

GAMERS

ESPECIAL

ANO IV - Nº 31 - R\$ 3,50



3X CRASH

CRASH
BANDICOOT

CRASH
BANDICOOT
2
CORTEX STRIKES BACK

CRASH
BANDICOOT
3
WARPED

- AS TRÊS AVENTURAS ATÉ O FINAL
- CÓDIGOS DE GAME SHARK PARA OS TRÊS JOGOS
- TODAS AS MANHAS E SEGREDOS



Made in Japan

FARRA NA NEVE
AS MELHORES
PISTAS DE ESQUI
EM TERRITÓRIO
JAPONÊS

16

Ano 2

R\$ 5,00 no Brasil

¥750(本体¥714)

A revista feita no Japão para os brasileiros

DE VOLTA À PÁTRIA

Acompanhamos a viagem de japoneses que não voltavam ao Japão há mais de 50 anos

PRECONCEITO

Brasileiros são barrados nas lojas japonesas

ORIGAMI

As dobraduras invadem as galerias de arte

NINJAS

- Entrevistamos o único ninja em atividade do mundo
- Descubra os segredos dos radicais guerreiros e suas armas secretas
- Conheça as mulheres ninjas que usavam a sedução para matar

Já nas bancas!

Assinaturas: ☎ 011-571-8316 ☎ 011-571-8924

CRASH BANDICOOT

Finalmente a espera termina, aqui você confere tudo que é necessário para atingir a porcentagem máxima das três aventuras de Crash. Desde a primeira aventura, Crash Bandicoot virou uma marca registrada para todos que curtem games de aventura. O game exigia o máximo do jogador, de forma a não morrer enquanto conclui a fase destruindo todas as caixas para adquirir a gema ou cristal da fase.

Em 1997, a aventura ganha uma continuação mantendo o mesmo esquema de jogo, alguns itens iguais e ganhando mais detalhes na parte gráfica. Desta vez o mascote da Sony tem de salvar o mundo, mas para isso ele conta com a ajuda do diabólico Dr. Neo Cortex, que apesar de se preocupar com a Terra, não vai deixar seu lado mau para trás. Além das inovações, o game ganhou um desafio maior que o anterior, não em termos de dificuldade, mas sim em segredos.

Foram acrescentados níveis secretos para uma aventura mais desafiante e divertida. Muitos inimigos retornaram da primeira aventura e outros novos (claro) não podiam deixar de aparecer. Na primeira aventura você passeava por três ilhas, na segunda aventura já foi implementada a Warp Room.

Embora a aventura ainda tenha sido um pouco fácil demais para alguns, outros ficaram boiando e nem mesmo conseguiram atingir cerca de 80% da porcentagem máxima de cada game. Mas a aventura não para por aí, a terceira estava a caminho, desta vez usando mais recursos cômicos para agradar a todos.

Na segunda aventura já haviam muitos pontos cômicos, mas na terceira aventura foi a gota d'água. A Naughty Dog decidiu satirizar games de outros consoles e gêneros, e pegar idéias de acontecimentos históricos. Tudo quase novo, e Crash não poderia deixar de contar com a aventura de sua irmã Coco, que participa de algumas fases. Mas como dito antes, para aqueles que não conseguiram destrinchar o game na porcentagem máxima, confira a seguir tudo que você precisa para desfrutar ao máximo. Na seqüência das três aventuras a seguir, você encontrará uma pequena mini-estratégia descrevendo a fase, os tipos de perigo e inimigos que estarão presentes. É importante que você leia a mini-estratégia antes de entrar na fase. Caso haja dúvidas é só dar uma olhada rápida no que está faltando, para agilizar seu desempenho. Agora chega de tanta explicação e divirta-se!

ÍNDICE

CRASH BANDICOOT

Explicações 04

Estratégia 05

CRASH BANDICOOT 2: CORTEX STRIKES BACK

Explicações 28

Estratégia 29

CRASH BANDICOOT 3: WARPED

Explicações 45

Estratégia 46



EDITORA ESCALA



GAMERS ESPECIAL é uma publicação da EDITORA ESCALA LTDA - Rua Zanzibar, 711 Casa Verde - CEP 02512-010 - São Paulo - SP - Fone: (011) 266-3186 - Fax: (011) 857-9643 - Caixa Postal 16.381 - DIRETOR PRESIDENTE: Hercílio de Lourenzi - GERENTE ADMINISTRATIVO: Nilson Luiz Festa - GERENTE DE SERVIÇOS: Jamil de Almeida - ASSISTENTES DE DIRETORIA: Vera Lúcia P. de Moraes, Antônio Corrêa, Luiz Eduardo S. Marcelino - ASSISSORA DE IMPRENSA: Patrícia da Silva Ricardo - ATENDIMENTO AO LEITOR: Camila Freitas, Alessandra de Campos Jorge, Andréa da Silva Barreto - GERENTE DE DISTRIBUIÇÃO E PROMOÇÃO: Alvaro Angelo Tomiati - CONSELHO EDITORIAL: Carlos Gonçalves, Carlos Man, César Nemitz, Eddie Van Feu, Ivan Battesini, Marcelo Fleitschman, Marques Rebelo, Moacir Torres, Otto Schmidt Junior, Paulo Fernandes, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aluisio. Em parceria com a rede PROGRAMAS - CONSULTORES: Francisco Motta, Ivan Battesini, Tarcísio Motta - PRODUÇÃO: Gilsomar P. Livramento - REDATORES: Gilsomar P. Livramento, Fábio Santana de Souza, Leandro Gusmão Simani, Renato da Silva Siqueira - REVISÃO: Marcia Guerreiro - COLABORADORES: Donizete de Paula, Homero Letonai, Eric Araki, Tarcísio Motta, Walquíria Panicacci - ILUSTRAÇÃO DE CAPA: Opera Graphica - BUREAU: N.D.R. - DISTRIBUIÇÃO: DINAP - ISSN 1413-3652 - Filial à ANER

Impressão e Acabamento: CI, Artes Gráficas (011) 7897-6556

Crash Bandicoot

Com fins experimentais, Crash foi criado pelo malvado e louco Dr. Neo Cortex, que pretende dominar o mundo e jogar sua vingança contra todos. Desde sua infância foi moldado para se tornar o cientista louco que se tornou. Ridicularizado pela comunidade científica por suas teorias que não tinham o menor sentido, Cortex prometeu se vingar de todos aqueles que não acreditam em suas idéias, transformando animais em feras armadas para dominar o mundo. Para realizar tal sonho, ele pretende dar seu primeiro passo usando a espécie dos Bandicoots para a criação de seu exército.

Cortex criou uma espécie de raio chamado "Evolvo" (que funciona com cristais) para deixar os animais completamente malucos e assim os tomar fiéis seguidores de sua doutrina maluca. Crash foi recusado pelo raio Evolvo (não só devido à sua aparência de imbecil, mas também pelo seu Q.I. de 1.0), sendo expulso do castelo para que o doutor continuasse com sua trama de conquistar o mundo. Cortex acaba de cometer um grande erro.

Antes de sair da ilha-fortaleza, Crash se apaixonou por um dos experimentos de Cortex, uma fêmea de sua espécie, chamada Tawna. Crash ficou muito chateado por terem-não afastado de seu novo amor, agora ele precisa provar o quanto Cortex está errado fazendo com que os animais se tornem inimigos da vida... para ganhar também alguns pontos com Tawna.

LISTA DE COMANDOS

- Ataque de giro
- X Pulo
- ▲ Faz com que as barras de Status sejam mostradas no alto da tela, indicando quantas frutas você coletou, o seu total de vidas e rostos de personagens (que servem para entrar nas Bonus e aparecem na parte inferior da tela) você adquiriu.
- Start Pausa o game
- Start, Select Sair da fase (sendo ela nova ou não), caso esteja no mapa, você vai resetar o game para a tela título.

EXPLICAÇÕES GERAIS

As importâncias das caixas e dos Cristais

As caixas que você encontra durante o game mostram uma grande importância para o desenrolar da história. É através delas que você pode adquirir vidas, ou seja, usá-las para alcançar lugares de difícil acesso como plataformas altas ou itens muito altos. Destruindo as caixas você também pode adquirir frutas, juntando mais de 100 frutas, você será recompensado com uma vida extra.

Além destas pequenas vantagens, há um grande desafio por trás de tudo isso. O game marca uma porcentagem que determina seu desempenho durante o game. É possível fazer 100% no game e para tirar tal porcentagem, você precisa coletar todos os vinte e seis cristais e gemas em algumas fases, excetuando-se as fases onde se encontram os chefes e algumas no final. Para poder coletar os cristais de cada fase, você terá de mostrar muita habilidade e perfeição, em outras palavras, você terá de completar a fase inteira sem morrer nenhuma vez e destruindo todas as caixas existentes na fase. Seguindo estas regras, no final da fase você vai ver uma porcentagem que vai mostrar seu desempenho, caso tenha se saído bem, aparecerá o cristal "PERFECT" no canto superior direito, e isso vai lhe garantir um escrito / gema.

Existe um cristal por fase e em algumas delas existem plataformas em forma de cristais que levam Crash para locais onde existem caixas. No começo do game você pode ver estes cristais-plataformas, mas não poderá usá-los e assim você ficará impossibilitado de pegar todas as caixas. Para que as plataformas fiquem acessíveis, você precisa encontrar cristais específicos em outras fases e depois retornar para pegar os cristais nas fases anteriores.

Tipos de caixas

- Caixas com setas - Permitem acesso a lugares altos, dando grande

impulso. Existem dois tipos de caixas deste naipe, as de metal, que são praticamente inquebráveis, e as de madeira, que podem ser quebradas quando girar perto delas.

- **Caixas listradas** - São caixas com mais de uma fruta, por isso pode-se pular várias vezes neles. Caso pule em cima dela e não mantenha o botão de pulo pressionado, Crash pode ganhar dez frutas. Caso permaneça com o botão de pulo pressionado, você vai ganhar no mínimo oito frutas. Caso pule em cima da caixa e saia de cima dela por muito tempo, a duração da caixa e as frutas que ela comporta, vão se esgotando até você pular mais uma vez e ela estourar de primeira.

- **TNT** - Caixas explosivas (ou de dinamite), pule em cima dela, para acioná-la, e afaste-se. Ela explode em três segundos e leva com ela tudo que estiver ao seu alcance, com exceção das caixas de metal. **Obs.:** nunca gira nestas caixas, apenas pule e saia fora.

- **Caixas com figura do Crash** - Nestas caixas com o rosto de Crash, você ganha uma vida extra.

- **C (Check Point)** - Permite registrar o local da fase, onde a caixa foi destruída, para você não retornar do começo da fase e sim de onde a caixa foi destruída.

- **?** - As caixas com interrogações ocultam diferentes itens. Ao destruí-las, você pode encontrar frutas, vidas ou as caras dos personagens das bonus.

- **!** - Só existem caixas de metal com a figura de exclamações. Acionando-as, você vai fazer com que caixas invisíveis (que se mostram apenas com seu contorno) possam aparecer e serem destruídas.

- **Caixas com figura de Máscara de Aku Aku** - Nestas caixas você pega a máscara de um bruxo (pelo bruxo ser protetor das flores, ele espalhou várias máscaras para ajudar Crash na missão de parar Dr. Neo Cortex), que serve como um contador de life, permitindo a Crash ser atingido até duas vezes antes de morrer, isto é, se você recolher duas máscaras. Caso recolha três máscaras, Crash ficará invencível por alguns instantes.

Bonus Game & Save Point

Determinadas fases possuem bonus, onde você coleta figura dos personagens: Tawna, Dr. Nitrus Brio e Dr. Neo Cortex. Nas bonus existem baús que são necessários para que os cristais sejam liberados. Para entrar nas bonus, é necessário encontrar três figuras repetidas de um mesmo personagem, através das bonus você pode salvar seu progresso (em especial no final das bonus de Tawna e do Dr. Neo Cortex) independente ou não de destruir todas as caixas. Completando as bonus e salvando seu progresso (Save Point) você volta para a fase normalmente. O local de retorno da bonus ficará registrada (um Check Point), caso morra mais adiante da fase, você vai voltar de onde completou a bonus. Outra maneira de salvar seu progresso é fazer perfect na fase e adquirir o cristal.

As bonus do Dr. Neo Cortex são as que menos aparecem no game, e ao serem completadas uma chave será liberada (existem duas delas). As chaves servem para abrir duas fases secretas, uma na terceira ilha e uma na segunda, que vão pesar na porcentagem se você estiver atrás de dissecar este game em 100%.

Obs.: Ao entrar numa fase em que apresente bonus de Tawna e do Dr. Neo Cortex, tente completá-los (mesmo morrendo durante a fase), pois fazendo isso, você não precisará mais enfrentar estas bonus. Desta forma você vai facilitar as coisas quando for pegar os cristais, ou no caso, complete primeiro as bonus da determinada fase, depois jogue a fase novamente, destruindo todas as caixas e sem morrer, para pegar o cristal.

Apenas as bonus de Tawna e de Dr. Neo Cortex não voltam mais depois de completadas, mas a do Dr. Nitrus Brio sempre voltará quando você tentar coletar todas as caixas da fase. Haverá partes em que algumas caixas, onde estão contidas as caras dos personagens, podem estar juntas com caixas de TNT. Caso a caixa de TNT seja detonada, a figura da bonus vai pro saco e já era, o jeito é começar a fase novamente. Agora que você conferiu o básico, vamos a uma breve descrição de cada fase, onde mostraremos onde se ocultam caixas e como obter os cristais; enfim, vamos mostrar como obter 100%.

Observação

A seguir você confere uma narrativa das fases e uma breve explicação depois que adquirir o cristal, colorido, correspondente para poder fazer perfect em determinadas fases.

N. Sanity Beach

Bonus Round: Nulo
Cristal adquirido: Normal
Cristal necessário p/ perfect: Nenhum

meiro caranguejo, depois do primeiro buraco, não deixe de pegar a caixa com a máscara de Aku Aku do lado esquerdo da tela, pule o outro buraco e fique pulando em cima da caixa com seta antes do outro caranguejo. Quando a caixa de cima for destruída, destrua a caixa com a seta e prossiga. É possível matar os inimigos fazendo hits de acertos, garantindo frutas extras também, para realizar tal façanha, basta girar perto do inimigo de forma que você esteja em movimento e que mais adiante, para onde você está andando, haja mais um outro inimigo para que este possa ser



no chão. Mais à frente, depois da parede de caixas, haverá uma divisa de caminhos a ser seguido, os dois vão dar no mesmo local, mas siga pelo caminho da direita.

Acione a caixa de metal com "T" para deixar visível uma pequena ponte de caixas, agora você vai fazer algo não muito agradável, mas não muito difícil. Você precisa de todas as caixas da fase para poder ganhar o primeiro cristal, o jeito é ir pulando de caixa em caixa. Vá orientando-se pela sua sombra sobre as caixas, enquanto estiver pulando sobre elas, para não perder o ritmo e cair no buraco. Vá dando toques fortes, mas rápidos no direcional, nesta ponte de caixas haverá uma vida e caixas que comportam dez



o status de seu desempenho vai ser mostrado (a quantidade de caixas perdidas vai ser mostrada, caso tenha esquecido alguma). A mensagem "PERFECT" deve estar na tela, isso indica que você foi bem sucedido e ganhou o primeiro cristal do game.

Após ser escurado do castelo do Dr. Neo Cortex, você vai cair numa praia, dando início a aventura. Pule em cima das duas caixas do lado esquerdo para obter frutas, destruindo a do lado direito você obtém uma vida extra. Aprofundando-se ilha adentro, você vai encontrar mais caixas e inimigos (logicamente). Passando pelo pri-



acertado; o mesmo vale para destruir caixas a longa distância.

Continuando... No seu caminho vá destruindo tudo que venha à sua frente, subindo a escada haverá muitas caixas, uma com mais uma máscara, outra com uma vida. Não deixe nenhuma delas para trás. No alto da escada haverá uma caixa de Check Point, para registrar o local de onde você continuará caso morra. Mais adiante do Check Point, há mais uma caixa de máscara, pegando-a você se tornará invencível por alguns instantes, aproveite e vá batendo em todos os inimigos que encontrar pela frente. Antes de chegar na parede de caixas, não esqueça de destruir uma caixa escondida atrás do pilar, caída



certado; o mesmo vale para destruir caixas a longa distância. Continuando... No seu caminho vá destruindo tudo que venha à sua frente, subindo a escada haverá muitas caixas, uma com mais uma máscara, outra com uma vida. Não deixe nenhuma delas para trás. No alto da escada haverá uma caixa de Check Point, para registrar o local de onde você continuará caso morra. Mais adiante do Check Point, há mais uma caixa de máscara, pegando-a você se tornará invencível por alguns instantes, aproveite e vá batendo em todos os inimigos que encontrar pela frente. Antes de chegar na parede de caixas, não esqueça de destruir uma caixa escondida atrás do pilar, caída



Jungle Rollers

Bonus Round: Tawna
Cristal adquirido: Normal
Cristal necessário p/ perfect: Verde

mas duas caixas, pule entre elas para pegar as frutas, destrua a caixa com a seta e prossiga.

Agora, em seu caminho, existem plantas carnívoras e gambás. Preocupe-se mais com as plantas, sempre aproxime-se delas girando (ou



ser atingido, por isso não seja "lenfo" quando houver estas pedras em seu caminho.

Pulando mais buracos e passando por duas rodas de pedra no mesmo local, estará a caixa de Check Point, um pouco antes da parede de caixas, você vai notar um pequeno ponto verde flutuando. É o cristal verde que precisa ser recolhido em uma outra fase, para que você possa coletar todas as caixas desta fase. Mais adiante, entre as rodas de pedra, você encontrará mais uma figura de Tawna. Avançando um pouco mais, você chegará até uma coluna de caixas, tendo uma vida entre duas caixas de "TNT". Para pegá-la, dê um pulo e aperte o botão de girar quase em seguida (há uma grande possibilidade de explodir, mas prepare-se para muitas situações de mesmo naipe). Assim que conseguir pegar a vida, as duas caixas de "TNT" vão entrar em contagem regressiva, dê o fora de perto delas e continue a fase.



Depois de uma pequena pilha de caixas, atrás de uma planta carnívora, haverá mais rodas de pedras e entre elas, estará mais uma caixa com a terceira figura de Tawna. Ao pegá-la, Crash imediatamente vai ser levado para a Bonus Round (ou game como muitos falam).



Bonus Round: TAWNA

Pelo fato de ser a primeira bonus do game, não apresentará muita dificuldade. Haverá cinco caixas, sendo uma delas uma vida. No final da bonus, Tawna (ela não está em poder de Dr. Neo Cortex?), vai mostrar a porcentagem atingida até o momento, ao subir no teleport. Você poderá salvar seu progresso (Save Point), isto é, se você deixou espaço em seu Memory Card. Para salvar seu progresso, siga as instruções mostradas na tela, caso não tenha Memory Card, vá pela password.

Voltando da bonus, o local onde você pegou a última figura de Tawna vai ficar registrado (uma espécie de Check Point), seguindo para a conclusão da fase, no caminho haverá uma vida e mais uma caixa. Um pouco mais adiante, depois de pular mais alguns buracos e passar por rodas de pedra, estará a saída desta fase.



Depois de habilitar o cristal Verde...

Jogue novamente na fase, coletando todas as caixas. Depois do local da caixa de Check Point, o cristal não sumirá ao se aproximar, suba nele para ser erguido para a parte de cima do cenário, use a caixa de metal para tomar impulso e subir mais ainda e pegar três caixas (três vidas). Pegando-as, continue a fase coletando todas as caixas, para adquirir mais um cristal.



The Great Gate

Bonus Round: Tawna
Cristal adquirido: Normal
Cristal necessário p/ perfect: Amarelo

Detone as caixas e fique pulando sobre a listrada, para pegar mais

frutas, depois suba pelas caixas de metal com setas para poder chegar até a parte de cima (nossa, que informação!). Chegando até a plataforma, você encontrará quatro caixas, destrua as caixas de acordo com a mais alta, ou seja, pule na que está embaixo dela para quebrar e depois mantenha o botão de pulo pressionado, para



tomar impulso na caixa que está mais abaixo, para pegar a máscara. Caso tenha destruído todas as caixas e não tenha pego a máscara, dê um pulo embaixo dela e mantenha o botão pressionado para Crash pular um pouco mais alto.

Nas plataformas seguintes haverá tartarugas, elas podem ser usadas como trampolins em determinados pontos, servindo também para pegar itens ou atingir lugares altos. Pule em cima delas uma vez para virá-las, depois continue pulando (mantenha o botão de pulo pressionado para pular mais alto). Algumas delas podem dar frutas; depois que pisar sobre seu casco, para livrar-se das tartarugas, gire! Mais à frente, depois da primeira planta carnívora, haverá três caixas, sendo duas delas de metal. Detonando a caixa do meio, você vai pegar a primeira figura de Tawna. A caixa de metal que fica ficando, pode atingir você caso tente passar de qualquer jeito. Marque o ritmo de sua queda para dar um pequeno pulo e passar por entre as duas sem sofrer dano.

Na plataforma seguinte, haverá um macaco que fica rolando de um lado para o outro. Pule e gire perto quando ele parar, caso você tente atacá-lo enquanto ele estiver rolando, você pode ser jogado para fora da plataforma. Avançando um pouco mais, você encontrará duas caixas que formam uma espécie de escada até uma vida, vá pulando! Na plataforma seguinte você terá de subir pelas placas giratórias. Pule embaixo delas e gire para que ela fique plana, suba rápido por ela (ela permanece plana por volta de uns 10 segundos) e continue subindo pelas caixas de impulso, recolhendo as frutas se quiser. No topo da subida estará a caixa de Check Point. Seguindo pelas plataformas vá detonando todos os inimigos. Chegando na terceira plataforma, preste atenção na parte alta da tela, onde haverá uma caixa alta demais para pegar. Embaixo dela haverá uma tartaruga, pule em cima da tartaruga, para poder destruir a caixa no alto. Pule para cima da planta carnívora e gire para não ser atingido por ela. No seu caminho haverá estacas de espinhos que



sobem e descem. Elas não são grande coisa, mas vale lembrar que elas seguem um ritmo. Em uma das três caixas seguintes, após as estacas, se encontra a segunda figura de Tawna. Na plataforma seguinte, há um nativo com escudo que vem para cima de você, empurrando-o para a morte (o espaço entre as plataformas). Para evitar ser empurrado, espere ele se aproximar um pouco, então dê um pulo parado, para cair em cima dele. Ele vai erguer o escudo e você pode ficar pulando em cima dele. Para dar-lhe um fim, basta girar (somente depois que pular em cima dele).

As plataformas seguintes apresentarão uma área verde (lodo) que faz com que Crash escorregue aos poucos. Entre duas destas plataformas haverá uma vida, em cima de uma estreita plataforma. Continue o caminho, detonando mais um macaco e outro nativo. Mais à frente você terá de subir uma pequena inclinação com lodo, pular uma estaca de espinhos e depois as tochas de fogo (espere ela se apagar, para poder usá-la como trampolim). Passando pelas estacas, na plataforma seguinte haverá mais uma

caixa. Não se preocupe com a estaca no final da plataforma, você pode pular normalmente sem encostar na estaca. Detonando a caixa, você vai pegar a terceira figura de Tawna, entrando para a Bonus Round (ou game).

Bonus Round: TAWNA

Pule entre as duas caixas listradas para pegar frutas, depois pule em cima da caixa de TNT, indo para frente em seguida. Haverá uma caixa de metal com uma "T", use a caixa com seta para pegá-la, destruindo em seguida a caixa com seta. O caminho com caixas mais adiante vai ficar à mostra, detone todas as caixas, pulando em cima delas (não invente de rodar caso ande sobre elas). Na final da bonus você pega mais



duas caixas de vida e ganha novamente o direito de salvar seu progresso (lembre-se de que não é obrigado detonar todas as caixas de bonus para salvar). Salve seu progresso e continue a fase...

Passando pelas estacas restantes, você vai chegar até o teleport. Note que por cima do teleport ficará formado um arco de cristais amarelos, que não pode ser acessado ainda.

Depois de habilitar o cristal Amarelo...



Passa por cima dos cristais para evitar a saída, a fase ainda continua... Você vai chegar até uma torre, com duas placas giratórias. Gire perto delas e vá subindo uma a uma. No andar de cima, use a caixa de metal (com seta) para tomar impulso. Colete todas as frutas durante a subida se quiser, vá tomando impulso e indo para outra caixa (de impulso), use o impulso da segunda caixa para atingir uma caixa de madeira. Ao cair em cima dela, posicione-se para cair na caixa de metal novamente e continue subindo.



Depois de atingir a plataforma, no alto da tela, detone a caixa e pule para a seguinte, livrando-se do macaco. Da plataforma seguinte, pule e detone somente a planta e conserve a caixa de madeira. Pule em cima dela e coloque para cima, no direcional, para Crash cair atrás do muro de



madeira (você deve ter notado o pequeno vão na parte de cima do muro) e pegue uma vida. Dê um pulo e coloque para baixo, no direcional, para voltar. Destrua a caixa e continue seguindo pelas plataformas, sempre tomando cuidado para não morrer. Passando pelo nativo e pelas plantas (não nesta mesma ordem), você chegará numa plataforma com duas caixas, ambas de madeira, mas uma delas tendo uma seta. Detone a primeira e mais uma vez ande por trás do muro (usando a da seta). Vá até o fim do muro, em uma parte você terá de girar para destruir uma caixa que ficará em seu caminho. Chegando ao final do muro, volte novamente para a parte da caixa



anterior.

Pule para onde está a caixa e destrua-a, seguindo pelo caminho difícil. Espere o fogo se apagar, pule sobre a tocha e mantenha o botão de pulo pressionado para poder chegar até a outra plataforma. Fique esperto para não ser jogado para a morte, pelo nativo. Pule as duas estacas e continue o caminho, livrando-se do macaco que estará na plataforma seguinte. Mais duas tochas vão estar no seu caminho, espere a primeira se apagar e dê um pulo, mantendo o botão de pulo pressionado para chegar até a outra e assim prosseguir. A seguir, seja paciente nas plataformas inclinadas para poder pular. Passando outro nativo, pule mais uma tocha e uma plataforma. Ação as placas giratórias para poder subir a torre; na parte de cima destrua a caixa e suba pelas outras caixas de impulso. Da última caixa, se quiser, você pode ir para o teleport e concluir a fase, ou pular e coletar todas as frutas do lado direito. Caso escolha a segunda opção, você terá de acionar as placas giratórias. Pronto, mais um cristal para sua coleção.



Boulders

Bonus Round: Nulo
Cristal adquirido: Normal
Cristal necessário p/ perfect: Nenhum

Esta fase é super legal, agora Crash vai bancar Indiana Jones! Destrua a caixa no começo e siga a seta de frutas. Dentro da área coberta, detone todas as caixas e sala correndo, não parando para nada. Um pedregulho vai rolar em sua direção, ele não o pegará enquanto você não parar. Fique com o dedo pronto para pular buracos em seu caminho, esta primeira parte da pedra foi bico, a seguinte vai ser



um pouco mais dificultada. Dentro de outra área coberta, pule sobre a caixa listrada (para ficar pegando frutas) e depois detone as outras a seguir. Saia em disparada e não perca a concentração, outro pedregulho vai vir atrás de você, chegando muito perto.

Na primeira parte da corrida você vai ter de pular uma seqüência de buracos, após passar pela área coberta, haverá cercas no caminho que o prejudicará. Fique pulando-as para não se atrasar e virar paçoca! A pedra vai chegar a colar em você, no finalzinho da corrida, portanto tente não bater na cercas. Durante a corrida sobre duas caixas, estando a primeira do lado direito da tela (depois da segunda cerca) e mais uma do lado esquerdo (após mais duas cercas). Dentro da área coberta, detone a pilha de caixas do lado esquerdo e a de Check Point mais adiante. Mais uma corrida terá de ser feita, desta vez você terá de pular por plataformas. Não é difícil, mas vai exigir bastante atenção para não cair.



Passando pelas plataformas, Crash vai passar por uma pequena área coberta, mas não acabou o caminho ainda. Siga a trilha de frutas, depois do segundo obstáculo, dê um giro para destruir uma caixa do lado esquerdo, voltando rapidamente para o caminho das frutas. Mais à frente haverá outra caixa a ser destruída, mas o caminho



não termina aí! Depois de passar por outra área coberta (sem pausa para descanso), mais uma vez estarão presentes as plataformas. Vá pulando e não pare de prestar atenção no caminho. Pronto, se você destruiu todas as caixas no caminho, mais uma cristal será conquistado por você.

Upstream

Bonus Round: Tawna
Cristal adquirido: Normal
Cristal necessário p/ perfect: Laranja

Hora de subir o rio! Esta fase também é super divertida, mas exige bastante atenção para não cair n'água. Desça até o fim do tronco, onde se encontra, para pegar a máscara. Vá para a parte de cima da tela e pule no pedaço de chão. Você não pode cair na água, ou é morte imediata. Então o jeito é pular em cima da planta aquática que está



Especial



boiando à sua frente e imediatamente pular para o chão à sua frente (estas plantas não duram muito tempo na superfície e depois de um tempo elas sobem novamente). Destruindo a caixa, você vai pegar a primeira figura de Tawna. Não seja apressado para pular na planta seguinte, espere a piranha pular para não lhe atrapalhar. Pule depois que a piranha passar e espere no outro pedaço de chão. Espere a folha boiando, para cima e para baixo do rio, aproximar-se de onde você está (neste tipo de folha você pode permanecer tranqüilo, pois não afunda). Pule em cima dela e depois pule para o tronco, pule pelas duas plantas aquáticas, destrua a caixa no outro pedaço



de chão e continue o seu caminho. Fique atento com as duas piranhas pulando mais adiante, uma antes da folha e uma um pouco mais ao fundo. Suba pela rampa verde escorregadia, no topo haverá uma caixa de Check Point. Faça seus cálculos para pular em cima da folha sem que a piranha o atinja. O pedaço de chão a seguir tem duas caixas, uma de vida e outra de TNT. Pule em cima da caixa de vida, e espere Crash acionar a caixa de TNT. Pule na planta carnívora e em seguida para o pilar tombado (as plantas carnívoras verdes ficam de boca aberta o tempo todo, caso fique parado em cima dela você virá comida).

A caixa vai dar mais uma figura de Tawna. Passe pela piranha e espere a folha se aproximar, espere ela levá-lo e então pule em cima da outra. Desta segunda folha você terá de ir pulando de uma planta aquática para outra, até a planta carnívora para então poder chegar a mais um pedaço de terra onde você destrói mais duas caixas, uma de vida e outra de máscara. Note que a planta carnívora a seguir é de cor cinza, ela não permanece de boca aberta, mas sim fechando-a a cada dois ou três segundos. Espere ela abrir a boca, pule nela e depois pule para outro pedaço de chão. Pule para a rampa verde e vá subindo (você deve ter notado que existem pequenos cristais do lado esquerdo da rampa). No alto da rampa, há mais uma caixa de Check Point e mais duas plantas no caminho. Espere a cinza abrir a boca, pule nela, em seguida para a verde e depois para o pedaço de chão. Dentro da caixa estará a terceira figura de Tawna... Bonus Round!



Bonus Round: TAWNA

Esta bonus é super simples, basta ir pulando sobre as caixas, tomando cuidado apenas para não cair. Nas duas caixas do meio, as que tem a "?", você pega duas vidas. No final da bonus você pega mais duas, suba no teleport para voltar para a fase.



Espera a folha descer pelo lado esquerdo, suba e pegue carona até o pedaço de chão. Antes de subir na folha seguinte, repare a planta carnívora. Faça um cálculo antes de subir na folha, de forma que você possa pular sem ser abocanhado. Pulando da planta aquática para o pedaço de chão. Note que existe uma trilha de cristais amarelos do lado direito, mas você não tem acesso no momento; siga para o pedestal do teleport.



Depois de habilitar o cristal Laranja...



Chegando na primeira parte onde os cristais aparecem (do lado da rampa citada na estratégia), fique dando uns toques para o lado esquerdo, tomando cuidado para não cair n'água. Pule de cristal para cristal, siga para abaixo da rampa e gire para estourar uma caixa e ganhar uma vida. Volte para a rampa e siga até o teleport, mas não entre. Suba em cima do cristal e espere ele levá-lo, pule em cima do outro e espere pela folha na correnteza (como ela consegue subir e descer ninguém sabe). Quando ela levá-lo, pule para a outra folha do lado esquerdo, agora você deve calcular bem a hora de pular de forma que não seja acertado pela piranha e nem abocanhado pela planta cinza.

Conseguindo pular, passe rápido pela planta verde até chegar ao pedaço de terra, onde as últimas duas caixas desta fase (se você não deixou nenhuma para trás). Pule para a planta cinza, depois de observar bem a velocidade da folha em relação a planta fechando a boca. Da folha, observe a planta aquática e a carnívora, fazendo o cálculo certo de quando você deve pular para concluir a fase e conseguir mais um cristal.



Chegou a hora de encarar o primeiro chefe do game, Papu Papu não é difícil, mas é bem engraçado. Ele vai usar seu cajado para atacar, batendo a ponta no chão e girando pela cabana. Dê a volta por Papu Papu, sem encostar nele, e suba em seu tronco, tomando cuidado para não ser acertado pelo cajado. De cima do tronco, pule em cima de sua cabeça para cortar o ataque dele. Em seguida ele vai procurá-lo para repetir a mesma coisa, só que um pouco mais rápido, desce a cajadada e ficar girando. Suba no tronco mais uma vez e pule sobre sua cabeça (é possível pular do chão até a cabeça dele, mas há chances de você ser acertado). Seu terceiro ataque será a mesma coisa, estando apenas um pouco mais rápido, mais um pulo sobre sua cabeça e ele já era, despenca de pauça no chão!



Rolling Stones

Bonus Round: Tawna, N. Brio
Cristal adquirido: Normal
Cristal necessário p/ perfect: Azul



Esta fase é um pouquinho longa, mas não é tão difícil. Detone a planta carnívora logo de início, destrua a parede de caixas mais à frente e passe pela roda de pedra. Haverá duas caixas, a da máscara e a da primeira imagem da bonus de Tawna. Pule as demais rodas de pedra (e buracos), mais à frente tem mais duas caixas, não destrua a da seta ainda! Pule sobre ela e espere Crash destruir a caixa de cima,



quando ela for destruída, você vai pegar a primeira figura da bônus de N. Brio. Continue seu caminho passando pelas demais rodas de pedra e plantas carnívoras, em uma caixa solitária você pega uma vida. Avançando mais um pouco estará a caixa de Check Point, pule o buraco e passe pela roda de pedra, matando duas plantas. Note que há três caixas, sendo a do meio uma vida e as outras duas de "TNT" (bem, as caixas podem permanecer lá se você não matou as plantas de forma a mandar uma delas em cima das caixas e destruí-las), para pegar a vida basta dar um pulinho e girar assim que subir, esteja com a máscara por garantia pois, se errar,



já era! Destruindo as caixas

(pulando em cima da caixa de TNT para acionar seu timer), passe pelas duas rodas de pedra mas não toque nas caixas no chão. Ande até a ponta do local, do outro lado e fique encostado na caixa, dê um salto de forma que você destrua apenas a última caixa do lado esquerdo, onde você pega a segunda figura de N. Brio. Caso atione as bombas e elas explodam, diga adeus a esta figura!



