

Ratchet & Clank: A Crack in Time

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Ratchet & Clank: A Crack in Time

autor: Szymon „Hed” Liebert

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Insomniac Games, Wydawca Sony Computer Entertainment, Wydawca Sony Computer Entertainment Polska.

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

Spis treści

Wprowadzenie	3
Opis przejścia	4
The Great Clock	4
Zolar Forest	7
Phylax Sector 1	11
Vorselon's Ship	11
Phylax Sector II	16
The Great Clock II	16
Vela Sector I	21
Molonoth Fields	21
Vela Sector II	26
Axiom City	26
Vela Sector II	33
The Great Clock III	33
Korthos Sector I	39
Krell Canyon	39
Korthos Sector II	45
Agorian Battleplex – Bronze Tournament	45
Agorian Battleplex – Silver Tournament	47
Agorian Battleplex – Gold Tournament	48
Korthos Sector III	49
Tomblie Outpost	49
Vorselon's Ship	55
Korthos Sector IV	60
The Great Clock IV	60
Bernilius Sector I	66
Valkyrie Citadel	67
Bernilius Sector II	72
Nefarious Space Station	72
Gimlick Valley	76
Nefarious Space Station II	79
The Great Clock – Finał	82
Sekrety	84
Wstęp	84
The Great Clock I	85
The Great Clock II	86
The Great Clock III	90
The Great Clock IV	93
Phylax Sector	97
Vela Sector	101
Korthos Sector	109
Bernilius Sector	126
Corvus Sector	136
Arsenał	142
Bronie	142
Ulepszenia do broni	144
Gadżety	145
Zbroje	145
Inne	145
Punkty umiejętności	146
Bronie	146
Punkty umiejętności – gadżety	148
Skills	149
Destruction	150
Planety i miejsca	152
Trofea	153



Wprowadzenie

Poradnik do gry *Ratchet & Clank Future: A Crack in Time* zawiera kompletny opis przejścia najnowszej przygody bohaterskiego duetu. Ratchet i Clank poszukują między innymi nowych broni i ponad dwudziestu ulepszeń do nich, tajemniczych potworków *Zoni*, złotych śrubek, punktów umiejętności, Trofeów i planów zawierających schemat stworzenia potężnej wyrzutni rakiet. Wszystkie te elementy zostały dokładnie opisane na kolejnych stronach niniejszego poradnika.

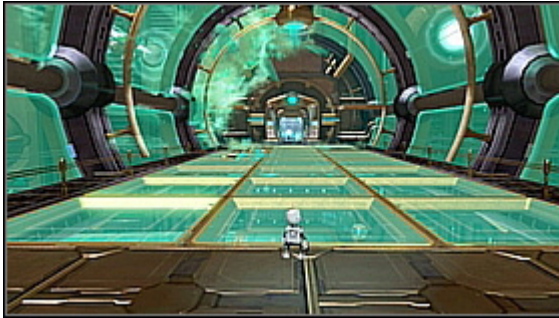
Szymon „Hed” Liebert

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

Opis przejścia

The Great Clock



Na początku przygody wcielamy się w porwanego **Clanka**, któremu musimy pomóc w ucieczce. Ruszamy dzielnym malcem przed siebie, by spaść piętro niżej po zawaleniu się podłogi. **[1]** Skręcamy w lewo biegnąc szklanym mostem i uważamy na odpadające fragmenty powierzchni – upadek oznacza koniec żywota robota. **[2]**



Docieramy do kolejnej części mostu – w oddali widać strzelających wrogów. Ignorujemy ich i rozwalamy skrzynie (uderzając **KWADRATEM**) – w nich znajdują się bezcenne śrubki. Niszczenie wszystkiego co się da to podstawowe zajęcie podczas całej przygody. **[1]** Teraz przechodzimy na lewą stronę do drzwi i skupiamy się na hologramie przedstawiającym nowego sprzymierzeńca. **[2]**



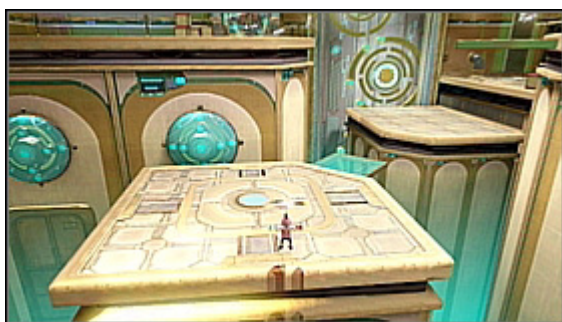
Wbiegamy do przejścia obok hologramu i udajemy się dalej korytarzem. **[1]** W kolejnym pomieszczeniu nauczymy się jak korzystać z kamery – za pomocą **prawego analoga** oraz **przycisku L1**, który należy przytrzymać. Patrzymy na cztery kolejne czujniki aktywowane przez drugiego robota. **[2]**



