

DuckTales Remastered

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

DuckTales Remastered

autor: Kuba „Zaan” Zgierski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Way Forward Technologies, Wydawca Capcom
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Sterowanie i poziomy trudności	4
Porady ogólne	5
Prolog	9
Siedziba McKwacza	9
Pojedynek z szefem włamywaczy	17
Skarbiec Sknerusa	19
Amazonia	21
Dżungla	21
Podziemia	27
Droga na szczyt i lot helikopterem	30
Świątynia	33
Pojedynek z posągiem	41
Transylwania	44
Główne korytarze, mury i lochy	44
Drugie, trzecie i czwarte piętro	52
Kolejka górską	63
Pojedynek z wiedźmą	69
Afrykańskie kopalnie	74
Wejście do kompleksu	74
Dolne poziomy kopalni	81
Niezbadane czeluści	87
Pojedynek z Królem Gumiaków	97
Himalaje	100
Szczyt	100
Lodowe czeluści	104
Powrót do helikoptera	114
Pojedynek w przestworzach i walka z Yeti	118
Księżyc	124
Lądowanie	124
Statek kosmiczny	126
Droga w głąb księżyca	140
Walka z przerośniętym szczurem	145
Wezuwiusz	147
Wspólna wyprawa	147
Wybuch wulkanu	164
Pieniądze i dodatkowa zawartość	172
Mapy i sekrety	173

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

Wprowadzenie

Poradnik do gry **DuckTales Remastered** przedstawia kompletny opis przejścia kampanii jednoosobowej wraz z szczegółowym wykazem ukrytych w świecie gry sekretów.

W solucji umieszczona jest również garść cennych porad, które znacznie ułatwią pokonywanie kolejnych etapów przygody (a z pewnością na najwyższym poziomie trudności) i pomogą oswoić się z dość wymagającą rozgrywką. Całość dopełniają praktyczne obrazki ukazujące najistotniejsze bądź najbardziej skomplikowane momenty gameplay'u.

Dodatkowe uwagi

W poradniku można znaleźć następujące oznaczenia kolorystyczne:

- **niebieski** oznacza postacie z wątku fabularnego, które są do nas przyjaźnie nastawione i stale uczestniczą w rozgrywce.
- **brązowy** odnosi się do wszelkich przeciwników, bossów i innych łachmytów, którzy staną na naszej drodze. Tak samo zaznaczone są również pułapki.
- **pomarańczowy** symbolizuje ukryte skarby i skrzynie o małej wartości.
- **zielony** to wszystkie przedmioty konieczne do ukończenia poszczególnych rozdziałów.

Życzę miłej lektury,

Kuba „Zaan” Zgierski (www.gry-online.pl)

Sterowanie i poziomy trudności

Klawiszologia

Sterowanie w **DuckTales Remastered** jest banalnie proste i ogranicza się zaledwie do klawiszy kierunkowych odpowiedzialnych za ruch postaci, spacji, czyli skoku oraz przycisku „Z” – ataku. Prócz tego istnieje jeszcze specjalna kombinacja obu wymienionych wyżej klawiszy, a mianowicie atak z wyskoku. Nie ma potrzeby zmieniania domyślnej konfiguracji, gdyż takie ustawienie przycisków jest bardzo wygodne i praktyczne.

	Sterowanie postacią
	Skok
	Uderzenie
	Atak z wyskoku

Stopnie trudności

Przed rozpoczęciem właściwej przygody pojawia się nam okienko z wyborem poziomu trudności. Standardowo możemy wskazać stopień trudny, średni oraz łatwy. Różnica w głównej mierze opiera się na funkcji mapy (lub jej braku).

1. Poziom łatwy – Mapa odkrywa wszelkie ważne przedmioty oraz ujawnia cały poziom (drogi są zaznaczone kolorami). Po utracie wszystkich serduszek (nie posiadamy określonej liczby żyć – nie ma żadnego limitu) wczytuje nam się punkt kontrolny i nie musimy tym samym rozpoczynać levelu od początku. Zetknięcie z pułapką bądź przeciwnikiem zabiera jedynie pół serduszka, a nie aż jedno.