Depois de coletá-la, tente destruir as outras caixas sem acionar as bombas, na caixa do meio você pega algumas frutas, nas demais você pega a mesma coisa, só que em quantidade menor. Acione as bombas e vá embora, pulando para a plataforma e passando pela roda de pedra, no meio do caminho você vai encontrar uma caixa solitária do lado esquerdo da tela, onde está a segunda figura de Tawna. Mais adiante, depois de avançar pelas plataformas e arcos das rodas de pedra, você vai chegar até outro Check Point. As coisas vão mudar um pouco agora, avançando pela fase, pulando pelas plataformas e passando por mais rodas de pedra, preste atenção na plataforma seguinte que ficará se movendo. Você terá de pular da plataforma para os arcos onde as rodas de pedra ficam indo de um lado para o outro. Mais adiante você terá de ser um pouco mais lático antes de ir avançando feito um loco, prestando atenção nas plataformas e nas rodas. Passando por esta parte, você vai chegar até onde há uma planta em algumas caixas mais ao fundo. É possível destruir a caixa, abaixo de uma outra mais alta, ao detonar a planta (usando o giro). Caso a caixa de baixo seja destruída, você poderá pegar a caixa dando um pulo do lado dela e girando para destruí-la.

Antes de pular na plataforma a seguir, repare que ela fica tremendo. Ela vai cair depois que você pisar, portanto estude o movimento das rodas antes de pular, para não ser atingido. A seguir podem aparecer gambás, passando por eles você encontrará mais uma caixa, onde estará a terceira figura de Tawna.

Bonus Round: TAWNA



Mais uma bonus super simples, basta ir pulando por cima das caixas. Há três caixas com "?", mas somente em duas você encontra uma vida. No final do caminho da bonus haverá quatro caixas listradas, pule entre elas para adquirir mais frutas.



Continuando a fase, haverá um trecho, antes de um arco de rodas de pedra, que aparecerá um cristal azul. Avançando mais algumas plataformas e arcos de rodas, você chegará ao fim da fase. Quebre as duas caixas do lado esquerdo para pegar uma fruta e uma vida, depois as duas do lado direito, pegando a terceira figura de N. Brio, que o levará para seu desafio.



Bonus Round: N. Brio

Agora a coisa vai começar a complicar nas bonus. Esta ainda não é difícil, mas vai complicar um pouco mesmo assim. Pule sobre as caixas de TNT, avançando para a seguinte e assim por diante, até chegar na plataforma onde você pega três vidas. Na plataforma seguinte existem três colunas formadas com caixas de metal e TNT. Dê um pulo e gire em seguida, para destruir as caixas normais. Faça isso apenas na primeira coluna, depois suba por ela e vá pulando por cima das outras, tomando cuidado para não cair entre os vãos existentes. Ignore as caixas das colunas, elas vão explodir. Antes que ocorra a explosão, pule sobre as caixas de vida no caminho, uma a uma, para pegar as vidas. No final da bonus, N. Brio vai explodir e sumir, suba em cima do pedestal do telégrafo para voltar até a fase novamente e concluí-la.



Depois de habilitar o cristal Azul...

Ao chegar no arco com a pedra, bem antes de finalizar a fase, suba em cima do cristal, ele vai descer e lavar você até uma área secreta onde você pag algumas vidas e as caixas restantes. Volte e suba no cristal, fique esperando o melhor momento para pular sobre o arco e continuar a fase.



Hog Wild

Bonus Round: Nulo
Cristal adquirido: Normal
Cristal necessário p/ perfect: Nenhum

Hora da corrida! Chegou o momento de pegar javali pelo pelos dentes. Você agora vai correr em cima de um javali num caminho cheio de obstáculos, buracos e estacas de espinho. A única coisa que você deve saber sobre esta parte é quando correr um pouco devagar ou correr em alta velocidade (se bem que a velocidade não varia muito). Para diminuir um pouco a velocidade, basta manter o direci-



onal para ↓; para aumentar mantenha o direcional para ↑. Em especial, você terá de aumentar a velocidade quando pular buracos e pular em cima dos tambores (para poder chegar ao outro lado do buraco). Enquanto estiver correndo, apenas esquive-se das estacas de espinho e passe por cima das caixas para destruí-las. Pule os buracos normalmente (colocando para ↑), quando for pular buracos usando os tambores para tomar impulso, coloque para ↑ também, pois no geral os buracos em que você usa tambores para pular são mais extensos. Em seu caminho haverá nativos com escudo, que ficam andando de um lado para o outro, esbarrar neles já era! Não vires para um dos lados precipitadamente, isso pode ocasionar numa batida. Sempre espere o último momento para virar e passar por ele.

Além dos buracos comuns, dos outros que você usa tambores para pular e das estacas de espinhos, também estarão presentes javalis no espeto. Não é muito difícil pular por eles, mas pode ser um pouco complicado pelo motivo da estaca, com o javali, ficando rodando. Depois de concluir esta fase (caso tenha sido a primeira vez que tenha jogado nela) sem destruir todas as caixas ou morrendo, jogue até conseguir o cristal, ou seja, pegando todas as caixas e concluir a fase sem morrer.



Native Fortress

Bonus Round: Tawna
Cristal adquirido: Normal
Cristal necessário p/ perfect: Vermelho



Destrua as quatro caixas, em uma delas você encontra a primeira figura de Tawna. Depois de subir pelas caixas de impulso, use a tartaruga para alcançar a caixa alta (na plataforma). Os caminhos pelas plataformas vão ser um pouco embaçados, passando por plataformas escor-

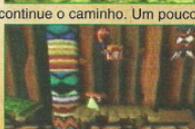


regadias, estacas de espinho e tochas de fogo. Passando por esta primeira parte, você encontrará a caixa de Check Point. Passando pela estaca a seguir, haverá mais uma torre para subir. Atione as placas giratórias para poder subir, antes de acionar a primeira placa, você encontra uma caixa onde está a segunda figura de Tawna.



Mais uma subida por caixas de impulso o levarão para a plataforma acima. Espere a tocha se apagar, pule sobre ela e em seguida para cima da tartaruga. Mais à frente você vai detonar uma planta (pulando em cima dela para não cair), numa plataforma estreita você tem mais uma caixa de Check Point. No caminho você terá de pular por mais plataformas e tochas, logo mais você avistará uma caixa no alto da tela. Use o nativo para alcançar-la, depois continue o caminho. Um pouco mais à frente haverá três caixas empilhadas, sendo a última mais um Check Point. Avançando um pouco mais, depois de pular mais tochas e subir / descer rampas escorregadias, você chegará até mais uma pilha de caixas, sendo a última delas de TNT.

Dê um pulo para destruir a caixa acima da de TNT, em seguida fique dando pulos e giros para destruir as demais caixas e pegar duas vidas, seja rápido para poder sair da plataforma o mais rápido para não ser destruído com a explosão (pule para a plataforma seguinte ou tente recuar para a plataforma anterior). Passando



esta parte, depois do macaco, você vai chegar em mais uma torre para escalar. Na plataforma acima há uma caixa com a terceira figura de Tawna.

Bonus Round: TAWNA

Nesta bonus você terá de ser um pouco mais cuidadoso na hora dos saltos. Depois de destruir a primeira caixa (pulando sobre ela e avançando em seguida), não destrua a caixa com a seta. Pule nela para destruir mais uma caixa acima da tela, onde você descola uma vida. Destrua a caixa com a seta e vá pulando nas outras duas caixas seguintes para o fim da bonus, para salvar seu progresso ou pegar a password.



Continue a subida pelas placas giratórias, no fim delas você terá de usar a placa de impulso. Nas laterais (na parte alta) haverá algumas frutas; pegue-as se quiser. No canto esquerdo superior da terceira caixa de impulso, você pode pegar uma máscara junto com as frutas. No alto da plataforma haverá mais uma caixa de Check Point. Pule para a plataforma seguinte, mas não gire. Pule na tartaruga e use seu casco para atingir a caixa alta. Ignore a planta e use a tartaruga para poder entrar atrás do muro de madeira. Vá andando para a esquerda, apenas coletando frutas. Quase no final do caminho pode haver a possibilidade de Crash ficar travado (neste momento coloque para baixo e continue). O final do caminho vai dar acima de uma tochas, fique em cima do muro de madeira e espere a



tocha se apagar. Caia imediatamente e coloque para a esquerda (mantenha o botão de pulo pressionado). Acabe com as tartarugas e continue pelas tochas, depois de passar por elas, você terá mais uma caixa de Check Point.

Mais à frente o desafio vai aumentar um pouco, você terá de ser paciente quando for pular nas tochas a seguir, pois algumas delas se encontram entre estacas e plataformas inclinadas (escorregadias). Quase no final da fase você pega mais uma vida, logo mais haverá uma tocha com alguns cristais. Chegando numa plataforma inclinada, com uma tocha um pouco distante, você terá de ser rápido. Dê um pulo até a primeira, depois solte o botão de pulo apenas colocando para frente. Chegando na terceira tocha, mantenha pressionado o botão de pulo para poder alcançar a plataforma seguinte. Use as plataformas giratórias para subir e pegue quatro vidas na plataforma depois das giratórias. Existem frutas nas laterais, na parte alta. Da segunda caixa de impulso você pode cair em cima da pilha de caixas, pegando uma vida na "?". Ao alcançar a terceira caixa de pulo pressionado e fique parado para poder estourar mais uma caixa de vida no alto; depois é só ir para o teleport.



Depois de habilitar o cristal Vermelho...

Espera a tocha se apagar, pule nela e depois em cima do cristal vermelho ao lado, para ser erguido. Vá subindo pelos cristais até chegar a uma placa de impulso. Vá usando as placas mais acima para atingir a nuvens, onde você pega uma caixa de vida logo ao lado esquerdo. Vá correndo pelas nuvens e destruindo as caixas na base do pulo. Haverá uma caixa embaixo da de impulso, no final das nuvens, onde você pega mais uma vida. Pule em cima dela, mantendo o botão de pulo pressionado, e volte para a nuvem. Suba em cima da caixa de impulso e deixe Crash pulando para detonar as caixas acima, a última delas é um a vida. Coletando uma boa quantidade de frutas e destruindo todas as caixas, volte até o começo das nuvens. Dê um pulo para a esquerda das nuvens para poder cair em cima da plataforma de cristais logo abaixo. Desça pelo lado direito e continue a fase (lógico).



Up the Creek

Bonus Round: Tawna
Cristal adquirido: Normal
Cristal necessário p/ perfect: Nenhum



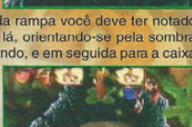
Agora na segunda ilha seu desafio é subir mais um rio. Logo no começo há duas caixas (uma vida e uma máscara), a seguir você terá de ir pulando pelas plantas aquáticas e pela planta carnívora, até chegar num pedaço de chão. Espere a folha e pule para ela, tomando cuidado quando for pular para a seguinte, para não ser atingido pela piranha. A segunda folha o conduzirá até uma rampa, no final dela

espere a piranha pular para então poder seguir pela planta aquática até o pedaço de chão.

Pegue carona na folha até a segunda e dela você avistará uma planta carnívora cinza, assim que ela fechar a boca, pule nela e depois para a o outro pedaço de chão. Detone as duas caixas, em uma delas você pega a segunda figura de Tawna. Espere o macaco parar, pule no pilar dentro d'água e jogue o macaco, para fora. Passando pela outra planta aquática, você chegará até um pedaço de chão com uma caixa de Check Point. A seguir pegue carona na folha até o outro pedaço de chão. Dele espere a planta carnívora cinza fechar a boca, então pule nela, em seguida para as plantas aquáticas e das mesmas para a rampa. No alto da rampa haverá uma caixa com uma vida, ande até encostar nela, deixe Crash parado e imediatamente gire para estourar a caixa (caso mantenha Crash em movimento, você

pode despencar n'água). Pule na planta carnívora e complete a sequência de pulos até outro pedaço de chão. Espere a folha chegar, pule rápido para evitar a piranha. Pule para a folha seguinte e dela para o pilar deitado dentro d'água. Mande o macaco dar um rolê e observe as plantas carnívoras. Espere a planta cinza, fechar a boca, imediatamente inicie a sequência de pulos para não virar comida. No pedaço de chão a seguir você encontrará mais uma caixa de Check Point. Pule para a folha e dela para a rampa, evitando a piranha. No alto da rampa haverá um caminho de plantas aquáticas. Vá andando sem parar até chegar a um pedaço de chão.

Do pedaço de chão, fique na mesma direção da caixa com "1", pule em cima dela para acionar caixas que estavam invisíveis. Volte até o pedaço de chão e faça o caminho de volta pelas plantas aquáticas, que voltaram à superfície, dando um pulo para a rampa. Do alto da rampa você deve ter notado a presença de duas novas caixas na parte baixa do lado esquerdo. Dê um pulo até lá, orientando-se pela sombra para não cair na água. Não pule girando ou já era. Pule em cima da caixa de TNT, ao fundo, e em seguida para a caixa com a seta, para poder retornar até a rampa. Pronto, menos duas caixas escondidas, continue seu trajeto. Continuando do local onde foi acionado a "1", espere a planta fechar a boca e a piranha pular, para então você poder passar e chegar até o pedaço de chão adiante. Nele você detona duas caixas, sendo uma de vida e outra com a segunda figura de Tawna. Continue seguindo pelo caminho de plantas aquáticas até a planta carnívora e dela para o pedaço de chão. Pule para a folha, tomando cuidado para não ser acertado pela piranha. Pule para a segunda folha e espere a planta fechar a boca para você poder pular. No pedaço de chão a seguir, você pega a terceira figura de Tawna entre as caixas empilhadas.



Bonus Round: TAWNA

A bonus esta ficando melhor, desta vez você terá de mostrar um pouco de reflexo para poder seguir caminho por cima das caixas. Detone as primeiras girando, depois suba use a placa de impulso e suba na caixa seguinte, mantendo o botão de pulo pressionado para poder pular alto e cair em cima da caixa seguinte e indo assim por diante. Nas últimas caixas você terá de fazer um esquema parecido, mas terá de detonar primeiro as caixas de cima. Chegando na caixa do meio, solte o botão de pulo e deixe Crash pulando (ele vai dar uns dez pulos), no nono pulo, mantenha

o botão de pulo pressiona-
do para poder dar um pulo
alto, detone as caixas res-
tantes. No final você terá
mais duas caixas de vidas.



Continue seu trajeto, pule pelas plantas até o outro pedaço de chão, onde há uma caixa com uma vida. Pule para a planta carnívora verde e em seguida para o chão. Antes de pular para a planta carnívora cinza, calcule quanto tempo a folha leva para descer e quanto tempo a piranha leva para pular. Conseguindo chegar até a folha, você vai ser levado até o pedestal do teleport e concluir a fase adquirindo mais um cristal.



Ripper Roo

Quem disse que neste game não dá cachorro louco! Ripper Roo não é muito



mental, ele apenas quer ter um pouco de diversão. A luta vai se passar em nove plataformas dentro do rio, caso erre o pulo, já era! Pela cachoeira vão cair caixas de TNT, na verdade são **Big TNT**. Você deve pisar nelas e sair de perto para quando Ripper passar, levar a explosão. Bem, quando estiver encarrando-o, ele vai ter três seqüências pelas plataformas. Confira a seqüência logo abaixo.

1^o SEQÜÊNCIA

Ripper vai ficar pulando nas plataformas 7, 5 e 9. Fique na plataforma quatro ou seis, esperando a **Big TNT**. Acione e saia de perto (proteja-se na plataforma 1 caso tenha acionado a caixa na 4; ou na 3, caso tenha acionado a caixa na 6).



3^o SEQÜÊNCIA

Levando mais uma explosão, Ripper vai mudar sua seqüência novamente para a mostrada no quadro ao lado. Você pode esperar na plataforma central ou escolher um dos cantos para acionar a bomba. Depois deste último ataque, Ripper vai pro hospício (Ripper vai matar Sandrin... Crash!).

2^o SEQÜÊNCIA

Levando o primeiro acerto, ou explosão, Ripper vai ficar pulando e rindo feito um... louco amarrado numa camisa de força. Ele vai mudar sua seqüência de pulos para a seguinte mostrada no quadro. Espere nas plataformas 1, 2 ou 3. Quando a caixa encostar em uma das três plataformas onde Ripper pula, acione-a e volte para um das três primeiras plataformas.



The Lost City

Bonus Round: Tawna, N. Brio
Cristal adquirido: Verde
Cristal necessário p/ perfect: Nenhum

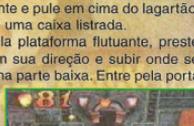
Esta fase é um pouquinho difícil, mas

vamos ao que interessa.... Entre pela porta na parede, para pegar frutas e uma máscara. Atrás de você há uma parede de caixas de metal, com duas caixas atrás, sendo uma delas uma vida. Dê um pulo para frente da tela e passe do lado da parede. Destrua as duas caixas e repita o mesmo esquema para



voltar. Pule a plataforma mas adiante e espere a parede se recolher, passe rapidamente e pule em cima do lagartão, entrando em seguida pela porta na parede. Lá dentro você pega frutas, três vidas e uma caixa listrada.

Do lado de fora, continue seguindo caminho, mais à frente, depois de passar pela plataforma flutuante, preste atenção no morcego que está pendurado no teto. Uma fila de morcegos vai vir em sua direção e subir onde se encontra o morcego. Espere todos passar, depois detone o morcego do teto e fique na parte baixa. Entre pela porta e colete todas as frutas, não esquecendo de destruir a caixa escondida do canto direito que oculta a primeira figura de Tawna. Volte para a parte baixa e pule o obstáculo. Outro morcego vai estar pendurado no teto, espere todos os outros passarem



para então poder subir e detonar o morcego pendurado. Fazendo isso, os outros morcegos que passavam não vão mais aparecer, ou seja, sempre haverá dois morcegos (um em cada extremidade), detonando os dois, os outros morcegos não aparecerão mais. Para obter frutas matando os morcegos, destrua o primeiro morcego e fique esperando os outros descerem para passar, neste momento detone o outro morcego pendurado. Entre na segunda abertura na parede, após os morcegos. Não destrua a caixa ainda, pule em cima dela para pegar as frutas,



mantenha o botão de pulo pressionado para Crash bater a cabeça numa caixa com "T", para acionar blocos invisíveis mais à frente. Volte para o caminho da fase e passe pela parede que empurrar você para frente da tela. Depois de destruir a caixa de Check Point, pule até a plataforma onde há uma caixa com a primeira figura de N. Brio e uma vida. Use a caixa para pegar a figura de N. Brio, para pegar a vida basta pular embaixo dela. Depois das duas plataformas flutuantes, mais morcegos no pedaço! Detone o que está pendurado e fique na área baixa. Espere os outros passarem para então pular as divisas no chão. Ao chegar até ao outro lado, haverá duas



plataformas girando ao redor de uma outra. Quando a plataforma atingir sua altura máxima, dê um pulo parado para pegar uma máscara escondida fora de visão. Suba novamente na plataforma e observe a parede no seu caminho, no alto dela, um pouco mais à frente, existe uma vida. Quando a parede estiver saindo, dê um pulo e ande rapidamente para frente, para pegar a vida.



Mais morcegos m seu caminho, proteja-se nos espaços existentes no chão, quando os morcegos passarem, avance e entre imediatamente na porta da parede. Detone duas caixas, um delas é a segunda figura de Tawna. Volte até a porta e espere na parte marrom escura, quando os morcegos passarem, dê um pulo para frente e em seguida para o lado direito (você pode matar o lagarto ou apenas pular para o espaço no chão depois dele), espere os morcegos e depois avance. Na plataforma a seguir haverá uma caixa de Check Point, mais à frente você verá um lagarto que vai ficar pulando. Não mate ele



ainda, você vai usá-lo para pegar a segunda figura de N. Brio. Fique na beirada do local onde ele está pulando (ele não vai chegar até você). Calcule bem a velocidade que a parede sai e o pulo do lagarto. Quando a parede estiver se recolhendo, e o lagarto estiver perto dela, pule em cima dele e mantenha o botão de pulo pressionado, acima da parede estará a segunda figura de N. Brio e uma vida extra. A seguir você fará mais uma subida, desta vez usando plataformas sequenciais que se



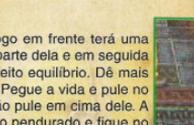
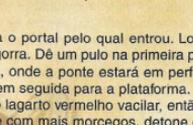
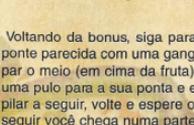
recolhem para dentro da parede. Não é difícil, mas caso faça algum movimento errado, é capaz de você cair em cima de tochas de fogo (quando estiver na parte de cima). Primeiro acompanhe a seqüência e depois vá pulando, no alto, chegando até as plataformas que vão girando haverá uma caixa de Check Point. Suba novamente em uma das plataformas giratórias e suba para a outra fixa do lado direito (perto da tocha). Espere as outras plataformas giratórias acima e pegue uma carona. Na plataforma do alto, você pega uma vida, mais à esquerda, na parte de baixo, há uma caixa de "T". Dê um pulo até ela (acompanhe sua sombra que vai aparecer no último momento) para acioná-la, retorne para a plataforma e continue subindo. No alto, mais à frente, há um lagarto vermelho que vai saltar quando avistar você. Acabe com ele e entre pelo portal no fundo da tela. Retorne até a direita e detone as caixas, pegando a terceira figura de N. Brio.

Bonus Round: N. Brio

O segredo desta bonus é não ser apressado. Mais à frente da plataforma de metal, você vai ver uma pequena pilha de caixas TNT. No alto de cada uma haverá uma caixa normal. Dê um pulo até a caixa de TNT, mas não gire. Assim que você cair, vai acioná-la, então dê um pulo parado e quando chegar ao auge, dê um giro para detonar a caixa normal, repita o mesmo processo (não pule girando, primeiro acione a caixa de TNT e depois destrua a caixa normal de cima) nas caixas a seguir.



No último momento você conseguirá pular para a plataforma a seguir, pegando três vidas. Em seguida, haverá outro desafio parecido com o anterior, mas neste você pode ser um pouco mais devagar. Dê um pulo normal para a caixa de TNT, mantendo o botão de pulo pressionado para destruir a caixa de cima. Suba na outra e repita o mesmo esquema, quando você cair e ficar parado em cima da caixa, dê mais dois pulos da ponta dela para destruir as duas caixas restantes (sem girar), depois avance e pule nas três caixas de vida até o fim da bonus.



para a plataforma seguinte, sendo que ela fica se recolhendo para dentro da parede e os morcegos ainda ficam passando (só pra variar).



Logo após esta parte, haverá mais uma caixa de Check Point. Logo em frente há mais paredes que jogam você para fora do caminho. Não passe de qualquer jeito, elas ficam alternando sua ordem. Espere as duas primeiras se unirem e se recolherem juntas, passe e espere no espaço entre elas. Repita o mesmo esquema com as três a seguir, espere elas se recolherem todas juntas. Nas duas últimas, elas saem em ordens diferentes, mas de fácil passagem para você. Assim que a primeira se recolher, pule e continue andando. Na plataforma a seguir, há mais uma vida. Na plataforma seguinte há mais um lagarto verde pulando de um lado para o outro, não o mate ainda, pule em cima dele pegando impulso para poder destruir a caixa no alto da tela. A seguir, você vai encontrar mais morcegos e lagartos. Pule para o pequeno pedaço de chão onde o lagarto está se esgueirando, de forma que você pise nele. Espere os morcegos passarem, para então poder pular para o pedaço seguinte e matar o lagarto (pulando sobre ele). Na caixa que você vai encontrar, estará a terceira figura de Tawna para entrar em sua bonus.



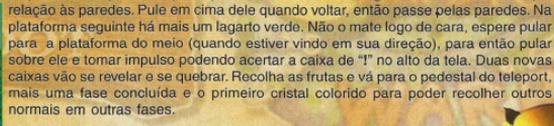
Bonus Round: TAWNA

Nesta bônus o caminho será de caixas de madeira e caixas listradas. Vá pulando de caixa em caixa até chegar nas listradas. Destrua girando as caixas de cima (de preferência) para não correr riscos de cair. Pule nas caixas de baixo até estourarem, então prossiga pelas demais

até o fim da bônus, onde você pega mais duas vidas.



De volta à fase, tome cuidado quando pular para a ponte, lembre-se de ser rápido e dar um pulo para o meio dela. Na plataforma seguinte há mais uma vida, com mais uma ponte na seqüência. Após a ponte, haverá mais um lagarto verde saltitante, espere ele pular e veja seu ritmo em



Temple Ruins

Bonus Round: **Nulo**

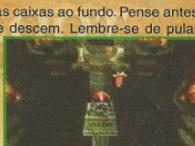
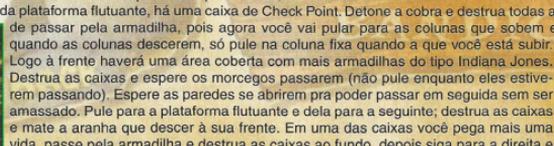
Cristal adquirido: **Normal**

Cristal necessário p/ perfect: **Nenhum**

No começo da fase já há algumas armadilhas, a primeira delas são as lanças que saem de dentro dos pilares no caminho. Passe quando elas se recolherem, do lado direito existem três caixas, pegue a máscara e destrua a caixa listrada de cima; siga para a esquerda. Pule pelas plataformas, seja rápido quando for pular a plataforma



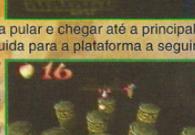
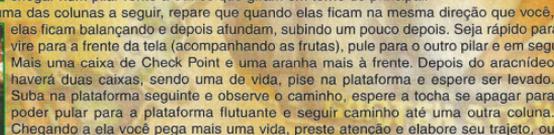
flutuante. No caminho uma cobra vai sair do buraco, gire perto dela e vá destruir as caixas ao fundo (entre elas há uma vida). Passe pelas lanças e siga pulando pelas plataformas flutuantes, pegue mais uma vida (pulando nela) em cima da caixa de TNT, acionando-a e saindo para a coluna que fica subindo e descendo. Espere a coluna descer para você poder subir, ou vai cair.



Do outro lado, depois da plataforma flutuante, há uma caixa de Check Point. Detone a cobra e destrua todas as caixas ao fundo. Pense antes de passar pela armadilha, pois agora você vai pular para as colunas que sobem e descem. Lembre-se de pular quando as colunas descerem, só pule na coluna fixa quando a que você está subir.

Logo à frente haverá uma área coberta com mais armadilhas do tipo Indiana Jones. Destrua as caixas e espere os morcegos passarem (não pule enquanto eles estiverem passando). Espere as paredes se abrirem pra poder passar em seguida sem ser esmagado. Pule para a plataforma flutuante e dela para a seguinte; destrua as caixas e mate a aranha que descer à sua frente. Em uma das caixas você pega mais uma vida, passe pela armadilha e destrua as caixas ao fundo, depois siga para a direita e fique parado sobre a plataforma; ela o conduzirá até um pilar perto de uma tocha.

Pule pela tocha, assim que ela apagar, e passe pela plataforma flutuante. Destrua mais caixas, siga para a armadilha e detone a cobra, espere a tocha se apagar para poder pular sobre ela e continuar. Na coluna seguinte fique parado e estude as colunas que ficam girando na central com uma caixa de Check Point. Não é difícil pular sobre as colunas em movimento. Pule sobre uma delas e em seguida para a central, quebrando a caixa de Check Point, continue o caminho à sua frente, usando mais uma das colunas para chegar até a plataforma flutuante e em seguida pulando para mais uma entrada. Agora são duas partes em que a parede esmaga, lembre-se dos morcegos que passam pelo local. Entre as duas paredes que esmagam há uma caixa com máscara. A seguir mais uma plataforma flutuante, mas não pule precipitadamente, repare que há uma coluna que sobe e desce. Pule na plataforma flutuante quando a coluna estiver descendo para não cair.



Em cima da coluna, espere ela se erguer para poder pular para a plataforma seguinte. Nesta plataforma você vai ver duas caixas após a armadilha, antes se seguir você deve ter notado que há duas frutas, sendo uma flutuando à sua esquerda. Fique na mesma direção que ela e caminhe sem medo. Caixas de metal e algumas de madeira irão conduzir você até uma plataforma com uma grande pilha de caixas, destrua todas e volte novamente pelo caminho, destruindo as caixas de madeira (na base do pulo) existentes entre as de metal. Atravesse a armadilha e pule sobre a caixa de seta para bater na caixa listrada, em seguida pule para a coluna (que sobe e desce) do lado direito, espere ela descer. Assim que a tocha se apagar continue pulando até chegar num pilar rente a outros que giram em torno do principal.



Antes de pular para uma das colunas a seguir, repare que quando elas ficam na mesma direção que você, elas ficam balançando e depois afundam, subindo um pouco depois. Seja rápido para pular e chegar até a principal, vire para a frente da tela (acompanhando as frutas), pule para o outro pilar e em seguida para a plataforma a seguir. Mais uma caixa de Check Point e uma aranha mais à frente. Depois do arancideio haverá duas caixas, sendo uma de vida, pise na plataforma e espere ser levado. Suba na plataforma seguinte e observe o caminho, espere a tocha se apagar para poder pular para a plataforma flutuante e seguir caminho até uma outra coluna. Chegando a ela você pega mais uma vida, preste atenção e elabore seu trajeio, ou seja, em linha reta através das colunas. Seja apenas um pouquinho rápido para não descer com a coluna e chegar na fixa. Repita o mesmo esquema para as seguintes, sendo apenas um pouco cuidadoso para não errar e cair. Na plataforma seguinte você pega mais três vidas, pule pelas colunas que sobem e descem até a nova entrada. Ao chegar na entrada, você pega mais uma vida (todo mundo já sabe que neste game o que não falta são vidas). No caminho a seguir haverá três seqüências de paredes-armadilhas, passando por elas você vai finalmente chegar ao final da fase, pegando mais um cristal, se não morrer, claro!



Road to Nowhere

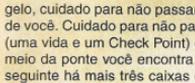
Bonus Round: Tawna
Cristal adquirido: Normal
Cristal necessário p/ perfect: Vermelho

Esta fase é um pouco complicada e vai exigir um pouco de reflexo. Destrua as três caixas, pegando a máscara, o caminho vai ser por uma ponte em péssimo estado, só para complicar você! Quando estiver andando pela ponte evite ao máximo permanecer parado sobre as tábuas marrons escuras, elas caem e mandam Crash para o saco! Fique sempre nas tábuas claras, agora vá avançando a



do os espaços até chegar numa parte segura da ponte, onde há duas colunas de caixas de metal e mais uma coluna com duas caixas de TNT e uma vida, entre elas. Dê um pulo e destrua a caixa do meio, a de vida, em seguida suba pela caixa de TNT e sala fora o quanto antes. A partir de agora, na ponte aparecerão outros tipos de tábuas. Elas são apenas pedaços e caso pise nelas é queda imediata, portanto evite-as!

No próximo sustento da ponte, há três caixas (uma de Check Point, uma listrada e uma com a primeira figura de Tawna) e uma vida flutuando. No caminho a seguir não vá rápido, um javali vai ficar indo e vindo, vá normalmente e quando o javali estiver vindo pule por cima dele. Antes de continuar, no finalzinho da ponte há uma parte de gelo, cuidado para não passar direto. Destruindo as três caixas, o trecho a seguir da ponte vai exigir um pouco mais de você. Cuidado para não passar direto na parte de gelo, ao chegar no outro sustento da ponte, haverá duas caixas (uma vida e um Check Point) e uma vida flutuando. O trecho da ponte a seguir vai ser um pouco mais complexo, no meio da ponte você encontra outro javali. Pulando ele, seja rápido para pular pelas tábuas (os pulos vão ser bem precisos) a seguir, no sustento seguinte há mais três caixas e em uma delas estará a segunda figura de Tawna.



Passa mais uma seqüência de tábuas (sendo que no finalzinho você terá de dar um pulo exato na tábua entre as outras quebradas), no sustento seguinte há outro Check Point. Este trecho a seguir é um pouco longo e exigirá mais de você, a seqüência final de pulos tem de ser exata. No sustento seguinte da ponte há uma vida e uma caixa de Check Point, o trecho a seguir vai ser de matar. Quase todos os seus pulos devem ser exatos para não errar, no sustento seguinte você pega mais uma vida. Ainda continuando o caminho, prepare-se para encarar mais dificuldade (tábuas pensando que era só isso, é?), agora você terá de pular por todos os tipos de tábuas (as marrons que despencam, as que estão em pedaços e as de gelo). Chegando na parte de gelo, ande até a parte limite da mesma para poder pular, caso pule um pouco antes do seu limite, Crash vai cair. Além de encetar tudo isso, ainda vai ter um javali para pular. No próximo sustento da ponte você encontra mais caixas, sendo a primeira delas a terceira figura de Tawna.



Bonus Round: TAWNA

Na primeira etapa da bonus haverá três caixas, sendo duas delas de metal e a do meio de madeira. Destrua a do meio e espere a caixa de metal ser arremessada uma vez para cima, aproveite e pule entre as duas. Logo em seguida ficará à vista uma caixa de TNT, pule sobre ela e vá para frente, ficando encostado na parede de metal. A explosão vai destruir a caixa de madeira acima da caixa do metal (a de impulso), jogando você para cima e permitindo que você pule. Antes do final da bonus, dê um pulo e gire para destruir a caixa do meio, suba em cima da caixa e siga para o fim, pegando mais duas caixas de vida.



Agora você está indo direto para a etapa final desta fase. Logo em frente há uma tartaruga, espere ela chegar até a ponta da parte onde está faltando tábuas na ponte e pule sobre ela, agora use-a para poder chegar ao outro lado (lembre-se de manter o botão de pulo pressionado para pular mais alto). De resto é só ir pulando, usar mais um casco de tartaruga e ir pulando até chegar ao pedestal do teleport, note que antes dele há cristais vermelhos que você não terá acesso no momento, voltando um pouco na fase há outro trecho que você usa outro cristal para chegar até uma área



isolada da fase.



Depois de habilitar o cristal Vermelho...



Chegando ao quarto Check Point um cristal vermelho estará a sua disposição (do lado esquerdo), fique em cima dele para ser conduzido até algumas colunas do lado direito da tela. Vá pulando pelas colunas até chegar numa estrutura. Nela você vai encontrar algumas caixas de metal e de TNT. Ignore a primeira coluna e siga para o fim da estrutura, onde você encontra mais uma coluna. Dê uma cabeçada na caixa de TNT para que ela acione a caixa de "I" e faça aparecer mais uma caixa que vai permitir acessar a outra caixa de TNT da primeira coluna. Pule na caixa (mantendo o botão de pulo pressionado) e acione a caixa acima da caixa de metal no alto. Neste aglomerado de caixas, pule na caixa do meio para revelar mais caixas secretas (quase todas as caixas são de vidas), na primeira coluna, aparece uma nova caixa de TNT ao lado da outra, pule embaixo dela e vá pegar as caixas de vida e máscara. Retorne até a coluna onde o cristal lhe deixou e fique de costas para a tela, dê alguns passos para cima e espere o cristal levá-lo de volta à ponte. Chegando ao final da fase (sem morrer, é claro) suba em cima do cristal vermelho antes do pedestal do teleport. O cristal o levará para o lado de trás da saída. Dê alguns passos até



cair do cristal, fazendo aparecer uma tábua, recue um pouco e ande em direção à tábua, dando um pulo da ponta dela quando seu personagem estiver caindo mais adiante, solte o direcional. Você vai cair em cima de mais duas tábuas juntas, caso tenha acionado apenas uma, aproxime-se da ponta até a tábua aparecer ou volte um pouco até a ponta (a tábua pode ser a de trás). Repita o mesmo esquema até a plataforma. Lá você pega mais algumas caixas (vidas) e frutas. Pronto, é só fazer o caminho de volta até o pedestal e concluir a fase, ganhando mais um cristal.

