



**LEGO Star Wars II:
The Original Trilogy**
PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

LEGO Star Wars II The Original Trilogy

autor: Krzysztof „Lordareon” Gonciarz

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

SPIS TREŚCI

Wstęp	4
Story Mode - Episode IV	5
Secret Plans	5
Through the Jundland Wastes	7
Mos Eisley Spaceport	11
Rescue The Princess	14
Death Star Escape	16
Rebel Attack	20
Story Mode - Episode V	22
Hoth Battle	22
Escape from Echo Base	24
Falcon Flight	26
Dagobah	27
Cloud City Trap	31
Betrayal Over Bespin	35
Story Mode - Episode VI	37
Jabba's Palace	37
The Great Pit of Carkoon	41
Speeder Showdown	44
The Battle of Endor	47
Jedi Destiny	50
Into the Death Star	52
Freeplay Mode – Episode IV	53
Secret Plans	53
Through the Jundland Wastes	59
Mos Eisley Spaceport	64
Rescue the Princess	71
Death Star Escape	76
Rebel Attack	80
Freeplay Mode – Episode V	84
Hoth Battle	84
Escape from Echo Base	88
Falcon Flight	93
Dagobah	97
Cloud City Trap	101
Betrayal Over Bespin	105
Freeplay Mode – Episode VI	110
Jabba's Palace	110
The Great Pit of Carkoon	114
Speeder Showdown	118
The Battle of Endor	121
Jedi Destiny	126
Into the Death Star	131
Bounty Hunter Missions	135
Bonusy	139

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

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.

www.gry-online.pl



Wstęp

Oto przed tobą kompletne kompendium wiedzy na temat LEGO Star Wars II, gry z jednej strony dość prostej, ale z drugiej najeżonej sekretami i odblokowanymi dodatkami, do których trzeba wiedzieć jak się zabrać. Zaczynamy od pełnego omówienia Story Mode, tak by od razu wyeliminować wszystkie możliwe problemy z występującymi w grze zagadkami. W celach praktycznych zagadnienie uzyskiwania statusu True Jedi w tym trybie przeniesiono do drugiej części, poświęconej odkrywaniu wszystkich tajemnic poszczególnych poziomów (głównie dotyczy to trybu Freeplay). Na końcu omówione zostały bonusowe poziomy i mini-gry, do których dostęp uzyskujemy po pewnym czasie zabawy.

Kilka uwag natury ogólnej:

- Z braku lepszych pomysłów, miejsca których używają postacie wyposażone w Blaster do wybijania się w powietrze z użyciem haka nazywamy w poradniku „tarczami”;
- Bomby Łowców Nagród zgodnie z oryginałem nazywane są Detonatorami;
- Tam, gdzie to szczególnie istotne, kładziemy na to nacisk, ale ogólnie zapamiętać musisz, że grając w LSW2 obowiązuje zasada „używać wszystkiego, niszczyć wszystko”. Zagadki nie należą do najtrudniejszych, ale wymagają spostrzegawczości.
- Staraj się przez większość czasu sterować postacią Jedi, gdyż zazwyczaj mają one o wiele szersze pole manewru od pozostałych bohaterów.
- Nie zaprzataj sobie głowy Minikitami podczas gry w Story Mode. 90% części i tak wymaga podejścia do poziomu we Freeplay’u. Aby się do niego tak naprawdę dostać, potrzebować będziesz Ciemnego Jedi oraz Łowcy Nagród.



Nam się udało – teraz kolej na Ciebie.

Story Mode - Episode IV

S e c r e t P l a n s

Ułóż dwie sterty klocków przed tobą, by otworzyć drzwi. Przejdź przez korytarz i wspólnie z drugą postacią użyj dwóch dźwigni po obu stronach bramy. Pokonaj kilka fal szturmowców i idź za pozostałymi rebeliantami. Dwukrotnie użyj haka, by dostać się na samą górę pomieszczenia, po czym poskładaj leżące tam klocki. Wysunie się kładka, przejdź po niej.



Przed tobą Vader – nie możesz mu jednak nic zrobić. Unikając ognia szturmowców, użyj wszystkich czterech dźwigni w korytarzu i wysadź jeden z pojemników, które pojawią się obok mrocznego Jedi. Przejdź dalej i pomóż kolejnym rebeliantom odeprzeć szturmowców. Otwierając dźwigniami okienko po prawej zobaczysz klasyczną scenę „duszenia” w wersji LEGO.



Gdy dotrzesz do ciemnego pomieszczenia, przesunij obie skrzynie na wgłębienia w podłodze. Z drzwi wyłoni się kilku szturmowców. Pokonaj ich, po czym dołącz do droidów w głębi korytarza. Przejmij kontrolę nad 3PO i użyj panelu na ścianie. Po krótkiej scenie przejmij R2 i użyj kolejnego panelu.



W dużej sali przełącz się na Antillesa i użyj dźwigu (patrz na cień wysięgnika), by z jego pomocą pozbyć się szturmowców w głębi ekranu. Żołnierz otworzy kładkę, po której reszta postaci będzie mogła przejść dalej. Ty zostań jednak w dźwigu i wykorzystaj go by przetransportować 3PO na drugą stronę. Przejmij go, by otworzyć drzwi za pomocą panelu.



Pokonaj kolejne fale szturmowców, a gdy przejdiesz w głąb korytarza, użyj klocków by stworzyć przejście przez lukę w podłodze. Powtórz to samo kawałek dalej, a dojdiesz do szalup ratunkowych. Najpierw użyj R2 do otwarcia drzwi po lewej, po czym przełącz dźwignię, która się za nimi znajduje. Teraz ponownie przejmij R2 i otwórz środkowe drzwi – zobaczysz kąpiących się szturmowców. Pokonaj ich i użyj dźwigni za nimi. Uruchomi to panel dla 3PO po prawej. Użyj go, po czym wjedź do kapsuły R2 i uaktywnij panel który tam znajdziesz.

Through the Jundland Wastes

Kieruj się w prawą stronę. Zniszcz stertę brązowych klocków, by otworzyć przejście. Idź po kładce i przez wąwóz, a gdy dojdiesz do piaskowego zbocza, z którego atakować cię będą Tuskeni, jako Ben użyj Mocy na leżącej obok, zniszczonej kapsule, by umożliwić wam wejście na górę.



Gdy będziesz w następnej sekcji poziomu, wyeliminuj trzech stojących na półce skalnej Tuskenów i złóż leżące na ziemi klocki. Powstałą skrzynię przesun tak, byś mógł wskoczyć z niej na wspomnianą półkę. Dojdiesz do Sandcrawlera, wielkiego pustynnego pojazdu. Zniszcz wszystko w okolicy by pozbierać monety, po czym ułóż z klocków leżących przy tylnej gąsienicy tarczę, z której Luke może wystrzelić się z pomocą haka. Użyj Bena, by otworzyć klapę w Sandcrawlerze (screen) i używając haka dostań się na nią młodym Skywalkerem. Przełącz dźwignię i powtórz operację z wyższą platformą, wpierw otwierając ją Mocą a następnie wskakując z użyciem haka i używając dźwigni. W końcu znajdziesz się na dachu pojazdu.

