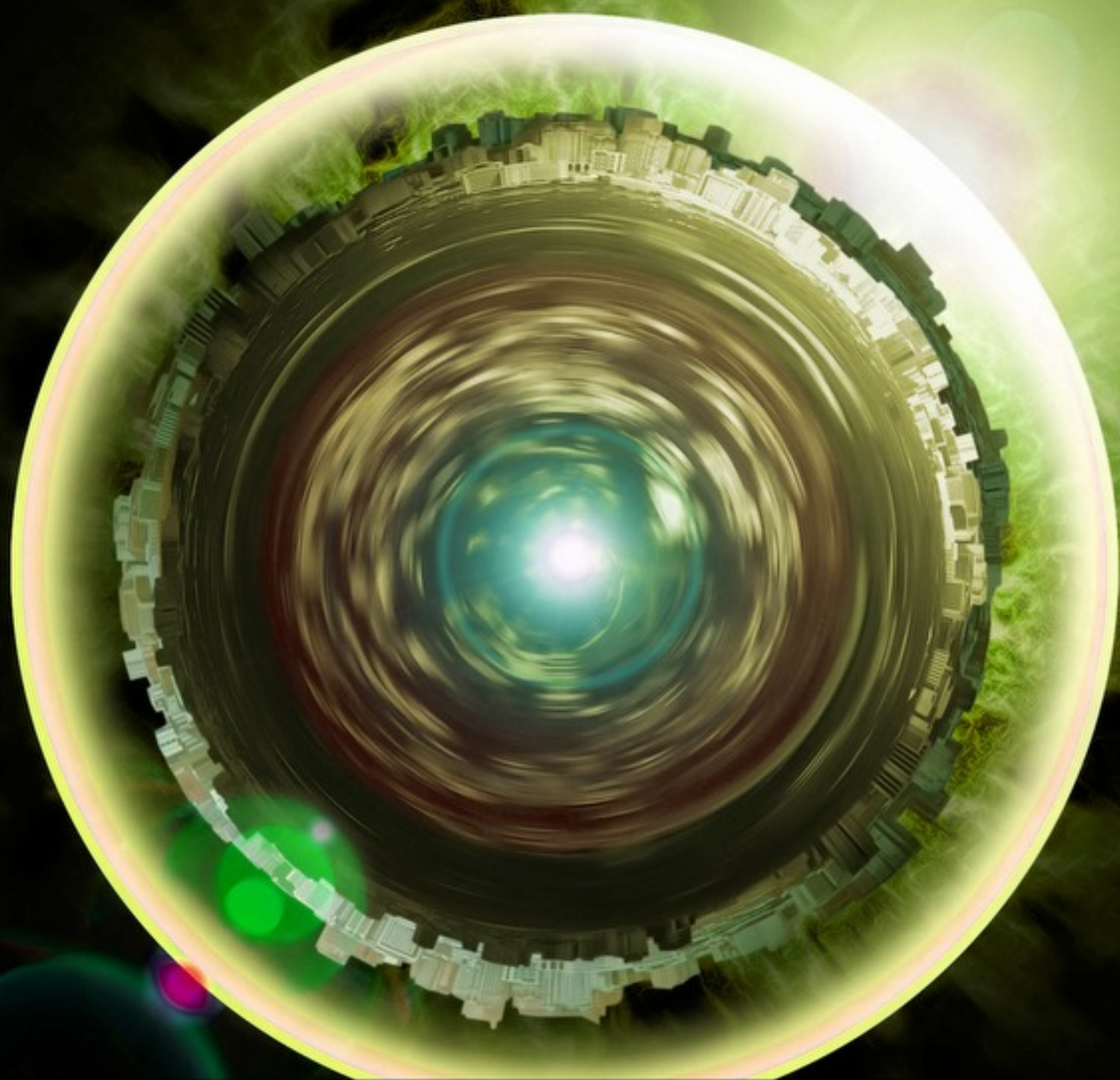




Crash Bandicoot N. Sane Trilogy

Opis przejścia i bossowie

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy

Opis przejścia i bossowie

autor: Jacek "Stranger" Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-430-0