Boulder Dash

Bonus Round: Nulo
Cristal adquirido: Normal
Cristal necessário p/ perfect: Púrpura

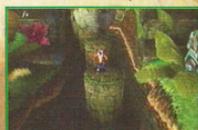


Mais uma fase de corrida, onde você deve correr do pedregulho! Destruindo as caixas no começo, prepare-se para sair correndo. A primeira parte do desafio serão as colunas a serem puladas enquanto o pedregulho estiver atrás de você, esta não é muito difícil, basta ter boa coordenação em seu caminho, se bater duas vezes nas



para controlar Crash. A seguir você terá de pular buracos e cercas em seu caminho, se bater duas vezes nas cercas é capaz de você ser atingido pela pedra. Na área coberta há uma caixa de Check Point e mais uma pilha de caixas com frutas. A próxima etapa da corrida é um pouco mais exigente você terá de pular novamente por colunas, sendo algumas delas, colunas móveis (que se movem para os lados) e ainda tendo que pular da ponta, pois elas estão um pouco mais distantes uma das outras.

O pedaço a seguir estará repleto de obstáculos de madeira. Vá esquivando-se de todos, caso toque em algum pode dizer adeus! Entre os obstáculos você pega algumas frutas, pouco depois de sair da área dos obstáculos, mais colunas móveis para você pular, desta vez todas elas se movem. A pedra vai se aproximar de você por um momento, mas ela não o pega, bem, isso se você não cometer erros. Mais caixas dentro da área coberta, as duas caixas com "?", em cima da de TNT, são vidas. Prepare-se para mais uma corrida desesperada. O caminho agora será uma mistura grande de obstáculos, você terá de passar pelos obstáculos de madeira e as pequenas cercas.



Logo em seguida virão as plataformas, elas não são as que ficam se movendo para os lados, mas sim as que ficam subindo e descendo. Lembre-se de pular da ponta das colunas para poder se dar bem, o trecho do caminho a seguir vai ser mais problemático ainda. Você terá de pular buracos, passar por cima das pequenas cercas e esquivar-se dos obstáculos; a partir de agora você vai para a parte final, tendo apenas de pular colunas fixas, mas da ponta. No final você vai ver um cristal cor de rosa perto do pedestal, mas inacessível.



Depois de habilitar o cristal Púrpura...

Suba em cima do cristal e ele o levará para dentro do buraco (o fundo do poço). Dentro de uma caverna esverdeada, você vai seguir para o fundo da tela. Pule o buraco da ponta para não cair e lembre-se de pular em cima das plantas carnívoras sem girar (como a noção de tela não vai ajudar muito, espere a planta inclinar-se para dar o bote, para só então você poder pular em cima dela). Em seu caminho não se esqueça de usar as caixas de madeiras (as de impulso) para atingir outras caixas,

depois destrua-as. No final da tela você será recompensado com seis vidas entre a pilha de caixas e ganhar mais um cristal ao completar a fase.



Sunset Vista

Bonus Round: Tawna, Neo Cortex
Cristal adquirido: Normal
Cristal necessário p/ perfect: Nenhum

empurra, caindo no espaço do chão para evitar os morcegos. Entre pela porta na parede mais adiante, para pegar mais frutas e destruir as caixas do lado direito. Depois de passar pelos morcegos, pule em cima do toco de árvore dentro d'água, suba na coluna e vá acompanhando o lagarto verde até a terceira. Depois de dar um fim a ele, pule para a quarta coluna e detone o morcego, pule para o toco de árvore dentro d'água e espere os morcegos passarem. Pule em cima do lagarto e em seguida para a plataforma, pulando novamente em cima do outro lagarto e aproveitando o embalo para acabar com o morcego no alto da tela.

A seguir você vai destruir duas caixas, uma de Check Point e uma com uma fruta, passando pela armadilha você vai topar com três plataformas giratórias. Logo em frente você vai destruir mais duas caixas e subir em mais plataformas giratórias, pulando pelos tocos de árvores dentro d'água. A seguir você terá de passar pelas plataformas do chão, que se recolhem para dentro da parede numa ordem, observe e estude a ordem das plataformas para poder passar (vá pulando de uma em uma). Na entrada da parede acima das plataformas, você pode pegar uma máscara no canto direito (de um pulo). Após as plataformas, haverá uma caixa se Check Point e logo em seguida mais armadilhas. A primeira seqüência de paredes recolhe-se em dupla, assim que a primeira se recolher, passe para o outro lado e espere a parede seguinte se recolher.



Esperre os morcegos passarem e a tocha se apagar (fique observando o ritmo dos acontecimentos), depois de calcular bem, prossiga e passe a plataforma; depois da tocha, pule para o toco de árvore dentro d'água. Na plataforma a seguir, detone o lagarto e estude a seqüência da armadilha. Espere todas as partes da parede se recolherem ao mesmo tempo para passar, repita a mesma coisa na seguinte. Passando pelas armadilhas, você vai encontrar mais uma caixa de Check Point em cima de uma plataforma, as outras três que formam uma escada para

Esta fase é meio grandinha e um pouco difícil. Entre pela porta na parede e colete todas as frutas, pule em cima da caixa listrada para ganhar mais. Seguindo o caminho à sua frente, espere a tocha se apagar para então poder pular para a ponte (aquela que você deve permanecer no meio dela para se equilibrar). Após a ponte, passe rapidamente pela parede que





cima se recolhem quando você pisa nelas, isto quer dizer que você terá de ser um pouco rápido para subir por elas. Um pouco mais acima você terá de calcular quando pular, pois haverá plataformas que se recolhem a cada meio (ou um) segundo.

Para completar o trajeto haverá também plataformas giratórias (na primeira delas você terá de usar a tocha para subir). Mais acima, e do lado direito, há três caixas, uma delas é a primeira figura de Tawna. Para chegar até o alto haverá mais plataformas que se recolhem. Acompanhe a sequência para subir, lá em cima recolha as



frutas e detone a caixa do lado esquerdo. Continuando seu caminho, agora aparecerão mais daquelas pontes que devem estar em equilíbrio para poder passar. Entre estas pontes haverá também plataformas que se recolhem assim que você pisa. Numa entrada na parede há uma caixa de Check Point, juntamente com algumas frutas. A sequência a seguir é meio chata e exige um pouco de paciência, preste atenção na ordem em que as tábuas saem da parede e as partes da parede que as acompanham. Quando estiver apenas as paredes expostas, espere as tábuas saírem e assim que as paredes se recolherem, pule para a tábua seguinte e assim por diante até a plataforma do outro lado. No final haverá mais uma subida por plataformas que se recolhem, use a primeira delas para poder chegar até o outro lado e poder destruir as pequenas pilhas de caixas. Vá subindo pelas plataformas tomando cuidado e sendo rápido para não cair. No final desta parte da subida em seu caminho mais morcegos vão aparecer. Já sabe o que fazer, não? Bem, continue subindo pelas plataformas e seja um pouco rápido até a plataforma fixa. Dela espere a tocha se apagar para poder pular para a seguinte. Destrua as caixas e espere a plataforma giratória estar quase na mesma direção que você, dê um pulo quando ela estiver passando por você para poder subir.



Na de cima é mais fácil, no final da subida há mais plataformas que se recolhem para dentro da parede, você terá de ser rápido para poder acompanhar a sequência e poder subir. Na parte de cima, mais uma caixa de Check Point. Mais à frente dá para notar uma caixa no alto da tela, um pouco mais adiante você pode chamar um lagarto vermelho para usá-lo como impulso para poder alcançar a caixa. Quando pular mantenha o botão de pulo pressionado e gire ao lado da caixa, mais caixas vão aparecer na parte de trás da tela. Entre pelo portal e pegue uma máscara do lado direito (no alto do portal, volte por dentro do portal e destrua as caixas, pegando frutas e a primeira imagem da figura de N. Cortex. Saia do portal e continue seu caminho, espere a armadilha na parede se recolher por igual para poder avançar. Detone o



baixa, esperando a tocha e os morcegos passarem (eles demoram mais para aparecerem no momento).

Depois que passar por este trecho, outra armadilha de parede, desta vez em quatro partes, vá estar presente, assim que elas se recolherem passe rápido. Você vai ver uma caixa mas não destrua ela ainda, ela será usada para pegar a segunda figura de N. Cortex no alto da tela, em cima da armadilha seguinte. Espere a primeira parte da parede se recolher, quando ela sair novamente vá pulando pelas caixas para cair em cima da armadilha, pegar a figura e dar um salto para cair no espaço seguinte entre a armadilha seguinte e a que você passou. Espere a parede se recolher e passe sem intervalos, pois as plataformas que compõem o chão se recolhem também. A sequência de colunas a seguir é tranqüila, apresentando caixas com frutas, máscara, Check Point e a segunda figura de Tawna. Na sequência, mais uma armadilha de paredes, desta vez preste atenção na ordem em que a plataforma de baixo aparece. Quando a parede se recolher e a plataforma aparecer, caia e ande rapidamente, caindo na seguinte e pulando para a plataforma fixa a seguir. Vá para o fundo da tela e destrua as caixas (tomando cuidado com a de metal não cair em cima de sua cabeça), volte para a plataforma e observe a armadilha seguinte



(que segue o mesmo esquema da anterior). Seja rápido para pular da plataforma que se recolhe para as giratórias. Na segunda sequência de plataformas giratórias, pule para a abertura na parede e volte (por dentro) para destruir uma caixa ao fundo, onde se encontra a terceira figura de N. Cortex.

Bonus Round: N. Cortex

Nesta bonus você é impossibilitado de girar, pois as plataformas seguintes (excetuando-se as de metal) são compostas de caixas de TNT, barradas por caixas normais. Dê um pulo para a primeira caixa de TNT e mantenha o botão de pulo pressionado, para chegar até a última caixa. Quando Crash parar em cima da caixa dê um pulo parado e gire para estourar a caixa mais alta, depois pule sobre ela e vá para a próxima parte.

Pule pela plataforma de caixas, uma a uma, até chegar nas de TNT, repetindo o mesmo esquema da anterior. A pilha de caixas no final é maior, por isso, destrua o mais rápido que puder, deixando apenas duas caixas. Pule em cima de uma delas e vá embora (a explosão se encarrega de destruir a caixa restante). No final da bonus Crash ganha uma chave de N. Cortex que foge. Esta chave serve para abrir uma fase secreta (chamada Whole Hog) ainda na segunda ilha. De volta à fase, pule para a plataforma seguinte e passe pela tocha, a caixa que você encontra é a terceira figura de Tawna.



Bonus Round: Tawna

Esta bonus é bem simples, basta pular em cima da pilha de caixas (não pule girando). Vá destruindo todas as caixas de cima, depois pise nas de TNT e no final da fase você coleta mais duas vidas.



Na subida seguinte, haverá mais plataformas que se recolhem na parede, depois delas virão as plataformas giratórias e depois delas uma caixa de Check Point. Suba mais um lance de plataformas para poder chegar até o alto da subida. No caminho não haverá inimigos, pule pelas colunas, na última delas há um lagarto vermelho que vai pular atrás de você acabe com ele e destrua as caixas no fundo da tela (pegando duas vidas) depois é só seguir para o teleport e ganhar mais um cristal.

Whole Hog

Bonus Round: Nulo

Cristal adquirido: Normal

Cristal necessário p/ perfect: Nenhum

Volte até a fase Boulder Dash e coloque para cima, para entrar na fase secreta. Ela é bem parecida com a Hog Wild, mas é um pouco mais difícil. Aqui você adquire mais um cristal necessário para fazer 100% no game, vamos a uma rápida explicação. Nesta fase as estacas de espinhos são um pouco mais fechadas (umas muito junto das outras) e os bu-

racos são um pouco mais extensos. Lembre-se de sempre dar pulos mantendo o direcional para ↑, para pular mais distante. Nessas primeiras estacas de javali (ou javallis que ficam na estaca girando), as duas primeiras, você pode passar por baixo. Para esquivar-se dos nativos, no geral passe pelo lado esquerdo. Haverá também os tambores que vão auxiliar nos pulos de buracos gigantes. Agora que você tem a teoria, é hora da prática. Jogue uma vez para adaptar-se à fase, depois jogue novamente para coletar todas as caixas e ganhar mais um cristal.

Koala Kong

Chega o momento de encarar um cara fortão (apenas fisicamente, mas sem cérebro...) Kong vai jogar pedras contra você, espere ele jogar a pedra para poder se proteger. Na terceira pedra que ele for jogar, fique no meio da tela, perto da caixa de TNT, quando ele se posicionar para jogar, saia de perto para não explodir (também, quando esta vai parar no cenário. Kong vai ficar fazendo pose, aproveite para girar perto da pedra para mandá-la de volta, mas faça isso de forma que não haja carros de mineração passando na frente no momento, ou vai perder a chance de ataque.

Ele vai continuar jogando mais pedras, sendo que a caixa de TNT vai cair mais rápido, saia de perto dela quando Kong jogar a segunda pedra. Repita o mesmo esquema quando a pedra parar no cenário, gire perto dela quando não houver carros de mineração na frente de Kong. Na terceira sequência de ataque, as caixas de TNT vão cair uma depois da outra, fique do lado esquerdo para se proteger das explosões e fique atento nas pedras. Jogue a pedra contra ele e prepare-se para o último ataque. Comece do lado direito, esperando as bombas explodirem uma a uma.... jogue a última pedrada para avançar.

Heavy Machinery

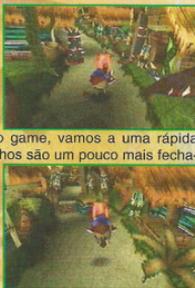
Bonus Round: Tawna, N. Brio

Cristal adquirido: Normal

Cristal necessário p/ perfect: Nenhum

mas caso pisé nos vermelhos, você pode morrer (caso esteja sem a máscara). Passando por um inimigo com espinhos em suas laterais, você terá de pular por canos vermelhos, existindo apenas um azulado entre eles. Destrua a caixa do meio (entre a de TNT e a de metal), suba em cima da de metal logo em seguida e pule para o cano azulado.

Na caixa seguinte, entre os canos, você pega a primeira imagem de Tawna. Na sequência seguinte de canos vermelhos e azulados, suba em cima dos últimos e preste atenção nos inimigos dentro do buraco, pule entre eles para chegar até a área isolada onde você pega a primeira figura de N. Brio, uma máscara e uma vida. Na tela, no final da que você está para voltar ao andar superior. Continuando seu caminho, pulando as demais plataformas e canos a seguir, você encontra a segunda figura de N. Brio. No final do caminho, depois de mais alguns pulos, pule para a plataforma perto da vida. Quando a plataforma estiver descendo, dê um pulo para pegar a vida, então coloque o direcional para a esquerda e cair na plataforma novamente. Agora o caminho vai estar cheio de inimigos de lâminas laterais, vá pulando por eles ou passando por baixo (ele não morre com pisão nem giro). Depois de passar pelas plataformas flutuantes, você encontra a segunda figura de Tawna. Em seguida haverá inimigos câmeras (que não podem ser destruídos também), você vai passar por um pequeno túnel de grades, onde dois inimigos vão atrapalhar o caminho. Pule por cima ou gire perto deles, na próxima plataforma há uma caixa de Check point. Antes de prosseguir, espere o vapor sair do cano, estude a ordem em que os vapores saem dos canos. Passando por esta parte, um pouco adiante você pega uma vida. Pegando carona com a plataforma móvel, você vai poder pegar uma caixa no final da plataforma seguinte,



bém). Ele vai jogar uma quarta



explosões e fique atento nas pedras.

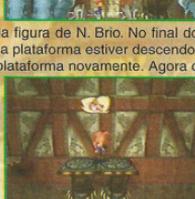
Jogue a pedra contra ele e prepare-se para o último ataque.



Você já começa pulando plataformas, tome cuidado com umas máquinas parecidas com câmeras de vigilância flutuante. Passando pela plataforma flutuante, haverá canos azulados (de gelo) e canos vermelhos. Nos canos azulados você pode pisar,



Suba na plataforma à frente



a terceira figura de Tawna.

Bonus Round: Tawna

Nesta bonus você terá de ir pulando pelas caixas, não há dificuldade, mas mesmo assim vamos a alguns toques. A plataforma é formada apenas por caixas destrutíveis, usando as caixas listradas e normais e as de "?". As caixas de "?" mais baixas são vidas. Pule de caixa em caixa, quando estiver em cima da listrada, deixe Crash pulir nove vezes, então mantenha pressionado o botão de pulo para quando pular pela décima vez você pular mais alto e ir para a caixa seguinte. Vá repetindo o mesmo esquema com as outras caixas do mesmo naipe, pulando nas caixas comuns e sempre dando nove pulos nas listradas e mantendo pressionado o botão de pulo no décimo e avançando uma a uma.



De volta à fase, venha para frente do cenário, da parte engradada, e descendo as escadas. No final da escada vá para o fundo do cenário e vá pulando os canos vermelhos, tome cuidado quando estiver na esteira. Desça pela plataforma no final do caminho, depois do cano de vapor, e pule em cima do inimigo da esteira. Venha para frente da tela, na parte da grade, e desça mais uma escada. Destrua a caixa no final da escada e suba na plataforma, na parte de baixo fique pulando em cima da parte vermelha do chão, embaixo da pilha de caixas, uma espécie de plataforma de impulsão vai ficar arremessando você contra as caixas, pegando frutas e uma máscara. No final do caminho, pulando mais canos de vapor e canos vermelhos, suba na plataforma e no trajeto a seguir você vai subir numa outra plataforma. Nela você terá de pular os canos azulados para não cair, pegando corona em outra plataforma tome cuidado com os canos vermelhos. Passando desta parte você pega a terceira figura de N. Brio e entra em sua bonus.

Bonus Round: N. Brio

Esta bonus é um pouco complicada, você deve ir pulando de caixa em caixa até chegar a uma de "1", para acionar mais uma pequena escadaria até a outra "1" caixa vista no começo da bonus. Depois de pular nela vai aparecer mais uma pequena fileira até o final da fase, esta parte é mais complicada pois Crash vai sumir da tela (não vai tão difícil para aqueles que já se adaptaram ao game). No final da bonus você consegue algumas vidas extras.



Agora chega o final da fase, desça pela plataforma e suba na outra parada. Na parte de baixo você vai conseguir algumas vidas, detonando os dois inimigos use as placas de impulso no chão para subir, durante a subida você pega frutas e destrói algumas caixas, pegando vidas extras e chegando ao pedestal do teleport; pegando mais um cristal (caso não tenha morrido e coletado todas as caixas).

Cortex Power

Bonus Round: Nenhum

Cristal adquirido: Normal

Cristal necessário p/ perfect: Azul



sado e sim pensativo antes de



do lado esquerdo de onde estava o atirador, onde entre as caixas há vidas (é possível que quando você gire perto do cara, você o mande contra as caixas e estoure tudo). Destrua as caixas de vida e acione a caixa de "1" para revelar novas caixas.

Retorne até a divisa de caminhos e indo pela esquerda você encontrará plataformas com dois inimigos flutuando em cima delas. Pule quando o inimigo da frente estiver saindo para o lado oposto ao qual você pretende pular, mas quando pular, pule na ponta da plataforma para não

De todas as fases esta é um pouco complicada devido aos diferentes caminhos, quando for pegar o cristal, tenha uma máscara com você. Você começa do lado da fortaleza, ao entrar você vai se deparar com dois inimigos na tela, logo a seguir com torres eletrificadas que, para complicar, você não pode encostar nas vermelhas (nas azuladas sim). Pulando por elas, mais adiante você encontra torres eletrificadas juntas. Depois delas há duas caixas, passando a torre azulada depois do buraco com líquido verde, a primeira divisa de caminhos. Siga o da direita para pegar mais algumas caixas, no da esquerda não há nada de interessante, apenas uma vida e caminho fácil (mas o objetivo é você conhecer a fase).

Haverá inimigos com lâminas entre uma plataforma e outra, portanto não seja apressado qualquer ação. Pulando as torres, você encontrará uma pilha de caixas, entra elas uma de Check Point. Mais em frente haverá torres eletrificadas que não dá para pular num único pulo, pule entre uma e outra para poder prosseguir. Depois das outras duas torres eletrificadas há uma descida. Pule no meio das outras duas torres e pegue uma máscara, mais uma divisa de caminhos está perante você. Escolha o da direita novamente, para ir subindo por uma escada de metal, no alto você encontra algumas frutas e caixas. Vá protegendo-se atrás das colunas junto as paredes para evitar os tiros de um terrorista, faça um cálculo de quanto tempo ele permanece atirando para então partir para a outra do lado direito e depois avançar para girar perto dele. Há uma coluna de caixas



sendo uma delas a máscara.





ser atingido pelo outro; assim que o segundo sair de sua frente avance. No trecho seguinte há duas vidas separadas por um cano que demarca a divisa de caminhos. Pegue as duas caixas de vida e siga em frente (não volte pelo caminho de onde estava a vida do lado esquerdo, tá certo que algumas caixas ficaram para trás, mas é necessário você ter o cristal azul para poder pegar o cristal desta fase), na plataforma seguinte haverá uma caixa de Check Point. Depois da plataforma seguinte você vai subir numa outra que o levará para o outro lado (nossa, dessa ninguém sabia!).

Como há um inimigo entre você e a plataforma, dê um pulo fazendo uma pequena curva para um dos lados e alinhando-se novamente com a plataforma flutuante, no caminho existem pequenas torres que passam eletricidade de um lado para o outro (perto do chão) entre elas há uma vida. Em seguida haverá uma torre na diagonal e uma dupla (vermelha) para pular. Este é o trecho final da fase, onde há mais uma divisa de caminhos (do lado esquerdo há um pequeno cristal azul inacessível), pule para a ponte e destrua as duas caixas (primeiro a de cima). Depois da porta haverá uma ponte de caixas, não obrigatório, mas se quiser destrua todas, pulando uma a uma até o outro lado. Após da porta seguinte estará o pedestal do teleport cercado por quatro caixas listradas.



Depois de habilitar o cristal Azul...

Na primeira divisa tome o caminho da direita, na segunda divisa também, para acionar as caixas invisíveis do fina da fase. Depois de acionar a caixa "1", pegue o caminho da esquerda e volte por ele quando chegar na divisa mais adiante. Passando pelos dois inimigos, pegue carona num cristal azul na divisa que você vai chegar. Destrua a caixa com máscara e volte pelo cristal, faça o caminho de volta pelos inimigos e continue o caminho. Quando estiver chegando no final da fase, volte pela última divisa antes da ponte onde destrói duas caixas (a listrada no alto e a de impulso). Pegue carona no cristal novamente e retorne com cuidado até chegar numa ponte de caixas. Pule em uma caixa de TNT para destruir todas as outras, faça o caminho de volta e finalize a fase, estourando todas as caixas na ponte que leva até o pedestal (não esqueça de destruir as caixas listradas ao redor do pedestal). Mais uma fase com o cristal conquistado.



Generator Room

Bonus Round: Tawna

Cristal adquirido: Laranja

Cristal necessário p/ perfect: Nenhum

Você pode se atrapalhar um pouco nesta fase devido a alternância



de direções. Destrua todas as caixas e mais adiante apenas a caixa do meio, saindo rápido para a plataforma seguinte para não explodir. Tome cuidado para não esbarrar no inimigo que fica girando em frente à plataforma, na seguinte se preocupe com os dois. Passando por esta parte, você chega num pilar de caixas, dê um pulo e quando estiver

caindo gire para destruir a penúltima caixa. A caixa de TNT e a de metal em cima dela vão ficar pulando, passe por elas ou dê um pulo pelo lado direito até o outro lado. A seguir há uma plataforma flutuante do lado direito, após esta plataforma há um inimigo girando no caminho, dê um pulo tomando cuidado para não esbarrar nele. Da plataforma fixa, pule para a outra flutuante e dela para a que está ao fundo da tela, para poder acionar a de "1" e revelar novas caixas durante o caminho.



Espera a plataforma subir novamente, pule nela e depois para a da direita. Na caixa você pega a primeira figura de Tawna, continuando pelas plataformas acima da tela, na segunda delas siga o caminho da direita, pela ponte de caixas de metal e madeira (mas passe sem pular). No final da ponte haverá uma grande plataforma flutuante com algumas caixas de vidas e frutas, suba na plataforma e faça a festa, mas seja rápido pois ela vai durar cerca de uns cinco ou seis segundos quando você subir em cima dela, depois volte rapidamente para a ponte e destrua as caixas de madeira (pulando). Depois da plataforma flutuante a seguir, você registra a fase numa caixa de Check Point e ganha uma vida na caixa de cima. Antes de prosseguir pela plataforma flutuante do lado esquerdo, observe o inimigo que gira em torno dela, passando por ela estará a segunda figura de Tawna.



Na plataforma seguinte fique atento com os inimigos que ficam girando antes da plataforma flutuante. As plataformas a seguir ficam subindo e descendo, seja rápido na que tem inimigo rodeando, mas lembre-se de esperar a plataforma descer antes de pular ou você pode passar direto; na caixa seguinte estará a terceira figura de Tawna.

Bonus Round: Tawna

A bônus vai parecer uma das anteriores (não pelo fato de serem sempre na mesma tela, mas sim a posição das caixas). Pule de caixa em caixa, tomando todo cuidado para não passar direito, as caixas estão um pouco mais distantes umas das outras. Nesta bonus você só pega duas vidas.



Em visão lateral, meio na diagonal vista de cima, você terá de passar por uma sequência de plataformas que sobem e descem. Haverá inimigos no caminho, mas não atrapalham tanto. No final desta sequência de plataformas há uma que é flutuante. Destrua a pilha de caixas a seguir e passe pelos dois inimigos que circulam o caminho rumo a plataforma que o conduzirá para outra parte do caminho, onde você pegará outra carona numa plataforma na diagonal. Dê um pulo e pare entre os inimigos que circulam a plataforma onde você está, espere a outra plataforma (móvel) chegar para poder avançar. A seguir mais duas plataformas que sobem e descem seguida de uma plataforma flutuante que conduz até a fixa com Check Point (que confusão, não?). Seu acesso agora é para um tubo de





grade onde há uma parede de caixas (com uma vida). Antes de continuar, calcule bem os pulos para evitar os dois inimigos à frente que são bem rápidos.

Chegando ao outro lado, vá subindo pela escada de plataformas flutuantes até a plataforma que o levará para a plataforma fixa, pule para a que está ao fundo da tela e destrua a caixa do meio, voltando para a plataforma fixa do lado direito. Passando pelo inimigo que gira ao redor do caminho, no final da descida de grade você chega à parte final desta fase. Descendo pela plataforma, fique em cima da outra que vai levá-lo em direção à torre eletrificada (que não está passando corrente elétrica no momento) vermelha, pule-a e suba na outra plataforma, pegando carona na outra a seguir. Pule as torres azuladas e fase completada, pegando mais três vidas de brinde e mais o cristal laranja para poder completar outra fase na qual ele é necessário (veja a descrição de cada fase).



Logo você avistará o arremessador de barris, no trecho a seguir há uma vida e mais problemas... desta vez os barris vão vir pulando e rolando, preste atenção no ponto onde o barril quica para você poder passar por baixo dele sem ser atingido. A seguir pule (não rodando) em cima da caixa acima da de TNT. Espere Crash acionar a de TNT para poder voltar até o caminho, suba esquivando-se dos barris e detone o arremessador. Mais em frente outra caixa de Check Point e uma listrada na plataforma do lado esquerdo. Na subida, ficará à vista mais uma pilha de caixas, entre elas duas de TNT, uma de vida e uma normal. Preocupe-se em acompanhar o ritmo dos tambores que vão vir quicando, tente destruí-los apenas a a e deixa que as de TNT façam o resto. Na outra caixa

Toxic Waste

Bonus Round: Tawna

Cristal adquirido: Azul

Cristal necessário p/ perfect: Nenhum



ris, nas subidas fique parado e pule (parado) para não ser atingido. No caminho haverá duas pilhas de caixas (uma em cada lado, do lado direito há uma vida e do lado esquerdo a primeira figura de Tawna), destrua as caixas girando para não se dar mal com os tambores. Seguindo o caminho, tire o arremessador de barris da reta, na subida seguinte há uma caixa de Check Point. Destrua as duas caixas adiante e logo virão mais barris, avançando mais à frente, destrua as duas caixas de "?", sendo que em uma delas você pega uma vida e na outra a segunda figura de Tawna.



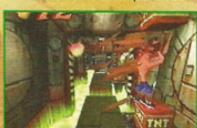
Logo você avistará o arremessador de barris, no trecho a seguir há uma vida e mais problemas... desta vez os barris vão vir pulando e rolando, preste atenção no ponto onde o barril quica para você poder passar por baixo dele sem ser atingido. A seguir pule (não rodando) em cima da caixa acima da de TNT. Espere Crash acionar a de TNT para poder voltar até o caminho, suba esquivando-se dos barris e detone o arremessador. Mais em frente outra caixa de Check Point e uma listrada na plataforma do lado esquerdo. Na subida, ficará à vista mais uma pilha de caixas, entre elas duas de TNT, uma de vida e uma normal. Preocupe-se em acompanhar o ritmo dos tambores que vão vir quicando, tente destruí-los apenas a a e deixa que as de TNT façam o resto. Na outra caixa



isolada você pega a terceira figura de Tawna.



Esta bonus não tem segredo, seja apenas rápido e não gire em cima das caixas de TNT, na primeira pilha de caixas você pega uma vida e uma outra em cima das caixas no final. Além destas duas você pega mais duas vidas.



Bonus Round: Tawna

Esta bonus não tem segredo, seja apenas rápido e não gire em cima das caixas de TNT, na primeira pilha de caixas você pega uma vida e uma outra em cima das caixas no final. Além destas duas você pega mais duas vidas.



No final da subida, esquive-se dos tambores e pule em cima da plataforma, mas fique na ponta (os tambores não o pegarão), agora é só acabar com o arremessador de tambores e caminho livre, ganhando o cristal azul.



Pinstripe Potoroo



Olha o terrorista! Este chefe é simples apesar de usar uma metralhadora, Crash vai ficar se protegendo com as mãos, mas para se proteger dos tiros você deve ficar atrás das cadeiras. Espere Pinstripe parar de atirar e começar a pular para o outro lado da sala, aproveite este vacilo e gire perto dele. Depois do terceiro acerto, ele vai mudar o esquema de ataque, desta vez sua arma vai falhar. Neste vacilo você terá de chegar perto dele e girar, voltando para trás da cadeira. Pinstripe vai para o outro lado, repita o mesmo esquema e em seu último ataque ele ficará em cima da mesa. Você terá de dar um pulo até ele e girando; Pinstripe já era!



Olha o terrorista! Este chefe é simples apesar de usar uma metralhadora, Crash vai ficar se protegendo com as mãos, mas para se proteger dos tiros você deve ficar atrás das cadeiras. Espere Pinstripe parar de atirar e começar a pular para o outro lado da sala, aproveite este vacilo e gire perto dele. Depois do terceiro acerto, ele vai mudar o esquema de ataque, desta vez sua arma vai falhar. Neste vacilo você terá de chegar perto dele e girar, voltando para trás da cadeira. Pinstripe vai para o outro lado, repita o mesmo esquema e em seu último ataque ele ficará em cima da mesa. Você terá de dar um pulo até ele e girando; Pinstripe já era!



Especial

The High Road

Bonus Round: Tawna

Cristal adquirido: Normal

Cristal necessário p/ perfect: Nenhum



Você já começa entre duas vidas, pegando-as não vá para frente e sim para trás. Note que há uma fruta flutuando no ar, ande em direção a ela e duas tábuas vão aparecer; dê um grande pulo e você vai cair em cima de mais duas tábuas; vá seguindo este esquema para chegar ao começo desta fase e pegar mais duas vidas e



frutas, então é só fazer o caminho de volta. Você terá de mostrar mais habilidade do que nunca nesta fase, nos primeiros pulos entre as tábuas que caem, preocupe-se com o javali. No sustento seguinte você pega mais uma vida e terá de passar por dois blocos de metal, sendo que um deles fica pulando. Na parte seguinte, use as tartarugas para pular os grandes espaços (lembre-se de manter o botão de pulo pressionado para pular mais alto).

No sustento seguinte há uma vida, uma caixa de Check Point e a primeira figura de Tawna. Continue usando as tartarugas e no sustento seguinte há mais duas vidas

(uma no ar e outra dentro da caixa), mais um Check Point e a segunda figura de Tawna. O caminho a seguir se complica um pouco mais, espere o javali aparecer até a próxima tábua para poder usar a tartaruga. Mais à frente há outro javali. No próximo sustento da ponte haverá algumas caixas, sendo outra de Check Point e uma de TNT. Pule e destrua a de cima (uma vida), assim que a caixa de metal cair e acionar a de TNT, sua nela e destrua mais uma caixa de vida na parte superior, fora da tela. Saia rapidinho e use a tartaruga novamente para alcançar os outros cascos seguintes e chegar ao outro sustento, onde você pega a terceira figura de Tawna.



Bonus Round: Tawna



destruindo as de baixo que são de "?", pegando algumas vidas nela. Vai ficar faltando uma caixa de impulsão (de madeira) no final, mas ela não conta. No fim da bônus você pega mais duas vidas.

A sequência de pulos a seguir é meio chata e requer bastante atenção, só não se desespere e caia dos lados das tábuas, sempre em cima dos cascos de tartarugas; o pedestal não está muito longe, mas capriche no último pulo. Mais um cristal conquistado!

Nesta bônus você terá de ser esperto para conseguir destruír as caixas, passando a primeira que está entre uma de TNT e uma de metal, faça o seguinte: dê um pulo o mais distante possível e avance destruindo o mínimo possível de caixas até o outro lado, sem descer, volte detonando uma a uma e depois que destruír a última de cima, vá



Slippery Climb

Bonus Round: N. Brio

Cristal adquirido: Vermelho

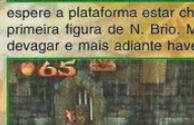
Cristal necessário p/ perfect: Nenhum

Além das dificuldades você terá de manter o controle para não se confundir com a tempestade. Entre nos portais ao fundo da tela e destrua as caixas. A seguir você terá de subir pela escada que se monta e desmonta, fazendo com que Crash corra para o início dela (é muito importante que a seguir você calcule o tempo que a escada leva para se construir e desconstruir). Espere a plataforma chegar e vá pulando, da segunda pule para dentro do portal no fundo da tela.



Espera a plataforma estar voltando para poder descer e cair em cima dela; continue pelas plataformas a seguir. Numa plataforma fixa, haverá um indivíduo com a mão para fora, dê um pulo em cima dela para se livrar e pegue o carona nas plataformas seguintes, que se recolhem para dentro da parede.

Nas plataformas a seguir (as giratórias e as que se recolhem) fazendo um cálculo antes de pular, haverá abutres voando para cima e para baixo entre as giratórias, use-os para alcançar a seguinte (mantendo o botão de pulo pressionado). Entre uma das plataformas giratórias há um portal com mais duas caixas, espere a plataforma, na qual você está, passar ao lado dela para então dar um pulinho e entrar para voltar



espere a plataforma estar chegando embaixo para então você cair em segurança. No portal seguinte você pega a primeira figura de N. Brio. Mais plataformas que se recolhem estarão no caminho, sendo estas um pouco mais devagar e mais adiante haverá mais abutres para serem usados como plataformas (e mais indivíduos de braços para fora das grades um pouquinho mais à frente). No final deste trecho do caminho você usará uma escada que se constrói para chegar até a plataforma, calcule antes de pular. A escada a seguir segue o mesmo ritmo da plataforma que se recolhe, seja um pouco rápido nesta parte.

O ritmo de plataformas, que se recolhem, a seguir é um pouco rápido mas não atrapalha tanto, um pouco mais acima você detona três caixas sendo uma de Check Point. Como se já não bastasse, o trecho da subida a seguir você terá de subir por plataformas giratórias móveis (que além de se deslocarem em 360°, ficam indo para os lados), não é difícil mas se perder a concentração as coisas podem complicar. No final da subida, depois de passar por mais uma escada que se constrói, espere na ponta da plataforma o indivíduo jogar uma substância explosiva para poder



passar e girar perto dele. Logo depois você terá de estudar o ritmo da outra escada em relação à plataforma. Depois da seqüência de pulos e saltos por cima dos pássaros gigantes e tal, você encontra outro portal, uma das caixas são de vida e a outra a segunda figura de N. Brio. Logo mais, depois das seqüências de pulos (lembre-se de observar os pássaros antes de pular pois eles vão estar subindo e descendo), mais um portal com mais duas caixas, uma com a máscara e outra com a terceira figura de N. Brio.

