwnikiem. Podstawa to lekki i ciężki atak, którym dysponuje każda z postaci. Znacznie efektywniejsze są specjalne ataki, wywoływane klawiszem **[F]** z przytrzymanym klawiszem ataku. Używają one paska Cosmic (niebieski pasek) danej postaci, więc częstotliwość ich stosowania jest ograniczona. Aby skutecznie wycelować w przeciwnika, użyj namierzania **[Shift]**. Najskuteczniejsze są jednak kombosy, a szczególnie „combo” drużynowe. Dla przykładu: możesz chwycić przeciwnika jedną postacią, przełączyć się na inną i użyć jednego z wielu specjalnych ciosów. Zwykłe kombosy wykonujesz (zazwyczaj), przyciskając daną sekwencję klawiszy, których nuczysz się z biegiem rozwoju akcji. Korzystanie z tej formy ataku wypełnia pasek „**Super Mode**”, który (gdy pełny) pozwala wprowadzić potężne Super Ataki.

Jako że walka to nie tylko sztuka rzemiosła ataku, ale i obrony, warto wspomnieć o możliwości wzajemnej pomocy między członkami F4, co szczególnie przydaje się podczas trybu współpracy. Aby udzielić wsparcia kompanowi, należy przytrzymać klawisz **[F]** razem z odpowiadającym klawiszem postaci. Na szczęście, rozwiązanie to działa w obie strony. Jeśli to Ty potrzebujesz pomocy, możesz wezwać wsparcie, wciskając przycisk danego bohatera. Warto też stosować bloki, szczególnie gdy przeciwnik wyprowadza serię ciosów.

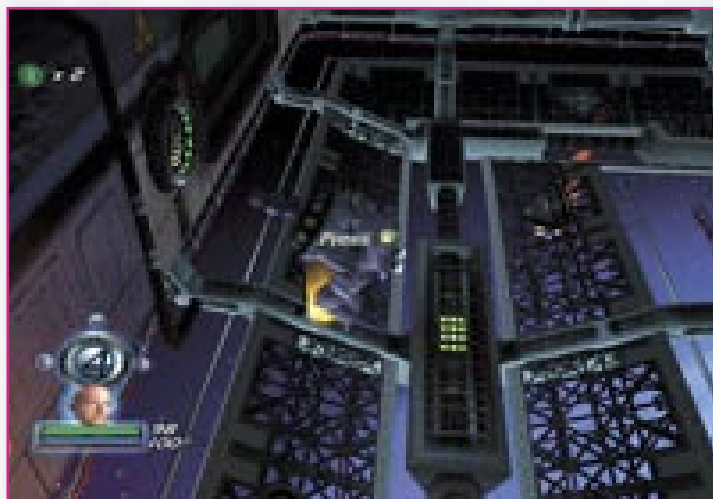
## OPIS PRZEJŚCIA

Każda z dostępnych misji zawiera od jednego do kilku zadań podstawowych, a także szereg celów uzupełniających. Priorytety każdego etapu wyróżniono kolorem  **czerwonym** , natomiast zadania drugorzędne kolorem  **zielonym** . Po pomyślnym ukończeniu etapu, w zależności od skuteczności wykonania (cele bonusowe) misji otrzymasz jakiś bonus!



## COSMIC STORM

- Zamknij osłony
- Wróć do komory ciśnieniowej



Rozpoczynasz grę na stacji kosmicznej, jednak nie będzie czasu na jej zwiedzanie. Właśnie nadciąga kosmiczna burza, a bezpieczeństwo stacji leży teraz w Twoich rękach. Musisz zamknąć tarcze, by uniknąć zniszczenia stacji przez spadające meteory. Porusz się naprzód, po czym skróć w lewo, okrążając stację zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Zabierz pierwszy żeton F4. Gdy natrafisz na czerwone pokrętło, stań w oznaczonym miejscu (**tw. Punkt-F4**) i przytrzymaj klawisz **[5]**. Zamknij pierwszą tarczę i porusz się zgodnie z wcześniejszymi założeniami. Nastąpi kolejny wybuch, a jeden z zaworów odpadnie od konstrukcji. Podnieś go i wkręć w pierwotne położenie. Gdy to uczynisz, ujrzysz kolejną ekspozycję. Porusz się prosto, aż dotrzesz do drogi bez przejścia. Rzuć się w otchłań przestrzeni kosmicznej, a obejrzyś ciekawy film, rozpoczynający całą przygodę fantastycznej czwórki.

## REED'S ESCAPE

– Odszukaj Sue



Cała załoga nie tylko przeżyła, ale i promieniowanie kosmiczne nadało im niesamowite moce. Znajdujesz się w szpitalu. Pora zbierać się z tego dziwnego miejsca i poszukać Sue. Drzwi są zabezpieczone specjalnym kodem, ale to zbyt mało, jak na hakera. Podejdź do terminalu, wciśnij **[5]**, a następnie, przestawiając kombinację półokręgów, otwórz drzwi. (Prawidłowa kombinacja: 3x w lewo duży półokrąg i 3x w lewo mniejszy). Niestety, wrota nie otwierają się do końca. Nie stanowi to jednak przeszkody dla „człowieka z gumy”. Podejdź do F4 i wciśnij **[5]**, a bez problemu sformujesz tę przeszkodę. Po opuszczeniu pomieszczenia przekonasz się na własnej skórze o zasadności decyzji ucieczki. Pokonaj szturmujące Cię roboty, używając kombinacji ciosów. **Wykorzystaj przy tym zasięg ramion Reeda** (chwytaj często przeciwnika i ciskaj nim ścianę! – **[5]**). Gdy będzie po wszystkim, użyj terminalu i przeprogramuj robota (Lx3, Lx4). Przez jakiś czas będzie walczył u Twojego boku. Podążaj za nim i przejdź przez otwarte drzwi do następnego pomieszczenia. Po chwili w oknach pojawią się dwa blaszaki. Możesz pokonać je w tradycyjny sposób, albo zrobić to z klasą i od razu, ciskając w nich czym się da – klawisz **[5]**. W pomieszczeniu z komputerami znajdziesz następny żeton F4. Idź przed siebie, aż dotrzesz do kolejnego terminalu. Po jego odblokowaniu przejdź przez otwarte drzwi, podejdź do panelu kontrolnego w miejsce F4 i złam ostatni kod na tym etapie (Lx1, Px2).

## HUMAN TORCH

– Ucieknij ze skrzydła szpitalnego  
– Odszukaj pielęgniarkę

Tym razem wcielasz się w postać Johnny'ego Storma, zwanego też „**Human Torch**”. Jak zdążyłeś pewnie zauważyć, w takiej postaci Twoje relacje z kobietami ulegną znacznemu pogorszeniu. Pielęgniarka, z którą właśnie chciałeś porozmawiać, uciekła w panice. Musisz wziąć z niej przykład i zrobić to samo, choć z nieco większym opanowaniem. Warto też ją odszukać. Wyjdź na korytarz, pokonaj wszystkie roboty, a otworzą się drzwi na wprost. Nie wchodź tam na razie, udaj się przez drzwi po lewej. W pomieszczeniu tym znajdziesz żeton, który odblokowuje tryb „**Are-na Challenge**”. Cofnij się i kontynuuj swoją misję, aż dotrzesz do miejsca z butlami gazowymi. Rozwal je, a zaoszczędzisz sobie niepotrzebnych obrażeń (po przewróceniu klawisz **[F]+[4]**).