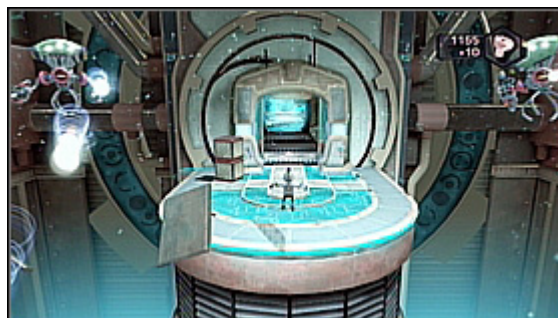
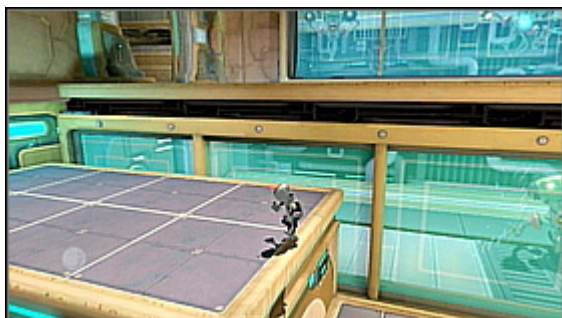
Biegniemy dalej, podążając za śrubkami. Dalsza droga jest prosta – wystarczy wskoczyć na platformę i skrócić w prawo koło modelu planety przypominającej ziemię. **[1]** Kilka platform wyżej możemy zatrzymać się na chwilę żeby popodziwiać **Dr. Nefariousa** i jego wiernego sługę na ogromnym ekranie. **[2]**



Wchodzimy do pomieszczenia. Natrafimy w nim na anomalie czasową. Skaczemy na górę po kawałkach szkła zatrzymanych w czasie – wyżej podlecimy używając **śmigła Clanka** (naciskając **X podczas skoku**). **[1]** Po drugiej stronie czasoprzestrzennej pułapki zobaczymy mały raj kolekcjonera śrubek – ścianę ze skrzyń. Oczywiście niszczymy je wszystkie. **[2]**



Kolejny raz korzystamy z nieodżałowanego śmigła, które podczas lotu może podrzucić **Clanka** nieco wyżej. Taką operację można wykonać jednak trzy razy – później moc silnika się skończy. Używając zdolności przelatujemy nad przepaścią a potem dostajemy się na górę po platformach. **[1]** Fruniemy na drugą stronę pomieszczenia i udajemy się dalej. **[2]**

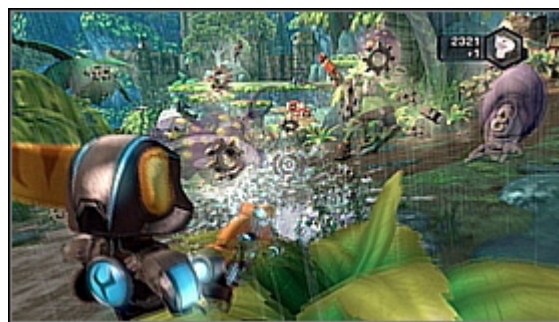


W następnym pomieszczeniu musimy pokonać dwa roboty patrolowe. Na końcu zobaczymy wrogów tłukących w szybę – obracamy się w lewo i wskakujemy na górę. **[1]** Teraz staniemy przed wielką turbiną i dwoma złymi robotami, które otworzą ogień – chowamy się za zasłoną i czekamy. Chwilę później doświadczymy następnej anomalii czasowej – kiedy wszystko zwolni skaczymy nad turbiną na drugą stronę lokacji i przechodzimy przez drzwi. **[2]**



Na chwilę wyjdziemy na świeże powietrze. Przeskakujemy nad przepaścią i skręcamy koło ekranu w prawo. **[1]** W tym pomieszczeniu ponownie trzeba będzie skorzystać z niestabilnych warunków czasoprzestrzennych – w pętli czasowej kładki będą pojawiać się i znikać, więc musimy działać szybko. Będąc na półmetku czekamy aż proces powtórzy się aby było dość czasu na dotarcie do końca. **[2]** W następnym korytarzu drzwi zamkną się nam przed nosem, więc skręcamy w lewo po schodkach. Dotrzemy do końca tego fragmentu przygody **Clanka**.

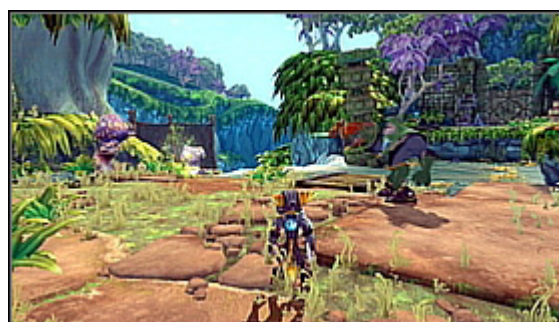
Z o l a r F o r e s t



Czas na misję ratunkową. Ruszamy w stronę płonącego fragmentu polany i idziemy za **Kapitanem Qwarkiem**. Natkniemy się między innymi na małe fioletowe istoty (**Zyphoidy**), które trzeba pokonać. Po dotarciu do rozwalonego mostu przedostajemy się na drugą stronę skacząc po kładkach. **[1]** Mała armia grzybków, którą spotkamy, raczej nie będzie stanowiła problemów dla „nieustraszonego” **Kapitana**. **[2]**



Docieramy do otwartej przestrzeni z wodą. Musimy stworzyć przejście dla **Qwarka**. Rozwalamy wybuchowe skrzynie i skaczymy po skałach na drugą stronę. **[1]** Tam skręcamy w prawo i używamy klucza (**KWADRAT**) aby otworzyć most (przesuwając w lewo i prawo **analogiem**). **[2]**



Superbohater rozwali skały i otworzy przejście. Niestety następne drzwi nie ulegną jego mocy, więc będzie trzeba pomoc. Przejście znajdziemy przeskakując po fragmentach murów zatrzymanych w czasie przez anomalię. **[1]** Po drugiej stronie zmierzmy się ze szczególnie wyrośniętymi **Zyphoidami**. Z łatwością ustrzelimy je chodząc w bok (**L2**) i strzelając z pistoletu (**R1**). **[2]**