Producent Vicarious Visions, Wydawca Activision Blizzard

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

Spis treści

Opis przejścia i bossowie – Wprowadzenie	5
Ogólne porady	6
Sterowanie	7
Crash Bandicoot	7
Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back	9
Crash Bandicoot 3: Warped	12
Opis przejścia	14
Crash Bandicoot - N. Sanity Island	14
Opis wyspy	14
N. Sanity Beach Crash Bandicoot - N. Sanity Island	15
Jungle Rollers Crash Bandicoot - N. Sanity Island	16
The Great Gate Crash Bandicoot - N. Sanity Island	18
Boulders Crash Bandicoot - N. Sanity Island	21
Upstream Crash Bandicoot - N. Sanity Island	22
Rolling Stones Crash Bandicoot - N. Sanity Island	24
Hog Wild Crash Bandicoot - N. Sanity Island	27
Native Fortress Crash Bandicoot - N. Sanity Island	29
Crash Bandicoot - Wumpa Island	33
Up the Creek Wumpa Island Opis przejścia	33
The Lost City Wumpa Island Opis przejścia	35
Temple Ruins Wumpa Island Opis przejścia	39
Road to Nowhere Wumpa Island Opis przejścia	41
Boulder Dash Wumpa Island Opis przejścia	46
Whole Hog (ukryty poziom) Wumpa Island Opis przejścia	47
Sunset Vista Wumpa Island Opis przejścia	48
Crash Bandicoot - Cortex Island	54
Opis wyspy Cortex Island Opis przejścia	54
Heavy Machinery Cortex Island Opis przejścia	55
Cortex Power Cortex Island Opis przejścia	59
Generator Room Cortex Island Opis przejścia	63
Toxic Waste Cortex Island Opis przejścia	67
The High Road Cortex Island Opis przejścia	69
Slippery Climb Cortex Island Opis przejścia	72
Lights Out Cortex Island Opis przejścia	77
Fumbling in the Dark (ukryty poziom) Cortex Island Opis przejścia	80
Jaws of Darkness Cortex Island Opis przejścia	81
Castle Machinery Cortex Island Opis przejścia	87
The Lab Cortex Island Opis przejścia	92
The Great Hall Cortex Island Opis przejścia	96
Crash Bandicoot 2 Cortex Strikes Back - Jungle Warp Room	106
Opis Jungle Warp Room Opis przejścia	106
Prolog Jungle Warp Room Opis przejścia	107
Turtle Woods Jungle Warp Room Opis przejścia	108
Snow Go Jungle Warp Room Opis przejścia	112
Hang Eight Jungle Warp Room Opis przejścia	120
The Pits Jungle Warp Room Opis przejścia	124
Crash Dash Jungle Warp Room Opis przejścia	127
Crash Bandicoot 2 - Ice Warp Room	129
Ice Warp Room - opis tetapu	129
Snow Biz Ice Warp Room Opis przejścia	131
Air Crash Ice Warp Room Opis przejścia	137
Bear It Ice Warp Room Opis przejścia	144
Crash Crush Ice Warp Room Opis przejścia	147
The Eel Deal Ice Warp Room Opis przejścia	150