Nadbiegające roboty masz już z głowy, przejdź więc do pomieszczenia po lewej. Zabierz power-upa i przejdź przez drzwi z butlami. Ogień to Twój żywioł, nic ci więc nie grozi. Natkniesz się na solidne drzwi i będziesz musiał użyć mocy. Stań przy F4 i przyciśnij **[5]**, po czym przytrzymaj **[8]**. Przejdź przez wypalony właz, podpal butle i stocz ostatni pojedynek tego etapu.

## INVISIBLE WOMAN

- Znajdź Reeda
- Nie wzbudź alarmu – (profit: +1000 punktów)



Budzisz się w obcym miejscu, po czym od razu postanawiasz stamtąd prysnąć i odszukać Reeda. Ważne, by nie wzbudzać niepotrzebnego alarmu. Przedostań się do następnego pomieszczenia używając niewidzialności [F]. Gdy znajdziesz się w pobliżu robota strzegącego, do klawisza [F] dodaj jeszcze [4] lub [8]. Po pokonaniu strażników przeskocz przez dwa biurka. Uważaj jednak. **Za drugim biurkiem znajdują się czujniki** (biała poświata oznacza ich zasięg). Użyj niewidzialności. Idź przed siebie, omijając lub oszukując czujniki, aż dojdiesz do pokoju z kominkiem. Pojawi się Reed i wyjaśni ci przyczynę posiadania specjalnych mocy. Możesz teraz „przełączyć się” na Reeda ([+] i [1] wciśnięte razem) lub kontynuować jako Sue.

Po pokonaniu robotów skorzystaj ze zdolności Reeda i złam kod z panelu kontrolnego (Lx1, Px2). Otworzysz drzwi, **ale nie zlikwidujesz otaczającego je pola**. Cofnij się za recepcję i wejdź do nowo otwartego pomieszczenia. Znajdziesz tam kolejny żeton F4. Wróć do Sue. Zmień postać, po czym stwórz pole siłowe wokół Reeda [F]+[+]. Musisz działać szybko. Przełącz się na Reeda i wykorzystując ochronę wytworzonego wokół Ciebie pola, przejdź przez drzwi. Włam się do kolejnego komputera (4xL, 2xP) i udaj na poszukiwania reszty ekipy.

## BEN'S RAMPAGE

- Nie daj się pokonać

Ben Grimm, człowiek o stalowych mięśniach, dzięki wypadkowi na stacji zyskał nadprzyrodzoną siłę. Niestety, jako jedyny z Fantastic 4 uległ stałemu zewnętrznemu przeobrażeniu, co najwyraźniej nie wpłynęło najlepiej na jego samopoczucie. **Cała misja nie będzie trudna do przejścia**. Do pokoju wpadnie kilkanaście robotów, z którymi bez problemu się rozprawisz. Zwróć uwagę na leżącą nieopodal drzwi rurę. Podnieś ją, a zyskasz dodatkowy atut w bezpośredniej konfrontacji z wrogiem, zabierz też żeton. **Gdy pokonasz roboty, spotkasz się z przyjaciółmi**, choć nie będziesz miał zbyt wielkiej ochoty pokazać się im w takim stanie. Podejdź do drzwi i energicznie przyciskaj [5]. Gdy cała czwórka będzie już w komplecie, stoczysz walkę z bossem tego etapu. Zajmij się nim, a reszta ekipy zaopiekuje się mniejszymi robotami. Gdy na ekranie pojawi się ikonka ręki, podejdź do Ultra Bota i wciśnij [5], aby skończyć z nim w trybie nokautu.



## YANCY STREET

- Chroń Alicję
- Pokonaj szefa gangu

Ta misja to typowa zręcznościowa bijatyka. Wykorzystaj swoją siłę i zdolności, by **ocalić kobietę z rąk miejskich oprychów**. W trakcie rozprawy z bandziorami napotkasz przestępców, strzelających z balkonów. Stań w miejscu oznaczonym żółtym kolorem F4, po czym przyciskaj energicznie [5], aż do mo-

mentu wyrwania całego tarasu. Poruszaj się cały czas prosto, aż dotrzesz do płotu. Rozwal go, a zabierzesz kolejny żeton F4. Poruszając się dalej, dotrzesz do miejsca bez przejścia. **Rozwal cztery kolumny podtrzymujące sklepienie budynku**, a zamieni się on w gruzy, robiąc przejście dla Twojego bohatera.



Idź przed siebie, aż drogę zatarasuje Ci czarna furgonetka. Pozbądź się jej [5], po czym kontynuuj misję. Dojdiesz do **placu gry w koszykówkę**. Tutaj rozegra się też finalne starcie tego etapu, przy którym dodatkowo nauczysz się kilku nowych ciosów.

### CAPTURE BEN

- Uspokój Bena
- Uratuj cywili (profit: 3000 punktów)



Ben narozrabiał nieco w mieście, a jego przyjaciele nie chcąc, by komukolwiek stała się krzywda, ruszają za nim w pościg. Pokonaj kilku oprychów, aż dojdiesz

do płotu. Niestety, brama jest zamknięta i nie da się jej sforsować. **Cofnij się do miejsca, z którego rozpoczęłaś i spójrz w lewo**. Obok ciężarówki znajduje się biały punkt F4. Użyj Sue i zrób trochę miejsca na przejście ([5]+naprzemiennie [4] i [6]). Poruszaj się dalej, aż znowu spotkasz Bena. Wystrzał z działa uszkodzi pobliskie budynki. Skorzystaj z zasięgu ramion Reeda i **pomóż uwięzionym na ścianie budynku ludziom (3 osoby)**. Przejdź koło policjantów, po czym kieruj się w lewo. Dojdiesz do uszkodzonej trakcji kolejowej. Wykorzystaj Sue, by **wytworzyć pole wokół słupa podtrzymującego konstrukcję**, a następnie niech Reed go wyprostuje. W ten sposób uniknęłaś katastrofy kolejowej i możesz kontynuować swoją misję. Rozwal kilku natarczywych gości, po czym zajmij się człowiekiem w czarnej kominiarce. Po jego klęsce zakończysz ten etap.

### DAMAGE CONTROL

- Uratuj wóz strażacki
- Uwolnij uwięzioną kobietę

Wreszcie cała czwórka działa razem. Na moście doszło do groźnie wyglądającego wypadku. **W samochodzie tkwi uwięziona kobieta**. Podejdź do auta, po czym przyciskaj klawisz [5]. Gdy uratujesz pierwszą ofiarę karambolu, czeka Ci znacznie poważniejsze zadanie. Wóz strażacki o mały włos nie spadł w przepaść. Długo się jednak nie utrzyma w takim położeniu. Podejdź do niego i powtórz poprzednią czynność. Sam Ben, choć silny, nie zdoła wciągnąć wozu z powrotem na most.