Bonus Round: N. Brio



Nesta bonus você terá de pensar rápido. Ao pular na caixa de impulso, você bate na caixa de TNT acima, ainda usando a caixa de impulso você terá de pular para a plataforma de TNT com uma caixa de vida em cima (não gire, espere Crash ficar parado, caindo em cima da caixa acionada). Dê um pulo por baixo da caixa e pule para a de impulso na seqüência, que fará com que você acione a caixa de TNT acima.

Depois de acionar a bomba, pule para a plataforma a seguir, acionando mais

uma caixa de TNT, mas antes que ela exploda, destrua as duas caixas mais à direita e caia logo abaixo, para pegar as duas caixas de vida. Vá rapidamente para a caixa de impulso a seguir, acione mais uma de TNT, e vá rapidamente para o final da bonus, pegando mais três caixas de vida.



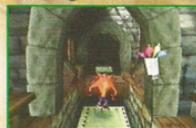
O resto da fase são apenas seqüências de pulos entre plataformas e pássaros. No meio de uma das plataformas giratórias móveis, há um portal com mais duas caixas. O esquema ainda é o mesmo para destruí-las, pule dentro do portal quando a plataforma estiver passando perto. Para voltar espere a plataforma estar chegando embaixo, mas leve em conta que esta plataforma está se movendo para os lados. Chegando numa plataforma fixa, você pulará por cima de pássaros até o final. Haverá dois portais com vidas, mas não vacile perto do indivíduo que joga misturas explosivas; mais um fim de fase adquirindo o cristal vermelho.

Lights Out

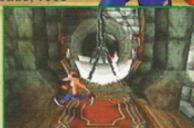
Bonus Round: Nulo
Cristal adquirido: Purpura
Cristal necessário p/ perfect: Amarelo



A escuridão vai ser seu maior problema nesta fase, você terá de mostrar velocidade e raciocínio rápido para passar pelas armadilhas. Não há muito o que ser explicado, você



terá de contar apenas com sua habilidade (se você conseguiu passar sem morrer pela fase The High Road, pode fazer qualquer coisa). Lembre-se de apenas não demorar, pois você coleta máscaras brancas, que servem tanto para iluminar o caminho como seu life (garantindo que você não morra se levar um acerto). Em seu caminho haverá muitas plataformas e a máscara não dura muito tempo iluminando o caminho. Se você for acertado vai ficar tudo escuro, ferrando suas possibilidades de completar a fase. Haverá ratos e pêndulos, no caminho, complicando um pouco mas não é pra tanto.



Depois de habilitar o cristal Amarelo...



Um pouco antes do final da fase aparece um cristal amarelo perto de uma plataforma flutuante, certifique-se de que destruiu todas as caixas e não morreu durante o caminho. Subindo por ela você será conduzido até uma outra saída no alto da tela, onde você pega as outras caixas restantes e consegue o cristal purpura.



Jaws of Darkness

Bonus Round: Tawna, N. Cortex
Cristal adquirido: Normal
Cristal necessário p/ perfect: Azul



Dificuldade não é o problema, mas que esta fase é um pouco complicada, isso sem dúvida. Estarão presentes as alternâncias de planos (você vê seu personagem de lado e depois indo para frente da tela), deixando você um pouco confuso. Destruindo as duas caixas de começo, cuidado ao se aproximar da ponta da plataforma (onde há uma cobra), na plataforma seguinte olhe para o chão e perceba a sombra da aranha. Em seguida vem os pulos por colunas que sobem e descem, entre tochas e plataformas flutuantes, na seqüência vão pintar mais algumas colunas, que giram em torno da central. Fique atento na hora de pular por estas plataformas, elas ficam tremendo e caem. Siga o caminho da plataforma flutuante ao fundo da tela, onde você chega a uma plataforma com uma fila de caixas e armadilhas de lança à frente. Detone a cobra, passe pelas lanças e espere a tocha se apagar para poder





pular e chegar até a área coberta (com uma caixa de vida).

Há três seqüências de paredes esmagadoras, mas lembre-se de não pular quando os morcegos estiverem passando. Espere as colunas descerem para poder seguir caminho até uma plataforma, suba na seguinte com cuidado para não cair na seguinte. Tente não demorar quando chegar na parte das lanças (na coluna), passando por estes trechos de pulo, você chega a uma plataforma fixa com três caixas. A com "2" é a primeira figura de Tawna, acione a caixa explosiva e saia. Depois da caixa de Check Point, espere a aranha descer para você poder usá-la como plataforma e chegar na outra plataforma onde você descola a primeira figura de Tawna. Indo pela plataforma flutuante, ao fundo da tela, você chega até uma porrada de colunas que ficam alterando em velocidade de rotação quanto de queda. Não fique desapercebado, apenas fique atento na hora dos pulos e prossiga para a esquerda, matando a cobra no final da plataforma. Na seguinte haverá os cristais azuis (caso você tenha conseguido ele) vá para a frente da tela, pegue carona no primeiro deles que o levará até uma plataforma. Destruindo as caixas, suba em cima das caixas de metal e destrua mais uma caixa no alto da tela. Você terá de ir pulando por dois cristais até uma outra plataforma com uma cobra e uma máscara, seguindo na base do pulo pelos outros cristais do lado esquerdo até uma



outra plataforma.



vida acima, vá rapidamente para

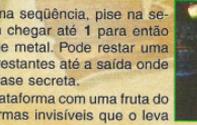
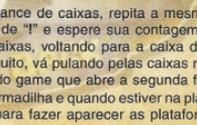
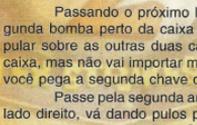
o trecho seguinte de cristais, você chegará até uma plataforma com uma grande pilha de caixas, o caminho seguinte de cristais vai levá-lo até um outro plataforma com algumas caixas. Destrua a de baixo e suba na caixa de metal, pegando a outra para a seqüência final de cristais, pegando mais uma vida e destruindo mais algumas caixas, voltando para o caminho original. Não volte o caminho, pois não há caixas no trecho que você avançou, continue em frente tomando cuidado com os morcegos e as paredes esmagadoras, não deixando de lado as caixas. Na seqüência de colunas seguinte você acha uma caixa de Check Point. Depois de passar pela tocha, você chega até uma plataforma fixa onde o caminho a seguir é de plataformas flutuantes. Quando chegar até a segunda plataforma flutuante, não siga pela direita mas sim pela esquerda, onde novas plataformas vão surgindo (para garantir que você não vai cair, vá dando pulos e avançando aos poucos até chegar na plataforma fixa). Passando pela armadilha de lanças, você chega até algumas caixas onde estará a terceira figura de N. Cortex.



Bonus Round: N. Cortex



Esta bonus é um prova de paciência e calma, onde você não pode se desesperar quando estiver em cima das caixas de TNT. Depois das primeiras caixas, você vai acionar a caixa de bombas, espere a contagem atingir 1, para então você pular nas caixas adiante e dar tempo de acionar a caixa com "1" para que o chão apa- reça.



Passando o próximo lance de caixas, repita a mesma seqüência, pise na segunda bomba perto da caixa de "1" e espere sua contagem chegar até 1 para então pular sobre as outras duas caixas, voltando para a caixa de metal. Pode restar uma caixa, mas não vai importar muito, vá pulando pelas caixas restantes até a saída onde você pega a segunda chave do game que abre a segunda fase secreta.

Passes pela segunda armadilha e quando estiver na plataforma com uma fruta do lado direito, vá dando pulos para fazer aparecer as plataformas invisíveis que o leva novamente para o caminho. Siga novamente o caminho e desta vez tome o da direita até três caixas onde você pega a segunda figura de Tawna. Espere a tocha se apagar e vá pulando até a coluna que sobe e desce, indo para a parte coberta onde você pega a terceira figura de Tawna.

Bonus Round: Tawna

Nesta bonus você não pode ser muito ganancioso, na primeira plataforma destrua todas as caixas. Na segunda destrua as caixas de baixo

e volte para a plataforma anterior, deixe a TNT destruir a caixa. Na terceira plataforma, destrua a caixa entre a de TNT e a de metal, destruindo rapidamente as de cima (para ganhar uma vida). Na última plataforma destrua apenas duas caixas acima da primeira de TNT e volte para plataforma seguinte. Depois da explosão restará duas caixas sendo a última delas de vida; no final da bonus tem mais duas.



A seqüência final do trajeto vai ser um pouco diferente, assim que a primeira pedra esmagadora sair da parede, suba e espere a seguinte se fechar, avançando em seguida para o espaço em segurança. Repita a mesma coisa nas armadilhas seguintes até o pedestal, ganhando mais um cristal.

Fumbling in the Dark

Bonus Round: Nulo

Cristal adquirido: Normal

Cristal necessário p/ perfect: Nenhum

Volte para a fase Lights Out e suba para a fase a seguir, Fumbling in the Dark. Esta é uma das fases mais difíceis do game, que requer muita habilidade e velocidade, pois ela é igual à fase Lights Out, onde requer máscaras para iluminar o caminho. Não há muito a explicar, mas vamos a algumas dicas. Logo no começo



da fase, volte pulando pelas laterais onde você pega algumas caixas de vida e de máscaras luminosas. Até o primeiro Check Point você vai ter de pular por plataformas fixas, móveis e flutuantes (em todo caso, se você não



esperar muito pule para as laterais da fase em algumas plataformas, para esperar as mesmas) passar por pêndulos e tomar cuidado com aranhas, algumas delas pulam em cima de você. Até o fim da fase você encara mais pêndulos, havendo uma parte que você terá de passar por entre dois pêndulos, e usar aranhas como plataformas. Sabendo destes pequenos toques vai dar para você tirar perfect (se bem que não de primeira) na fase e ganhar mais um cristal.



Castle Machinery

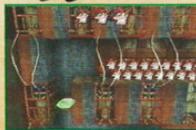
Bonus Round: Nulo

Cristal adquirido: Normal

Cristal necessário p/ perfect: Nenhum

Caso tenha habilitado

o cristal verde, ao começar esta fase você será privilegiado com várias vidas. Suba pelo cristal e colete todas as vidas, se quiser concluir a fase é só descer pelo cristal do outro lado, mas lembre-se de que você deve ganhar mais uma caixa. Não há nada de especial nesta fase, sendo ela bem manjada se comparar com outras fases mais difíceis, mesmo assim vamos fazer uma narrativa.



Ignore o cristal verde e caia pelo lado direito, seguindo o caminho pela esquerda. Haverá algumas plataformas com inimigos que não morrem (as câmeras e outros com espinhos nas laterais). Fique atento quando chegar até dois inimigos com lâminas em suas laterais, fique embaixo do segundo e avance quando a da frente subir. Subindo o primeiro lance de escadas haverá uma plataforma, subindo por ela coloque para a esquerda quando avistar a outra plataforma, ela vai subir até um cano vermelho para ferrar você. A ordem de plataformas é somente para a esquerda, na última delas você deverá pular para direita. Dentro do tubo de grades há uma caixa



com máscara, logo em seguida vai vir uma seqüência de esteiras, não reger velocidade para pular pelos canos, no final delas você vai para baixo, só tome cuidado com os inimigos e logo haverá uma caixa de Check Point.



Pulando para a plataforma por cima do inimigo ao lado, faça o mesmo esquema feito a pouco nas plataformas que subiam para os canos vermelhos, fazendo a seguinte ordem: da primeira vá para a direita, depois para a esquerda (com um pulo), a seguir para a direita (com um pulo), depois esquerda novamente e na seguinte venha para frente da tela. Na plataforma fixa você pega mais duas caixas, uma de vida e outra de máscara. Continuando o caminho vão aparecer os canos que soltam vapor. Acompanhando a ordem em que eles expõem seu vapor e depois das plataformas flutuantes, repita o mesmo esquema com a seqüência de canos a seguir. No final você desce por um lance de flutuantes, caia no buraco mais adiante e continue pela direita. Use o inimigo para pular por cima do cano vermelho, use a placa no chão para alcançar as frutas na parte de cima; a seguir, repita, há



escadas feitas de plataformas



outra plataforma para você subir. No alto há seis caixas listradas, caia por entre os canos azuis e quando descer a escada, dê um salto para não pisar em cima da placa no chão. Subindo pela escadaria seguinte você chega até uma parte cheia de frutas e o chão apenas de placas de impulso. Mantenha o botão de pulo pressionado para alcançar a plataforma no alto, continuando o caminho tome cuidado para não errar os inimigos dentro do tubo engradado, descendo o lance de escadas a seguir para encontrar mais uma caixa de Check Point.



Depois de passar pela esteira e pular alguns canos vermelhos, na parte de baixo você terá de destruir uma seqüência de caixas, mas terá de seguir uma ordem: destrua a primeira de cima e depois a de baixo, subindo



destruindo as mais altas. Volte e destrua as duas caixas de vida, voltando novamente e destruindo as demais e a última na parte de baixo (sempre mantendo o botão de pulo pressionado). Passando pela esteira e pulando os inimigos e dois canos, pule para a plataforma distante. Quando avistar a plataforma seguinte coloque para a esquerda, para não ser atingido pelo inimigo acima, na plataforma dupla você terá de



descer-se de três inimigos e pular para esquerda (por cima de mais um). Na seqüência haverá mais tubos vermelhos que expõem vapor, acompanhe a ordem em que eles agem, depois você pula por cima de canos vermelhos e azulados durante o movimento das plataformas móveis, no último cano pule sobre o inimigo para não se dar mal e em seguida é a saída. Mais uma fase e mais um cristal para a sua coleção.

Nitrus

Brio



Chega o momento de encarar o ajudante de Dr. Neo Cortex. Nunca chegue perto do Dr. Nitrus Brio ou ele vai explodir garrafas com misturas químicas. Espere o jogar misturas químicas contra você, e saia de perto para não levar dano. Pule em cima das gororobas verdes que vão vir saltitando em sua direção, não adianta girar perto delas. Sempre que você acabar com as gororobas verdes, ele vai jogar garrafas explosivas, fique perto dele (não muito perto) e quando ele jogar





as garrafas explosivas venha para o fundo da tela. Repita o mesmo esquema nas demais gororobas verdes, mas leve em conta que ele vai aumentar a quantidade das mesmas, assim como a das bombas. Ao passar pelas três meleacas verdes (cada nome...), ele vai jogar uma seqüência de bombas em você, transformando-se em "Nitrus Frankenstein". Ele vai ficar batendo no chão, derrubando um pedaço do teto. Suba nele e dê um pulo sobre a cabeça de Nitrus, os dois ataques a seguir ele vai fazer a mesma coisa, apenas repita o mesmo esquema e ele já era!



The Lab

Bonus Round: Tawna

Cristal adquirido: Amarelo

Cristal necessário p/ perfect: Nenhum



O caminho final para o grande encontro contra o Dr. Neo Cortex está aberto, nesta fase você vai ter de ser paciente e ao mesmo tempo pensar rápido. Você vai encontrar várias caixas com "T", mas elas vão ter a função de abrir portas e fechar armadilhas no



chão. Passando pelas duas primeiras portas você já encontra a primeira figura de Tawna. Estude os condutores elétricos antes de avançar, na seqüência você abre mais uma porta e fecha uma armadilha. Mais adiante estará a segunda figura de Tawna e mais uma porta, com um condutor elétrico. Pulando o buraco seguinte, aparecerá uma gororoba amarela, pule em cima dela (não gire), passando pela porta seguinte você chega até uma sala com duas pilhas de caixas. No meio da primeira há uma caixa de "T" para abrir a porta, na segunda pilha de caixas a do meio é uma de TNT, portanto não vá girando e sim pulando. Avançando mais um pouco você encontra



tra a terceira figura de Tawna.

Bonus Round: Tawna

Não há segredos nesta bonus, na primeira pilha de caixas você vê uma de impulso (de madeira) logo acima, destrua as duas caixas sem destruir a outra de impulso, embaixo, então tome impulso e suba na de cima, pegando mais uma caixa destrua todas e continue o caminho. Nas caixas listradas pule nove vezes em cima de cada uma, e quando for pular pela décima vez, mantenha pressionado o botão de pulo.



Retornando à fase, em seu caminho haverá indivíduos que dão choque, espere eles passarem corrente elétrica para poder ir para cima dele e girar, espere ele passar mais uma corrente e gire outra vez para empurrá-lo para o buraco. Você terá de fazer isso sempre que houver um indivíduo deste em seu caminho. Pulando um pedaço, antes o Check Point você terá de ser rápido para destruir mais um indivíduo que fica arremessando garrafas explosivas contra você; gire perto dele! Na sala seguinte haverá uma pilha de caixas de TNT, entre elas estará a que abre a porta. Vá até lá e acione uma das caixas, volte e pule no chão lateral (ao lado da armadilha do chão) e



espere as bombas explodirem.

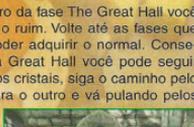
O caminho a seguir é mais complicado, pois você terá de esperar a armadilha do chão se fechar, calcular bem a passagem de correntes entre os condutores e o cara elétrico. Mais para frente será necessário pular sobre a gororoba amarela e passar pelos condutores elétricos, acionando a caixa do lado esquerdo para abrir a porta. Avançando um pouco, você logo percebe um chão armadilha e condutores elétricos à sua frente. Pule para a armadilha e dela para um espaço para a lateral do lado direito, espere a armadilha se fechar e continue o caminho. A seguir você avista o pedestal do teleport, use as caixas de TNT para alcançar a saída. Agora que as manhas foram adquiridas basta concluir a fase sem morrer para adquirir o cristal amarelo. Simples? Bem, talvez...



The Great Hall ou Dr. Neo Cortex



Chega o momento da verdade, dentro da fase The Great Hall você pode finalizar o game com o final bom ou o ruim. Volte até as fases que necessitavam de cristais coloridos para poder adquirir o normal. Conseguindo todos os vinte e seis, entrando na Great Hall você pode seguir direito e concluir a fase. Caso tenha todos os cristais, siga o caminho pelo cristal que vai ficar voando de um lado para o outro e vá pulando pelos outros até uma porta com cortinas, onde Tawna o espera para um passeio e ver o rumo que cada chefe que você enfrentou tomou na vida.



No outro final você enfrenta Dr. Neo Cortex, sendo bem simples e fácil em relação aos outros chefes. Basta ficar desviando das bolas de energia e girar nas verdes para mandá-las de volta para seu dono. Algumas destas energias virão lateralmente ou fazendo onda (em termos de subir e descer). Nos últimos ataques você deve acertar todas as verdes para ir acumulando e mandá-las numa carga pesada contra Cortex. Dando um fim a ele, a Terra estará salva e o grande amor de Crash também, mas não foi a última vez que você ouviu lar do Dr. Neo Cortex. Os finais ficam por sua conta!



GAMERS É PARA QUEM FERA

PEÇA JÁ!



Cód.
R-G 12
R\$ 3,80 cada



Cód.
R-G 13
R\$ 3,80 cada



Cód.
R-G 15
R\$ 3,80 cada



Cód.
R-G 17
R\$ 2,90 cada



Cód.
R-G 18
R\$ 2,90 cada



Cód.
R-G 20
R\$ 2,90 cada



Cód.
R-G 21
R\$ 2,90 cada



Cód.
R-G 22
R\$ 2,90 cada



Cód.
R-G 23
R\$ 2,90 cada



Cód.
R-G 32
R\$ 2,90 cada



Cód.
R-G 33
R\$ 2,90 cada



Cód.
R-G 34
R\$ 3,50 cada



Cód.
R-G 35
R\$ 3,50 cada



Cód.
R-GE 25
R\$ 2,90 cada



Cód.
R-GE 26
R\$ 2,90 cada



Cód.
R-GE 27
R\$ 2,90 cada



Cód.
R-GE 28
R\$ 3,40 cada



Cód.
R-GE 29
R\$ 3,40 cada



Cód.
R-PD 1
R\$ 2,90 cada



Cód.
R-PD 2
R\$ 2,90 cada



Cód.
R-PD 3
R\$ 2,90 cada



Cód.
R-PD 4
R\$ 2,90 cada



Cód.
R-PD 9
R\$ 2,50 cada



Cód.
R-PD 10
R\$ 2,50 cada



Cód.
R-PD 11
R\$ 2,50 cada



Cód.
R-PD 12
R\$ 2,50 cada



Cód.
ALM-PD 1
R\$ 4,90 cada



Cód.
ALM-PD 2
R\$ 4,90 cada



Cód.
BOOK-G 1
R\$ 5,90 cada



Cód.
BOOK-G 2
R\$ 5,90 cada



Cód.
GUIA-G 1
R\$ 4,90 cada



Cód.
GUIA-MKT
R\$ 6,90 cada



Cód.
R-GG 1
R\$ 2,90 cada



Cód.
R-GG 2
R\$ 2,90 cada



Cód.
R-GG 3
R\$ 2,90 cada



Cód.
R-GG 4
R\$ 2,90 cada



Cód.
R-GG 5
R\$ 2,90 cada



Cód.
R-GG 6
R\$ 2,90 cada



Cód.
R-GG 7
R\$ 3,50 cada



Cód.
R-MG 3
R\$ 3,90 cada

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL!

Mande cheque nominal, vale-postal ou cheque-correio no valor total de seu pedido para **EDITORA ESCALA LTDA.** Caixa Postal 16.381, São Paulo - SP, CEP 02599-970. Não é necessário recortar esta revista. Basta enviar cópia xerox desta página ou uma lista dos produtos (sempre informando os códigos) que você deseja. Você receberá as revistas em sua casa sem nenhuma outra despesa.

Crash Bandicoot 2 Cortex Strikes Back

Após ser derrotado, Cortex cai de sua nave, indo parar dentro de uma caverna onde encontra vários cristais. Seu cérebro maquiavélico logo começa a trabalhar e ele leva uma amostra do cristal para seu laboratório, para pesquisar e testar o poder fornecido pelo mesmo. Um ano depois... Após muitas pesquisas, Cortex faz uma terrível descoberta, brevemente os planetas irão se alinhar e criar um catastrófico fluxo solar que vai destruir o planeta, somente os cristais possuem tal força.

O bandido, Neo Cortex, tenta se redimir e pretende salvar o planeta, assim criando uma máquina chamada Cortex Vortex que irá capturar a energia estelar e dissipá-la. Ele chamou um de seus colegas, o infame físico Dr. N. Gin para auxiliá-lo. Para que o plano dê certo, serão necessários 25 cristais para conseguir poder suficiente e anular o fluxo solar.

Cortex sabe muito bem quem pode ajudá-lo a conseguir os cristais, nada mais, nada menos que Crash Bandicoot. Em algum lugar da Terra, Crash está com sua pequena irmã Coco, que tem uma inteligência fora do comum (em comparação com seu irmão). Ela pede para Crash ir buscar baterias para seu computador portátil, mas no meio do caminho Crash passa por uma luz e é levado para um lugar estranho, chamada Warp Room. Sem entender nada, Crash vê um aparelhinho voando em círculos, uma projeção holográfica de Neo Cortex, explica todo a situação a ele e que através da Warp Room, construída a muito tempo por uma civilização antiga, Crash pode acessar vários pontos do mundo onde os cristais estão escondidos; dando início a aventura.

LISTA DE COMANDOS

- Ataque de giro
- X Pulo
- ▲ Faz com que a barras de Status sejam mostradas no alto da tela.
- R1 ou ○ Abaixar
- X+○ Apertando os dois botões simultaneamente
Crash vai dar um super pulo. Caso aperte X, e no ar aperte ○, Crash vai cair girando e esmagar o que estiver embaixo.
- ←→↓↑○ ou R1 Caso esteja em movimento, andando em qualquer direção, aperte R1 ou ○ para dar um escorregar que detone o que estiver pela frente. **Obs.:** é possível dar derrapada com super pulo, possibilitando alcançar lugares altos e distantes.
- Start Pausa o game abrindo o menu de opções, onde você pode voltar para a Warp Room, entrar no Options e dar Quit no game, além de mostrar o Status geral do seu progresso em conquistas todos os cristais.

EXPLICAÇÕES GERAIS

Outra vez a importância das caixas, os cristais e outras coisas mais...

Como no primeiro game, as caixas são absolutamente importantes para seu desempenho do game, permitindo pegar os cristais e até mesmo chegar a área secretas. Destruindo todas as caixas você pega um cristal, mas desta vez você também pega um cristal obrigatório em cada fase, além das pedrinhas acrescentadas.

Os cristais ainda são de extrema importância para a definição de um bom ou mal final, mas isso fica por sua conta, vamos apenas mostrar como pegar todos os cristais e as entradas secretas para fases complementares que vão agir diretamente com outras para que possa pegar os cristais. Nesta nova aventura não pega somente cristais, mas também gemas coloridas. Os cristais cor-de-rosa são os mais comuns de todos.

A função dos cristais coloridos ainda continua a mesma, onde você deve habilitar um cristal de tal numa fase para poder voltar a outra anterior e coletar o cristal o qual não tinha acesso antes. Além destes macetes que você manja apenas de olhar, estão presentes também plataformas invisíveis, mas apenas em algumas fases. Elas levam você a outro ponto do game, onde podem haver caixas escondidas ou mesmo para pegar outros cristais. Para que ela se torne visível, você deve

chegar até ela sem morrer (durante a fase), caso morra antes de chegar até a plataforma, ela não se tornará visível e você terá de recomeçar a fase.

Novos tipos de caixas

Além de todas as caixas presentes no game anterior, você conta com mais duas novas e que também vão constar com as outras para poder pegar um dos cristais presentes na fase. São elas:

- **Caixas de Nitro** - Representam caixas uma grande periculosidade, o menor toque nelas pode ocasionar a explosão, causando dano ou morte imediata. Faça o que fizer, não toque ou encoste nelas!

- **Verdes** - No anterior só existiam as de metal e acionavam as caixas transparentes, agora também existe a caixa verde de I. Todas as fases que possuem caixas de nitro, possuem também uma caixa de exclamação. As vezes as caixas de nitro só aparecem nas áreas de bonus, tendo também a caixa que as destrói, mas ela também pode estar presente no final da fase.

- **Caixas blindadas** - São caixas que não podem ser destruídas pulando em cima delas, não com pulos normais, mas sim com a queda de barriga de Crash (pule em cima dela e aperte o botão ○ ou R1), para que ela possa ser destruída. Dentro dela você só encontra frutas e mesmo assim apenas uma no geral.

Bonus Game & Save Point (esse título de novo?)

Neste game você não conta mais com as figuras de outros personagens para entrar nas Bonus Rounds, desta vez elas constam com parte da fase, ou seja, você encontra ela na fase, sendo levado para as alturas (as bonus parecidas com a do primeiro game) ou abaixo da terra. Além das bonus foram acrescentadas sub-bonus, onde você pega algumas caixas que, em partes, pode-se dizer que estão escondidas.

Um dos grandes desafios presentes no game anterior foi cortar a desta aventura, lembra-se de que no um você não podia morrer se quisesse pegar o cristal da fase? Agora não tem mais essa, caso você chegue no meio da fase (pegando todas as caixas anteriores) e quebre uma caixa de Check Point, você pode morrer mais para frente que todas as outras caixas destruídas antes da de Check Point ainda vão constar, isso quer dizer que você não precisa ser um perfeccionista para pegar os cristais, mas mesmo assim não quer dizer que você deva se rebaixar, certo (se você conseguiu fazer 100% no primeiro game, consegue fazer facilmente no segundo). Devido à dificuldade ter baixado um pouco, não vamos especificar a fase detalhadamente como na primeira parte da estratégia (em Crash 1), vamos apenas dar umas especificações e segredos, o resto fica por sua parte.

Outra coisa que revolucionou o game e baixou a força de vontade do jogador em querer quebrar o jogo foram os Save Games. Agora você pode salvar seu progresso a hora que quiser, sem ser obrigado a destruir todas as caixas de uma fase ou as bonus para ter o direito de salvar seu progresso. Os saves podem ser feitos dentro da Warp Room, numa parede vazia. Para salvar seu progresso basta ficar encostado na parede e esperar, então é só gravar seu progresso num Slot vazio de seu Memory Card, nomear (se quiser) o save, colocar em cima da palavra DONE e confirmar (ficou parecendo a explicação da uma eletrônica).

Cada tipo estranho, ai!

Agora que você conheceu os novos comandos, explicações e tal, vamos da início às descrições de cada fase para poder fazer 100% neste game também, com tudo que você tem direito. Mas antes de começarmos, você notará que Dr. N. Brio não faz mais parte dos planos de Cortex, em seu lugar ficou N. Gin.

Este tal N. Gin tem uma aparência estranha, ele é apenas um renomado físico na indústria de defesa que após testar seus projetos com mísseis, algo deu errado e um dos mísseis atingiu-o diretamente na cabeça. O míssil agravado em sua cabeça foi reconstruído com um suporte de vida cibernético. Ele está vivo por isso, então não o aborreça ou ele pode simplesmente explodir!

Crash não foi o único a ser diferente em sua família, Coco, sua irmã, também é diferente. Ao contrário dele, ela é super inteligente, mas não consegue mudar a vida do irmão para a melhor, quando não está com a cara colada no computador, está tentando organizar a vida de Crash para a melhor. Coco vai ser uma informante importante, relatando o que Cortex está fazendo.

Turtle Woods

Cristal Rosa: durante o caminho
Gema Cinza: Destruir todas as caixas
Gema Azul: não destruir nenhuma caixa



Em algumas fases você será obrigado a entrar mais de uma vez para poder coletar todos os cristais presentes nela, portanto vamos dividir isso por etapas. Dentro da fase Turtle Woods, em seu caminho haverá muitos inimigos conhecidos e outros não. Você encontra tartarugas com serras em

cima de seus cascos e outras com cascos cheios de pontas nas laterais.

Nas que apresentam serras em cima, dá um escorregão nelas, nas que tem pontas nas laterais, pule em cima delas.

Depois que as tartarugas ficarem de ponta cabeça, gire para dar um fim a elas ou a elas ou de outro escorregão. Atenção, você vai usar uma delas para alcançar uma caixa no alto da fase, seja atencioso durante a jornada no cenário. Durante o caminho haverá um desenho no chão, pule sobre ele e aperte **O** para descer, este trecho faz parte da fase e nele há muitas caixas. Desvie das caixas de nitro e use a outra de impulso para subir na plataforma acima e destruir mais duas caixas, a seguir haverá plataformas altas demais, use os arremessos gigantes (e rosas) para alcançar. Não pense que é só subir, você terá de pular nele e dar um escorregão seguindo de pulo, ou ele vai descer e não vai dar para subir. Voltando ao trecho normal da fase, adiante haverá a entrada da bonus (uma entrada no chão com uma ? desenhada representa as bonus rounds em qualquer fase).



Bonus Round

Nada em especial, basta ir destruindo as caixas e recolher as frutas. As bonus deste game em relação ao do game anterior estão bem diferentes, agora é registrado o número de caixas, frutas e vidas mostradas na bonus. Finalizando a bonus, tudo que você recolheu vai para seu status geral no alto da tela. Quando estiver na bonus você pode morrer tranquilamente, é possível entrar nela novamente sem recomençar a fase outra vez, o melhor de tudo é que você não perde vida se morrer nela.



Voltando à fase normal, em alguns trechos, você encontrará caixas dentro de amontoados de lama (parecido com areia movediça). Crash não pula alto e nem pode girar enquanto permanecer dentro dela, dê um pulo e gire para destruí-la ou dê um super pulo (de fora da lama para) cima da caixa. Além destes pequenos contratempos, estarão presentes fogos nos quais vão aparecer topeiras ou algo assim. Elas não podem causar qualquer dano a você, fique girando em cima delas para aparecer um cogumelo, depois de acabar com todos os bichinhos. Use o cogumelo para chegar ao outro lado. Durante o caminho, você encontrará mais alguns buracos e o cristal rosa. Destruindo todas as caixas, você será recompensado com uma gema cinza.



Para pegar a gema Azul...

Trata-se de uma pegadinha onde você terá de mostrar muita força de vontade em **NÃO** destruir caixas. Isso mesmo, você não pode destruir nenhuma caixa até o final para pegar a gema azul. Isso é fácil, mas há uma parte onde você terá de passar por uma parede de caixas, nesta parede existe uma listrada do lado esquerdo, lembre-se de que você não pode "destruir" as caixas, mas pode pular em cima das listradas (sem girar), quicando uma vez e seguindo o caminho. Cuidado para não matar inimigos girando e arremessá-los contra caixas, é aconselhável que você ignore todas as inimigos.



Snow Go

Cristal Rosa: durante o caminho
Gema Cinza: Destruir todas as caixas
Gema Vermelha: Acessar Warp Room secreta



desliza feito manteiga na chapa. Todas as caixas de TNT que você encontrar devem ser acionadas,

Nesta fase seu maior problema vai ser no gelo, onde Crash

lembre-se de passar batido pelas caixas de nitro. Numa parte de gelo, dê um super pulo para chegar até a caixa de vida no alto da coluna de metal. Pule em cima das focas ou gire perto delas no final desta primeira parte do caminho você vai subir por uma plataforma, para dentro de uma caverna de gelo.

Dentro dela você destrói mais algumas caixas e vê o cristal vermelho no alto da tela, mas não há como pegá-lo no momento, siga normalmente, passando com cuidado pelas estacas do teto. Bem mais adiante você vê um buraco com o desenho da ? na parede, caia neste buraco para entrar na bonus.



Bonus Round

Nada de difícil, apenas destrua as caixas, usando super pulos para pegar duas das três no alto. Cuidado para não passar direto no gelo escorregadio.



Concluindo a parte da caverna de gelo, caia no buraco no final da área, pegando as frutas. Do lado de fora da caverna, volte para baixo da tela para destruir as caixas de nitro. No caminho haverá uma parede de caixas, mais à frente quando você pular sobre a caixa de impulso, haverá outra com uma caixa listrada acima dela, pegue todas as frutas que há na caixa listrada e mantenha o botão de pulo pressionado para acionar uma caixa de "I" e fazer duas caixas antes da primeira de impulso. No final da fase você deve ter destruído todas as caixas para ganhar uma gema cinza.

Para pegar a gema Vermelha...



Entrando pela Warp Room secreta, você vai começar numa fase lateral com chão de gelo. Haverá pinguins, porcos espinhos, luas e frutas. Você terá de ser bem calculista para poder passar pelos porcos espinhos, se bem que depois do primeiro os demais podem ser liquidados. Bem mais adiante há uma porrada de frutas escondidas e uma máscara atrás de ligações rochosas, logo a seguir o caminho vai ter vidas em lugares alto onde você terá de usar os inimigos para alcançar, além de seqüências de plataformas de pulos com muitas frutas. A seguir uma seqüência de caixas de nitro, pulo entre elas e tome cuidado com os pinguins,



o resto do caminho vai estar cheio de pinguins e não há Check Point. No final você vai descer por um buraco e pagar a gema vermelha.

Hang Eight

Cristal Rosa: durante o caminho
Gema Cinza: Destruir todas as caixas
2ª Gema Cinza: Time Trial



Nesta fase você pode começar pegando a segunda gema cinza ou pegar a primeira, mas vamos por partes. Primeiro pegue a gema destruindo todas as caixas. No seu caminho haverá muitas coisas.



Chegando na parte da prancha na água, Crash vai poder fazer manobras legais, os botões , X e O vão servir para dar arrancada na prancha (ela é motorizada!), que serve para poder pular mais alto e longe nas rampas. Tome cuidado para não esbarrar nas minas espalhadas pela corenteza e não entrar pelo redemoinho (dê uma arrancada). Depois de abandonar a prancha, logo mais vem a outra fase e mate as duas plantas antes de avançar.



