

# LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues

## PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# **LEGO**

# **Indiana Jones 2**

# **The Adventure Continues**

**autor: Michał „Wolfen” Basta**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

Producent Traveller's Tales, Wydawca LucasArts, Wydawca PL Cenega  
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

## Spis treści

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Porady ogólne</b>	<b>4</b>
<b>Opis przejścia</b>	<b>5</b>
Kryształowa Czaszka Akt I	5
Kryształowa Czaszka Akt II	29
Kryształowa Czaszka Akt III	54
Gorączka na brzegu rzeki (bonus)	64
Poszukiwacze Zaginionej Arki	79
Rzeź na rynku	80
Świątynia Zagłady	103
Ostatnia Krucjata	131
<b>Klocki</b>	<b>157</b>
Kryształowa Czaszka Akt I	157
Kryształowa Czaszka Akt II	166
Kryształowa Czaszka Akt III	175
Poszukiwacze Zaginionej Arki	184
Świątynia Zagłady	193
Ostatnia Krucjata	202
<b>Postacie</b>	<b>211</b>
Kryształowa Czaszka Akt I	211
Kryształowa Czaszka Akt II	215
Kryształowa Czaszka Akt III	218
Poszukiwacze Zaginionej Arki	221
Świątynia Zagłady	225
Ostatnia Krucjata	228
<b>Pojazdy</b>	<b>232</b>
Kryształowa Czaszka Akt I	232
Kryształowa Czaszka Akt II	234
Kryształowa Czaszka Akt III	236
Poszukiwacze Zaginionej Arki	238
Świątynia Zagłady	240
Ostatnia Krucjata	242

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](http://www.gry-online.pl)





## Wprowadzenie

Poradnik do gry *LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues* zawiera wszystko, co jest niezbędne do ukończenia każdego z sześciu aktów na 100%. Poradnik został podzielony na kilka części. Pierwszą stanowią informacje ogólne, czyli wskazówki ułatwiające rozgrywkę. Druga część to obszerny opis przejścia, w którym na czynniki pierwsze rozłożono wszystkie poziomy. W każdym akcie opisano na początku 5 misji fabularnych, a potem wszystkie bonusowe. Kolejny rozdział został poświęcony klockom, zbieranym w czasie wędrówki po mapach. W sumie na każdy akt przypada po 30 takich elementów. Na koniec opisano wszystkich bohaterów i maszyny do odblokowania w czasie gry.

**Michał „Wolfen” Basta**

## Porady ogólne

- Staraj się zawsze zbierać jak najwięcej monet. Aby to zadanie uczynić jak najbardziej efektywny, niszczone dosłownie wszystkie przedmioty, które staną ci na drodze. Większość z nich zostawia po sobie sporo monet, przydatnych przy zakupie postaci, pojazdów czy klocków.
- Aby zaliczyć akt w 100% musisz: przejść każdy etap ze statusem prawdziwego poszukiwacza, zakupić wszystkie klocki, postaci i pojazdy oraz zbudować obiekt ze wszystkich skrzyń ze skarbami, które zdobywasz w poziomach bonusowych.
- Pamiętaj, że każdy z bohaterów posiada inne zdolności. Postacie żeńskie potrafią wysoko skakać, niektórzy świetnie naprawiają zepsute maszyny, a inne specjalizują się w strzelaniu lub kopaniu w ziemi.
- W etapach z pojazdami natkniesz się na trzy rodzaje kul. Zielone pozwalają ci wyżej skakać, czerwone znacznie przyspieszają twoją maszynę, natomiast niebieskie dotyczą tylko maszyn z bronią pokładową. Po ich zabraniu możesz przez krótki okres czasu prowadzić bardzo intensywny ostrzał.
- W każdym akcie możesz rozegrać kilka wyścigów (na ogół parę naziemnych i jeden powietrzny), które dają dostęp do nowych postaci oraz pojazdów.
- Jeśli będziesz potrzebował większej ilości gotówki, to pamiętaj, że zawsze możesz powtórzyć kilkakrotnie któryś z poziomów superpremi (w każdym akcie do odblokowania takiego etapu konieczne jest zebranie 10 skrzyń ze skarbami, które otrzymujemy w bonusowych zadaniach). Każdorazowe przejście takiego etapu zwiększa budżet o 1,000,000 monet.
- Pamiętaj, że kupowanie klocków daje ci dostęp do różnych dodatków. Niektóre z nich są jedynie pewnym urozmaiceniem (na przykład maski na twarze bohaterów), ale inne (mnożniki monet, nieśmiertelność) mogą znacznie ułatwić rozgrywkę.

# Opis przejścia

## Kryształowa Czaszka Akt I

### Rzeź w Hangarze



Zanim przystąpisz do wykonywania tej misji, podejź do niebieskiej skrzynki pocztowej stojącej z prawej **[1]**. Uderz w nią i podnieś banana, który się pojawi. Przejdź w prawo i rzuć banana małpie **[2]**, siedzącej na drzewie. Kiedy ta odrzuci ci klucz, podejź do mechanizmu przy szlabanie i użyj klucza, aby go aktywować. Następnie wejź do pociągu.



Po znalezieniu się w hangarze podejź do pudła stojącego na górze **[1]**, podnieś je i postaw je na zielonym polu **[2]** przy skrzyniach.



Wskocz na skrzynie i użyj bicia, aby namierzyć uchwyt przy lampie **[1]**. Kiedy znajdziesz się w górze, przeskocz na skrzynie z prawej i przepchnij zielone pudło z klockami **[2]** w lewą stronę.





Kiedy klocki spadną na podłogę, stwórz z nich uchwyt **[1]**, dzięki czemu na górę będzie mogła wejść druga postać. Przejdź w prawo i zniszcz duże opakowanie stojące na dole ekranu **[2]**.



Podnieś znajdujące się w środku pudło i przenieś je na zielone pole **[1]** przy dużej skrzyni. Następnie udaj się w prawo i na górę, gdzie znajdziesz kolejną dużą skrzynię **[2]**.



Ją również zniszcz, a pudło przenieś na drugie zielone pole. Następnie zniszcz wysoką skrzynię **[1]**, znajdującą się między polami. Poskładaj leżące z obu stron klocki, dzięki czemu stworzysz robota. Musisz go jeszcze aktywować. Zmień Indianę na Maca i wyceluj pistoletem w tarczę **[2]** na skrzyni z prawej.



Kiedy otworzy się skrzynia, wyjmij z niej łaskę, przytwierdź do jednego z dwóch świecących miejsc przed robotem i wyceluj snop światła w tarczę robota [1]. Zmień postać i drugą łaskę ustaw identycznie, tylko na drugim świecącym punkcie. Po ożywieniu robota i doprowadzeniu do eksplozji podnieś butelkę z wodą, leżącą na lewo od skrzynki z łaskami i rzuć nią w płomień [2]. Powtórz operację jeszcze raz, aby uporać się z pożarem na dobre.



Zbuduj z klocków, które zostały po robocie, podest i przeskocz do lokacji z prawej strony skrzyż. Użyj pistoletu Maca na tarczy [1]. Otworzy się pojemnik z trzema dzidami, które musisz rzucić w trzy punkty na skrzyniach przed tobą [2].



Dzięki temu będziesz mógł po dzidach [1] dostać się na górę. Zepchnij zielony pojemnik [2] na dół ekranu.