Zanim jednak weźmiesz się do roboty, zbliż się do ściany ognia (Sue) i **użyj tarczy na cywilach**. Teraz skorzystaj z Johnny'ego i przeleć nad ogniem, po czym przetransportuj uwięzionych tam ludzi w bezpieczne miejsce, przy okazji zabierz żeton F4. Skieruj Sue we wskazany punkt i przyciskaj wyświetlaną na ekranie kombinację klawiszy. Kolej na „Ognistego”. **Podejdź z drugiej strony i skopij działania Sue**. Wszystko zakończyło się pomyślnie!

## GRAND CENTRAL

- **Obroń cywili**
- **Uratuj Alicję**
- **Przenieś Alicję do wyjścia**

W grze pokroju F4 nie mogło zabraknąć szalonego naukowca i dziwnych stworzeń. Właśnie się ujawnili. Mutanty nie są zbyt groźne, mają jednak jedną ciekawą cechę. Potrafią zatruć przeciwnika, co objawia się odwróconym sterowaniem. Działa to jednak tylko przez kilka sekund, a w dodatku Reed jest na nie całkowicie odporny. **Na dobry początek zniszcz budkę informacji stojącą w samym centrum planszy** (Ben – klawisz **[8]**), a następnie podnieś pozostałe po niej bloki i zatkaaj nimi dwie dziury, z których wychodzą zielone stwory. Teraz możesz się zająć eliminacją wrogów. Gdy oczyścisz to miejsce, otworzy się kolejne przejście. Podążaj tym tropem, aż dojdiesz do bramek metra. **Rozwal je i biegnij na pomoc Alicji**. Uważając, by nie spotkać się oko w oko z rozpędzonym pociągiem, wskocz na tory i zabierz żeton F4. Możesz wracać do punktu startowego. Uważaj na ogień i niekontrolowane wybuchy pary, niszczone też wszystkich przeciwników. **Gdy znajdziesz się z głównym holu, zmierzysz się z Bossem tego etapu – Crusherem**. Jest on całkowicie odporny na ciosy z przodu, dlatego najlepiej wyczekać moment, gdy mutant zainteresuje się drugim członkiem F4, po czym spokojnie grzej w niego od tyłu.

## MOLEMAN'S LAIR

- **Przeszukaj kanały**
- **Obroń robotnika**
- **Pokonaj sługusów Molemana**

Zaczynasz w kanałach. Bez tracenia czasu, ruszaj na pomoc robotnikowi. Jego energia cały czas wyświetlana jest na ekranie, więc powinienes sobie poradzić z tym zadaniem. **Zejdź po schodach, pogoń mutanty, a następnie po skalnych blokach przedostań się na drugą stronę kanału**, gdzie stoi robotnik. Uważaj na buchającą parę. Rozwal zielonych i podejdź do stojącego terminala. Kod dostępu to 2xP, 3xL, 4xP. Idź w stronę nowo otwartego przejścia. Na Twojej drodze staną dwa mutanty. Widać, że doktor dba o kadre, bo wyposażył ją w samonaprowadzające, laserowe wyrzutnie rakiet. Nie trzeba chyba tłumaczyć, że spotkanie z nimi nie należy do najprzyjemniejszych rzeczy. Działaj więc szybko. Kolejne napotkane stwory

różnią się nieco od poprzednich. To „kopacze”, a ich największym atutem są krecie pazury i odporność na ciosy. Uwaga! Aby załatwić kopacza należy wpierv powalić go na ziemię (**[8][8][8]**). Leżącego podobno się nie kopie, jednak w tym wypadku to jedyne rozwiązanie. Idź dalej, aż dotrzesz do kolejnego terminala (4xP, 4xP). Zejdź na dół, pokonaj kolejne mutanty i udaj się do następnego pomieszczenia. **Za jedną z krat znajduje się żeton F4**. Wejdź na górę. Okazuje się że przejście jest zasypane i musisz użyć mocy. Przeskocz na okrą-



gły blok z symbolem F4. Użyj mocy i przedostań się na drugą stronę zwalonych kamieni. **Przejdź przez wyrwę w ścianie, a trafisz na samego Molemana i jego sługusów**. To będzie trudna walka. Używaj wybuchowych pajęczków tak często jak to tylko możliwe, energii zaś szukaj w skrzyniach. Na zakończenie zmierzysz się ze starym znajomym z poprzedniego etapu. Pamiętaj, że można go trafić tylko z tyłu. Na szczęście wykonuje on przewidywalną kombinację trzech uderzeń. Wykorzystaj to i zajdź go z tyłu. Gdy Crusher padnie powalony, zmierzysz się jeszcze z kilkoma mutantami, po czym zakończysz ten etap.

## WAREHOUSE

- **Nie pozwól mutantom zabrać 15 jaj**
- **Zablokuj drogę ucieczki**
- **Pokonaj Crashera**

Ten poziom to typowa walka z czasem. **Nie możesz pozwolić mutantom na zabranie 15. jaj**. W tym celu od razu zabierz się do eliminacji wroga, wpierv jednak zniszcz butlę z gazem a otrzymasz żeton F4. Zwróć szczególną uwagę na stwory wynoszące jaja i niszczone je w pierwszej kolejności. Po chwili obejrzyj krótki przerywnik filmowy i otrzymasz nowe wytyczne misji. **Zniszcz dwa słupy podtrzymujące dach nad dziurą w podłodze, zablokuj drogę ucieczki sługusom Molemana**. To samo zrób po drugiej stronie. Na zakończenie pokonaj Crashera.

## MOLEMAN'S CREATURE

– Zniszcz potwora Molemana



Moleman wysłał do boju swoją największą kreaturę. Potwór nie jest tak groźny, na jakiego wygląda. Działaj jak zwykle – szybko. Zaczynasz jako Sue, chociaż dostępna jest cała czwórka. **Przy lewej łapie potwora pojawi się biały znak F4.** To sygnał dla kobiety, by ruszać w to miejsce i użyć specjalnych zdolności [5]. Unieruchomi to łapę wroga na jakiś czas. Podobnie zrób z drugą łapą. **Teraz przełącz się na Bena i atakuj pysk jaszczura ile sił.** Będziesz musiał całą tę kombinację powtarzać kilkakrotnie, aż do odesłania go spowrotem pod ziemię. Przy okazji zwróć uwagę na biegające mutanty. Jeden z nich (ten z workiem) ma ukryty żeton F4.

## JUNGLE

- Odszukaj świątynie Azteków
- Przejdź przez most
- Otwórz przejście do świątyni
- Zbierz wszystkie kawałki meteoru

Tym razem misja pełna zieleni. Idź przed siebie jedyną słuszną drogą. Patrz pod nogi i omijaj liście zasłaniające kolce (przeskakuj). Zabierz pierwszy kawałek meteoru i rozpraw się z pajakami. Napotkane ludzkie postacie nie wyglądają zbyt przyjaźnie i w efekcie tak samo się zachowują. **Znajdź drogę zasłoniętą cierniami, po czym utwórz sobie przejście.** Weź żeton i idź prosto, aż dotrzesz do posążka. Pokonaj pajaki, podnieś posąg i idź przed siebie. Dotrzesz do wielkiej

kamiennej głowy. Postaw figurkę we wskazanym miejscu, to samo zrób z dwoma pozostałymi, a otrzymasz żeton F4, **weź też meteor.** Wracaj tą samą drogą. Dojdiesz do mostu linowego, na końcu którego stoi kolejny typ spod ciemnej gwiazdy. Oczywiście nie odda meteoru bez komplikacji.