Crash Bandicoot 2 - Sewer Warp Room	155
Opis etapu	155
Plant Food Sewer Warp Room Opis przejścia	156
Sewer or Later Sewer Warp Room Opis przejścia	160
Bear Down Sewer Warp Room Opis przejścia	165
Road to Ruin Sewer Warp Room Opis przejścia	167
Un-Bearable Sewer Warp Room Opis przejścia	173
Crash Bandicoot 2: Alpine Warp Room	178
Hangin' Out Alpine Warp Room Opis przejścia	178
Diggin' It Alpine Warp Room Opis przejścia	182
Cold Hard Crash Alpine Warp Room Opis przejścia	188
Ruination Alpine Warp Room Opis przejścia	193
Bee-Having Alpine Warp Room Opis przejścia	199
Crash Bandicoot 2 - High-Tech Warp Room	203
High-Tech Warp Room - opis lokacji	203
Priston It Away High-Tech Warp Room Opis przejścia	204
Rock It High-Tech Warp Room Opis przejścia	210
Night Fight High-Tech Warp Room Opis przejścia	214
Pack Attack High-Tech Warp Room Opis przejścia	218
Spaced Out High-Tech Warp Room Opis przejścia	220
Crash Bandicoot 2 - Ukryte poziomy	226
Totally Bear Crash Bandicoot 2 - ukryte poziomy	226
Totally Fly Crash Bandicoot 2 - ukryty poziom	230
Crash Bandicoot 3: Warped - Średniowiecze	234
Średniowiecze - opis lokacji Crash Bandicoot 3	234
Toad Village Crash Bandicoot 3 Opis przejścia	235
Under Pressure Crash Bandicoot 3 Opis przejścia	237
Orient Express Crash Bandicoot 3 Opis przejścia	241
Bone Yard Crash Bandicoot 3 Opis przejścia	244
Makin' Waves Crash Bandicoot 3 Opis przejścia	249
Crash Bandicoot 3 - Lokacja arabska	251
Crash Bandicoot 3: Warped - lokacja arabska - opis lokacji	251
Gee Wiz Crash Bandicoot 3: Warped Opis przejścia	252
Hang 'Em High Crash Bandicoot 3 Opis przejścia	255
Hog Ride Crash Bandicoot 3 Opis przejścia	261
Tomb Time Crash Bandicoot 3 Opis przejścia	263
Midnight Run Crash Bandicoot 3 Opis przejścia	269
Crash Bandicoot 3 - Lokacja orientalna	271
Dino Might! Crash Bandicoot 3 Opis przejścia	271
Deep Trouble Crash Bandicoot 3 Opis przejścia	277
High Time Crash Bandicoot 3 Opis przejścia	283
Road Crash Crash Bandicoot 3 Opis przejścia	287
Double Header Crash Bandicoot 3 Opis przejścia	289
Crash Bandicoot 3: Warped - lokacja egipska	292
Crash Bandicoot 3: Warped - lokacja egipska	292
Sphynxinator Crash Bandicoot 3 Opis przejścia	293
Bye Bye Blimps Crash Bandicoot 3 Opis przejścia	300
Tell No Tales Crash Bandicoot 3 Opis przejścia	302
Future Frenzy Crash Bandicoot 3 Opis przejścia	305
Tomb Wader Crash Bandicoot 3 Opis przejścia	310
Crash Bandicoot 3 - lokacja futurystyczna	316
Lokacja futurystyczna Crash Bandicoot 3 Opis przejścia	316
Gone Tomorrow Crash Bandicoot 3 Opis przejścia	317
Orange Asphalt Crash Bandicoot 3 Opis przejścia	323
Flaming Passion Crash Bandicoot 3 Opis przejścia	325
Mad Bombers Crash Bandicoot 3 Opis przejścia	330
Bug Lite Crash Bandicoot 3 Opis przejścia	332
Crash Bandicoot 3 - Ukryte poziomy	337
Poziomy 26-30 Ukryte poziomy Crash Bandicoot 3	337
Hot Coco oraz Eggipus Rex Ukryte poziomy Crash Bandicoot 3	340

Walki z bossami	346
Crash Bandicoot	346
Papu Papu Crash Bandicoot - walki z bossami	346
Ripper Roo Crash Bandicoot - walki z bossami	348
Koala Kong Crash Bandicoot - walki z bossami	350
Pinstripe Potoroo Crash Bandicoot - walki z bossami	353
Dr. Nitrus Brio Crash Bandicoot - walki z bossami	356
Dr. Neo Cortex (finałowy boss) Crash Bandicoot - walki z bossami	359
Crash Bandicoot 2	362
Ripper Roo Crash Bandicoot 2 - walki z bossami	362
Komodo Brothers Crash Bandicoot 2 Wawlka z bossami	364
Tiny Tiger Crash Bandicoot 2 Walki z bossami	366
Dr. Nitrus Gin Crash Bandicoot 2 Walki z bossami	368
Dr. Neo Cortex (finałowy boss) Crash Bandicoot 2	372
Crash Bandicoot 3	374
Tiny Tiger Crash Bandicoot 3 Walki z bossami	374
Dingodile Crash Bandicoot 3 Opis przejścia	376
Dr. Nefarious Tropy Crash Bandicoot 3 Opis przejścia	379
Dr. Nitrus Gin Crash Bandicoot 3 Walki z bossami	383
Dr. Neo Cortex (finałowy boss) Crash Bandicoot 3 Walki z bossami	386

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 GRYOnline.pl.

www.gry-online.pl

Opis przejścia i bossowie – Wprowadzenie

Nieoficjalny poradnik etapy i bossowie do *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy* zawiera przede wszystkim **opisy wszystkich poziomów** z gier *Crash Bandicoot*, *Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back* oraz *Crash Bandicoot: Warped*. W omówieniach poszczególnych zadań znalazły się informacje na temat **możliwych do odnalezienia sekretów**, **sposobów przejścia wyjątkowo trudnych sekcji** oraz lokacji, w których w szczególności należy uważać na **przeciwników i pułapki**.