Bonus Round

A bonus ainda continua muito fácil, basta ir destruindo as caixas mas não seja apressado. Cuidado com a de TNT negra pilha no começo. Se necessário, dê super pulo para avançar no trecho alto depois da caixa de TNT ou use-a antes de explodir.



Depois de subir a escada (fora da bonus) haverá uma plataforma de cristal azul (caso o tenha pego na Turtle Woods), suba por ele para ir a uma outra área da fase Hang Eight, onde você pega muitas caixas extras. Quando pular em cima do hipopótamo, saia rápido pois ele vai afundar. Chegando na parte onde você terá de usar duas caixas dentro d'água para continuar, oriente-se pela sombra.



Na parte da prancha, siga direito até depois das bombas, acione a caixa de "I" e volte para pegar todas as caixas restantes na parte alta e ao redor. No final desta área você encontra uma caixa de "I" verde que destrói todas as caixas de nitro. Subindo novamente no cristal você voltará para o caminho original da fase e, passando pelo hipopótamo a seguir, você pega o cristal rosa. Mais à frente haverá outra prancha motorizada, que o levará para o final da fase, onde você pega mais a gema.



Para pegar a 2ª gema Cinza...

Nesta fase há um desafio de tempo (time trial), que consiste em acabar a fase antes do tempo limite. Ao começar a jogar esta fase novamente, seja o mais rápido que puder, não é obrigado a pegar todas as caixas, destrua apenas as que estiver em seu caminho. Conseguindo fazer tudo certo, ao chegar até a primeira prancha motorizada aparecerá uma contagem regressiva que começa de 1:01. Faça o caminho tranquilamente até a bonus, não seja apressado agora. Volte na bonus, entre e dentro dela simplesmente se jogue para fora de qualquer plataforma (mas não a complete), ao retornar para o game você vai ganhar tempo extra para concluir a fase sem tanta pressa. No final da fase você pega a segunda gema cinza.



The Pits

Cristal Rosa: durante o caminho
Gema Cinza: Destruir todas as caixas

A fase é bem simples e fácil, nela você encontra alguns desafios vistos na fase Turtles Woods, só tome cuidado com os pássaros gigantes (para acabar com eles basta pular em cima deles). Lá pro meio da fase haverá uma divisa de caminhos, tome o caminho da esquerda e vá destruindo todas as caixas e inimigos. Mais à frente da caixa de Check



Point haverá uma caixa de "I", acione-a e siga em frente até pegar o cristal rosa. Volte até a divisa de caminhos e entre pelo da direita, no meio do caminho você chega até uma área coberta, com duas caixas de vida e duas de "Z", as caixas de vida foram acionadas quando você bateu na caixa de "I", no outro caminho. Prossegue por este caminho até o fim, destruindo todas as caixas. Depois que você passar pelo primeiro foço, onde é obrigado a detonar com os bichinhos que saem do chão para poder continuar, haverá a entrada da bonus no chão.

Bonus Round



você não pisou, ignorando a do meio. Destruas as caixas antes da cobertura de metal e siga novamente para o fim da fase. Nas três caixas, vá pulando uma a uma e pronto, todas as caixas destruídas. Saindo da bonus continue o caminho até o fim, ao destruir todas as caixas você consiga mais uma gema cinza.



Esta bonus é simples, mas é um pouco técnica para se pegar todas as caixas. Chegando nas três caixas após a cobertura de metal, dê um pulo na caixa do meio e dela para a plataforma. Acione a caixa de "I" para que outras caixas apareçam, ao voltar use as duas caixas que

Crash Dash

Cristal Rosa: durante o caminho
Gema Cinza: Destruir todas as caixas



cima fazendo-o perder tempo para a bola o acertar. Tirando as bombas, você ainda tem de se preocupar com os buracos e com os condutores de eletricidade (parecidos com o do primeiro game, mas estes não param a corrente elétrica). Como a sua visão é frontal, fique atento com os sons para poder desviar delas com facilidade, caso encoste, já era! Para escapar das bolas gigantes você deve chegar até as áreas cobertas, onde Crash dá um mergulho imitando Indiana Jones (mô pressão). Destrua todas as caixas dentro e continue o caminho, passando pela terceira bola de neve você vai encontrar a entrada da bonus.



Esta fase vai lembrar bastante as vividas no primeiro game, só que agora você é perseguido por uma bola de neve gigante que destrói tudo que vêm à sua frente. Sala correndo e não pare para nada, em seu caminho vai ter algumas bombas de pressão, que ao serem tocadas jogam Crash para



Bonus Round

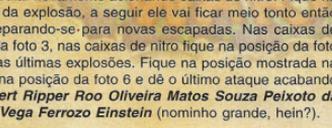
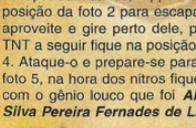
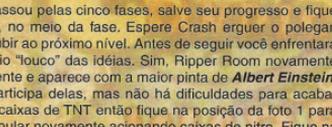
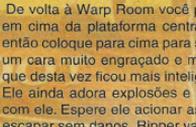
Tome cuidado para não se dar mal com a caixa de metal que fica pulando quando você destroi a de madeira. De resto é só coletar frutas e destruir cuidadosamente a caixa de vida entre as duas de TNT. Na parte final você deve pular sobre as caixas para estourá-las sendo que as de baixo são todas listradas. Destruindo as de cima, deixe Crash cair nove vezes em cima das listradas, quando for dar o décimo pulo mantenha o X pressionado e vá para a caixa seguinte.



De volta às corridas, a seguinte é a última e nela haverá caixas no caminho que são indispensáveis, além dos condutores elétricos. No caminho haverá também figuras de setas que fazem Crash dar uma arrancada maçante, ajudando a pegar mais distância da bola de neve. No finalzinho da corrida haverá três condutores elétricos e atrás de cada haverá caixas, seja rápido para destruir as caixas na base do giro e entrar antes da pedra chegar até você, mais dois cristais conquistados com facilidade.



Ripper Roo



De volta à Warp Room você passou pelas cinco fases, salve seu progresso e fique em cima da plataforma central, no meio da fase. Espere Crash erguer o polegar, então coloque para cima para subir ao próximo nível. Antes de seguir você enfrentará uma cara muito engraçada e meio "louco" das idéias. Sim, Ripper Room novamente que desta vez ficou mais inteligente e aparece com a maior pinta de **Albert Einstein**. Ele ainda adora explosões e participa delas, mas não há dificuldades para acabar com ele. Espere ele acionar as caixas de TNT então fique na posição da foto 1 para escapar sem danos, Ripper vai pular novamente acionando caixas de nitro. Fique na posição da foto 2 para escapar da explosão, a seguir ele vai ficar meio tonto então aproveite e gire perto dele, preparando-se para novas escapadas. Nas caixas de TNT a seguir fique na posição da foto 3, nas caixas de nitro fique na posição da foto 4. Ataque-o e prepare-se para as últimas explosões. Fique na posição mostrada na foto 5, na hora dos nitros fique na posição da foto 6 e dê o último ataque acabando com o gênio louco que foi **Albert Ripper Roo Oliveira Matos Souza Peixoto da Silva Pereira Fernandes de La'Vega Ferrozze Einstein** (nominho grande, hein?).

Snow Biz

Cristal Rosa: durante o caminho
Gema Cinza: Destruir todas as caixas
(necessário ter a gema Vermelha)



Sua primeira parte é bem simples e não requer muitas habilidades, você já começa numa fria, pule para a água congelada e prepare-se para se esquivar das focas e pingüins ou girar perto deles. Para chegar até a plataforma que o leva para dentro da caverna de gelo é rapidinho. Dentro da caverna de gelo você se depara com porcos espinhos

(em lugares gélidos?), não vá para cima dele ou você morre, pule por cima dele mas fique atento que quando você chega perto dele ele vai levantar seus espinhos, enquanto ele estiver com os espinhos eretos você não pode tocar nele. O melhor momento para isto que é quando ele, o porco espinho, está de costas, então dê um escorregão nele, não pule!

Em seu caminho haverá estacas que descem do teto e estalactites, além de uma plataforma transparente que só pode ser usada quando estiver com a gema vermelha. Passe rápido pelas estacas e aproxime-se das estalactites para que elas caiam sem você passar. Passando por todas os desafios que você encontra, finalmente chega até a bonus (antes da bonus há caixas escondidas no alto da tela).



Bonus Round



Nesta bonus você deve ter atenção para não escorregar e passar direto. Para destruir as caixas altas, dê super pulo. Após acionar as caixas transparentes, dê um super pulo para voltar a outra mais alta.

No trajeto final do caminho haverá uma pilha de caixas, entre elas há duas de TNT. Assim que Crash parar de escorregar, gire para detnar a caixa normal, dê um escorregão para a esquerda e pule para a parte alta. Depois da explosão é só continuar.



Passando pela bônus, o caminho será apenas descida, cuidado com as focas. No fina da descida haverá um buraco, dê um pulo para pegar uma vida no cantinho. Na parte de baixa o caminho também é curtinho, você vai passar pelas já manjadas rodas de pedra e mais lugares de gelo escorregadio. Detone os pingüins e todas as caixas até a saída, onde vão ficar faltando uma barbaridade de caixas.

Depois de pegar a gema Vermelha...

Ao subir pela plataforma vermelha, você será conduzido até a parte de cima da caverna de gelo. Lá estará todas as caixas restantes para completar a fase e ganhar mais um cristal. Um pouco mais adiante haverá caixas blindadas e uma de impulso embaixo dela, destrua e use a de impulsos para acionar uma de TNT no alto e fazer descer uma de "I", para acionar outras caixas no caminho. O trecho a seguir é bem simples e você pode fazê-lo sozinho, então é só concluir a fase. No caminho haverá caixas de nitro e no final da área de cima haverá uma caixa de "I" verde para destruí-las.

Air Crash

Cristal Rosa: durante o caminho

Gema Cinza: Caminho aleatório
(você não pode morrer)

2ª Gema Cinza: Destruir todas as caixas
(Acessar Warp Room secreta)

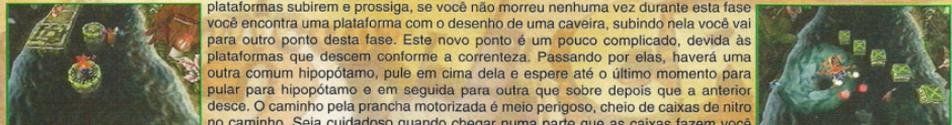
lado para o outro e algumas demoram um pouco quando você pula em cima de hipopótamos. O caminho da prancha motorizada é um pouquinho chato e vai exigir uma pouco de paciência, de resto é coisa manjada. Um pouco antes de pegar o cristal rosa você entra na bônus.

Bonus Round

Dentro da bônus a simplicidade ainda é grande. Vá acionando as caixas de "I" e vá pulando por cima das que vão aparecer. Depois da plataforma vai ter uma caixa de impulso com um arco de frutas e uma vida no meio. Dê um pulo sobre a caixa e mantenha o botão de pulo pressionado para poder pegar todas as frutas e a vida.



Na seqüência virá o cristal, haverá uma caixa exposta n'água, pule sobre ela e volte para a plataforma. Pegando o cristal espere as



passar perto do redemoinho, dê uma arrancada entre as caixas e o olho do redemoinho para não ser arrastado. De resto você pode se virar sozinho e pegar mais uma gema cinza no final.

1ª Entrada para a Warp Room secreta



Ao chegar até a primeira prancha motorizada desta fase, note que há caixas formando um caminho até uma plataforma vazia, vá pulando pelas caixas até a plataforma que na verdade é a primeira entrada para a Warp Room. Ela o conduzirá para o alto de uma torre onde você habilita a entrada secreta da fase "Snow Go", podendo habilitar a gema vermelha.



Para pegar a 2ª gema Cinza...

Dentro de uma subfase, que complementa a Air Crash, você terá um grande desafio... de prancha motorizada! Antes de subir na prancha, você pode pegar as vidas na parte alta, use as caixas boiando para pegar (elas são caixas listradas e podem ser pisadas dez vezes seguidas), siga até a última vida e volta. Na prancha as coisas vão ser um pouco complicadas, apesar da fase ser curtinha, sua paciência será fundamental para esperar as minas passarem e desviar das caixas de nítro. Concluindo esta área você será teletransportado para a fase Air Crash, basta coletar todas as caixas (antes de subir na segunda prancha motorizada, dê um escorregão seguido de pulo até as plataformas do lado esquerdo para destruir algumas caixas) e pronto, mais uma gema para sua coleção.

Bear It

Cristal Rosa: durante o caminho

Gema Cinza: Destruir todas as caixas



ele até ganhar dez vidas. Dentro da fase não

há nada para se explicar, exceto algumas manhas e tal. Na corrida você passar por lugares bem complicados ao primeiro momento, mas são bem fáceis. Em cima do urso você precisa saber acelerar e diminuir, nesta fase não há necessidade de aumentar a velocidade que é apertando o botão e podendo seguir o mesmo esquema de super pulo de Crash (+, apertando primeiro o botão e depois o para pular lugares distantes). Além de inimigos e desafios, haverá baleias orcas pulando na água e você terá de passar por elas, sendo que elas alternam entre um pulo e outro. No gelo o urso escorrega quando você o move para os lados (é há lugares que você terá de derrapar para pegar todas as caixas). Tome cuidado com as caixa de TNT que se alto acionam e explodem sozinhas, mas o

Assim como no Crash 1, neste não poderia faltar a corrinha em cima de algum bichinho. Desta vez o candidato foi um ursoinho que late como cachorro (como é que é isso?). Antes de entrar na fase, há um ursoinho do lado da entrada, fique pulando sobre



maior cuidado você deve ter com as caixas de nitro. No final da fase você aciona uma caixa de "I" verde para destruir as de nitro e pegar mais uma gema cinza com o total de caixas destruídas.

Crash Crush

Cristal Rosa: durante o caminho
Gema Cinza: Destruir todas as caixas



cristal rosa mais adiante.

Bonus Round

Ao entrar na bonus, caia do lado esquerdo, depois da caixa, para pegar uma vida e algumas frutas escondidas. Suba novamente e detone a caixa acima, logo mais você chega na área cheia de frutas. Use super pulo para ir de uma plataforma a outra, por via das dúvidas. O resto da bonus é bem simples então voltemos ao trajeto normal da fase.



A fuga a seguir é a última corrida para o fim da fase, nela todos os desafios vistos até agora estarão presentes numa mistura e tanto, você chegará num trecho em que haverá uma sequência de três setas e mais duas a seguir, passe por todas elas para pegar distância da bola e conseguir destruí-las as últimas caixas, isso por que uma delas é blindada e você terá de pular sobre ela e apertar **O** para estourá-la; então é só entrar na saída e pegar a gema cinza, isto é, se você destruiu todas as caixas anteriores.



The Eel Deal

Cristal Rosa: durante o caminho
Gema Cinza: destruir todas as caixas
Gema Verde: Caminho Aleatório

taformas (que não estão presentes em todos os lugares também).

Há também inimigos que ficam soltando bolinhas de sabão, estes podem ser destruídos pulando em cima deles ou girando. Já os ratos mutantes só podem ser destruídos se você pular em cima deles, não tente girar ao lado deles ou você dança! Em seu caminho também haverá hélices que não param de girar, elas pode ser destruídas se você girar em algum inimigo (que não sejam os ratos), de forma que mande o inimigo contra ela, como não há muitos recursos, o jeito é você passar entras as hélices, dando um escorregão para acelerar as coisas. Vá destruindo todas as caixas (menos as de nitro), quando chegar na primeira divisiva de caminhos tome o da direita, onde há muitas caixas de nitro. Pule em cima da única caixa de madeira e continue até o fim do corredor. O caminho não acaba na pilha de caixas de nitro, a porta é falsa e você pode atravessar, passe pela lado das caixas de nitro. No final do corredor, depois de encarar alguns desafios (tome cuidado com os latões explosivos que ficam balançando no caminho), você pega a gema verde; faça o caminho de



volta até a divisiva de caminhos e siga pelo da esquerda. Logo mais você encontra a bonus.

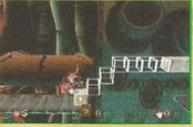
Bonus Round

A bonus não apresenta absolutamente nenhuma dificuldade, portanto ela fica por sua conta!



ser rápido dentro d'água ou não cair das pla-

Mais uma fase com divisiva de caminhos, o bom dela é que você pode pegar as três peças de uma só vez. Nesta fase haverá enguias elétricas dentro d'água, não em todas as partes com água, mas sempre olhe para ver se não há nenhuma delas, elas não podem ser destruídas, portanto é bom você





Durante o caminho há mais uma divisa após a hélice, pegue o da esquerda, destrua as caixas e pegue o cristal rosa, volte e vá pelo caminho da direita. No finalzinho dele haverá mais algumas caixas e uma entrada no chão. Agora você terá de seguir caminho pela grade, pule embaixo dela para Crash se segurar. Para descer é só apertar o botão de pulo novamente. Caso aperte **R1** ou **O**, Crash vai recolher as pernas (isso será usado para escapar de inimigos que andam embaixo de Crash) e com o botão **□** você gira para detonar inimigos. No caminho você ativa uma caixa de "I" verde. No trajeto final do caminho você terá de passar por um corredor com



bichos que não podem ser destruídos, desvie deles e lembre-se de pular os buracos, no último você terá de dar um super pulo e ir pegar o cristal.



Komooo Brothers



Mais uma área concluída, salve seu progresso, suba na plataforma central da Warp Room e vá para cima. Agora você enfrenta os irmãos atraidores de espadas, eles são extremamente fáceis. No primeiro ataque, desvie do que vai ficar rodando, não se aproxime do que fica parado. Quando o que estiver rodando ficar tonto, chegue perto dele e gire para fazer acertar o outro, então desvie das espadas lançadas contra você. Repita o mesmo esquema na segunda vez e na terceira fique atento, pois o que fica parado vai jogar espadas contra você enquanto o outro roda.



Plant Food

Cristal Rosa: durante o caminho
Gema Cinza: Destruir todas as caixas
Gema Amarela: Time Trial



carnívoras (se bem que o nome da fase faz sentido quando se joga nela, "comida de planta!"). Seja devagar e sempre atento no que vem pela frente, quando chegar na parte da prancha motorizada, toda cautela é pouco. Haverá minas e muitos redemoinhos. Há momentos em que você será obrigado a passar do lado deles porque o resto do espaço está minado, assim também como pular rampas dando arrancadas. Além dos contratempos conhecidos, haverá também os hipopótamos e mais plantas carnívoras. Passando a parte da prancha motorizada, logo você vai chegar na plataforma da bonus.



Bonus Round

Outra bonus bem simples, nela você apenas tem de saber quando usar super pulo (no caso das plataformas com frutas). O resto do caminho fica por sua conta.



Mais adiante você encontra outra prancha, o caminho é tranquilo e fácil, apenas mantenha distância das plataformas com plantas carnívoras e passe com cuidado pelos redemoinhos. A seguir você encontra o cristal rosa e o trajeto final para a saída. Antes de subir em cima da prancha, siga pelo caminho do lado esquerdo para destruir algumas caixas e plantas para elas não empatarem no caminho. Volte e suba na prancha destruindo as caixas restantes, no finalzinho haverá mais uma plataforma no meio do rio, passe colado à margem para que a planta não o ataque. Pule as caixas de nitro e acione a caixa de "I" verde para destruir as demais caixas que ficaram para trás e poder pegar a gema cinza.



Para pegar a gema Amarela...

Agora que você conhece a fase, entre novamente e seja rápido para chegar na primeira parte da prancha e dar início ao desafio de tempo. Faça o caminho da prancha com calma e muito cuidado, quando chegar até a plataforma de bonus suba nela e morra dentro da bonus. Você vai ganhar bastante tempo (você volta com um minuto e vinte e quatro). Basta concluir o resto da fase o mais rápido que puder, mantendo as normas de segurança e evitando ao máximo morrer (evite também pegar as caixas de Check Point, caso morra você volta para o começo da fase e faz tudo novamente). Concluindo a fase antes do tempo limite se extinguir, a gema amarela estará disponível no final.

Sewer or Later

Cristal Rosa: durante o caminho
Gema Cinza: Destruir todas as caixas
2ª Gema Cinza: Caminho atrevido
(necessário ter a gema Amarela)



Os desafios são bem parecidos com os da fase The Eel Deal, mas com alguns acréscimos e armadilhas mais difíceis. Lembre-se de ver se na água não há enguias elétricas, as plataformas que ficam na água afundam depois de alguns segundos, obrigando-o a agir rápido. Haverá lugares que a água fica completamente amarelada de corrente elé-

trica (que não para). Os inimigos ainda são os mesmos, os ratos podem ser derrotados se você pular em cima deles e os bichos que soltam bolas de sabão podem ser derrotados girando perto deles ou mesmo pulando. Haverá também um inimigo sentado numa cadeira, ele usa uma espécie de maçarico para impedir que você se aproxime, espere o maçarico falhar para você chegar até ele e poder girar para dar-lhe um fim. Colete todas as caixas que encontrar e não encoste nas caixas de nitro, no caminho haverá latões explosivos. Chegando na primeira caixa de Check Point você vai poder escolher entre descer pela gema / plataforma ou seguir o caminho normal. De preferência é mais fácil você continuar o caminho coletando todas as caixas, no caminho haverá hélices e latões, exigindo cuidado e atenção. Passando por esta parte você chega na bonus.

Bonus Round

Mais uma bonus super simples, apenas vá destruindo as caixas até chegar no final. Haverá caixas de nitro abaixo de caixas de madeira, pule nas de madeira tomando cuidado para não encostar nas de nitro. Ative as caixas de "I" para fazer com que outras apareçam e libere caminho para você prosseguir.



Continuando o caminho você avistará uma hélice que é rápida demais, gire de forma a jogar o inimigo contra ela, repita o mesmo mais duas vezes até a hélice sumir. Passando pelas plataformas na água, você encontrará outra hélice do mesmo naipe da anterior (já sabe o que fazer). A seguir haverá um paredão, destrua as caixas de madeira entre as de TNT e saia. Destruindo todas as caixas siga pelo caminho da direita, acione as duas caixas de "I" para estourar as caixas de nitro e acionar novas caixas. Volte até a divisa de caminhos e siga pela esquerda, no final dele você encontra o cristal rosa e mais algumas caixas. Volte e siga novamente pelo caminho da direita, para finalizar a fase.



Para pegar a 2ª gema Cinza...

Entre novamente na fase e desça pela gema / plataforma amarela, passando os desafios que requerem um pouco de atenção e cálculos, você pega a segunda gema, continuando o caminho haverá outra gema / plataforma que o põe no caminho original novamente; então basta chegar ao final da fase.



Bear Down

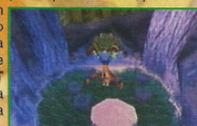
Cristal Rosa: durante o caminho
Gema Cinza: Destruir todas as caixas



Bem similar à fase Bear II, mas nesta você será obrigado a usar as arrancadas do ursinho (apertar O e em seguida X) para pular lugares distantes, se bem que não vai ser constante. Em duas partes de água congelada você será obrigado a escorregar com o ursinho da esquerda para a direita, para des-



truir duas caixas. No caminho haverá tudo que você viu, as baleias os buracos com água e mais inimigos que levantam barras de metal. Neles você terá de ter raciocínio rápido, pois eles podem levantar a barra de metal de uma hora para outra e ferrar a sua vida. Alguns trechos exigem velocidade na hora dos pulos ou esquivas de colunas, de resto é ir destruindo as caixas e esquivando-se das caixas de nitro, TNT e ir registrando a fase nas caixas de Check Point. Ao concluir a fase, acione a caixa de "I" verde para destruir as de nitro, entre no corredor de saída e pegue a gema cinza, mas não vá até o final da fase pois você pode acessar a...



2ª Entrada para a Warp Room secreta

Note que na divisa onde o ursinho parou e o local onde você está existe água e nela há plataformas de gelo. Vá pulando as plataformas de gelo rapidamente até chegar na plataforma fixa que o leva para a segunda entrada secreta da Warp Room. Caso você morra no caminho até a plataforma fixa não se preocupe com o cristal e a gema cinza, elas continuarão com você, então basta chegar novamente e tentar mais uma vez. A outra entrada secreta que você habilitou foi a da fase "Air Crash", que agora permite a você pegar outra gema cinza.



Gamers

Road to Ruin

Cristal Rosa: durante o caminho

Gema Cinza: caminho aleatório

(você não pode morrer)

2ª Gema Cinza: Destruir todas as caixas
(Accesso Warp Room secreta)



Logo depois de alguns segundos. Ao fundo da tela haverá cabeças de pedra que ficam olhando para você, passando a primeira cabeça de pedra que cospe fogo, você encontra a plataforma com desenho de caveira, isto é, se você não morrer até lá. Suba nela para ser conduzido até uma área complementar da fase, na primeira parte você terá de passar por um gorila arremessador de troncos, vá para o fundo das plataformas para pegar as frutas e uma vida (esta última é apenas na plataforma final). Vá pulando os troncos seguindo a ordem e o tempo que o gorilão leva para jogar os troncos; da última plataforma, dê um escorregão seguido de um pulo e gire para capotar o gorilão (pulos normais não fazem você chegar até a plataforma). Prossiga o resto da caminhada até encontrar outro lugar com o gorila arremessador de troncos (algumas plataformas são daquelas que despencam, seja rápido). Passando dele e avançando pelas colunas que ficam movendo-se de um lado para o outro (fique em movimento para não cair das colunas), você pega uma gema cinza. Como não será possível pegar a outra gema destruindo todas as caixas, dê um pulo para a frente da fase, volte duas plataformas que despencam e entre numa área coberta (com uma caixa de "I" que faz aparecer mais caixas); voltando um pouco mais você encontra o cristal rosa (caso você morra, basta seguir na fase normalmente ao invés de subir nas plataformas novamente, pois você já está com a gema cinza). Mais adiante, depois de mais alguns desafios, você entra na bonus.

Bonus Round

A bonus ainda está fácil, basta ir acionando as caixas de "I" e voltar para acionar as outras para poder seguir caminho. De resto só há caixas a serem destruídas e a saída da bonus.

Saindo da bonus, o caminho a seguir não requer muita explicação, basta estar atento com os inimigos e plataformas que despencam. Apenas conclua a fase, com um cristal rosa e uma gema cinza.

Bonus Round

A bonus ainda está fácil, basta ir acionando as caixas de "I" e voltar para acionar as outras para poder seguir caminho. De resto só há caixas a serem destruídas e a saída da bonus.

Saindo da bonus, o caminho a seguir não requer muita explicação, basta estar atento com os inimigos e plataformas que despencam. Apenas conclua a fase, com um cristal rosa e uma gema cinza.

Para pegar a 2ª gema Cinza...

Você começa num lugar meio vazio, pulando as plataformas adiante você chega numa área cheia de caixas, não detrua todas sem pensar, entre todas as caixas há uma de **TNT** que pode acabar com sua alegria. Vá pulando em cima de todas para descobrir onde está a bomba. Acione a de **TNT** e vá embora, tomando cuidado para não se estrepinar nas de nitro na plataforma mais à frente. Passando pelas cabeças que cospem fogo, você chega ao trajeto normal da fase, agora é só concluir-lá destruindo todas as caixas (não suba na plataforma com desenho de caveira, não há caixas do lado de lá), inclusive as da bonus.



Un-Bearable

Cristal Rosa: durante o caminho

Gema Cinza: Destruir todas as caixas



como lagartos que tentam fugir do urso e atrapalham seu caminho. Alguns dos trechos são estreitos ou cheios de buracos, os condutores elétricos também estão presentes e podem atrapalhar legal. Bem, como o objetivo é o mesmo, chegar inteiro ao final da fase, vamos direto para a parte que você pode ter dúvidas. Depois da corrida contra o segundo urso, atravesse a ponte rapidamente e destrua a caixa de Check Point. O urso não conseguiu atravessar a ponte, volte até ela e se jogue no buraco deixado pelo urso. Você não morrerá, mas cairá numa parte complementar da fase. Nela você terá de ser cuidadoso com o caçador (lembra um pouco o

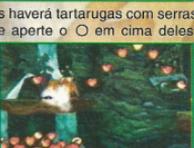
desenho de Pernalonga), que atrai e a bala vem bem devagar para atrapalhar. Em seu caminho espere pelo pior, pois haverá tartarugas com serras e espetos laterais, além dos tatus blindados (para tirar a blindagem deles, pule e aperte o para acabar com ele). Depois do segundo caçador, haverá uma caixa de Check Point, acione a de "I" para acionar as caixas à frente e use a de impulso para subir, destrua a caixa da máscara e pule para a plataforma seguinte. Acima dela há duas caixas escondidas, dê super pulo (X+C) para destruí-las, caia pegando as frutas e volte até a caixa de impulso, para destruí-la. Siga caminho e seja calculista para passar desta parte (ela é um pé no saco), pois vai exigir muita, mas muita paciência mesmo! Passando o caçador, pule para a plataforma a seguir,



espere os bichinhos saírem do chão e detone-os para acionar um cogumelo. Da plataforma seguinte falta pouco para terminar esta parte do game. De volta à fase normal, você pega o cristal rosa e em seguida entra na bonus (antes de entrar, acione a caixa de "I" verde).



Outra fase de fuga, mas nesta você não corre de uma bola de neve e sim de um urso gigantesco. As armadilhas ainda são as mesmas, a única coisa que muda é que você encontra paredes de madeira, para destruí-las basta girar ou dar escorregão. As bombas de pressão estarão presentes, assim



haverá tartarugas com serras e espetos laterais, além dos tatus blindados (para tirar a blindagem deles, pule e aperte o em cima deles).

Bonus Round

Não há muito a comentar, basta seguir o caminho de baixo e depois usar o super pulo para subir na plataforma e voltar para acionar a caixa de "I" para acessar uma caixa de impulso e pular para a saída. **Nota:** caso tenha acionado a caixa de "I" fora da bonus você delina as caixas de nitro, facilitando a passagem.

A corrida ainda não acabou, seu caminho agora vai ter caixas de TNT (além das caixas normais) e vai exigir um pouco mais de reflexo. Passando as várias etapas e destruindo todas as caixas, você consegue pegar a gema cinza. Pegue-a mas não conclua a fase, volte até o buraco de onde o ursinho se recusou a pular e o ursão caiu...



3ª Entrada para a Warp Room secreta

Dê um escorregão seguindo de um pulo para pular alto e longe, conseguindo voltar até a área anterior você encontrará o ursinho. Chegue perto dele para concluir a fase indo para uma outra da Warp Room secreta, a "Totally Bear" que é uma fase secreta e não um complemento de outra fase.



Totally Bear

Gema Cinza: Destrua todas as caixas



Esta fase é uma das (se não for a mais) difíceis de todo o game, sua paciência tem de ser muito grande, além de pensamento rápido. Aqui você usará as arrancadas (botão C) com os pulos para poder passar buracos distantes, pegar caixas altas e até mesmo para pegar caixas isoladas em lugares distantes. Uma dica prática nesta fase é avançar ao poucos, ou seja, tente pegar todas as caixas da primeira parte e estoura a de Check Point. Avance mais e estude as localizações das caixas e lugares com caixas. Os pulos corridos (ou a arrancada seguida de pulo), vai ser usada em muitos trechos da corrida, o pensamento tem de ser rápido para poder livrar-se das armadilhas e buracos que podem aparecer, a fase tem o fundo bem escuro deixando sua visibilidade quase a zero. Nas caixa altas enfileiradas, você terá de ficar na reta delas e dar uma arrancada mais um pulo para estourar todas e chegar ao outro lado. Vai pintar uma chuvinha para complicar as coisas, em outro trecho haverá a necessidade de um super pulo para pegar duas caixas do lado esquerdo atrás de uma coluna. Mais adiante haverá os trocinhos que erguem as colunas de metal (outro pé no saco), passando isso, as coisas vão ser mais tranquilas, vão apenas exigir pensamento rápido até o trecho final da fase. Se você conseguiu destruir as 40 caixas, a gema cinza estará à sua espera.



tente pegar todas as caixas da primeira parte e estoura a de Check Point. Avance mais e estude as



Tiny Tiger



Tiny é um pouco forçado e faz uma entrada exagerada, mas ele não é de nada. O que conta para derrotar ele é a inteligência para escapar do puzzle sem se dar mal. Você terá de ficar pulando de uma plataforma para outra até elas começarem a piscar em vermelho, isso é o sinal de que ela vai cair. Tiny vai ficar seguindo seus pulos, passe em cima de uma plataforma vermelha e depois fique em cima de uma verde para não cair. O trouxa do grandão vai pular seco no nada e vai despencar. O segredo é você ser rápido e esperto, usando as plataformas a seu favor. Quando as plataformas ficarem piscando, procure marcar qual não está, então permaneça até o último momento e pule para a verde. Não deixe que Tiny encoste em você ou já era. Se você cair também vai pro pacote. Derrubo Tiny três vezes e ele já era. **Nota:** caso a plataforma que não vai cair no momento estiver longe, use o escorregão seguido de pulo para chegar até ela.



Hangin' Out

Cristal Rosa: durante o caminho
Gema Cinza: Destruir todas as caixas

sua descarga. No final do caminho haverá um buraco e uma pilha de caixas atrás, destrua todas as caixas e caia no buraco em seguida. Na parte de baixo haverá um engradado para poder seguir caminho, lembre-se de quando estiver pendurado, não aperte pulo ou você vai se soltar. Seja





atencioso no caminho para não esbarrar nos inimigos, não é necessário matá-los, apenas esquite-se e continue destruindo as caixas. Depois de passar pelas grades, vá pintar um corredor de grades com inimigos em cima de buracos. Espere eles abaixarem então dê um escorregão seguido de um pulo, detone as caixas e espere as bombas explodirem. A seguir virá outra parte com grades, depois dela outro caminho onde você terá de dar um escorregão seguido de pulo; depois destrua as caixas e caia no buraco. Na parte de baixo, siga para o cristal rosa e destrua a caixa de Check Point. A seguir estará a plataforma de bonus cercada por dois ratos.



Bonus Round

Esta bonus é simples, mas vai exigir um pouco de habilidade. Na hora das caixas listradas, no final, dê um pulo na primeira caixa e mantenha o botão de pulo pressionado para subir nas caixas de cima e pule em cima delas até destruir para depois detonar às de baixo sem problemas.

O resto do caminho é simples e não exige tanto de você. Se destruir todas as caixas, a gema cinza estará à sua espera para mais uma conclusão de fase.



4ª Entrada para a Warp Room secreta

Após chegar na parte onde você pega o cristal rosa, venha para a parte baixa da tela, onde você vai encontrar uma entrada que leva para um local com vidas e inimigos muito rápidos. Em seu caminho pela grade haverá momentos em que você deverá levantar a traseira de Crash (apertando **O** ou **R1**) e ir fazendo isso constantemente até chegar no final e ser teletransportado para a Warp secreta. Você abriu mais uma fase secreta, "Totally Fly", que também é uma fase independente de qualquer outra, nela você pega outra gema cinza.



Dificuldade não é o ponto forte desta fase, nela você terá apenas que ser rápido. A fase inteira é escura e você só conta com os vaga-lumes que aparecerão durante o caminho. Muitos buracos e inimigos podem estar em qualquer lugar. Ao pegar o vaga-lume, vá destruindo todas as caixas e sem muito intervalo, depois de alguns segundos o vagatume vai embora e você fica no escuro. No caminho haverá aparelhos que parecem navas voadoras (a verdade está lá fora? Que nada!), esquite-se deles. Depois de chegar até o quinto vaga-lume, a entrada da bonus ficará à vista.

Bonus Round

Seja rápido para destruir as caixas e poder acompanhar o vaga-lume. Tome cuidado com as caixas de nitro no caminho, a velocidade é fundamental para sair inteiro.