W Twoją stronę ruszy horda jego żołnierzy, a dwóch z nich zajmie się przecinaniem lin mostu. Choć gra podpowiada, by w tym miejscu użyć klawisza [5] i pobując trochę przepawą, to sugeruję aby nie zawracać sobie tym głowy i **jak najszybciej przedostać się na drugą stronę przepaści**, przeskakując nad wrogiem lub używając kombinacji [F]+[4]. Gdy osiągniesz cel, rozpraw się z wojownikami. Najłatwiej zrzucić ich od razu w dół przepaści. Idź dalej przed siebie mijając toczące się kamienie. Wejdź na górę i zepchnij skalny słup. Zejdź po nim w dół. Po drugiej stronie znajduje się złoty żeton F4 i **kolejny kawałek meteoru.** Zabierz go i idź ścieżką w stronę świątyni. Po lewej i prawej stronie znajdują się dwa posążki. Wiesz co z nimi zrobić. Pozostaje tylko **zamknięta grota** i wciąż pojawiający się przeciwnicy. Użyj zdolności Reeda, by zniszczyć dwie pary oczu w skalnych twarzach, wysyłające wiązki świetlne [F]+[4]. To wszystko.

## TEMPLE EXTERIOR

- Odszukaj wejście do świątyni
- Otwórz drzwi do świątyni
- Zbierz kawałki meteoru

Kieruj się w lewo, a odnajdziesz pierwszy kawałek meteoru. Teraz wejdź po schodach, eliminując wrogów. Zniszcz strzelających wojaków, a pojawi się żeton F4. Zeskocz w dół, a znajdziesz drugi fragment kosmicznego kamienia. Idź przed siebie, niszczy pajaki i słu-  
gu-

sów Diabło. **Dojdiesz do miejsca z trzema tarczami azteków na ścianie.** Uderz kolejno we wszystkie (działaj szybko), a przez czas w którym będą one aktywne, wypełniać się będzie widoczny na ekranie pasek. Powtarzaj tę czynność tak długo, aż otworzą się drzwi. Teraz czeka Cię trudne zadanie. **Musisz omijać kolce, choć nie wiadomo w jakim miejscu się one pojawią.** Najlepiej korzystaj z nowo powstałych luk. Zabierz meteor, pokonaj przeciwników i rusz dalej. **Dotrzesz do kolejnych tarcz.** Reguła jest ta sama jak poprzednio. Wielkiego osiłka z tarczą pokonasz dopiero po jej przełamaniu ciężkim atakiem (klawisz **8**) Gdy tylko otworzysz bramę, misja zostanie ukończona.



### TEMPLE INTERIOR

- Odszukaj wewnętrzną część świątyni
- Zbierz kawałki meteoru

Kieruj się na lewo, wejdź po schodach i eliminuj wszystko co znajdzie się w zasięgu Twoich ramion. Zeskocz na dół i zbierz pierwszy meteor. Napotkasz całkiem niemiłego jaszczura. Po krótkiej chwili uda Ci się go powalić, jednak nie jest to koniec walki. Odnawia on bowiem swoją energię za pośrednictwem tarczy umieszczonej na ścianie. Zasada więc jest prosta. **W momencie gdy przeciwnik leży, podbiegnij do tarczy i wal w nią ile wlezie.** Powtarzaj to aż do czasu jej zniszczenia. Gdy to zrobisz, otworzy się nowe przejście. Skorzystaj z niego. Przeskakuj teraz po kolejnych blokach. Problem w tym, że masz mało czasu. Na opieszalych czeka bowiem całkiem ostry topór. Gdy uporasz się z tym problemem, zabierz meteor i zjeżdż schodami w dół. To, co stało się z pajakami jasno określa przeznaczenie promieni świetlnych. Musisz je oszukać. **Przejdź w niewidzialność** (klawisz **F**),

a bez problemu sforsujesz tę przeszkodę. Pajaczek nie jest taki trudny do załatwienia, ale musisz go zniszczyć. Gdy to zrobisz, skorzystaj z przejścia po prawej



stronie, jednak trzymaj się blisko lewej ściany, inaczej spadniesz w przepaść. **Zabierz żeton F4, cofnij się i rusz przez lewe przejście.** Na korzeniu znajduje się kolejny fragment meteoru. Aby go zabrać musisz przeskoczyć przez wyrwy i wejść na korzeń od drugiej strony. Idź przed siebie aż spotkasz Reeda i Diabło. **Czeka Cię krótka walka z kamiennymi posągami.** Po jej wygraniu otworzy się nowe przejście, prowadzące do ostatniej komnaty tego etapu. Skacz po platformach, zabierz meteor, a na koniec pociągnij za dźwignię.

### DIABLO

- Pokonaj Diabło

Wreszcie masz na widelcu samego Diabło. Nie będzie on jednak skory do współpracy. Musisz go pokonać, ale do dyspozycji masz całą Fantastyczną czwórkę. **Diabło występuje w dwóch postaciach: zwykłej i zmutowanej.** Jeśli się zmieni – nic mu nie możesz zrobić.

Musisz czekać, aż powróci do normalnej postaci. Wówczas skorzystaj z siły ciosu Bena i goń za nim (teleportuje się). **Na mapie jest także ukryty symbol F4.** Aby go zdobyć musisz zestrzelić wiszącego pajaka (narożnik).