Druga duża część poradnika koncentruje się z kolei na **pojedynekach ze wszystkimi bossami z gier z trylogii**. Każdy unikalny przeciwnik ma swoją osobną stronę w poradniku, na której zamieszczone zostały informacje na temat okoliczności stoczenia walki, dostępnych ataków bossa, najlepszych sposobów na pokonanie go bez utraty życia oraz ewentualnych dodatkowych założeń, na których rozgrywany jest pojedynek.

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy to kolekcja, w skład której wchodzi trzy klasyczne platformówki - *Crash Bandicoot*, *Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back* oraz *Crash Bandicoot: Warped*. Każda z tych produkcji została odświeżona od podstaw, choć zasady rozgrywki oraz przebieg etapów nie różnią się od klasycznych tytułów wydanych na starsze konsole. W wymienionych produkcjach przemierzamy etapy osadzone w zróżnicowanych środowiskach oraz po brzegi wypełnione różnego rodzaju pułapkami, przeciwnikami i skrzyniami skrywającymi jabłka czy inne skarby. Każdy z poziomów jest stosunkowo krótki, ale gracz zachęcany jest do powtarzania etapów celem bicia rekordów w kończeniu ich na czas czy odnalezienia skarbów, do których nie można było wcześniej dotrzeć.

Jacek "Stranger" Hałas (www.gry-online.pl)

Ogólne porady

Poniżej znajduje się szereg ogólnych wskazówek i podpowiedzi, o których dobrze jest pamiętać podczas ogrywania wszystkich gier z serii *Crash Bandicoot*. Zapoznanie się z nimi jest szczególnie wskazane jeśli masz zamiar rozpocząć od pierwszej części trylogii. Gra ta ma wysoki poziom trudności i nie wybacza nawet najmniejszych błędów.