O resto do caminho é meio embaçado, haverá caixas blindadas e o vaga-lume que você encontra não o acompanha por muito tempo. Avance para saber a localização das caixas antes do buraco, caso morra, destrua primeiro as caixas e depois volte para pegar o vaga-lume. O caminho a seguir é cheio de inimigos, mas de fácil acesso até o fim da fase, onde você pega mais uma gema cinza (caso tenha destruído todas as caixas).



Você acha que a coisa vai ser fácil, se enganou. Esta fase é bem demorada e comprida, e tem duma divisa de caminhos para variar. É importante que você não morra durante o caminho. Nesta fase você vai encontrar plantas carnívoras que cospem bombas, fique atento pois elas cospem as bombas em lugares diferentes. Não é possível

girar perto delas, ela tem uma proteção de espinhos, e quando você chega perto dela ela se enrola. Quando ela estiver enrolada é a sua chance de atacar, pule sobre ela e aperte o botão **O** para cair com tudo em cima dela. Esta é a única forma de acabar com as plantas (tirando a invencibilidade). Além destas plantas, haverá colméias e isso significa abelhas! Quando as colméias estiverem chacoalhando, é sinal de que vai sair abelha, para não levar uma ferroada ferrada dela, gire para mandá-la embora.



caminho você encontra a bonus.

Bonus Round

Como em todas as outras bonus, nesta basta desviar das caixas de nitro e usar a caixa de impulso para subir e destruir mais algumas na parte de cima. Bem mais adiante você verá duas pilhas de caixas com uma caixa de TNT entre elas, use a caixa de impulso para ir escalando as duas pilhas, de forma a chegar até o topo da plataforma de metal, ou seja, use as plataformas como escada (mantenha o botão de pulo pressionado). Em cima da plataforma de metal você pega três vidas extras.



Chegando na divisa de caminhos, tome o caminho da direita, vá até o final dele e não destrua a caixa de Check Point bem mais à frente do caminho (depois da divisa), faça o caminho de volta destruindo todas as caixas (caso tenha deixado alguma) e tomando o maior cuidado. Se não morreu durante o jornada, siga pelo caminho da esquerda e suba na plataforma com desenho de caveira. Do outro lado fique atento a tudo, passe com todo cuidado pelas caixas de nitro e pelas bombas de pressão. Haverá colméias no caminho e isso significa problemas, se estiver em cima do chão completamente marrom, aperte o para Check entrar dentro da terra e se proteger contra as abelhas e granadas das

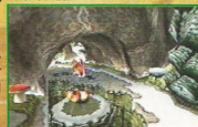


plantas, no final deste caminho você pega a primeira gema cinza. O trajeto a seguir é simples e fácil, se você destruiu todas as caixas (inclusive as dos dois lados do caminho) você pega a segunda gema cinza.



5ª Entrada para a Warp Room secreta

Depois de chegar ao fim da divisa de caminhos, você deve ter notado uma planta que lança granadas sozinha num pequeno pedaço de chão do lado esquerdo. Dê um pulo até lá e acabe com ela, para em seguida ser levado para Warp Room secreta e habilitar a entrada complementar da fase "Road to Ruin". Agora será possível pegar a 2ª gema cinza.



Cold Hard Crash

Cristal Rosa: durante o caminho

Gema Cinza: caminho aleatório

(você não pode morrer)

2ª Gema Cinza: Destruir todas as caixas

(você não pode morrer)



A fase não é complicada, mas vai exigir o máximo de atenção. Primeiro vamos fazer a parte mais fácil, não precisa ir destruindo todas as caixas que avistar, elas ficam para a próxima etapa. Concentre-se no caminho, detone as focas e os pinguins. As co-



lunas no buraco não ficam de por muito tempo, assim que pular nelas, saia rapidinho. Passando as partes de gelo escorregadio, você chega na plataforma que o leva para dentro da caverna de gelo. É importante você não ter morrido até o momento, passando das colunas esmagadoras e das pontes que caem, vem a bonus. Nesta bonus há uma pegadinha para ganhar uma caixa extra, não será usada agora mas é bom você ficar sabendo. Passe direto pela bonus e você vê duas caixas, destrua a primeira e aproxime-se da de TNT, fazendo com que a estalactite caia nela e a acione. Antes da caixa explodir, caia na bonus e você entra com uma caixa extra no marcador.



Bonus Round

Simplesmente vá destruindo as caixas, acionando as de TNT e saindo de perto para não ser atingido. Caso tenha feito a manha para ganhar a caixa extra, você vai sair da bonus com 32 caixas destruídas.



Saindo da bonus seja esperto quando chegar até a caixa com "1" que aciona as outras, gire para destruir as caixas e em seguida dê um escorregão para acabar com o porco espinho. No seu caminho vai ter uma parede de caixas, depois dela haverá uma plataforma com desenho de caveira, isto é, se você não morreu até o momento. Destrua a caixa de Check Point antes de subir na plataforma. O caminho para o qual a plataforma o levou é um pouco difícil, haverá caixas de nitro e algumas delas estão seqüenciadas, ou seja, haverá ordem de pulo para passar sem morrer. O pior de tudo é que o caminho há porcos espinhos e o caminho é de gelo escorregadio! Fique atento para passar pelas estacas esmagadoras, não se preocupe em destruir todas as caixas agora, apenas fique esperto no caminho e decore todos os detalhes. No final do caminho estará a primeira

Gamers

gema cinza, pule para o buraco e pegue-a. O resto do caminho é apenas rotina, onde você pega o cristal rosa. Você saberá muito bem o que fazer, apenas esquivar-se das caixas de nitro, tome cuidado com os porcos espinhos e seja atento na hora de pular para as colunas nos buracos e os arcos das rodas de pedra.

Para pegar a 2ª gema Cinza...



De volta à fase, você terá de destruir todas as caixas. Para isso é importante que você não morra até chegar na plataforma com desenho de caveira. Ao chegar até a plataforma que o leva para dentro da caverna de gelo. Antes de entrar na bonus, faça o esquema da caixa extra (aproxime-se da caixa de TNT e antes que ela exploda, caia na bonus). Conclua a bonus e se fizer tudo certo, você vai completá-la com 32 caixas destruídas. Chegue até a plataforma e agora vem a encrenca. Destrua todas as caixas até chegar ao final deste caminho, mas não caia pelo buraco. Você deve ter notado que no final do caminho, há uma caixa de "I", acione-a e faça o caminho de volta até a plataforma, mas só faça isso quando estiver com todas as caixas deste local destruídas (é aconselhável você estar com duas máscaras, para quando pegar a terceira ficar invencível e fazer o caminho de volta em segurança, mas tome cuidado para não cair nos buracos). No caminho normal, procure meticulosamente caixas atrás de partes cobertas. Numa parte onde há aberturas na parede entre com cuidado para estourar uma caixa atrás das de nitro, não gire, apenas pule nela e saia. Passando pelas estacas no caminho de gelo, dê um super pulo para alcançar a vida no alto da tela. A parte final do game é simples e você já conhece bem, basta destruir todas as caixas e acionar a de "I" verde para destruir as de nitro.



Esta fase se parece bastante com as Road to Ruin, sendo apenas um pouco mais longa, demorada e um pouquinho difícil. É possível pegar as três peças de uma vez, mas isso vai exigir muita paciência. De começo você destrói as caixas, mas não vá seco pois atrás da pilha há uma caixa de nitro. Lembre-se de fazer as funções básicas, sempre averiguar primeiro o que há pela frente antes de



avancar. As cabeças de pedra cospem fogo, algumas colunas / plataformas despencam e não esqueça de acionar as caixas de TNT. Cuidado com o macaco que vai ficar pulando entre duas pilhas de caixas de TNT, mais adiante, na área coberta seguinte, haverá uma caixa de "I" que vai fazer aparecer caixas de nitro ao seu redor, passe com cuidado e seja rápido na plataforma a seguir. Na próxima caixa de Check Point haverá um cristal / plataforma verde flutuando do lado esquerdo. Suba nele e prepare-se para enfrentar os gorilas arremessadores de troncos. Você já os conhece e no caminho não há Check Point, você vai passar por colunas que desmoronam e também terá de pular para outras, só que na visão traseira (vendo Crash de costas). O caminho até a gema cinza é complicado, haverá também colunas que ficam tombando. Depois de pegar a gema, siga para a esquerda e suba novamente na gema verde. Pegue o cristal rosa e morra, como não há caixas de Check Point ou outro tipo de caixa no caminho da gema cinza adquirida, você vai começar do primeiro ponto da gema verde, siga a fase normalmente destruindo todas as caixas até chegar novamente ao ponto onde pegou o cristal rosa, mas no caminho vai pintar a bonus.



Bonus Round



as cidades caixas e saia de perto. Dê um super pulo para subir nas caixas blindadas e as destrua. Na pilha seguinte você deve usar as caixas de TNT para subir. Dê um pulo e mantenha o botão de pulo pressionado, quando estiver em cima das caixas, pule e aperte **O** para destruir todas e sair de perto. O trecho a seguir é rotina e você, a essa altura, já deve saber o que fazer.

Apesar de simples, há certas regras a serem seguidas nesta bonus. Nela você deve ser bem atento e pensar rápido. Logo no começo há caixas blindadas e apenas uma de madeira que pode ser destruída com giro. Destrua-a e dê um super pulo para subir nas caixas; destrua as pilhas mais altas para depois destruir a pilha pela qual você subiu. Mais adiante haverá duas pilhas de caixas indestrutíveis, na primeira use as caixas de TNT para pular por cima (mantendo o botão de pulo pressionado) ou acione



Depois da bonus, seu caminho será um pouco complicado. Quando chegar até as caixas de nitro, use os ratos para pular e lembre-se de acionar as caixas de TNT, mas tire a planta ambulante da jogada antes. Logo em seguida vai pintar colunas que ficam tombando e girando, basta ter uma boa coordenação e se guiar pela sombra. Na hora de pular de uma coluna para outra, use super pulos. Mais adiante haverá mais plataformas flutuantes que ficam girando ao redor da caixa de "I" verde, detone



um dos ratos e pegue uma carona até o Check Point do outro lado, depois volte até a plataforma e acione a caixa. Depois de pegar a máscara, haverá um gorila arremessador de troncos, fique atento e então é só concluir a fase com as três peças.

Bee-Having

Cristal Rosa: durante o caminho
Gema Cinza: Destruir todas as caixas
Gema Roxa: Caminho aleatório



Mais uma fuga de abelhas que querem ferrar você a qualquer custo.

Esta fase é parecida com a Diggin' It, mas as abelhas não saem sozinhas e sim acompanhadas. O melhor método para escapar delas é entrando debaixo da terra. Os tiozinhos da marreta estão presentes também, quando você estiver debaixo da terra, evite ficar parado ou vai levar marrelada. Para derrotar os inimigos debaixo da terra

à fase citada a pouco, então apenas preocupe-se com as plantas (que cospem granadas), as abelhas, os tiozinhos e as cabeças gigantes de pedra. No cenário haverá aquelas coisas de pular buracos e fazer cálculos. Vamos direto ao mistério desta fase, quando você chegar até uma pilha de caixas de nitro, do lado esquerdo, suba nelas para ser transportado para uma área secreta, onde você pega a gema roxa. O caminho tem uma grande dificuldade, mas não há caixas de madeira para serem destruídas. Você terá de passar por situações bem críticas, escapando de tiros, caixas de nitro e tatus blindados. Se você conseguir pegar a gema e morrer no caminho, é até bom, você volta do Check Point. Jogue normalmente e ignore a entrada secreta, mais adiante você encontra a entrada da bonus.



Bonus Round

Desvie cuidadosamente das caixas de nitro e tome cuidado com as que vão aparecer na seqüência. Destrua as caixas normais, acima das de nitro, mantendo o botão de pulo pressionado.

O resto do caminho é simples, quando avistar um monte de caixas de nitro espalhadas pela área, se entre no chão e vá sem bater em nenhuma. Do outro lado você aciona a caixa de "I" verde para acionar as de nitro e destruir todas as caixas, pegando a gema cinza e concluir a fase com o cristal rosa e as duas gemas.



N. Gin



Na Warp Room, suba em cima da plataforma central para poder enfrentar N. Gin que vem com sua pequena máquina. Você não pode dar escorregão, apertando ou . Crash jogará frutas. Elas não gastam e serão usadas para derrubar N. Gin. O esquema não é grandioso, mas vamos a algumas manhas. O primeiro ataque usado será o lança-chamas das mãos do robô. O robô ficará voando de um lado para o outro, neste meio tempo ele abrirá as garras das mãos. Fique acompanhando ele e atirando frutas para destruir. Caso não destrua as mãos (que é provável), o robô vai usar o lança-chamas, o último ataque será o mais simples, basta você não ficar assustado. Posicione-se em uma das plataformas, quando o robô se mostrar fique atirando na canhoneira central e saia da plataforma. Ela vai despencar, espere o robô aparecer novamente e atire frutas nele, pulando para a outra plataforma, quando ele aparecer na última plataforma, as outras duas vão subir mas é provável que você acabe com ele antes de seu terceiro ataque.



Piston it Away

Cristal Rosa: durante o caminho
Gema Cinza: caminho aleatório
(você não pode morrer)
2ª Gema Cinza: Destruir todas as caixas

Esta fase vai ser meio embaçada para se concluída, mas não dá tanto trabalho. Nela você encontra plataformas com o desenho de uma seta, não pise nela ou um raio vai ser disparado contra você e o encolherá até morrer. Bem, o importante é você não ficar na frente o raio. Haverá também inimigos de três pernas que só podem ser destruídos com escorregão (se encostar nele já era). Outro inimigo que você deve ficar atento são com os que se arrastam, preste atenção nos braços dele





para não toma choque, eles podem ficar alternando a posição dos braços. Isso significa que você pode destruí-lo com escorregão ou com pulo (quando ele estiver de braços baixos). Os outros caras como os tiozinhos das portas vão estar presentes também, espere eles darem um empurrão para então você poder dar um escorregão ou girar para empurrá-lo para a bombas e buracos. Vamos por partes, no caminho observe os inimigos antes de atacar, haverá pistões que esmagão e outros que o levantam para poder alcançar plataformas altas. Vá seguindo caminho com todo cuidado, principalmente com as plataformas que apresentam os raios de encolhimento. No caminho você descola o cristal rosa e quando chegar na plataforma com desenho de caveira, suba nela e você vai para a parte alta da fase. No caminho haverá pistões que devem ser calculados antes de pular e inimigos (aqueles dos braços que se abrem e se fecham) que terão de ser usados como plataformas seguindo o mesmo esquema, esperando eles se abrirem e calcular o pulo de um para o outro. Até o Check Point você passará por lugares com caixas de nítro. No caminho adiante será muito calculado, quase no final dele você pega a uma das gemas cinza, conclua a fase e entre novamente para pegar a outra.



Para pegar a 2ª gema Cinza...

Chegue novamente até a plataforma com desenho de caveira sem morrer, mas passe direto e mate o inimigo a seguir. Logo em seguida haverá outro inimigo parecido na parte de baixo, não o destrua, passe por ele direto e vá até o fim da fase. No caminho você encontra a bonus.

Bonus Round

Nesta bonus você não pode ser muito apressado. Vá pulando as caixas normalmente e usando os pistões como plataformas. Quando chegar numa plataforma

com três caixas (entre elas uma de vida), haverá uma listrada. Não destrua ela ainda, dê um pulo para o pistão seguinte e acione a caixa de "1". Faça o caminho de volta e use a caixa listrada para poder voltar a outro pistão e poder chegar até o começo da fase. Destruindo as caixas transparentes é só completar a bonus.



Fora da bonus prossiga o caminho até chegar numa parte cheia de caixas de nítro ao fundo da tela, pegue a vida entre as caixas e faça o caminho de volta até a plataforma (putz grilal). Para voltar não vai ser fácil, principalmente quando você chegar na parte onde há várias placas que ativam o ralo de encolhimento à sua frente. Dê um super pulo até e um outro em seguida para a plataforma (se tiver uma ou duas máscaras melhor), lembra-se do inimigo que você poupou? Agora você o usará para subir novamente até o local da plataforma e subir por ela. Agora faça todo o caminho por cima e conclua a fase destruindo todas as caixas para no final pegar a segunda gema cinza.

Rocket It

Cristal Rosa: durante o caminho
Gema Cinza: Destruir todas as caixas

O game é de deixar qualquer gamemaniaco flutuando, e nesta fase você vai se sentir um verdadeiro astronauta. Esta fase é antigravitacional e Crash vai usar um jatinho para se movimentar. A fase é bem fácil e simples, o único problema vai ser acostumar-se com os comandos que são meio pé no saco. Colocando para cima você



desce e colocando para baixo você sobe. O ainda serve para girar e destruir inimigos e caixas, o serve para você voar em frente enquanto o faz você voar para trás. Vamos a uma breve descrição dos perigos desta fase, nela você encontrará cabos de alta tensão que não podem ser tocados (nem mesmo na parte coberta). Fique longe de tudo que é vermelho, se tocar você pode ser carbonizado e virar churrasquinho. Fique atento com tudo que tiver no cenário, os tiozinhos também estão presentes eles dão choque (como no Crash 1), basta esperar que ele pare para jogá-lo contra a barreira de fogo. No caminho terá bolas de fogo que se abrem e fecham, agora é só ser atento para



encontrar todas as caixas. Quase no final do caminho você pega o cristal rosa e chegando na saída, ativa a caixa de "1" verde que destrói as caixas de nítro.

Night Fight

Cristal Rosa: durante o caminho
Gema Cinza: Destruir todas as caixas
2ª Gema Cinza: Caminho aleatório
(você não pode morrer)

É praticamente igual a fase secreta Totally Fly, mas é bem mais fácil que ela. Não há mistérios nesta fase, portanto vamos logo ao que interessa. No caminho você encontra as plantas que andam, ratos e máquinas que parecem discos voadores (já mencionamos que a verdade está lá fora?). Seja rápido quando pegar os vagalumes, apenas des-



trua as caixas e não colete as frutas. Passando por muitos inimigos, buracos e ratos você chega numa divisa de caminhos, siga pelo lado direito e vá tomando cuidado com os inimigos. Mais adiante você encontra a entrada da bonus.

Bonus Round



Esta bonus é praticamente igual a da fase Totally Fly, sendo apenas um pouco mais longa e demorada. Nela você deve pegar o vaga-lume e ir seguindo caminho sendo o mais rápido possível para poder ver o caminho iluminado. Ao chegar na plataforma com várias caixas de nitro, de um escorregão e mantenha o botão **O** ou **R1** pressionado para permanecer abaixado e

não explodir, repita a mesma coisa na ilha de caixas a seguir. Há um grande possibilidade de você morrer na bonus, mas como não há perda de vida, vá avançando e conhecendo o caminho para facilitar as coisas (permitindo a você estourar caixas mais adiantes para poder voltar e pegar o vaga-lume).



Saindo da bonus, mais adiante você encontra o cristal rosa. Agora você não pode parar por nada, quando você estiver saindo da divisa de caminhos, entre no da esquerda e volte pulando os dois buracos. Destrua as duas últimas caixas e pegue o vagalume, seguindo imediatamente para o fim do caminho (pegando outro vagalume). Chegando no final você aciona caixa de "1" verde para destruir as de nitro e pegar a gema cinza.

Para pegar a 2ª gema Cinza...

Ao entrar na fase novamente, chegue até a divisa de caminhos sem morrer siga o caminho da esquerda, pela plataforma com desenho de caveira. Seguindo este caminho você encontra a segunda gema cinza da fase então basta concluí-la.



Pack Attack

*Cristal Rosa: durante o caminho
Gema Cinza: Destruir todas as caixas*



Pode-se dizer que é a fase Rocket It um pouco modificada, mas com os mesmo perigos. Não há nada o que se explicar, apenas mantenha o mesmo esquema da demais fases, simplesmente seja atento na fase e procure destruir todas as caixas. Na parte final do caminho você encontra o cristal rosa em meio às frutas. Acione a caixa de "1" verde para destruir as de nitro e pegar a gema cinza.



Spaced Out

*Cristal Rosa: durante o caminho
Gema Cinza: Destruir todas as caixas
2ª Gema Cinza: Caminho alternativo
(ser habilitado todas as gemas coloridas)*



Esta fase é um pouco parecida com a Piston It Away, sendo apenas mais complexa. Haverá novas plataformas que você não pode encostar devido às laterais serem quentes. Para alcançar estas plataformas, dê um super pulo. Passando a primeira parte de pistões, você avista um dos cristais coloridos ao fundo da tela (isso se você conseguiu coletar todas as gemas coloridas), ignore-o no momento e siga a fase normalmente. O caminho vai exigir muito de você, tendo de mostrar muita criatividade e ser esperto na hora dos pulos. Chegando ao meio da fase você encontra a bonus.



Bonus Round

Dentro da bonus você terá de usar os pistões para poder pegar todas as caixas. Chegando ao segundo pistão, espere ele abaixar para pular



dele para o outro. Quando chegar na pilha de caixas blindadas, destrua apenas a de vida e dê um super pulo para subir, faça isso antes da caixa de TNT explodir. No alto das caixas dê outro super pulo para subir, então detone a pilha maior depois a menor e finalize o caminho.



Passando a bonus vão vir as piores partes da fase, você terá de calcular todos os pulos e passos agora. Haverá placas de setas (dos raios de encolher), onde você terá de dar um escorregão e manter o pressionado para ficar abaixado e continuar andando. Em outros trechos você terá de pular sobre a placa mencionada e dar um outro salto seguindo. Coisas do naipes vão aparecer um pouco antes do final da fase, você pega o cristal rosa perto da caixa de "I" verde para acionar todas as caixas de nitró. Conclua a fase e mais uma gema adquirida.



Para pegar a 2ª gema Cinza...



Basta chegar até onde a gema / plataforma azul foi vista e subir por ela, você não encontra caixas pelo local, nem mesmo as de Check Point. O caminho é dividido em cinco pequenas etapas. Passando cada etapa você chega num dos cristais coloridos que o leva para outro trecho. Se quiser resumir a fase coletando as três peças de uma só vez, siga pelos cristais coloridos e vá passando as etapas, pegando a gema cinza no final, volte e morra. Agora que pegou a gema cinza e morreu, você volta lá de baixo, do Check Point, então basta concluir a fase destruindo todas as caixas e pegando o cristal rosa. Agora seu game está 100%, mas para que tal porcentagem apareça você deve derrotar Neo Cortex.



Suba pelo elevador central da Warp Room, a batalha com Cortex não é grande coisa e tão pouco difícil. Vai ser uma perseguição que acaba com a fuga de Cortex, fazendo você começar de novo a perseguição, ou com três miseráveis acertos que dão um fim ao gênio louco que o traiu. Apesar de parecer super fácil, você não pode bater em nada e nem mesmo ficar muito tempo encostado nas laterais do túnel. Vá acompanhando Cortex em todos os pontos por onde ele passa, quando ele estiver emparalhado com Crash, aperte o para acertá-lo e mandá-lo para frente. Cortex vai esperá-lo para que a perseguição continue, repita o mesmo esquema mais duas vezes e ele já era! Em seu caminho haverá pedras e bombas, mas nada disso o mata, apenas o atrasa para acertar Cortex; pegando a manha em desviar delas é um dois para acabar o game. Você vai ver o primeiro final do game, o ruim. Depois do **Crash**, Crash será lançado dentro da Warp Room novamente, se você pegou todos os cristais, a figura de Nitrus Brio vai aparecer no projetor holográfico, dizendo que não acredita que você tenha conseguido todos os cristais. Quando ele falar isso, vá salvar seu progresso que acusará 100%, suba no elevador central e curta o final verdadeiro, que dá início a aventura seguinte.



Crash Bandicoot 3 Warped

Após recolher todos os cristais e gemas, Crash obteve ajuda de N. Brio, que queria vingança contra Cortex. Ele foi descartado, sendo culpado da existência de Crash que atrapalhou os planos do gênio louco Cortex.

Antes do alinhamento dos planetas, Crash aciona o botão de disparo que atinge a nave de Cortex no espaço. O mundo finalmente está salvo, mas algo maligno estava aprisionado dentro da nave que fora destruída e que causaria muitos problemas no futuro.

O tempo passa, os destroços da nave entram na órbita da Terra e explodem em uma das ilhas tropicais. A gargalhada de um ser a muito tempo aprisionado, paira no ar. Aku Aku, a máscara que ajudou Crash em suas aventuras, se assusta com

a gargalhada e sabe que o perigo não acabou.

Em um lugar estranho, Cortex implora por sua vida à máscara do mal Uka Uka, o pior inimigo de Aku Aku. Cortex explica que não foi culpa dele ter falhado em dominar o mundo, mesmo sendo por duas vezes seguida, tudo isso aconteceu graças a Crash Bandicoot. Irritado, Uka Uka fala que vai dar mais uma chance ao vilão, mas a máscara do mal conta com a ajuda de um velho amigo que controla o tempo. Dr. N. Tropy vai ajudar a conseguir todos os cristais, usando o portal do tempo para viajar a épocas diferentes e conseguiu-os antes. A gama de vilões está quase completa, mas para evitar o que foi evitado a alguns anos atrás, Aku Aku fala que Crash não pode permitir que usem o tempo para conseguir os cristais. As consequências serão catastróficas. Sem pensar muito, Crash e Coco disparam para impedir que o mundo caia nos domínios de Cortex e Uka Uka, dando início a mais uma aventura.

LISTA DE COMANDOS

- Ataque de giro
X Pulo
▲ Faz com que as barras de Status sejam mostradas no alto da tela.
R1 ou ○ Abaixar
X+○ Apertando os dois botões simultaneamente Crash vai dar um super pulo. Caso aperte X, e no ar aperte ○, Crash vai cair girando e esmagar o que estiver embaixo.
←↑→↓+○ ou R1 Caso esteja em movimento, andando em qualquer direção, aperte R1 ou ○ para dar um escorregão que detona o que estiver pela frente. **Obs.:** é possível dar derrapada com super pulo, possibilitando alcançar lugares altos e distantes.
Start Pausa o game abrindo o menu de opções, onde você pode voltar para a Warp Room, entrar no Options e dar Quit no game, além de mostrar o Status geral do seu progresso em conquistar todos os cristais.

Lista de Comandos Especiais

Os comandos especiais são adquiridos conforme você vai avançando no game (depois de cada chefe derrotado). Confira os comandos e uma descrição de como usá-las aqui durante a estratégia.

- (repetidamente) Quando estiver no ar, Crash vai ficar planando um pouco antes de cair. Serve para destruir inimigos ainda (se estiver no ar), mas serve também para passar por buracos muito grandes.
X, X Depois de um pulo, aperte o botão de pulo novamente para Crash dar um pulo duplo. **Obs.:** o segundo pulo só vai funcionar quando Crash atingir o auge do primeiro pulo.
R2 Faz com que Crash saia correndo
L2+○ Mantenha L2 pressionado para que Crash use a bazooka de frutas, mova a mira no que deseja atirar então aperte ○ para disparar.

EXPLICAÇÕES GERAIS

A importância das caixas, os cristais, reliquias e outras coisas mais... de novo!

É pela terceira vez vamos falar da importância das caixas, cristais / gemas entre as novas manhas. Uma das coisas que mudou bastante nesta aventura foi o acréscimo de um desafio extra já visto na aventura anterior, o Time Trial, que é um desafio de tempo. Existe um em todas as fases e eles só aparecem depois de pegar o cristal rosa de cada uma. Feito isso, entre novamente na fase e no começo dela vai aparecer a figura de um relógio. Pegando esta figura, uma contagem se inicia no canto inferior direito e você será obrigado a chegar ao final da fase antes do tempo limite (que é mostrado fora da fase no quadro do lado direito).

Conseguindo finalizar a fase antes do tempo limite se esgotar, você ganha uma relíquia (uma cruz com um diamante), que também conta na porcentagem de pulo. São três tipos de relíquias que podem

ser adquiridas, as normais que são azuis, as de Platium (as prateadas) e a Gold. As de ouro só podem ser pegadas se você conseguir baixar o segundo tempo limite mostrado no quadro do lado direito da tela (do lado de fora da fase) depois que pegar a azul, as Platium são quando você quebra o tempo limite mais que o necessário (exemplo, tempo 1:25 e você faz 1:00 minuto). Conseguindo bater o tempo, você ganha e ela serve para abrir fases secretas.

As fases ganharam um clima especial que chama bastante a atenção do jogador, mas não se iluda com isso. Os cenários ainda podem esconder caixas em lugares altos e as fases complementares ainda estão presentes (lembre-se de que elas servem para completar uma fase na qual você não conseguiu pegar uma das gemas cinzas ou coloridas). Os caminhos aleatórios também estão de volta, juntamente com as plataformas com desenhos de caveira, que desta vez não são bem desenhos de caveiras. Para chegar até elas ainda está valendo não morrer até chegar no local onde ela se encontra. Muitos esquemas das duas aventuras estão presentes e por isso, vamos apenas descrever o que fazer sem maiores detalhes.

Antes de começar a estratégia, vamos estar dando toques dos desafios de tempo. Como em algumas fases não será possível fazer um bom tempo, entre no desafio apenas das que mencionamos, as outras ficam para quando você pegar a habilidade de correr.

Tipos de caixas

- **Caixas listradas** - Elas ainda comportam mais de uma fruta, mas agora você não precisa pular mais de nove vezes para que ela estoure. Basta pular cinco vezes em cima dela, para ganhar dez frutas (de duas em duas).

- **Caixas Brancas** - Estas caixas são novas e bem chatas de serem destruídas. Elas são caixas aleatórias, que mudam de forma (elas podem mostrar figuras de outras caixas trazendo o que as mesmas podem conter) durante algum tempo. Caso não a destrua depois que ficar trocando rapidamente, ela se tornará de metal e você a perderá (estas caixas também contam).

- **Caixas de Tempo** - Elas só aparecerão quando você entrar no desafio de tempo (Time Trial). Elas apresentam um valor que vai de 1 a 3, destruindo a caixa, o valor é descontado no tempo limite. Em outras palavras, se você destruir uma caixa de três segundos por exemplo, o relógio ficará parado por três segundos possibilitando um tempo melhor a você para pegar a relíquia.

Bonus Game & Save Point

Algumas fases não possuem bonus e outras sim. As caixas presentes nela contam para que você pegue uma gema cinza, seguindo o mesmo esquema da segunda aventura. O Save Point também permanecerá no mesmo esquema, mas ele não está perto das fases e sim perto da irmã de Crash (no centro dos caminhos para as fases), uma tela grande e azul. Você pode salvar a qualquer hora, depois de passar por uma fase. De resto não há nada a acrescentar, então vamos à estratégia.

Toad Village

*Cristal Rosa: durante o caminho
Gema Cinza: Destruir todas as caixas
Relíquia (Time Trial): habilidade de correr*

dos com escorregão ou giro (contra o bode use o escorregão para não conhecer a lua), a bonus logo aparece.

Bonus Round

Esta bonus não apresenta dificuldades e nem pegadinhas (em relação às outras). Simplesmente vá destruindo todas as caixas que aparecerem pela frente. O mostrador abaixo da tela indica a quantidade e quantas você coletou, uma das formas de você não esquecer caixas.

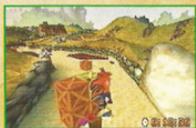
No resto do caminho você vai encontrar o cristal rosa em cima de uma ponte e mais alguns inimigos. Chegando ao final do caminho, haverá mais duas caixas brancas, destrua-as antes que elas se transformem em metal.

Por ser a primeira fase, a facilidade é muito grande e você já pode ir se acostumando aos poucos (os comandos sobre Crash ficaram um pouco sensíveis demais), com os movimentos de Crash. Nesta fase você encontra sapos, cavaleiros e bodes. Tome cuidado para não ser pego por um destes inimigos, os cavaleiros seguram uma grande espada sobre a qual eles mau tem força para erguer. Observe bem o tempo que eles levam para girar a espada. Todos estes inimigos podem ser detona-



Time Trial

Como os desafios de tempo são coisas simples demais, exigindo apenas sua habilidade e velocidade, não há motivos para explicações, apenas vamos descrever quando você deve entrar no desafio ou não. Isso vai ficar valendo para quando você pegar a habilidade de correr, abrindo exceções em algumas fase (como por exemplo as de Coco e algumas de Crash). Depois que conseguir a habilidade de correr, jogue em todas as fases no Time Trial para conseguir as relíquias de ouro. Mas se quiser ir se habituando, entre e tente ganhar a relíquia normal. **Obs.:** durante a Time Trial você não pode morrer ou voltará desde o começo.



Under Pressure

Cristal Rosa: durante o caminho
Gema Cinza: Destruir todas as caixas
Relíquia (Time Trial): Obrigatória



Finalmente uma fase aquática! Crash nunca pode entrar n'água, não em grandes profundidades, mas agora com o traje de mergulho é outra história. Por ser uma fase nova, logicamente há comandos novos. A jogabilidade é um pouco sensível demais, podendo ocasionar esbarrões em lugares não muito agradáveis ou mesmo virar comida de tubarão. Com o ou , você gira para detonar

os inimigos e com o X você nada mais rápido (se apertar várias vezes seguidas). O legal é que você pega um jet sub-aquático para auxiliar na exploração no fundo do mar, com ele você pode matar inimigos na base do tiro, encontrar caixas escondidas no meio dos corais (que precisam ser destruídos) ou mesmo ganhar velocidade. Nesta fase seus inimigos são tubarões, para acabar com eles basta girar, peixes com espinhos (ele só pode ser detonado no tiro) e moréias gigantes. Fora estes inimigos, você tem obstáculos como peças elétricas gigantes dentro de protetores de vidro (para passar por eles é necessário acompanhar sua rotação e entrar pela passagem de acesso) e minas atadas com correntes que tentam ser destruídas com tiros, caso encoste nelas, é um abraço. Passe por baixo delas quando possível, elas se movem muito devagar. Contra as moréias gigantes é melhor passar longe dos buracos nas paredes (geralmente encontrados em descidas por caminhos estreitos). Para resumir, vamos a uma rápida explicação: detone os tubarões no giro quando não estiver com o jet, passe por baixo ou por cima das minas dependendo de sua posição e passe cuidadosamente pelas moréias. Quando pegar o jet, vá bem devagar e atento com o que vier pela frente. Olhe para o chão e veja se não há corais, se houver abra fogo contra eles e pegue as caixas que se isolam dentro dele. De resto é só continuar a fase explorando com toda calma do mundo, conhecendo bem para não se dar mal. Quase no final você pega o cristal rosa.



encostar em você. Elas só podem ser destruídas com tiros, caso encoste nelas, é um abraço. Passe por baixo delas quando possível, elas se movem muito devagar.



Time Trial

Este desafio de tempo é obrigatório pois você não poderá usar os sapatos de velocidades. Não vai ser moleza, mas com um pouco de prática fica um pouco mais simples.



Orient Express

Cristal Rosa: durante o caminho
Gema Cinza: Destruir todas as caixas
Relíquia (Time Trial): Obrigatória



Esta é a primeira fase na qual você usa Coco, ande até encontrar o tigre e prepare-se para uma corrida cheia de surpresas. Os comandos do tigre são apenas dois, com os botões , e R1, que servem para correr e o X para pular. O objetivo é simples e divertido, estourar todas as caixas durante o caminho... na muralha da china que ainda estava em construção. Haverá muitos obstáculos em seu caminho. É muito importante que sua atenção seja voltada em fases como essa. Cuida-

do para não esbarrar nos carros de mão com barris no caminho, passe pelo lado deles. Em subidas fique esperto para desviar de barris que vão vir rolando, basta um zig-zag para escapar. Não encoste nos construtores da muralha ou já era. Evite ficar pulando quando desnecessário, é possível pular para fora da muralha Cuidado com os guardas que ficam em seu caminho mas em especial seja atencioso com os dragões que vão aparecer das laterais da muralha. Nesta fase eles podem voar rente ao chão ou alto, dependendo da ocasião você deve pular ou simplesmente seguir direto. Outra coisa que você deve ficar atento é na hora dos pulos perto de paredes. Prestando bastante atenção, no meio do caminho você avista carinhãs escondidas com placas de madeira. Eles



ficam perto das partes acima da torre (parecido com um posto de vigia). Haverá três destes indivíduos nesta fase, se você seguir direto na reta deles ou pular sobre eles, você vai subir para a parte de cima. Em todo o caminho, suba apenas pelo segundo cara que você encontrar para poder pegar três caixas. O resto do caminho é apenas esquivar, pular ou passar por baixo de dragões e destruir caixas. Um pouco antes de chegar ao final do caminho você pega o cristal rosa.