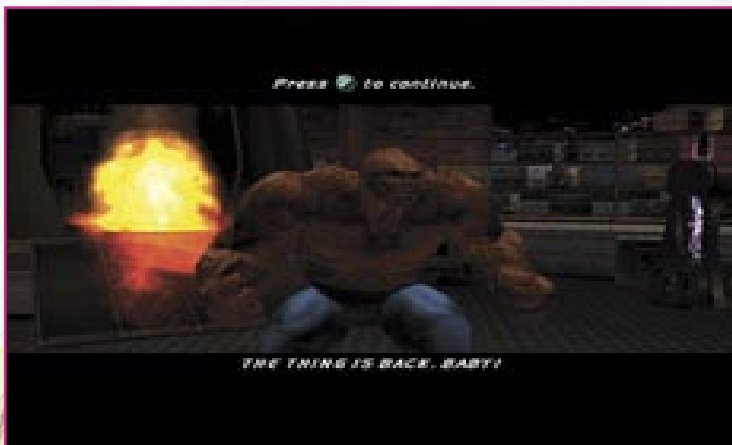


## ALICIA IN PERIL

- Obroń cywili w muzeum
- Uzyskaj dostęp do centrum kontroli
- Uratuj Alicję

Czas na wyprawę krajoznawczą. Muzeum Egiptu to dobre miejsce na początek :). W pierwszej kolejności rozpraw się z wszystkimi mumiami. Niszcz też sarkofagi. Gdy wyeliminujesz wszystkie mumie, pojawią się kolejne. **Zrób z nimi porządek, a strażnik da ci klucz.** Przejdź przez nowo otwarte drzwi i wyeliminuj wszystkie mumie. Podejdź do windy i zawołaj ją. Dostań się na wyższe piętro. Po opuszczeniu windy, zniszcz kwiat po lewej stronie. Otrzymasz kolejny żeton F4. **Podejdź do panelu kontrolnego** i wprowadź odpowiednią kombinację (3xL, 4xP, 2xL). Wróć do windy i przedostań się do poprzedniego pomieszczenia. Dinozaurami się nie przejmuj. Nie są zbyt wytrzymałe i bez problemu je powalisz. Wejdź po schodach i skorzystaj z kolejnej windy. Gdy ją opuścisz szybko **biegnij schodami do góry na ratunek strażnikowi, który da Ci klucz.** Gady rozwalisz po jego uratowaniu. Idź korytarzem aż dotrzesz do windy. Skorzystaj z niej i przejdź do pokoju z komputerem. Włam się do niego (3xP, 4xL, 2xL). Teraz cofnij się do głównego pomieszczenia i wspólnie z Benem rozwalcie ostatnie na tym etapie mumie.

## CIVILIAN RESCUE



- Odprowadź kobietę w bezpieczne miejsce
- Chronić cywili
- Uratuj kobietę w czerwonym stroju
- Zabij Króla Mumii

Muzeum ciąg dalszy. Na dobry początek rozpraw się ze wszystkimi mumiami. Pojawi się potwór, który porwie

kobietę w czerwonej sukni. **Ruszał za nim, niszcząc po drodze natarczywych umarłaków sprzed wieków.** Uważaj na mumie strzelające czaszkami – oprócz zdrowka, zabierają także punkty Cosmic. Idź przed siebie, aż dotrzesz do czarnego posągu. Przewróć go, aby dostać się na wyższe piętro, a następnie do windy. Po wyjściu z niej czeka Cię eksterminacja kolejnych mumii. Jedna z nich ożywi posąg, więc zacznij od niej. Gdyby Ci się nie udało, istnieje bardzo prosty sposób na ich pokonanie. Stań Benem przy dziurze, z której wychodzą mumie, po czym skorzystaj z kombinacji klawiszy **[F]+[S]**. Cios ten spowoduje zerwanie żył dołu. Upieczesz tym samym dwie pieczenie na jednym rożnie. Wyeliminujesz posągi, a dodatkowo zagroźysz wyjście dla mumii. To samo zrób z drugiej strony. **Gdy się już uporasz z umarłakami, podejdź do wielkiego kamienia i odrzuć go.** Uwolnisz cywila i dodatkowo zyskasz żeton F4. Idź przed siebie, a kolejne drzwi otwórz siłą. Czeka Cię **starcie z samym Królem Mumii.** Nie jest on zbyt potężny, ale potrafi regenerować siły dzięki piramidzie, przy której leży kobieta. Taktyka jest bardzo prosta. Podejdź na bezpieczną odległość do piramidy (uwważaj, bo „promieniuje”), a wszystkie mumie idące w Twoją stronę chwytaj i rzucaj na nią. Po kilku takich rzutach, Boss ucieknie! **Ruszał za nim, uważając jednocześnie na pasek energii kobiety.** Wracaj drogą którą przyszedłeś, aż spotkasz Króla Mumii i Johnny'ego. Tym razem Boss już bez piramidki. Jego pokonanie to bułka z masłem dla Bena.

## FIRE PATROL

- Napraw spryskiwacze
- Włącz spryskiwacze
- Zatkaj dziurawe rury z wodą
- Wróć do egipskiego skrzydła

Tym razem kierujesz „ognistym”. Rozwal dwie mumie, kolejne czekają za drzwiami. Zniszcz też dinozaura. Przejdź przez kolejne drzwi. **Idź dalej, aż trafisz na Anubisa.** Załatw go i zajmij się szafką obok. Jest za nią ukryty żeton F4. Przejdź do pomieszczenia z rurami. Uważaj na wydobywającą się z nich parę. W następnym pomieszczeniu jest zawór – zakręć go. Cofnij się, pokonaj mumie i zatkaj dziury w rurze **[S]**. Działaj szybko, gdyż na ekranie cały czas pojawia się pasek ciśnienia wody. **Jeśli osiągnie maksimum – para wybuchnie i będziesz musiał powtórzyć tę czynność.** Po zatankowaniu wszystkich dziur (dokładnie trzech), wróć do zaworu i jeszcze raz go przekręć. Uruchomisz system pożarowy, który ugasi ogień w muzeum. Wróć tą samą drogą i zakończ ten etap.

## HORUS

– Pokonaj Horusa



Czwarty etap i jak zwykle – Boss. **Idealną postacią do tego zadania jest Reed**. Choć Horus potrafi strzelać, a tylko Sue jest zdolna te strzały odbijać w jego kierunku (F + Shift), to Reed ma długi zasięg ramion i robi to szybko. Głowa Horusa jest bowiem całkowicie nieosłonięta (pamiętaj o celowaniu!). **W następnej fazie przełącz się na Bena i korzystaj z jego umiejętności walki wręcz**. Po pewnym czasie Horus utraci tarczę, ale za to chwyci dwa ostre sierpy. W gruncie rzeczy i tak jest już po nim. Wystarczy go tylko subtelnie dobić :). Na mapie znajduje się także żeton F4. Znajdziesz go w jednym z eksponatów muzealnych (na szarym podeście).

## ROBOT ATTACK

- Ochronić cywili
- Ucieknij niezniszczalnemu robotowi

Wycieczki krajoznawczej ciąg dalszy. Tym razem Nowy Jork i słynny Times Square. Na dobry początek zniszcz wszystkie roboty i uratuj cywili. Pojawi się lepsza wersja cyborga. Niezniszczalna. **Skoro rzeczy tak się mają – uciekaj przed siebie, przeskakując przez mury**. Na skrócie pobiegnij prosto. Znajdziesz przyczepę samochodu ciężarowego, a w niej żeton F4. Na placu czeka na Ciebie kilka robotów do eksterminacji. **Musisz pokonać je wszystkie, a otworzy się przejście**. Kontynuuj swoją ucieczkę, aż dotrzesz do kolejnego placu, gdzie czeka robot dla Reeda. Po rozwaleniu kilku blaszaków, będziesz musiał pościągać cywili (czterech) na ziemię. Robieś

już to w jednym z pierwszych etapów. Po oczyszczeniu miejsca z robotów, zakończysz misję.