2. Poziom średni – Mapa pokazuje jedynie istotne dla przebiegu rozdziału przedmioty oraz główny cel danego poziomu.

3. Poziom trudny – Brak mapy.

W menu gry znajduje się jeszcze opcja umożliwiająca wprowadzenie większego utrudnienia dla tak zwanych „Hardkorowych graczy”. W języku angielskim nazywa się „Hard Pogo”, a komplikuje ona wykonywanie ataku z wyskoku poprzez dodanie do sekwencji klawisza kierunkowego do dołu.

Porady ogólne



McKwak podskoczył i odkrył dwa niewidzialne kufry.

Należy zwrócić uwagę na dokładne przeczesywanie terenu w poszukiwaniu cennych klejnotów i skrzyń. Gra lubi płać nam figle i materializować różne przedmioty dopiero wtedy, gdy nasz nieustraszony kaczor, np. podskoczy lub przejdzie w danym miejscu.



Sknerus po nieudanej próbie ataku.

Większość przeciwników można łatwo pokonać poprzez skok i atak łaską od góry. Niestety w kilku przypadkach taki manewr nie działa. Przykładowo krwiożercza roślina szybko łapie naszego bohatera w „zęby” i próbuje pożreć co kończy się utratą jednego serduszka zdrowia (nawet pomimo zacieklej walki McKwak’a).



McKwak uziemiony – na szczęście tylko poniżej kupra.

W Himalajach, na czwartej z kolei planszy do wyboru, niesprzyjające warunki atmosferyczne, a mianowicie wszechobecny śnieg utrudniają naszemu protagoniście spokojną eksplorację terenu. Zalecamy ostrożność przy kombinacji skok + atak, gdyż zawsze przy nietrafieniu w przeciwnika kończy się ona uziemieniem w zaspie na krótką chwilę. Aby się z niej wydostać należy jedynie podskoczyć.



Skok z dużej wysokości to dla Sknerusa żaden problem.

Nie należy się obawiać, że McKwak utraci serduszko zdrowia (nawiasem mówiąc na średnim i trudnym poziomie trudności posiada 3 życia, a każde z nich po 3 serduszka) po upadku z dużej wysokości. Obrażenia mogą mu zadać jedynie oponenci – wspomniane już stwory i stworki wszelkiej maści oraz pułapki.



Za pomocą laski i odrobiny sprytu można łatwo pokonywać wszelkie przeszkody.

Prócz wymienionych we wcześniejszych punktach przeciwników krzywdę mogą zrobić nam również liczne pułapki jak na przykład wystające z ziemi kolce. Istnieje jednak łatwy sposób, aby nie zranić naszego kaczora, a w rezultacie bezpiecznie przejść po zdradliwym gruncie. Skok i atak wykonany na przeszkodzie pozwala po niej spokojnie skakać. Warto zwrócić jeszcze uwagę na przepaści, które niekiedy można łatwo pomylić z drogą prowadzącą na niższy poziom na danej mapie. Niestety niefortunne wpadnięcie w takie czeluści kończy się utratą całego życia, a nie tylko jednego z trzech serduszek.



Celny strzał McKwaczminatora szybko oczyszcza drogę.

Niektórzy przeciwnicy jak, np. kopalniany nietoperz są trudni do wyeliminowania w normalnej walce, gdyż prawie zawsze zdążą zranić Sknerusa zanim ten użyje swojej niezawodnej laski. W takich wypadkach doskonale sprawdza się uderzenie w specjalnie przeznaczony do tego ciężki obiekt w celu wybicia go w kierunku oponenta. Takim uderzeniem można również z powodzeniem niszczyć ukryte kufry zawierające w sobie dobra wszelakie w postaci złota i diamentów.