Time Trial

É super fácil depois que se pega a manha. O segredo é saber quando parar de correr, pois você terá de manter um dos botões de correr pressionado para pegar um super embalo. Procure detonar as caixas de tempo, para ganhar um tempinho extra, e sempre em disparada desviando de tudo e todos. Se pegar uma máscara melhor ainda, só não invente de pular em alta velocidade, principalmente perto das áreas cobertas, onde há aqueles caras segurando placas que o jogam para a parte de cima. Evite todos os três que você consegue.

Bone Yard

Cristal Rosa: durante o caminho
Gema Cinza: Destruir todas as caixas
2ª Gema Cinza: Caminho aleatório
(necessário gema vermelha)
Relíquia (Time Trial): habilidade de correr



Lembra-se das fases de fuga, não lembra? Sim, aquelas que você corria de uma pedra, bola de neve ou o urso. Esta é praticamente igual, mas você vai fugir de um dinossauro que vem detonando tudo pela frente. A coisa é bem simples, basta desviar dos obstáculos no chão e pular os buracos de magma (se possível use o super

pulo). Além destes contratempos manjados, mais adiante haverá também plectrodátalos que atrapalham o caminho abrindo suas asas. Eles não apresentam grandes problemas, pelo menos nesta fase, mas atrapalham um pouco. Basta passar do lado deles e pular o magma. Após a segunda corrida, você vai passar por uma parte de água onde há muito que atrapalha seus movimentos. Para se livrar deles basta girar em cima. Durante este caminho você avista uma plataforma transparente, passando por ela aparecerão criaturas na água. Basta girar perto delas que já era, a seguir estará a plataforma de entrada para a bonus.



Bonus Round

Esta bonus é simples, mas vamos dar apenas um toque. Ao chegar na pilha de caixas, sendo a mais alta de impulso, destrua elas, deixando apenas as duas de cima. Fazendo isso, use a caixa de impulso para chegar até o alto da plataforma de metal e pegar mais duas (uma de vida), volte e detone as caixas para poder concluir a bonus.

No caminho a seguir haverá uma caixa de "I" para acionar outras invisíveis no caminho; além disso, você pega o cristal rosa. O caminho a seguir é mais uma fuga de dinossauro, esta parte é mais chata e difícil pois você não pode errar muito. No caminho estarão os plectrodátalos, escoraios, buracos com magma e mató. Um pouco antes do final haverá caixas de nitro, caso não tenha batido muito nas coisas durante a corrida, acione a caixa de "I" verde e detone mais duas ao lado; corra em linha reta para pegar a gema cinza e cair em segurança.



Para pegar a 2ª gema Cinza...

A plataforma vai conduzi-lo até mais duas outras corridas que não são nem um pouco agradáveis. Você terá de correr de outro dinossauro, passando por lugares cheio de matos, buracos de magma, plectrodátalo e pequenos buracos de vapor. É aconselhável o uso de pulo duplo ou super pulo. Para pegar distância do dinossauro, passe pelas pequenas correntezas (a água azul) para dar uma corridinha. Na segunda corrida a coisa é um pouco mais complicada e vai exigir muita paciência. No final do caminho você pega a gema cinza.



Makin' Wave

Cristal Rosa: durante o caminho
Gema Cinza: Destruir todas as caixas
Relíquia (Time Trial): Obrigatória



Esta fase com Coco é bem legal, lembra até Wave Race do N64. A coisa aqui é bem simples, mas primeiro vamos ver alguns comandos legais de algumas manobras radicais. Durante o pulo da das rampas, mantenha o direcional para ← ou → para fazer um 360°. Se quiser fazer um mortal com o jet ski, mantenha o direcional para ↓. Nas fases de Coco, deste mesmo naipe, podem haver vidas ou caixas embaixo d'água e para



pegá-las, você deve pular da rampa mantendo o direcional para ↑, fazendo Coco dar um pequeno mergulho. Agora que você já pegou o espírito da coisa, a fase é bem simples e não requer muita explicação. Apenas mantenha distância dos inimigos e sempre explore todo o local antes de avançar. Rande os navios se puder, o limite do lugar é demarcado por bóias e elas formam um caminho. Caso se perca, apenas vá acompanhando a direção da seta no alto da tela, ela indica a direção da saída e por isso é bom você vasculhar toda área antes de ir embora. O cristal rosa você pega no meio do caminho entre um monte de bombas, o resto fica por sua conta.



Time Trial

Simple e super fácil, basta ser rápido e não ficar batendo nas coisas. Para um maior desempenho, não deixe de pegar as caixas de tempo.



Derrotado um vez, Tiny quer uma revanche contra você e desta vez ele é um gladiador. Apesar dos exageros, ele não é nem um pouco difícil. Ele vai dar um ataque de pulos com lança em cima de você, vá apenas desviando das investidas dele contra você e quando ele parar, dê um



ataque de giro ou um escorregão. Depois de quebrar sua arma, ele vai se proteger e soltar os leões em cima de você, fique desviando e pulando em cima deles (se necessário) para não virar apertivo. Depois do ataque ele vai repetir o mesmo esquema de investidas contra você e depois de levar outra pancada os leões serão soltos. O terceiro ataque é a mesma coisa, sendo um pouco mais rápido mas não causa problemas. A primeira habilidade que você ganha é o Super Charge Body Slam. Quando pular, aperte **O** para Crash cair girando e destruir coisas que não só estão embaixo dele, mas também o que está ao redor, num curto alcance.



Gee Wiz

Cristal Rosa: durante o caminho
Gema Cinza: Destruir todas as caixas
Reliquia (Time Trial): habilidade de correr



Esta fase é bem parecida com a Toad Village, apresentando apenas um caminho mais longo e demorado. Todos os inimigos, sapos, cavaleiros com espadas e bodes, presentes na Toad Village estarão aqui também. Entre eles, vai aparecer um mago que fica jogando



magias contra você. Vá pulando as magias e acerte-o para destruí-las. Vá pulando as magias e acerte-o para destruí-las. Vá pulando as magias e acerte-o para destruí-las. Vá pulando as magias e acerte-o para destruí-las.

Bonus Round

Nesta bonus a dificuldade é mínima, mas você não pode ser muito apressado. Ao encontrar a primeira caixa de "1", não a acione ainda. Primeiro dê um pulo e mantenha o botão pressionado para destruir a caixa e chegar ao outro lado, volte e acione a caixa para então prosseguir e poder destruir todas as caixas. Caso tenha feito errado, vá até o fim da bonus e pule por cima da plataforma, para poder voltar (não suba na plataforma).

O caminho a seguir continua seguindo o mesmo esquema da fase, continue tomando cuidado com os inimigos e desvie das caixas de nitro. No caminho você pega o cristal rosa e no final haverá um monte de caixas de nitro, juntamente com a caixa de "1" verde para acabar com elas.



Hang'em High

Cristal Rosa: durante o caminho
Gema Cinza: Destruir todas as caixas
Gema Amarela: Caminho complementar (necessário ter 10 reliquias)
Reliquia (Time Trial): habilidade de correr



Esta fase é bem divertida e cheia de mistérios. Nela você encontra inimigos em cima de tapetes voadores, caras com espadas afiadas e um macaco equilibrista. Destes, o que apresenta problemas é o cara da espada. Para acabar com ele você não pode ir diretamente a ele, não enquanto ele estiver de

frente para você. Espere ele ficar de costas e parar de balançar a espada, para então poder atacar. No caminho também haverá escorpiões.



ões. Mantenha o botão de pulo pressionado quando estiver usando os tapetes que o fazem pular. No caminho vai ter grades na parte alta, vá pendurando (pule embaixo dela). Lembre-se de que o **Q** faz Crash girar e o **O** ou **R1** faz ele levantar as pernas. Chegando na segunda parte com grades, no meio do caminho dela você encontra a entrada da bonus.

Bonus Round

A bonus ainda é bem simples comparada com o que vem pela frente. Logo de começo haverá três caixas, sendo duas delas brancas. Pule em cima delas e mantenha o botão de pulo pressionado, depois de destruir a última destas caixas siga para a escada de caixas a seguir. Na pilha seguinte de caixas, haverá outra branca que fica trocando de forma. Se der sorte, você pode pegar a vida, quando aparecer o rosto dela na caixa, enquanto estiver destruindo as outras (lembre-se de que estas caixas permanecem destruíveis por um certo tempo). Na parte final do caminho, há outra caixa branca, que muda entre TNT e 7. Pule em cima dela quando aparecer TNT, para acionar a bomba. Depois que ela for destruída, a caixa inverte embaixo das demais vai aparecer, e ela é de impulso.

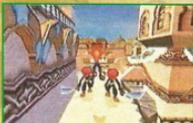
No resto do caminho haverá uma caixa de nitro, uma branca e uma normal. Destrua as duas de baixo sem tocar na de nitro e antes da branca ficar de metal. Na sequência tem um cara de espada na outra plataforma, espere ele ficar de costas para prosseguir e atacá-lo. Quando estiver pulando pelos tapetes, indo para o fundo da tela, lembre-se de se orientar pela sombra de Crash. No final do caminho haverá duas caixas de "1" sendo uma delas verde para destruir as de nitro.



Para pegar a gema Amarela...



Depois de obter 5 ou 10 relíquias, você poderá habilitar uma plataforma que aparece no meio da entrada de cada Warp (para ser mais exato, de frente para a parede de Load / Save). Subindo por ela você encontra a entrada para uma área complementar da fase, onde você pega a gema amarela. Entre no nível 27. Você começa do lado esquerdo da fase, já no finalzinho. Em seu caminho haverá os caras de espada. Fique atento para não cometer erros. No caminho vai pintar caixas de nitro. Mantenha o botão de pulo pressionado toda vez que for pular em um tapete que o jogue para cima.



Quase no finalzinho desta área, haverá tapetes que o impulsionam e no alto caixas de nitro. Mantendo o botão de pulo pressionado, espere Crash atingir o auge do pulo para então completar com um segundo pulo (o pulo duplo) e poder a gema amarela que o aguarda.

Hog Ride

Cristal Rosa: durante o caminho
Gema Cinza: Destruir todas as caixas
Reliquia (Time Trial): Obrigatória



Crash dar uma arrancada macante e andar com a moto empinada (enquanto mantém o botão de aceleração pressionado). Quando a moto está empinada, ela perde um pouco de controle, virando muito devagar e seguindo muito em linha reta. Para parar de empinar, basta soltar o botão de aceleração, bater ou sair da pista. Caso saia da pista, indo para a parte marrom clara, você perde muito tempo ou pode perder caixas, pois você sempre vai aparecer um pouco mais adiante de onde errou. Nunca fique emparelhado por muito tempo com os motoristas, eles podem jogá-lo propositalmente para fora da pista. Para pegar a gema cinza, aqui vai um esquema. Depois de conhecer bem a rua (a fase), fique cerca de uns 5 segundos parado para depois sair bem devagar e ir destruindo as caixas com toda calma. Se quiser dar uma de "forjado", mantenha o direcional para ↓ e aperte o botão de aceleração quando o sinal abrir; Crash começa empinando a moto! O botão X acelera e o □, ○ e R1 freia.



Time Trial

Vai ser um pouco difícil pegar a relíquia gold ou platinum. Você não pode ficar batendo e nem derrapando, isso sem contar que você deve destruir todas as caixas de tempo que vierem pela frente e não cair nos buracos.

Tomb Time

Cristal Rosa: durante o caminho
Gema Cinza: Destruir todas as caixas
(necessário ter gema rosa)
2ª Gema Cinza: Caminho aleatório
(necessário ter gema rosa)
Reliquia (Time Trial): habilidade de correr



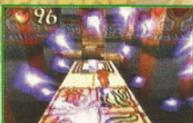
perigos, existem também os dardos que saem das paredes. O segredo para escapar destes está na luz, caso não tenha entendido, simplesmente não passe em baixo dos fachos de luz que você encontra em alguns pontos. Em alguns pontos, existem botões no chão que abrem as portas um pouco mais adiante. Bem agora vamos para a parte técnica do game, no caminho você pode se virar muito bem sozinho, depois da primeira caixa de Check Point você passa por uma ponte de placas, as placas que não tem letra caem ao serem tocadas. Passe nas que formam a palavra "NEO" e não há perigo; é só entrar na bonus.



Bonus Round

Nesta bonus também não há problemas, vá pulando nas caixas de TNT para acioná-las e prossiga. Chegando numa pilha de caixas quase no fim da fase, detone as duas primeiras, de forma que a de TNT fique no chão. Pule para a que está acima dela e mantenha o botão de pulo pressionado para subir na plataforma de metal e o resto é óbvio.

De volta ao caminho, no fundo você encontra uma caixa de "T" que aciona uma plataforma móvel para poder chegar ao outro lado. No caminho há vasos e dentro deles um macaco branco, detonando todos os vasos, fique pulando em cima do macaco para ganhar frutas. Passando pelos fachos de luz e pelas paredes que se fecham mais adiante, você chega numa divisa de caminhos. O do lado esquerdo não é acessível no momento, então prossiga pela direita tomando todo cuidado necessário para não morrer. Para chegar até as plataformas que se movem, pise no botão que há no chão para acionar uma plataforma. Chegando a um lugar escorregadio, onde as colunas não param



de vir, use-as para detonar caixas no teto. No fim do caminho você pega o cristal rosa, acione a caixa de "I" para movimentar as plataformas.

Para pegar as gemas Cinzas...

Depois de adquirir a gema roxa, entre novamente nesta fase e vá destruindo todas as caixas até chegar na divisa de caminhos. Siga pelo caminho da direita primeiro. Detone todas as caixas até chegar na de Check Point. Acione-a e volte até a divisa de caminhos, dando um super pulo (ou vá pulando pelo canto da direita). Vá destruindo todas as caixas e fique atento com o chão. Quando chegar nas lanças que saem do chão, espere elas se levantarem até o fim para passar por baixo ou espere elas entrarem novamente para passar normalmente. No final deste caminho, haverá duas armadilhas de lanças que saem do chão. Espere a primeira estar abaxiando, então acione o botão no chão e passe por baixo da segunda. Pegue a gema cinza, destrua as caixas que encontrar e acione as caixas de "I" para abrir.

Agora é só finalizar a fase com as duas gemas cinzas.

Midnight Run

Cristal Rosa: durante o caminho
Gema Cinza: Destruir todas as caixas
Reliquia (Time Trial): Obrigatória



Esta é a Orient Express são absolutamente iguais, a única mudança é que esta fase está um pouco mais longa e com um carinha correndo em alguns trechos. Chegando na segunda rampa (dos caras que estão segurando uma tábu), você pega algumas caixas. Ao subir, mantenha o botão de corrida pressionado e pule da ponta para pegar mais duas caixas no caminho. Mais à frente você vai passar pelos dragões, mas fique atento pois alguns deles ficam subindo e descen-

sionado e pule da ponta para pegar mais duas caixas no caminho. Mais à frente você vai passar pelos dragões, mas fique atento pois alguns deles ficam subindo e descen-



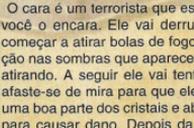
do (formando ondas) para atrapalhar. De resto os perigos são os mesmos, basta ir destruindo as caixas e pegar o cristal rosa durante o caminho.

Time Trial

É fácil e difícil. Fácil porque há muitas caixas de tempo para pegar no caminho e difícil porque você deve ir rasgando, mantendo o botão de correr (□, ○ ou R1) pressionado e soltá-lo apenas quando chegar na segunda rampa. Podem aparecer dois inimigos no mesmo ponto, obrigando-o a dar um pulo.



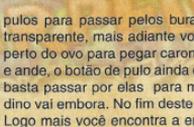
Dingodile



O cara é um terrorista que está a ponto de fuzilar o pobre pingüim, mas antes disso você o encara. Ele vai derrubar cristais coloridos ao seu redor, em seguida vai começar a atirar bolas de fogo para cima. Para escapar tranquilamente, preste atenção nas sombras que aparecem no chão, vá para o lado contrário da qual Dingo está atirando. A seguir ele vai tentar acertá-lo com uma rajada, passe na frente dele e afaste-se de mira para que ele destrua sua proteção. Repita isso até que ele detone uma boa parte dos cristais e abra espaço para você chegar até ele e dar um giro perto para causar dano. Depois da explosão, ele vai repetir o mesmo esquema descrito acima, só que ele vai dar duas voltas seguidas jogando bolas de fogo para cima, repita todo o esquema até ele começar a dar rajadas em você. Depois de acertá-lo pela segunda vez, repita todo o processo acima, ficando alerta apenas para as bolas de fogo lançadas para cima. Elas vão cair em dupla e o ataque com rajada vai ser um pouco mais rápido. Acabando com Dingo, você ganha a habilidade de pulo duplo (Double Jump). Basta pular uma vez, então quando atingir o auge do pulo, aperte pulo de novo.

Dino Might!

Cristal Rosa: durante o caminho
Gema Cinza: Destruir todas as caixas (necessário gema amarela)
2ª Gema Cinza: Caminho aleatório (necessário gema amarela)
Reliquia (Time Trial): habilidade de correr



Esta fase é um pouco parecida com a Bone Yard, mudando apenas alguns trechos. Use o pulo duplo para alcançar uma caixa em cima de uma coluna de metal. Em seu caminho haverá buracos de magma e geisers de vapor. Além dos conhecidos contra tempos, ainda pinta um bicho parecido com uma foca que imita Crash. Quando ela estiver girando, não encoste nela e

nele ataque-a, você vai ser lançado para trás. Use e abuse de pulos duplos ou super pulos para passar pelos buracos de magma. Você vai passar por uma plataforma transparente, mais adiante você chega a um ninho com um grande ovo dentro. Gire perto do ovo para pegar carona num dinossauro que vai nascer. Pule em suas costas e ande, o botão de pulo ainda é o X e para sair dele, aperte ○. Para estourar as caixas, basta passar por elas para matar inimigos, pulo sobre eles. Caso seja acertado, o dino vai embora. No fim deste caminho é só acionar a caixa de "I" para montar a plataforma e pegar mais uma caixa. Logo mais você encontra a entrada da bonus.



Bonus Round

Nesta bonus você deve usar a esperteza para se dar bem. Detone todas as caixas blindadas pulando sobre elas e apertando **O**, mas antes examine as partes altas para ver se não esquece nenhuma. Já no finalzinho da bonus, haverá uma placa com uma indicação do que você deve fazer. Há três caixas blindadas e elas estão todas acima de um buraco. Para estourá-las sem cair, basta ficar bem na pontinha da plataforma, pule parado e aperte **O** para cair com tudo e fazer a pressão estourar as caixas do lado.

O caminho a seguir é mais uma fuga de dinossauro. O caminho estará cheio de surpresas obviamente e você terá de passar por pterodáctilos (girando se quiser), esquivar dos buracos de magma, geisers e destruir as caixas no caminho (as que ficarem pelo meio da fase pode deixar que o dinossauro detona, inclusive a que está no alto do canto direito entre o cerco de magma). Fim de fase e ficou faltando um monte de caixas.



Para pegar as gemas Cinzas...

Depois de habilitar a gema amarela, entre novamente nesta fase e ignore-a, pegue o dino no caminho e vá detonando todas as caixas que encontrar. Ao chegar no ponto onde o dino não anda mais, volte com ele até a gema / plataforma amarela. Subindo por ela você vai parar num lugar cheio de buracos com magma, correntezas e aqueles bichos que parecem uma foca. Acabe com todos eles e siga com todo cuidado o caminho. Haverá caixas blindadas junto com caixas de TNT, acione as caixas de TNT e tome distância. Depois que elas estourarem, destrua a caixa blindada. Na pilha de caixas mais adiante, dê um pulo perto delas e aperte **O** para estourar primeiro as caixas blindadas de baixo para acionar a de TNT, espere ela explodir então limpe o local. Na sequência, depois de pular o buraco de magma, vá pintar uma caixa de Check Point. Prepare-se para mais uma corrida passando por caixas de nitro, correntezas e pterodáctilos (lembre-se de que as caixas que estiverem no caminho deixe para o dinossauro destruir). Quando estiver em segurança, depois de pegar a gema cinza, siga para a gema / plataforma amarela mas não suba ainda. Dê um pulo duplo por cima dela e você chega numa coluna de metal. Dê um super pulo e complete com mais um pulo para pular a parede de metal e coletar algumas vidas. Então volte para a gema amarela e conclua o resto da fase destruindo todas as caixas para pegar a outra gema cinza no fim do caminho.

1ª entrada para a fase secreta..

Suba pela gema / plataforma amarela e chegue até a parte em que você é perseguido. Quando avistar o segundo pterodáctilo, se jogue em sua direção para ser levado para a fase secreta, o nível 32.

Eggipus Rex

Gema Cinza: Final do caminho
Relíquia (Time Trial): Obrigatória

nas partes, como plataformas para pegar as vidas em lugares altos. No fim do caminho você pega a gema cinza.

Time Trial

É simplesmente obrigatória, pois é fácil e só exige pensamento rápido do jogador. Como o dino não corre, seu pulo compensa bastante e facilita sua vida, se perder o dino esqueça. É possível chegar entre 45 a 50 segundos, se passar deste tempo é bom você reconeça o Time Trial.

Deep Trouble

Cristal Rosa: Durante o caminho
Gema Cinza: Destruir todas as caixas
Gema Vermelha: Caminho aleatório
Relíquia (Time Trial): Obrigatória

vermelhos, que incham, quando eles não estiverem inflados. Pegue o cristal rosa no caminho e quando chegar numa parte onde as frutas mostram o caminho, não em linha reta para ficar sabendo de uma entrada bloqueada. Suba pelo caminho das frutas e chegue ao fim da fase detonando todas as caixas sem perder o jet para poder pegar uma caixa dentro de um coral. No fim da fase acione a caixa de "I" para revelar uma caixa de TNT. Ao invés de concluir a fase, retorne até a parte das caixas de metal vistas um pouco mais atrás. Encoste na caixa de TNT para acioná-la e saia de perto. O caminho vai levá-lo até um cano que o conduz a outro caminho. Vá esquivando-se das caixas de nitro e

BANDICOOT

Esta fase é bem interessante, principalmente porque você não tem que destruir caixas para pegar a gema cinza. Não há caixas nesta fase, o que você encontra são apenas frutas e vidas, juntamente com pterodáctilo e alguns geisers de vapor. Pegue o dino e vá pulando plataforma por plataforma, pegando quantas frutas quiser. Apenas vá desviando dos inimigos e usando alguns deles, em cer-



Problemas é o que não vai faltar. Esta fase não é tão parecida com a Under Pressure, mas tem suas semelhanças. Pegue o jet sub-aquático e detone as caixas de TNT no caminho. Detone todos os inimigos e antes de entrar pelo tubo, detone o coral perto dele para destruir uma caixa. Esquive-se de todos os inimigos e com cautela, passe pelas mini-hélices que forma um

redemoinho que o suga. Detone os peixes e o cristal rosa no caminho e quando chegar numa parte onde as frutas mostram o caminho, não em linha reta para ficar sabendo de uma entrada bloqueada. Suba pelo caminho das frutas e chegue ao fim da fase detonando todas as caixas sem perder o jet para poder pegar uma caixa dentro de um coral. No fim da fase acione a caixa de "I" para revelar uma caixa de TNT. Ao invés de concluir a fase, retorne até a parte das caixas de metal vistas um pouco mais atrás. Encoste na caixa de TNT para acioná-la e saia de perto. O caminho vai levá-lo até um cano que o conduz a outro caminho. Vá esquivando-se das caixas de nitro e





das mini-hélices. Passando a seqüência final de hélices, você aciona uma caixa de "I" verde que destrói todas as caixas de nitro e lhe dá a gema cinza (caso tenha destruído todas as outras caixas normais durante o caminho). De quebra, você pega a gema vermelha.

Time Trial

É meio difícil, mas não impossível! A dificuldade e o auto controle sobre as ações de Crash são o segredo para poder concluir esta fase a tempo. Tente não perder o jet no caminho, com ele você pode pegar caixas de tempo no meio dos corais e garantir sua segurança entre os inimigos.



High Time

Cristal Rosa: durante o caminho
Gema Cinza: Destruir todas as caixas
Gema Roxa: Caminho aleatório
 (você não pode morrer)
Reliquia (Time Trial): habilidade de correr



Seu caminho estará cheio de perigos (como se ninguém soubesse). Preste atenção nas janelas, haverá homens mascarados que atiram bolas que incendiam lugares pelo qual você passa. Suba pelos tapetes e detone o cara que voa num deles no alto. O caminho lateral vai ser meio chato, principalmente quando chegar nas grades. Detonando o escorpião e o cara voador, a seguir vem a bonus.

Bonus Round

Nela não há muita coisa para fazer, use pulos duplos para pular lugares altos. Numa pilha de caixas blindadas, dê pulos duplos e gire para detonar as caixas normais. No final da bonus, dê um super pulo e complete com um segundo pulo para poder alcançar a caixa acima das listradas (gire para detoná-la).

Após sair da bonus e passar pelos homens mascarados mais adiante, você vai ter de subir pelos tapetes que o impulsionam. No caminho você encontra um atrator de espadas, dê um super pulo seguido de um pulo normal para chegar até ele e dar um fim. O resto do fase é manjado, basta ter cuidado e um pouco de raciocínio rápido. Após destruir todas as caixas no caminho, mais uma gema para sua coleção.

Para pegar a gema Vermelha...

Chegue até a bonus sem morrer, quando chegar na parte dos tapetes que sobem haverá uma plataforma do lado esquerdo. Suba por ela e você será conduzido a outro caminho. Neste caminho haverá muitos homens mascarados, isso significa muito fogo na fase. A paciência é muito importante para que esta parte seja concluída. No final dela você pega a gema Roxa.



Road Crash

Cristal Rosa: durante o caminho
Gema Cinza: Destruir todas as caixas
Reliquia (Time Trial): Obrigatória

É simplesmente igual à fase High Ride, porém a dificuldade é ainda maior. Repita todos os esquemas feitos na fase supracitada, primeiro chegue em primeiro para ganhar o cristal rosa, depois entre novamente e espere todos sumirem de vista. Vá andando devagar e destruindo todas as caixas que encontrar para poder pegar a gema cinza.



Time Trial

Vai ser um pouco difícil de pegar a reliquia gold ou platinum. Você não pode ficar batendo e nem derrapando, isso sem contar que você deve destruir todas as caixas de tempo que vierem pela frente e não cair nos buracos.

2ª entrada para a fase secreta...

Depois de pular a primeira rampa, você vai passar por duas barricadas de madeira no meio da pista (durante uma curva). Siga pela extremidade do lado esquerdo e bata na placa com a cara de alienígena para ser teletransportado para o nível 31.



Hot Coco

Gema Cinza: Destruir todas as caixas
Reliquia (Time Trial): Obrigatória



Apenas mais uma fase parecida com a Makin' Wave (será que não tem fases parecidas neste game?). Ela é bem simples, a fase é um grande círculo, ou quase isso, e basta rodar por todo espaço marítimo para destruir todas as caixas. Durante a fase, você aciona uma caixa de "I" verde que destrói as caixas de nitro e libera a saída para você (que está atrás do ponto onde você começa).

Time Trial

De todos os desafios, este é o mais simples de todos. A saída está atrás de você, certo? Mas ela está barrada pelas caixas de nitro. O segredo é você chegar até a rampa que dá acesso à caixa de "1" verde, acioná-la num pulo certo e voltar. Comece pelo lado esquerdo, vá acompanhando a beira da ilha. Quando chegar ao fim, faça o caminho de volta pelo outro lado e você encontra a rampa com a caixa. Um pulo certo e então é só continuar em linha reta (virando um pouquinho para a direita).

Double Header

*Cristal Rosa: durante o caminho;
Gema Cinza: destrua todas as caixas
Relíquias (Time Trial): habilidade de correr*



Ela é a primeira fase, mas está muito, mas muito mais demorada. No meio de uma, quase, tempestade você encara todos os perigos vistos nas fases parecidas com esta. A única coisa que vai aparecer de novo são os gigantes de duas cabeças.

Você encontra os magos, sapos e bodes além de muitas caixas brancas, as quais terão de ser destruídas rapidamente. Depois de andar pra caral... caramba, você encontra a plataforma da bonus.

Bonus Round

Antes de começar a destruição de caixas, perceba que há uma caixa de impulso no alto da primeira pilha. Use-a para alcançar as mais altas, depois destrua-a. Na sequência acontece a mesma coisa,

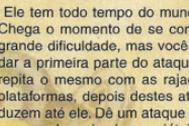
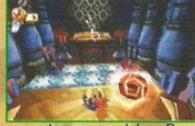


use a caixa de impulso antes de destruí-la. Na pilha seguinte haverá caixas de TNT, dê um pulo duplo para passar por elas e mais adiante acione a caixa de "1". Volte e use a caixa de impulso para destruír as novas caixas que aparecerem no alto da tela. Depois é só destruír as normais para que as de TNT se acionem e explodam. Na última pilha de caixas há mais algumas no alto da tela e uma caixa de TNT para atrapalhar. Destrua apenas uma das caixas de baixo, dê um pulo duplo para alcançar de impulso e poder destruír as caixas acima.

O fim da fase está próximo, haverá mais caixas brancas e gigantes de duas cabeças. Atenção na hora de pular as magias do magos. O cristal rosa você pega na ponte, quase no fim da fase. Acione a caixa de "1" verde para poder pegar a gema cinza, isto é, se você destruiu todas as outras caixas no caminho.



N. Tropy



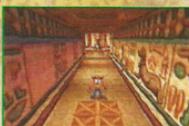
Ele tem todo tempo do mundo, mas Crash não tem tempo suficiente para discutir. Chega o momento de se confrontar com o guardião do tempo. Ele não apresenta grande dificuldade, mas você já deve ter se acostumado com os comandos. Ele vai dar a primeira parte do ataque fazendo o seguinte: Tropy usará um projétil, pule-o e repita o mesmo com as rajadas de fogo frontal e lateral. Não fique em cima das plataformas, depois destes ataques, Tropy vai formar novas plataformas que o conduzam até ele. Dê um ataque rápido de giro e ele vai para o outro lado. Tropy vai usar seus ataques em dobro. Para escapar dos primeiros projéteis, pule o primeiro e passe por baixo do segundo (dando escorregão). Esquive-se dos outros ataques e espere Tropy formar mais plataformas. Vá pulando com todo cuidado até ele e dê mais um acerto. O último ataque dele vai ser um pouco mais ferrado. Pule o primeiro projétil, passe por baixo do segundo (no escorregão) e pule o terceiro. Para se salvar dos ataques seguintes, basta repetir a mesma coisa usada até o momento, sendo apenas um pouco mais rápido. Espere ele formar as plataformas e dê seu último ataque e N. Tropy vai "perder" a noção do tempo. A habilidade adquirida com a derrota de Tropy será o Death Tornado Spin. Durante o pulo, aparte repetidamente o botão para girar e planar um pouco antes de cair.



Sphynxinator

*Cristal Rosa: durante o caminho;
Gema Cinza: destrua todas as caixas
2ª Gema Cinza: caminho alternativo
(necessário gema azul)
Relíquias (Time Trial): habilidade de correr*

Nem vamos dizer que esta fase é parecida com outra (mas que é, é). Há dois caminhos para se escolher. O da esquerda não tem caixas, apresenta poucos perigos e terá quatro vidas e esperando no final dele. Para chegar até o outro lado, dê um super pulo seguido de um pulo normal, em seguida fique apertando para planar. O da direita é cheio de perigos e armadilhas, mas tem caixas (este é o es-



GAMERS

É FERA, É RADICAL!!!



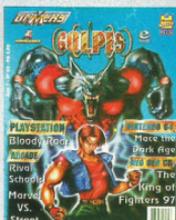
Cód. PD-04 - CADA - R\$ 2,90



Cód. GE-28 - CADA - R\$ 3,40



Cód. GG-01 - CADA - R\$ 2,90



Cód. GG-02 - CADA - R\$ 2,90



Cód. GG-03 - CADA - R\$ 2,90



Cód. GG-04 - CADA - R\$ 2,90



Cód. PD-11 - CADA - R\$ 2,50



Cód. PD-10 - CADA - R\$ 2,50



Cód. PD-05 - CADA - R\$ 2,90



Cód. PD-06 - CADA - R\$ 2,90



Cód. PD-07 - CADA - R\$ 2,50



Cód. PD-08 - CADA - R\$ 2,50



Cód. GB-01 - CADA - R\$ 5,90



Cód. GE-25 - CADA - R\$ 2,90



Cód. GE-26 - CADA - R\$ 2,90



Cód. GE-27 - CADA - R\$ 2,90

Assinale abaixo as referências que deseja receber.

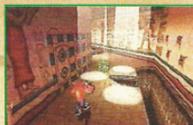
- Cód. PD-04 () Cód. PD-05 ()
 Cód. GE-28 () Cód. PD-06 ()
 Cód. GG-01 () Cód. PD-07 ()
 Cód. GG-02 () Cód. PD-08 ()
 Cód. GG-03 () Cód. GB-01 ()
 Cód. GG-04 () Cód. GE-25 ()
 Cód. PD-11 () Cód. GE-26 ()
 Cód. PD-10 () Cód. GE-27 ()

Nome _____

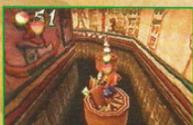
Endereço _____

Cidade _____ Estado _____ Cep _____

Mande CHEQUE NOMINAL ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA.
 C.P. 16.381 - Cep 02599-970 - São Paulo, SP - Miores Informações: Tel.: (011) 266.3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.



colhido). Antes de seguir por ele, venha na frente da tela para destruir algumas caixas, então prossiga normalmente. Seguindo o caminho da direita, você encontra lanças que saem do chão, um cara de lança-chamas, os que soltam colunas do teto, armadilhas de dardos e buracos. No fim desta parte você vai chegar em algumas plataformas, sendo que em uma delas há lanças. Faça um calculo rápido para pular para a plataforma seguinte sem ser atingido. Na sequência, vai pintar um sarcófago saltitante, acertando-o uma vez, uma múmia vai sair de dentro dele (acerte-o de novo). O caminho a seguir é rotina (bem parecido com o de algumas fases anteriores).



Chegando nas colunas com caminho cheio de frutas, fique parado no meio delas para ser conduzida até outra, onde o procedimento é o mesmo. Espere o cara do lança-chamas virar para você atacar e mais adiante você encontra o cristal rosa e a entrada da bonus.

Bonus Round

Super simples apesar de estar com muitas caixas de TNT, preste atenção na segunda pilha de caixas, use a mais alta para alcançar uma caixa no alto da tela. Quando chegar numa parte que há uma vida, dê um pulo duplo para o outro lado, não acione as caixas de TNT, pegue a vida para então acionar as caixas. No final, fique na ponta da plataforma e de um pulo parado, apertando **O** para destruir a caixa blindada e faça o resto.



O trajeto a seguir é o fim do caminho, basta ter cuidado com os macacos dos vasos e ter atenção. Passando da porta, você aciona a caixa de "1" verde para detonar a caixas de nitro no caminho.

Para pegar a 2ª gema Cinza...