## FIND TEAMMATES

- Wbij Johnny'emu do głowy trochę rozumu
- Obroń cywili
- Obroń stację benzynową

Zaskakujący zwrot akcji! **Między Benem i „Ognistym” doszło do sprzeczki**. Naucz Johnny'ego szacunku, używając argumentu siły. Właściwie jest to tylko przerywnik, gdyż po chwili usłyszysz wołanie o pomoc Sue. Zniszcz przeciwników, którzy się pojawią, po czym ruszaj uliczką, z której wyszli. Gdy znajdziesz się na placu z fontanną, w pierwszej kolejności eliminuj wszystko co Cię atakuje. **Po chwili pojawi się nowy typ cyborga. Jego największą bronią jest elektryczność, a dokładnie miecz o działaniu zbliżonym do paralizatora**. Po pewnym czasie ucieknie. Idź przed siebie, aż dotrzesz do stacji paliw. Twoje zadanie, to jej ochrona. Nic trudnego. Zniszcz kosz na śmieci, a otrzymasz żeton F4. **Wyeliminuj wszystkie roboty**, zanim zniszczą stację i zakończ tym samym ten etap.

## WARMECH



- Zniszcz wszystkie roboty
- Pokonaj Heavy Mecha

Początek tej misji to standard – kilka natarczywych robotów do wyeliminowania. **U dołu planszy, mniej więcej między wozem policyjnym a pojazdem opancerzonym, znajduje się żeton F4**. WarMech jest dość prosty do pokonania. Opancerzone wozy strzelają do niego rakietami. Gdy jedna z nich dosięgnie celu, jego osłona zniknie, otwierając tym samym pole do popisu Benowi.

## THE VAULT

- Pokonaj ochronę więzienia
- Odprowadź do cel przynajmniej 5. więźniów
- Znajdź Bena
- Uwolnij Bena
- Odprowadź do cel wszystkich więźniów
- Zniszcz pozostałą część ochrony



Początek tego poziomu nie różni się zbyt od innych. Cel jest jasny – zniszczyć wszystko co się rusza i nie współpracuje z Tobą. **Rozwal też terminal, przez który przedostają się roboty.** Gdy będzie już po wszystkim skorzystaj z automatycznej bramy, sterowanej przez dwa czujniki ruchu. Użyj niewidzialności Sue i oszukaj je. Niestety Johnny nie może się przedostać, więc działasz już sam. Musisz uważać na zabezpieczenia elektryczne. Kontakt z nimi może nieco sponiewierać biedną Sue. Między jedną, a drugą wiązką, znajduje się skrzynka sterująca. Zniszcz ją, a prąd będzie miał z głowy. Proponuję też od razu niszczyć terminale, z których wychodzą roboty. Idź więc w prawo i załatw cyborgi. **Uważaj na więźniów. Niby walczą z robotami, ale nie są zbyt przyjaźnie nastawieni do Ciebie.** Nie walcz z nimi, tylko wrzucaj spowrotem do cel. Przejdź przez kolejne bariery, rozwal roboty i „zapiekuj się” skazańcami. Użyj niewidzialności i przejdź przez bramę. **Od razu zniszcz skrzynię sterującą i przeskocz nad promieniem.** Druga znajduje się tuż za nim. Rozwal roboty i ruszaj dalej. Omijaj promienie i niszczy skrzynie kontrolne. Nie zapominaj o terminalach i o więźniach. To priorytet tego etapu. Gdy dojdiesz do skrzyżowania – idź prosto i zapakuj kolejnych skazańców do celi. Jeśli udało Ci się wsadzić wszystkich więźniów, otrzymasz żeton F4. **Cofnij się i idź w lewo. Musisz uwolnić Bena,** jednak uważaj na upływający czas! Przeskakuj promienie i zniszcz 4. kryształ. Po pierwszych dwóch prąd zniknie, ale za to pojawi się robot. Zniszcz go, a następnie oczyść pomieszczenie z wrogów. Uff... Koniec misji!

## DISABLE SECURITY

- Chroń Bena do czasu odzyskania przez niego sił
- Ucieknij do windy
- Znajdź główny komputer i włam się do niego
- Pokonaj Blastara
- Uwolnij Bena
- Odprowadź więźniów do cel

Zacznij od robota, który atakuje Bena. Działaj szybko, ponieważ Ben jest osłabiony i długo nie wytrzyma. Gdy to uczynisz, przejdź między kratami [5]. Idź przed siebie i niszczy po kolei wszystkie roboty. Przejdź przez kolejne kraty, skreć w lewo i włam się do komputera stojącego na wprost od Ciebie (2xL, 4xL, 2xL). Możesz też rozbroić pozostałe. **Cofnij się teraz na początek i wsadź pierwszego więźnia z powrotem za kraty.** Pozostało jeszcze dwóch, biegnących gdzieś po plan-szy. Idź przed siebie. Za zakretem zobaczysz robota. Nie zbliżaj się do niego – to pułapka! Po chwili problem sam się rozwiąże.

Kontynuuj, aż dotrzesz do głównego komputera. Zniszcz wpieryw terminale robotów, a następnie zajmij się nimi samymi. Główny komputer chroniony jest przez pole siłowe. Spójrz w bok. **Zauważysz coś na kształt generatorów. Rozwal dwa z dołu i dwa z góry.** Prędkiej jednak opuść schody [5]. Gdy oczyścisz teren, włam się do głównego komputera (3xP, 2xL, 2xL). Musisz wrócić do windy. Po prostu kieruj się w stronę, z której tutaj przbyłeś. Z jednej z cel wyjdzie kolejny przyjemniaczek. To Blastara. **Musisz go pokonać, ale najpierw zabierz z tej celi żeton F4.**



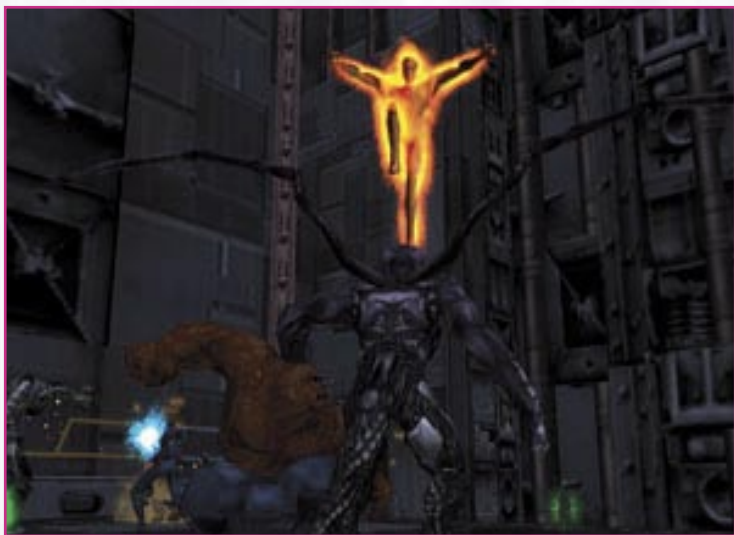
## PRISON CHASE

- Pokonaj Dragonmana
- Pokonaj pozostałą ochronę

Załatw trzy roboty, po czym **przełącz się na Sue i utoruj sobie przejście**. Przejdź przez nie i rozwal jedną ze skrzyń. Znajdziesz w niej żeton F4. Idź dalej i dokop Dragonmanowi. Niestety ucieknie. Użyj Johnny'ego i wypal w bramie przejście. Pokonaj kolejne blaszaki i zakręć zawór, jeśli chcesz sforsować ścianę ognia Sue. **Po chwili czeka Cię ta sama czynność do wykonania, z tym że zawór znajduje się za ścianą ognia**. Nie stanowi to jednak problemu dla „ludzkiej pochodni”. Zakręć go, pokonaj roboty i użyj Sue, by zrobić przejście. Chwilę później pojawi się Dragon Man. Pokonaj go, a następnie zniszcz pozostałe roboty.