- W grach z serii *Crash Bandicoot* sterowany bohater nie posiada paska zdrowia i w rezultacie już pojedynczy kontakt z przeszkodą lub przeciwnikiem oznacza natychmiastową śmierć i powrót do ostatniego punktu kontrolnego. Wyjątkiem jest sytuacja dysponowania maską Aku Aku. Możesz po odnalezieniu jej trzech fragmentów stać się na chwilę nieśmiertelnym lub otrzymać ją od gry po tym jak zginiesz zbyt wiele pod rząd. W tym drugim przypadku maska zostanie "poświęcona" w wyniku kontaktu z pułapką lub potworem i pomimo popełnienia błędu będziesz mógł kontynuować zabawę. Uwaga - Maski Aku Aku nie chronią w sytuacji spadnięcia w przepaść i wtedy zawsze się ginie.
- W każdej z gier wchodzących w skład trylogii *Crash Bandicoot* gromadzi się życia, czy to odnajdując je w skrzynkach czy zdobywając każdorazowo za uzbieranie 100 jabłek. Staraj się je "magazynować" i odkładać sobie na przyszłość, gdyż w późniejszych etapach bardzo łatwo można je zużyć w dużych ilościach. Jest to szczególnie istotne w pierwszej grze z serii, w której dalsze poziomy cechują się o wiele wyższym poziomem trudności. Uwaga - Podczas niszczenia skrzynek w etapach unikaj dwukrotnego używania ataku Spin, bo możesz w ten sposób przez przypadek odrzucić jabłka lub (o wiele gorszy scenariusz) dodatkowe życia.
- Wiele etapów stawia na bardzo dokładne poznanie trasy podróży, tak więc nie przejmuj się jeśli podczas zaliczania danego poziomu po raz pierwszy będziesz co chwila wpadał na nieprzewidziane pułapki czy na pojawiające się nagle potwory. Jeśli nie chcesz tracić niepotrzebnie zgromadzonych żyć to manualnie zapisuj stan gry przed każdym nowo rozpoczętym etapem. Po tym jak go już dostatecznie poznasz możesz zdecydować się na załadowanie stanu gry i ponownie go zaliczyć, tym razem wiedząc jakich nieprzyjemnych niespodzianek należy się spodziewać.
- W każdym z rozgrywanych poziomów do zniszczenia jest kilkadziesiąt skrzynek, przy czym nie zawsze do wszystkich tego typu obiektów można od razu dotrzeć (może to wynikać np. z braku dysponowania klejnotem o odpowiednim kolorze). Do każdego etapu możesz na szczęście bezproblemowo powrócić w dalszej części gry i powalczyć wtedy o odnalezienie wszystkich sekretów.
- Podczas walk z bossami nie próbuj zadawać im obrażeń w standardowy sposób, tj. polegając na ataku Spin. Każdego tego typu unikalnego przeciwnika można osłabić dopiero po wykonaniu ściśle określonych czynności. W oddzielnej części naszego poradnika znajduje się rozbudowany rozdział z opisami wszystkich pojedynków z bossami.
- W wybranych etapach możliwe jest rozgrywanie bonusowych rund. Zdecydowanie staraj się rozglądać za okazjami do ich odblokowania (różnią się one w zależności od gry z kolekcji), gdyż w wielu przypadkach pozwalają one na łatwe zdobycie kilku dodatkowych żyć (doprowadzenie do śmierci Crasha w tych rundach nie odejmuje żyć z "globalnej puli"). Dodatkowo w momencie skorzystania z portalu prowadzącego do bonusowej rundy w "głównym" etapie utworzony zostanie nowy punkt kontrolny. Jest to bardzo pomocne w tych misjach, w których domyślnie nie ma zbyt wiele punktów kontrolnych (np. w etapie Slippery Climb z pierwszej części *Crash Bandicoota* domyślnie jest tylko jeden checkpoint).
- Jeżeli gry z kolekcji przechodzisz w kolejności chronologicznej to po rozpoczęciu przygody z *Crash Bandicoot 2: Cortex Strike Back* zwróć koniecznie uwagę na kilka nowych ruchów Crasha, które były niedostępne w pierwszej odsłonie cyklu. Wszystkie nowe akcje powiązane są z wciskaniem Kółka na padzie. Możesz w ten sposób nakazywać postaci żeby przykucnęła, wykonała wślizg (tylko jeśli aktualnie biegnie) lub uderzyła z dużą siłą w ziemię (tylko jeśli aktualnie jest w powietrzu). Czynności te są pomocne w unikaniu niektórych pułapek oraz w rozbijaniu pozornie niezniszczalnych skrzynek (więcej szczegółów bezpośrednio w opisie przejście Crasha 2).

Sterowanie

Poniżej zamieściliśmy informacje na temat sterowania dla każdego z tytułów wchodzących w skład kolekcji *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy*.

Cenna uwaga - Jeśli masz problemy z wykonywaniem precyzyjnych skoków i innych ruchów za pomocą lewej gałki analogowej to spróbuj skorzystać z przycisków na d-padzie. Gałka posiada dość dużą "martwą strefę" i w rezultacie przy mniejszych wychyleniach niektóre akcje mogą nie zostać poprawnie zarejestrowane. Gra nie pozwala niestety na wyregulowanie czułości kontrolera.

Crash Bandicoot

Sterowanie w etapach

	Sterowanie postacią (możesz też korzystać z d-pada)
	Atak (Spin Attack)
	Inwentarz - Wyświetlenie informacji o liczbie zebranych jabłek, o odnalezionych skrzyniach w etapie oraz o liczbie żyć
	Skok (w niektórych sytuacjach możliwe jest przytrzymanie przycisku w celu wykonania dalekiego skoku)
	Sterowanie postacią (możesz też korzystać z lewej gałki analogowej)
	Sterowanie postacią (możesz też korzystać z lewej gałki analogowej)
	Sterowanie postacią (możesz też korzystać z lewej gałki analogowej)
	Sterowanie postacią (możesz też korzystać z lewej gałki analogowej)
	Wyjście z etapu (przycisk zadziała tylko w menu pauzy)
	Pauza