Depois da segunda caixa de Check Point, passando pela pilha de caixas você encontra uma gema / plataforma azul. Subindo por ela você será levado para outro caminho. Neste caminho não há caixas e o chão é escorregadio. Basta ir escorregando e tomando cuidado com os perigos que você ganha a segunda gema cinza super fácil.

Bye Bye Blimps

Cristal Rosa: Destruir 7 Dirigíveis
Gema Cinza: Destruir todas as caixas
Relíquia (Time Trial): Obrigatória



Finalmente fase diferente de tudo que já foi mostrado em Crash. Trata-se de uma batalha aérea e nela você tem dois objetivos: 1º para ganhar o cristal rosa você deve destruir todos os 7 dirigíveis; 2º para ganhar a gema cinza você deve destruir ou derrubar as 11 caixas de toda

a fase. Os botões **O** e **R1** servem para atirar, enquanto o **□** serve para dar um 360º para esquerda ou direita (para escapar de tiros).

Não é necessário destruir as caixas, basta atirar nos balões que a sustentam. Quando sua porcentagem de resistência estiver muito baixa, detone os balões que tem uma cruz desenhada para recarregar a resistência da sua aeronave. Use as setas para localizar os dirigíveis.



Time Trial

Basta derrubar todos os 7 dirigíveis antes do tempo limite. Não é difícil, mas exige habilidade para esquivar-se dos tiros inimigos (capriche nas manobras).

Tell no Tales

Cristal Rosa: durante o caminho
Gema Cinza: Destruir todas as caixas
Relíquia (Time Trial): Obrigatória



É simplesmente igual à fase Makin' Wave, apresentando todos os inimigos e desafios que você já viveu. Nela simplesmente destrua todas as caixas e pegue o cristal

rosa no caminho. Fique atento com as gaivotas em cima das caixas (não bata nas caixas se a gaivota estiver pousada em cima dela). Em um dos navios, dê a volta e procure um espaço entre as bóias de proteção, entrando por ela você pega uma vida. De resto é só ter atenção com os marujos nos barcos e os homens da âncora. As bombas se movem um pouco mais rápidas aqui e aquelas manobras mostradas na Makin' Wave vão bem úteis aqui.



Time Trial

Difícil não é muito, basta você pegar todas as caixas de tempo que estiver em seu caminho (acredite, haverá muitas delas) A dificuldade fica por conta do controle sobre Coco com o jet ski.



Future Frenzy

Cristal Rosa: durante o caminho

Gema Cinza: Destruir todas as caixas (necessário ter 20 relíquias)

2ª Gema Cinza: Caminho complementar (necessário ter 20 relíquias)

Relíquia (Time Trial): habilidade de correr

momento e nem mesmo encostar nele. O esquema é usar pulo duplo para pular sobre ele ou passar distante dele. As



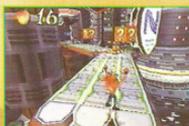
Bonus Round

Siga as instruções mostradas nas placas. Na primeira parte dê um pulo duplo com giro, na segunda e terceira parte dê um pulo seguido de um giro (também). Na parte final você terá de dar um pulo duplo seguido de um giro (fique apertando para planar) para chegar ao outro lado inteiro.

O caminho a seguir é quase o final, mas você terá de passar por inimigos que criam círculo de fogo (use pulo duplo) e na sequência de raios na esteira use escorregão. Quando chegar na hélice, no chão, ande sobre ela para ser lançado. No ar, fique apertando e indo para frente para não cair no buraco e destruir as caixas. Use o cara do disco voador como plataforma, no final, para ter acesso ao teletransporte.

Para pegar as gemas cinzas...

Depois de adquirir 20 relíquias, suba novamente no elevador perto de onde Coco está para ir até a Warp secreta. Entre no nível 29, dentro desta fase complementar, haverá todas as caixas que faltaram. A dificuldade é muito grande e vai exigir muita paciência. No caminho você encontra os raios, as esteiras (que é quase todo caminho) e inimigos. Detonando todas as caixas (acione as de TNT para que elas detonem as outras) e esquivando dos inimigos, no final você pega uma gema cinza. Suba na plataforma para ser levado ao caminho certo, faça o caminho de volta até o começo (vá para esquerda). A plataforma estará esperando por você, volte até o começo da fase, então finalize a fase normalmente (indo para a final dela encarrando a bonus, claro).



Esta fase é meio pé no saco e vai tirar a paciência de muitos. Haverá raios desintegradores que se acionam por poucos segundos, inimigos que giram e forma um círculo de fogo em seu redor, inimigos em espaçonaves e uma espécie de máquina com espinhos que se reconhecem. Tome cuidado em especial com as

máquinas que criam um arco de fogo em seu redor, ele não pode ser destruída no



Tomb Wader

Cristal Rosa: durante o caminho

Gema Cinza: Destruir todas as caixas

Gema Azul: Caminho aleatório (você não pode morrer)

Relíquia (Time Trial): habilidade de correr

sarcófago, que são rodeados de espinhos, pule na parte de cima delas para destruí-las. Nos trechos de água, procure abrigar-se em cima das colunas de metal ou das bóias de madeira. Haverá caixas de nitro em seu caminho, assim também como inimigos com escudos (dê um escorregão neles). Passando o momento de sufoco você entra na bonus.

Bonus Round

Não acione a caixa de "I" logo de começo, primeiro vá pulando em cima das caixas (mantendo o botão de pulo pressionado) até o outro lado, retorne com um pulo duplo e gire, então acione a caixa (se quiser pegar as frutas). Dê pulos normais para detonar as caixas no meio das plataformas de metal. Passe direto pela caixa de "I" no alto da tela, pule e siga caminho em cima das outras, depois dê um pulo duplo para voltar. Fique embaixo da caixa e dê um super pulo, completando com um segundo pulo para acionar a caixa, detone as outras (caso não tenha antes), então dê um super pulo, seguido de outro pulo e gire para o fim da bonus. Antes de completar a mesma, pule normal em cima da caixa de TNT para detonar a de nitro.



Em seu caminho a dificuldade vai ser quando chegar nos corredores de água, onde você não pode ficar dentro d'água. Haverá caixas de "I" para acionar plataformas de metal e alavancas giratórias (gire nelas) para abrir as portas. As vezes pode vir tudo isso de uma só

vez, contando ainda com os inimigos.

As múmias vão aparecer dentro de meio



O resto do caminho é quase a mesma coisa do começo da fase, corredores de água, inimigos e contra tempos. Um pouco mais adiante você pega o cristal rosa, para a explicação não ficar a mesma coisa, vá devagar nos corredores seguintes (a pressa é a maior inimiga nesta parte) e logo você chega na saída.

Para pegar a gema Azul...



Chegue até a segunda caixa de Check Point sem morrer, para poder subir na plataforma do lado esquerdo. Ela o levará para outro caminho, onde o perigo é constante. Espere o nível da água baixar para você poder acionar a alavanca giratória. Haverá caixas de "T" que acionam pilhas de caixas de metal, onde você pode se abrigar da água. Toda vez que a água estiver baixando, siga caminho rapidamente e desviando das caixas de nitro. As múmias estão de volta, desta vez elas estão dentro de meio sarcófago (que são cheio de espinhos). Para acabar com elas é necessário atacar a



parte de cima. Na parte longa do caminho haverá as bóias de madeira (?), onde você se abriga também. Chegando no fim do caminho a gema azul o espera.



Ele está de volta, e não está feliz. Se você pensou que N. Gin havia morrido, se enganou mesmo! Agora o cara ataca com outro robô mais potente e difícil que o anterior. Crash não luta contra ele, mas sua irmãzinha vai agüentar as conseqüências. Há um pouco de dificuldade nos comandos da nave de Coco, mas depois que pegar o jeito, o espírito da coisa é outro. O importante é saber manter a mira da nave em cima do alvo, aprendendo isso o resto é rotina. O objetivo é destruir tudo que ficar amarelo no robô (acerte a bolinha amarela no peito dele). As mãos dele são o maior perigo, portanto destrua elas em primeira ocasião, mas fique sabendo que a mão direita acerta você caso esteja ali demais, enquanto a esquerda acerta você no baixo. Além de boa pontaria, você também deve defender-se dos mísseis lançados, basta acertá-los. Acabando com as mãos dele, parta para os ombros e já era. Agora N. Gin vai acoplar o que sobrou com uma parte maior ainda, cheia de lança mísseis. Sua nave também vai ganhar um pouco mais de potência nos tiros. Destrua primeiro a parte de baixo da nave de N. Gin, que lança bombas meio difíceis de serem destruídas. Depois parta para a laterais e os lança mísseis. A batalha vai ser boa, ao derrotar a N. Gin você vai ganhar uma bazooka de frutas (mantenha L2 pressionado e aperte O para atirar, basta mirar nos inimigos)



guida vem a bonus.

Bonus Round

Não há dificuldade alguma, basta usar a bazooka para destruir as bombas e ir liberando caminho.

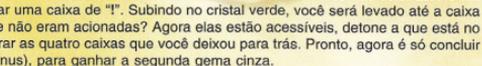
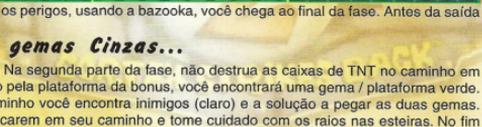
Continuando a fase, falta pouco para chegar ao final desta segunda parte. No fim dela haverá outra plataforma, o caminho a seguir é um pouco chato, mas passando por todos os perigos, usando a bazooka, você chega ao final da fase. Antes da saída haverá um daqueles robôs que jogam mísseis.

Para pegar as gemas Cinzas...

Passa a primeira parte da fase sem destruir a caixa de impulso. Na segunda parte da fase, não destrua as caixas de TNT no caminho em cima da ponte de metal (que tem duas caixas transparentes). Passando pela plataforma da bonus, você encontrará uma gema / plataforma verde. Subindo por ela, você será levado a uma outra área da fase, neste caminho você encontra inimigos (claro) e a solução a pegar as duas gemas. Destrua todas as caixas que encontrar, detone todos os inimigos que ficarem em seu caminho e tome cuidado com os raios nas esteiras. No fim do caminho você pega uma das gemas cinzas e não esqueça de acionar uma caixa de "T". Subindo no cristal verde, você será levado até a caixa de impulso no final da primeira parte da fase. Lembra-se das caixas que não eram acionadas? Agora elas estão acessíveis, detone a que está no alto (e lembre-se de destruir a de impulso), volte um pouco para encontrar as quatro caixas que você deixou para trás. Pronto, agora é só concluir toda fase destruindo todas as caixas que encontrar (inclusive as da bonus), para ganhar a segunda gema cinza.

Seu caminho começará com esteiras e inimigos. Agora que você tem a bazooka, basta usá-la para ter acesso a caixas fora do caminho e destruir inimigos muito distantes (para evitar muitos problemas). Use a bazooka para limpar a área, pois será obrigatório, então vamos apenas para a parte explicativa desta fase para saber como pegar as gemas e o cristal. No caminho haverá todos os inimigos que você conhece, com exceção de um robô gigante que atrai três mísseis contra você, desvie deles fazendo zig-zag e quando ele virar "busanfã" (que termo, hein?), pule e gire no alvo verde para se livrar dele. Quase no meio desta primeira parte da fase, você passará por cinco caixas, sendo quatro delas transparentes. Para ter acesso a elas você vai ter de acionar uma caixa de "T" em outro lugar, mais adiante você encontrará uma área com algumas caixas no alto, sendo que a última delas estará transparente. Há três caixas de "T" nesta parte, mas nem uma delas acessa as caixas mencionadas. Continue seu caminho até o fim desta área, sempre usando a bazooka para detonar os inimigos. Na outra parte da fase, você vai passar por uma ponte de caixas de metal com duas caixas, na parte de baixo, transparentes (elas também não podem ser acessíveis no momento. Logo em se-

guando ele virar "busanfã" (que termo, hein?), pule e gire no alvo verde para se livrar dele. Quase no meio desta primeira parte da fase, você passará por cinco caixas, sendo quatro delas transparentes. Para ter acesso a elas você vai ter de acionar uma caixa de "T" em outro lugar, mais adiante você encontrará uma área com algumas caixas no alto, sendo que a última delas estará transparente. Há três caixas de "T" nesta parte, mas nem uma delas acessa as caixas mencionadas. Continue seu caminho até o fim desta área, sempre usando a bazooka para detonar os inimigos. Na outra parte da fase, você vai passar por uma ponte de caixas de metal com duas caixas, na parte de baixo, transparentes (elas também não podem ser acessíveis no momento. Logo em se-



Orange Asphalt

Cristal Rosa: durante o caminho
Gema Cinza: Destruir todas as caixas
Relíquia (Time Trial): Obrigatória

Um pouco difícil, mas se você controlar a moto quando passar em cima das setas de aceleração e cortar caminho pela faixa da pista facilitada bastante.



Time Trial

É simplesmente igual à fase Road Crash. A única diferença é que as coisas vão ficar um pouco mais difíceis que as da fase citada. Aqui você usará bastante as rampas para pegar outras caixas que se encontram em lugares altos, use os mesmo procedimentos das outras fases do mesmo naípe.

Flaming Passion

Cristal Rosa: durante o caminho
Gema Cinza: Destruir todas as caixas
Gema Verde: Caminho aleatório (você não pode morrer)
Relíquia (Time Trial): habilidade de correr



58
você encontra uma plataforma do lado direito da tela. Antes de subir nela, suba na parte alta mais adiante para destruir uma caixa; depois desça e suba na plataforma. O caminho é fácil (com a bazooka e paciência), detone todos os inimigos que encontrar, no fim do caminho você pega a gema verde. Ao subir na plataforma você vai começar depois da última caixa que você destruiu. Detone as caixas do lado direito e siga pela esquerda. Passando mais alguns inimigos você encontra a entrada da bonus.



Como esta fase também já é de seu conhecimento, vamos para a parte técnica e matar três coelhos com uma tacada só! Primeiramente, use a bazooka para destruir tudo que encontrar, inclusive aqueles inimigos que aparecem nas janelas. Vá destruindo todas as caixas que encontrar (logicamente), no caminho você encontra

o cristal rosa. Depois da segunda caixa de



Bonus Round

Detone todas as caixas altas que encontrar, assim também como as de nitro em seu caminho. Dê pulo duplo quando avistar plataforma muito alta, quase no fim do caminho você vai passar por um monte de caixas no alto, acompanhadas de cinco de impulso abaixo. Detone todas que estiverem em cima e depois detone as três primeiras caixas de impulso. Dê um super pulo (emendando outro pulo, se necessário) para alcançar as duas caixas de impulso restantes. Detone-as e destrua as de nitro na parte de cima a seguir.

A seguir é o fim da fase, não esqueça de destruir uma caixa na parte de cima antes dos tapetes. Acabe com os inimigos da janela e prossiga pegando as últimas duas caixas. Fim de fase, três peças numa boa, ha!



Mad Bombers

Cristal Rosa: Destruir 5 Aviões
Gema Cinza: Destruir todas as caixas
Relíquia (Time Trial): Obrigatória



seu avião). Apenas para derrubar os grandes aviões é que vai ser um pouco embaçado, eles só podem ser derrubado se você destruir os dois motores (um em cada asa). Isso dá um pouco de trabalho, principalmente pelo motivo dos inimigos serem um pouco mais habilidosos e rápidos; os comandos ainda são os mesmos, siga a setas para localizar as naves.



Assim como na fase Bye Bye Blimps, você deve abater 5 potentes inimigos, só que não são dirigíveis e sim aviões grandes. Esta fase tem os mesmo procedimentos da fase mencionada acima, destrua os balões ou as caixas para pegar a gema cinza



Time Trial

Basta derrubar todas as 5 aeronaves grandes antes do tempo limite. Lembre-se de que você deve detonar os dois motores de cada uma para derrubá-las.

Bug Lite

Cristal Rosa: durante o caminho
Gema Cinza: destrua todas as caixas
2ª Gema Cinza: caminho aleatório
(necessário ter todas as gemas coloridas)
Relíquia (Time Trial): habilidade de correr



Esta fase é bem demorada e cheia de armadilhas. O começo dela não requer explicações, basta ir avançando e destruindo todas as caixas, tomando todos os cuidados necessários com os inimigos (cobras, crocodilos, múmias etc...). Ao chegar na entrada do templo, você encontra um vaga-

lume, já dá para perceber que o caminho é escuro, não? Bem, seja rápido e quando

destruir caixas no caminho não espere para pegar frutas, simplesmente continue andando. No meio do caminho, dentro do templo, você encontra uma caixa de Check Point e mais um vaga-lume. Saindo de dentro do templo você vai encontrar mais uma caixa de Check Point e três caixas de máscaras. Quando estiver invencível, siga rapidamente para o fim da fase, destruindo tudo que encontrar pelo caminho. Você vai entrar em outro templo, e passando pelas portas que esmagam, depois de outro Check Point, haverá a entrada da bonus do lado esquerdo.



Bonus Round

O primeiro objetivo desta bonus é você chegar ao fim dela o mais rápido que puder, destruindo apenas as caixas que estão em seu caminho (com exceção das caixas de nitro). Acione as caixas de "I", para abrir caminho e no fim da bonus haverá outro vaga-lume. Dê um pulo para frente, para pegá-lo



para trás, para então poder concluir a bonus.

O caminho a seguir é para o fim da fase, quando voltar da bonus, corra pelo lado esquerdo até avistar a múmia pulando no meio sarcófago, para então andar pelo lado direito, junto à parede para não se dar mal nos dardos. Você encontra outro vaga-lume do lado de fora, passe pelo lado do buraco (do lado esquerdo) dando pulo duplo, mais adiante é só esquivar-se das caixas de nitro e acionar a caixa de "I" verde para ganhar a gema cinza.

Para pegar a 2ª gema Cinza...

Depois de passar pelo primeiro templo, dentro da fase, do lado de fora você encontra uma gema / plataforma azul do lado esquerdo. Ela vai levá-lo para um local dividido em cinco etapas. Na primeira você deve tomar todo cuidado para não passar embaixo do feixe de luz e levar tiro de dardos, não é fácil mas se você for criativo não há tanta dificuldade. Depois você sobe na gema / plataforma verde que o leva para um desafio onde o objetivo é não pisar nas caixas de nitro e nem ser atingido pelas lanças que saem do chão. A seguir vem a gema rosa e seu desafio será não cair nos buracos e avançar de plataforma em plataforma (chegando na parte onde as lanças saem do chão, pule na pontinha para não ser atingido). O desafio seguinte é o da gema / plataforma amarela que o conduz até um corredor cheio de múmias em sarcófagos de espinhos. Passe pelos lados ou use pulo duplo girando e por fim vem a gema / plataforma vermelha que o leva até a gema cinza e o fim do desafio. **Nota:** no caminho não há caixas de Check Point e nem máscaras.



Mais uma vez chega o momento da clássica batalha entre Crash e Cortex. Diferente das duas versões anteriores, esta luta está um pouco mais difícil, mas vamos às manhas. Primeiramente você desviar dos tiros de fogo de Cortex e não encostar nele enquanto o escudo estiver acionado. Além deste problema, você não pode ser atingido pelos raios de Uka Uka e Aku Aku que estão medindo forças. Pule os raios e depois que Cortex der o terceiro tiro, ele começa a jogar bombas. Neste momento fique perto dele e quando seu escudo sumir, acerto (girando) de forma que ele vá se



aproximando do buraco no centro da fase até ele cair (mas seja rápido). O segundo "Round" é m pouco mais fácil, mas fique atento com as duas máscaras que desta vez vão ficar girando de um lado para o outro, depois que Cortex der mais três tiros, ele soltará as bombas. Fique pelo meio da fase até ele soltar todas as bombas, para então você agir e repetir o esquema de jogá-lo no buraco. O terceiro e definitivo "Round", nesta as duas máscaras vão agir de forma diferente, indo ara cima de você. Fique em algum ponto da fase, o mais distante que puder de Cortex, quando as máscaras forem de encontro uma com a outra, espere elas baterem, então saia de perto, elas vão explodir. Repita o esquema até Cortex acabar de dar seus três tiros para então esquivar-se das bombas e jogar o cara no buraco. Com a derrota dele você ganha a habilidade de correr (com os Speed Shoes), assista ao primeiro final e quando voltar novamente para as fases do



game, jogue em todas para ganhar as relíquias, de preferência as de ouro ou platinum (não fique com nenhuma azul), para poder fazer mais de 100%. Conseguindo todas as 30 relíquias, suba pelo elevador no centro da fase e vamos ao restante das fases. Conseguindo todas as relíquias de ouro ou platinum, fale com Coco (depois de obter 104%) para ganhar mais uma gema.

Depois de pegar mais de vinte e cinco relíquias, entre nestas fases para pegar mais cristais e fazer uma porcentagem maior.

Ski Crazy

Gema Cinza: Destruir todas as caixas
Relíquia (Time Trial): Obrigatória



Nada de importante precisa se saber desta fase, basta destruir todas as caixas para ganhar a gema cinza (reviste cada local desta fase para encontrar as caixas).

Time Trial

Durante o caminho, acione a caixa de "I" verde para poder concluir a fase e não deixe de pegar as caixas de tempo.



Area 51?

Gema Cinza: Destruir todas as caixas
2ª Gema Cinza: Chegar em primeiro lugar
Relíquia (Time Trial): Obrigatória



Apenas mais uma corrida de moto, as únicas diferenças são que você vai correr contra alienígenas em discos voadores e os carros de polícia vão vir a seu encontro, de frente! Outra coisa que é impossível não se notar é a escuridão, que pode esconder buracos e curvas perigosas. O segredo para se dar bem nesta fase é seguir pelo meio da pista, ou seja, em cima da linha amarela. Desta forma é possível você ver os trajetos da pista e não há buracos ou barreiras pelo meio da pista. Use todas as rampas que encontrar e não deixe de passar em cima das setas de aceleração. Para se orientar você pode contar com as luzes dos discos voadores e tentar fazer o mesmo trajeto que eles. Destruir todas as caixas é moleza, o problema é chegar em primeiro.

Time Trial

Você não pode deixar de destruir nenhuma das caixas de tempo e nem deixar de usar as setas de aceleração.



Rings of Power

Gema Cinza: Destruir todas as caixas
2ª Gema Cinza: Chegar em primeiro lugar
Relíquia (Time Trial): Obrigatória



Finalmente algo inovador e diferente, nesta fase você pode ter os mesmo objetivos da fase supracitada, chegar em primeiro lugar e destruir todas as caixas (ou estourar todos os balões). Para que esta fase seja completada, você terá de passar por todos os 30 arcos sem deixar de passar e nenhum. Haverá caixas de nitro e se você tocar nelas, já era! Para chegar em primeiro lugar é simples, mas vai exigir toda a sua especialidade em pilotagem de aviões (?). Quando passar pelo arco, aperte para que você pegue um super turbo (as asas do avião vão ficar soltando uma fumaça rosa), difícil vai ser controlar o avião, mas pegando o jeito é fácil e aperte X para que a nave perca velocidade.

Time Trial

Use o esquema de pegar velocidade nos arcos e tente não sair muito da rota, não é impossível, mas você vai penar um pouco.



GAME SHARK

CRASH BANDICOOT

Vidas infinitas - N. Sanity Beach	8009E538 6300
Vidas infinitas - Jungle Rollers	8009E59C 6300
Vidas infinitas - The Great Gate	8009E750 6300
Vidas infinitas - Boulders	8009E584 6300
Vidas infinitas - Upstream	8009E50C 6300
Vidas infinitas - Papu Papu	8009E0D0 6300
Vidas infinitas - Rolling Stones	8009E610 6300
Vidas infinitas - Hog Wild	8009E64C 6300
Vidas infinitas - Native Fortress	8009E7D0 6300
Vidas infinitas - Up The Creek	8009E6A0 6300
Vidas infinitas - Ripp Roo	8009E0E0 6300
Vidas infinitas - The Lost City	8009E6A4 6300
Vidas infinitas - Temple Ruins	8009E64C 6300
Vidas infinitas - Road To Nowhere	8009E620 6300
Vidas infinitas - Boulder Dash	8009E808 6300
Vidas infinitas - Sunset Vista	8009E818 6300
Vidas infinitas - Koala Kong	8009E198 6300
Vidas infinitas - Heavy Machinery	8009E828 6300
Vidas infinitas - Cortex Power	8009E77C 6300
Vidas infinitas - Generator Room	8009E54C 6300
Vidas infinitas - Toxic Waste	8009E4CC 6300
Vidas infinitas - Pinstripe	8009E190 6300
Vidas infinitas - The High Road	8009E5C0 6300
Vidas infinitas - Slippery Climb	8009E5F0 6300
Vidas infinitas - Lights Out	8009E508 6300
Vidas infinitas - Fumbling In The Dark	8009E5AC 6300
Vidas infinitas - Jaws Of Darkness	8009E778 6300
Vidas infinitas - Castle Machinery	8009E88C 6300
Vidas infinitas - Nitrus Brio	8009E1A0 6300
Vidas infinitas - The Lab	8009E52C 6300
Vidas infinitas - The Great Hall	8009E368 6300
Vidas infinitas - Dr. Neo Cortex	8009E0F8 6300

CRASH BANDICOOT 2:

CORTEX STRIKES

BACK

Joker Command	D0069948 ????
Turtle Woods	
Aperte L1 para 99 Fruit	D0069948 0004
Vidas infinitas	800AD64A 6300
Vidas infinitas	800AD648 0400
Masks infinitas	800AD5C8 0200
Super Jump	800AD58C FFFF
Snow Go	
Aperte L1 para 99 Fruit	D0069948 0004
Vidas infinitas	800AD6D8 6300
Vidas infinitas	800AD6DC 0400
Masks infinitas	800ADDF0 0200

Super Jump	800AD620 FFFF
Hang Eight	
Aperte L1 para 99 Fruit	D0069948 0004
Vidas infinitas	800AD618 6300
Vidas infinitas	800AD61C 0400
Masks infinitas	800AD3D0 0200
Super Jump	800AD560 FFFF
The Pits	
Aperte L1 para 99 Fruit	D0069948 0004
Vidas infinitas	800AD7A0 6300
Vidas infinitas	800AD7A4 0400
Masks infinitas	800AE8B8 0200
Super Jump	800AD6E8 FFFF
Crash Dash	
Aperte L1 para 99 Fruit	D0069948 0004
Vidas infinitas	800AD3C4 6300
Vidas infinitas	800AD3C8 0400
Super Jump	800AD30C FFFF
Ripper Roo Boss	
Vidas infinitas	800AD0C0 0400
Snow Biz	
Aperte L1 para 99 Fruit	D0069948 0004
Vidas infinitas	800AD8FC 6300
Vidas infinitas	800AD900 0400
Masks infinitas	800A1014 0200
Super Jump	800AD844 FFFF
Air Crash	
Aperte L1 para 99 Fruit	D0069948 0004
Vidas infinitas	800AD74A 6300
Vidas infinitas	800AD748 0400
Masks infinitas	800AE8C8 0200
Super Jump	800AD6EC FFFF
Bear It	
Aperte L1 para 99 Fruit	D0069948 0004
Vidas infinitas	800AD64C 6300
Vidas infinitas	800AD650 0400
Super Jump	800AD594 FFFF
Crash Crush	
Aperte L1 para 99 Fruit	D0069948 0004
Vidas infinitas	800AD520 6300
Vidas infinitas	800AD524 0400
Super Jump	800AD468 FFFF
Eel Deal	
Aperte L1 para 99 Fruit	D0069948 0004
Vidas infinitas	800AD688 6300
Vidas infinitas	800AD68C 0400
Masks infinitas	800ADAD0 0200
Super Jump	800AD5D0 FFFF
Vidas infinitas	800AD5D2 0009
K. Brothers Boss	
Masks infinitas	800A0B9C 0200
Plant Food	
Aperte L1 para 99 Fruit	D0069948 0004
Vidas infinitas	800AD4F4 6300
Vidas infinitas	800AD4F8 0400
Masks infinitas	800A0C0C 0200
Super Jump	800AD43C FFFF
Sewer or Later	
Aperte L1 para 99 Fruit	D0069948 0004
Vidas infinitas	800AD500 6300
Vidas infinitas	800AD504 0400
Super Jump	800AD448 FFFF
Road to Ruin	
Aperte L1 para 99 Fruit	D0069948 0004
Vidas infinitas	800AD6A8 6300
Vidas infinitas	800AD6AC 0400
Masks infinitas	800AD0C0 0200
Super Jump	800AD5F0 FFFF
Un-Bearable	
Aperte L1 para 99 Fruit	D0079948 0004
Vidas infinitas	800AD9B4 6300
Vidas infinitas	800AD9D8 0200
Super Jump	800AD91C FFFF
Bear Down	
Vidas infinitas	800AD740 0400
Tiny Boss	
Vidas infinitas	800ACF64 0400
Hangin' Out	

Aperte L1 para 99 Fruit	D0069948 0004
Vidas infinitas	800AD5A0 6300
Vidas infinitas	800AD5A4 0400
Masks infinitas	800ADCB8 0200
Super Jump	800AD4E8 FFFF
Diggin' It	
Aperte L1 para 99 Fruit	D0069948 0004
Vidas infinitas	800AD9FB 6300
Vidas infinitas	800AD9FC 0400
Masks infinitas	800A1110 0200
Super Jump	800AD840 FFFF
Cold Hard Crash	
Vidas infinitas	800AD9F0 0400
Masks infinitas	800A1104 0200
Super Jump	800AD834 FFFF
Ruination	
Vidas infinitas	800AD830 0400
Masks infinitas	800A0F44 0200
Super Jump	800AD774 FFFF
Bee-Having	
Vidas infinitas	800AD9A8 0400
Masks infinitas	800A10BC 0200
Super Jump	800AD8EC FFFF
N. Gin Boss	
Vidas infinitas	800AD104 0400
Piston It Away	
Vidas infinitas	800AD760 0400
Masks infinitas	800A19A0 0200
Super Jump	800AD6A4 FFFF
Rock It	
Vidas infinitas	800AD4EC 0400
Night Fight	
Vidas infinitas	800AD6C4 0400
Pack Attack	
Vidas infinitas	800AD4E8 0400
Spaced Out	
Vidas infinitas	800AD6D0 0400
Masks infinitas	800A0DEA 0200
Super Jump	800AD614 FFFF
N. Cortex	
Vidas infinitas	800ACFC0 0400

Códigos variados
 Todas as gemas cinzas e coloridas 8006CC28 FFFF
 8006CC2A FFFF 8 0 0 6 C C 2 C
 FFFF 8006CC2E FFFF
 Todos os cristais 8006CDA4 FFFF
 8006CDA6 FFFF
 8006CDA8 FFFF
 Note 3: Os códigos para Jump só funcionam em games salvos.
 Note 4: Combine os códigos "Todos os cristais" com "Todas as gemas cinzas e coloridas" para acessar o final verdadeiro em que você destrói Cortex Vortex. O código "Ter todos os cristais" requer que você derrote cada chefe para que você entre nas Warp Rooms.

CRASH BANDICOOT 3: WARPED

(Codes Made & Tested on 2.3 Version Game Shark)

99 vidas	D005BEEC F64C
	800B5D48 6300
	D005BEEC F64C
	80068F58 6300
Todas as habilidades	80069178 00FF
Todas as gemas	80068FB0 FFFF
	80068FB2 FFFF
	80068FB4 FFFF
	80068FB6 FFFF
Todas as reliquias	800691B4 FFFF
	800691B6 FFFF
	800691B8 FFFF
Todos os cristais	8006912E FFFF
	80069130 FFFF

GAMERS Especial

Números Atrasados



Cód.: GE 12 - Cada R\$ 3,80



Cód.: GE 25 - Cada R\$ 2,90



Cód.: GE 26 - Cada R\$ 2,90



Cód.: GE 27 - Cada R\$ 2,90



Cód.: GE 28 - Cada R\$ 3,40



Cód.: GE 29 - Cada R\$ 3,40



Cód.: GE 30 - Cada R\$ 3,50

Complete sua Coleção



Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

- Cód.: GE 12 - Cada R\$ 3,80 ()
 Cód.: GE 25 - Cada R\$ 2,90 ()
 Cód.: GE 26 - Cada R\$ 2,90 ()
 Cód.: GE 27 - Cada R\$ 2,90 ()
 Cód.: GE 28 - Cada R\$ 3,40 ()
 Cód.: GE 29 - Cada R\$ 3,40 ()
 Cód.: GE 30 - Cada R\$ 3,50 ()

Nome: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____ Cep: _____

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (011) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.



PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA.
LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS
LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO
GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS.

PROGAMES

Lojas Franquiadas

SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 - Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Cons. Moreira de Barros, 314 - Baixos - Tel.: (011) 299-6454
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039
V. OLÍMPIA - R. M. Jesuino Cardoso, 584 - Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Praça Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190
POMPÉIA - R. Desembargador d'Ávila, 115 - Tel.: (011) 3862-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 6693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
JD. BRASIL - Av. Julio Buono, 1486 - Tel.: (011) 201-0373
PENHA - Rua Capitão Avelino Carneiro, 457 - Tel.: (011) 6942-0816
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 - Tel.: (011) 208-3033
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel.: (011) 4076-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel.: (011) 7085-2701 - (B.VISTA)
OSASCO - R. Palestina, 1650 - Tel.: (011) 7203-3185 - (MUNHOZ JR)
RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 - Tel.: (014) 422-4019
S. J. dos CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - Av. Rodrigues Alves, 256 - Tel.: (014) 322-2424 (CENTRO)
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 - Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel.: (019) 434-7179
SALTO - R. Itapirú, 158 - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel.: (015) 231-9740
S.J. do RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118 - S/L - Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 - Tel.: (019) 442-4475
CAMPINAS - R. Com. Querubim Uriel, 131 Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)
CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEIXEIRA)

BAHA

SALVADOR - Ladeira do Açupe, 2A - Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)

BRASILIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BL - E. Loja - 64 - Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 - Tel.: (085) 267-3684 - (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L. 130 - Tel.: (035) 421-7693

SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 Loja 15 - Tel.: (035) 331-1683

PARAIBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)

CURITIBA - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEVÊ)

CURITIBA - Av. Rep. Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)

S. J. dos PINHAIS - Av. Rui Barbosa, 9295 - Tel.: (041) 382-7785

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 - Tel.: (021) 596-2111

ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - Tel.: (021) 462-0657

BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria, 459 - Tel.: (021) 266-7079

TJUCA - Rua Pinto de Figueiredo, 42 S/L - Tel.: (021) 569-9043

BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.: (021) 564-3608

NILÓPOLIS - R. Ant. José Bittencourt, 124 - Tel.: (021) 691-0417

CAMPO GRANDE - R. do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-9194

LARGO DO MACHADO - R. do Catete, 311-L. 117 - Tel.: (021) 557-1141

COPACABANA - Av. N. Sra Copacabana, 680-2º S S - L - B - Tel.: (021) 547-2644

NITERÓI - R. Mariz e Barros, 351 - Tel.: (021) 610-3786 (ICARAI)

PETRÓPOLIS - Bauhaus Expansão L. 06 - Tel.: (024) 231-4071

BARRA - Av. das Américas, 7707-L. 104-BL01 - Tel.: (021) 438-8317 (Shop. Millennium)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. Simplício A. Carvalho, 908 - Tel.: (051) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L - Tel.: (048) 233-2188 (TRINDADE)

SERGIPE

ARACAJU - Av. Barão do Maruíim, 943 - Tel.: (079) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

Informações sobre Franchising

RETRO
AVENGERS

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444 / 831-0444



RETRO AVENGERS



Retroavengers

Preservando a cultura gamer!

Scans: [crimsonphoenix](#)

Edição: [anderbass](#)

Revista: [evil_arthas](#)



Esse trabalho é gratuito e distribuído de maneira digital na internet.

Se você pagou por ele, foi enganado! Denuncie!

<http://retroavengers.blogspot.com.br/>



para doações entre em contato através do email retroavengers@gmail.com