## DRAGON MAN

- Obroń pierwszą windę
- Pokonaj Dragon Mana



Choć zaczynasz walkę z robotami, to ten etap głównie opiera się na potyczce z Dragon Manem. **Po pierwsze nie dopuść do zniszczenia windy**. Eliminuj więc każdego robota, jaki się do ciebie zbliży. W rogu windy znajduje się skrzynia, a w niej żeton F4. **Po chwili nadjedzie druga winda z Reedem i Benem. Przeskocz na nią i pomóż chłopakom rozprawić się z robotami**. Gdy to uczynisz, czeka cię ostateczne starcie z Dragon Manem.

## NANITE INFECTION

- Odszukaj Sue i Johnny'ego
- Zbadaj tajemnicze stworzenie
- Pokonaj Annihilusa

Idź przed siebie, pokonaj pająki i wskocz na najwyższą platformę. Znajdziesz tam żeton F4. **Idź dalej, aż trafisz na większego pajęczka**. Chwilowo nie ma przejścia, ale ten stan zaraz się zmieni. Uderz w ściankę po prawej, a utorujesz sobie przejście. Na górnej półce odnajdziesz zielony żeton F4. Zejdź w dół i podejdź do Bena. Walczy z jakimś niespotykanym stworem. Nie radzę się do niego zbliżać, uważaj też na miny. Użyj namierzania i załatw go na odległość, po czym przejdź do następnego pomieszczenia. Wygląda na to, że nie ma przejścia. **Możesz spróbować przeskoczyć, ale szczerze odradzam**. Na drugiej platformie znajduje się postawiony pionowo mostek. Uderz w niego (Reed), a przewróci się. Przejdź na następną platformę i postępuj tak samo z następnymi przepaściami. **W przedsionku napotkasz na kolejnych przeciwników**. Pokonaj ich znanym już sposobem, po czym przejdź dalej. Trafisz do pomieszczenia z poruszającą się podłogą. Uważaj – potrafi się zapadać. **Czeka Cię teraz moment dłuższej walki z napływającymi zewsząd pajęczkami**. Gdy będzie już po wszystkim otworzy się kolejne przejście, za którym czeka na Ciebie

## PLASMA WORM

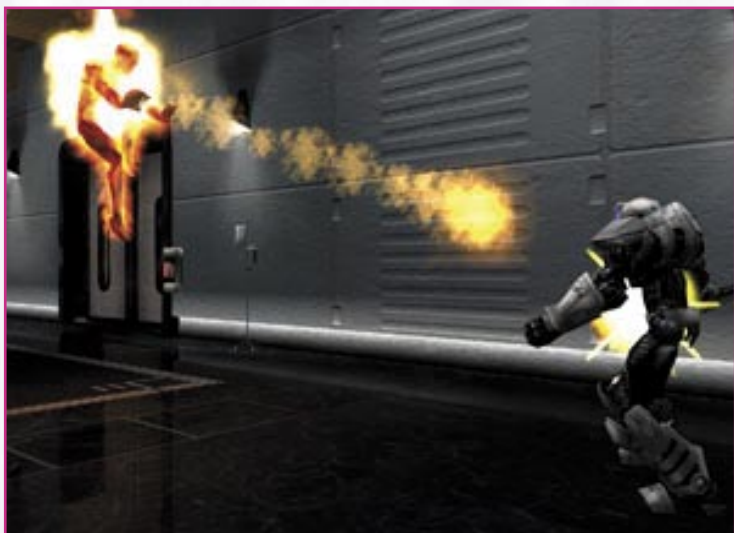


- Pokonaj Plasma Worma

Walka z wielkim robalem! Zanim jednak na dobre zabierzesz się za jego „nawrócenie”, rozejrzyj się dobrze po planszy. Znajdziesz na niej żeton F4. Taktyka na Worma jest prosta. Wal w niego ile sił, a gdy robal owinie się wokół słupa, **użyj Bena i zniszcz cały słup**. Powtarzaj tę czynność, do czasu pokonania robala.

## INFESTATION

- Aktywuj systemy podtrzymania życia
- Włącz główny generator mocy



Ta misja to ciągły wyścig z czasem. **Znajdujesz się w próżni**, a Twoim celem jest zamknięcie wjazdu i przywrócenie pomieszczenia do stanu normalności. Uważaj na uciekający tlen. Idź przed siebie i wypal dziurę we wlocie. Przejdź przez nią i szybko podejdz do komputera. Jest już tlen, ale nadal nie możesz odechnąć. **U góry ekranu znajduje się licznik, który odmierza czas**, w jakim musisz się wyrobić. Wróć drogą, którą tu przyszedłeś. Otwórz kolejny wjazd i zajmij się pszczołami. Skręć w lewo i jeszcze raz w lewo (za roślinką). Rozwal ul i pszczoły, po czym przekręć pokrętko. **Cofnij się i idź w lewo przez nowootwarte drzwi**. Teraz cały czas przed siebie, eliminując natarczywych wrogów. Dojdiesz do dużych drzwi. Zrób co trzeba w oznaczonych miejscach, po czym spal korzenie blokujące drzwi. Za nimi stoczysz walkę z przerośniętym owadem. Możesz go pokonać jedynie od tyłu. Jeśli zostało ci mało czasu, nie walcz, choć wówczas nie otrzymasz żetonu F4. Tak czy inaczej czas zająć się głównym celem misji. Podejdz w oznaczone miejsce i przyciśnij klawisz [5]. Po chwil taśma ruszy i pojawi się nowy czerwony punkt. Naciśnij klawisz [5] dokładnie kiedy przedmiot znajdujący się na taśmie, będzie w zasięgu Twojej dłoni. Stabilizacja mocy przywrócona!

- Zainicjuj proces autodestrukcji stacji
- Zniszcz wszystkie 3 generatory tarcz

## HUNT FOR SHIELDS

- Znajdź kawałki oston
- Zniszcz wielką roślinę

Zaczynasz jako Ben i Sue. Idź naprzód, eliminując co się da. **Dojdiesz do drzwi oplecionych korzeniami**. Zrób z nimi to samo, co w poprzednim etapie. W jednej ze skrzyń (po prawej) znajdziesz zielony żeton F4. **Powtarzaj tę czynność tak długo, aż dotrzesz do pomieszczenia z dwoma wyjściami**. Idź lewą stroną, a po pokonaniu robaków otrzymasz żeton F4. Teraz skorzystaj z drugiego przejścia. Cóż za obrzydliwa roślinka, w dodatku odporna na Twoje ciosy. Zniszcz w pierwszej kolejności dwa ule. **Kluczem do zwycięstwa z Bossem tego etapu jest eliminacja wyplutych przez niego robali**. Gdy to zrobisz, roślinka będzie całkowicie bezbronna.

## STATION DESTRUCTION



Na dobry początek zajmij się atakującymi Cię przeciwnikami. Po lewej stronie w skrzyni znajdziesz złoty żeton F4. **Idź schodami w górę i przejdź przez drzwi**. Po chwili znajdziesz się w miejscu, z którego prowadzą trzy przejścia. Skorzystaj z **wejścia numer 1** i podejdz do panelu. Na trzech monitorach wyświetli się odpowiednia kombinacja ruchów. W takiej kolejności musisz do nich podejść i złamać kod (klawisz [5]). Cofnij się do głównego pomieszczenia i wejdz do **drzwi numer 2**. Użyj kolejnego komputera, a wyłączysz ostonę generatora tarcz. **Zniszcz generatory (w sumie trzy)**, używając długiego zasięgu ramion Reeda. Teraz kieruj się do **pomieszczenia numer 3**. Po krótkiej walce zejdz w dół do kolejnego komputera. Złam kod (3xP, 4xP, 2xL). Cofnij się po schodach i zabierz żeton F4. Przy okazji, w głównym pomieszczeniu uruchomiłeś mostek, który prowadzi wprost na główny komputer. Włam się do niego (1xP, 2xP, 1xL) by definitywnie zniszczyć stację kosmiczną.

## DEFEND BAXTER BLDG

- Obroń działka
- Powstrzymaj atakujące roboty
- Zabezpiecz pierwsze piętro

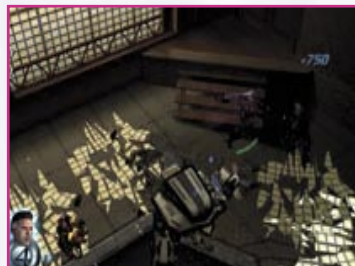


Zaczynasz jako Johnny, przy wsparciu ze strony Bena. **Początkowy cel to obrona działek.** Niszcz po prostu wszystkich przeciwników, uważając na pasek energii dział. Po jakimś czasie armatki się uruchomią. Pozostanie tylko eliminacja wrogów. **Gdy oczyścisz teren, udaj się schodami do góry.** Prędkiej jednak wypal przejście w drzwiach (Johnny). Wpadniesz na kilka robotów, które oczywiście należy odesłać na złom. **Po wejściu do pomieszczenia z działkiem, kieruj się od razu w prawo.** Przeskocz przez biurko i użyj komputera. Po drugiej stronie pomieszczenia pojawi się żeton F4. Po jego zabraniu zajmij się działkiem. **Postrzelaj z niego i zniszcz roboty.**



## ACTIVE DEFENSES

- Dostań się do centrum ochrony
- Włam się do systemu ochrony



Przełącz się na Sue i wytwórz tarczę wokół Reeda [F]+[+]. Teraz zmień postać z powrotem na Reeda i przejdź przez pole siłowe. Włam się do komputera (2xL, 2xL, 3xP). **Pomóż Sue i idź korytarzem, aż dotrzesz do pomieszczenia z działkiem.** Zajmij się nim, włamując się do komputera (4xP, 1xL, 3xL). Od tej chwili działko jest po Twojej stronie. Po oczyszczeniu tego pomieszczenia, **otwórz się przejście do kolejnego.** Idź korytarzem i niszcz wszystko, co stanie Ci na drodze. Kod do przeprogramowania działka: 3xP, 4xP, 2xL. Wyjdiesz na taras. **Poczekaj, aż helikopter zrzuci bomby.** Pojawią się znaczne wyrwy.



Skorzystaj ze zdolności Reeda i **stwórz most** dla Sue, po czym przedostań się na drugą stronę. Po chwili Reed automatycznie zrobi nowe przejście. Skorzystaj z niego. Znajdziesz się w pomieszczeniu, gdzie znajduje się żeton F4. Zabierz go i zajmij się robotami. Teraz włam się do komputera (3xL, 3xP, 1xL). Nieopodal robota znajduje się drugi komputer. **Użyj go i zasiądź za sterami mecha.** Po wyczyszczeniu terenu, skończ etap.

## ATTACK DOOM

### – Pokonaj Doktora Dooma

Przy oglądaniu sceny wprowadzającej, z pewnością zauważyłeś żeton F4, unoszący się w powietrzu. Niestety, ciężko go zdobyć, a dodatkowo wiąże się to z utratą życia. **Przełącz się na Johnny'ego i wykonaj długi skok** (przytrzymaj długo klawisz skoku). Jeśli Ci się uda, zdobędziesz ten żeton. Tak czy inaczej nie jest to podstawowe zadanie tej misji. **Niszcz roboty, do czasu aż Doom straci swoje tarcze**. Wówczas atakuj go z całych sił. Gdy go pokonasz... ucieknie.



## BEN'S QUEST

- Dostań się do głównej windy
- Wróć do pomieszczenia z komorą
- Odszukaj ukryty terminal ochrony
- Aktywuj i użyj komory

Rozwal robota, po czym przejdź do kolejnego pomieszczenia. Gdy brakuje sił, trzeba szukać sposobu. **Przewróć stół** na jednego z robotów, drugiego zaś załatw w inny sposób – uruchom taśmę, na której stoi. W następnym pomieszczeniu użyj miotacza ognia i załatw wszystkie roboty. **Wróć i otwieraj wszystkie skrytki, aż znajdziesz terminal**. Otworzą się drzwi, za którymi znajduje się pomieszczenie z komorą. Zostaw roboty na później i użyj po kolei czterech dźwigni. **Wskocz do komory, a z powrotem zmienisz się w wielkiego Thinga**. Pokonaj pozostałe roboty i cofnij się. Uderz w ścianę z widocznymi śladami pęknięć, a otrzymasz żeton F4. W pomieszczeniu z windą **wybij kolejną dziurę w ścianie**, pokonaj wszystkie roboty. Na koniec czeka Cię proste starcie z mechem.



## DR. DOOM PT. 1

### – Pokonaj Doktora Dooma

Na początek wykonaj Ultimate na Doomie. **Niezależnie od tego czy Ci się uda, czy nie, znajdziesz się na innym dachu**. Zniszcz trzy słupki elektryczne. Otrzymasz żeton F4, a Doom straci możliwość regenerowania sił. Gdy to uczynisz, zajmij się głównym Bossem gry. Będzie trudno, więc stosuj możliwie najcięższy arsenał broni Bena. **Gdy pojawi się możliwość wykonania Ultimate – zrób to**. Uda się czy nie – i tak zakończysz misję.

## DR. DOOM PT. 2

### – Pokonaj Doktora Dooma

Ostateczne starcie! Na początku użyj całej siły by osłabić Dooma. W pewnym momencie pojawi się możliwość wykonania Ultimate przez Johnny'ego. Musisz je wykonać. **Jeśli Ci się nie uda, Doom odzyska swoją energię i walka rozpocznie się od nowa**. Po poprawnym wykonaniu Ultimate, Doom zmieni swoją postać. Pojawi się także żeton F4. Ponownie użyj całej siły i ponownie wygraj Ultimate (tym razem Benem). **Teraz szybko biegnij do hydrantu (Reed)**. Użyj go, a ukończysz całą grę.



# FANTASTIC

GRATULACJE!

