

LEGO Piraci z Karaibów

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

LEGO

Piraci z Karaibów

autor: Szymon „Hed” Liebert

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

[Kup książkę](#)

S p i s t r e ś c i

Wprowadzenie	3
Postacie	4
Złote klocki	6
Czerwone kapelusze	7
Kody	9
Klątwa Czarnej Perły	10
Port Royale – opis przejścia	10
Port Royale – butelki	14
Tortuga – opis przejścia	17
Tortuga – butelki	22
Czarna Perła atakuje – opis przejścia	25
Czarna Perła atakuje – butelki	31
Nora przemytników – opis przejścia	33
Nora przemytników – butelki	39
Isla de Muerta – opis przejścia	41
Isla de Muerta – butelki	48
Skrzynia umarlaka	50
Pelegosto – opis przejścia	50
Pelegosto – butelki	56
Dotyk przeznaczenia – opis przejścia	58
Dotyk przeznaczenia – butelki	64
Tajemnica Holendra – opis przejścia	66
Tajemnica Holendra – butelki	72
Isla Cruces – opis przejścia	74
Isla Cruces – butelki	79
Kraken – opis przejścia	81
Kraken – butelki	87
Na krańcu świata	89
Singapur – opis przejścia	89
Singapur – butelki	94
Skrzynia Davy’ego Jonesa – opis przejścia	96
Skrzynia Davy’ego Jonesa – butelki	102
Wybór Norringтона – opis przejścia	104
Wybór Norringтона – butelki	109
Trybunał braci – opis przejścia	111
Trybunał braci – butelki	117
Wir – opis przejścia	119
Wir – butelki	126
Na nieznanach wodach	128
Serce Londynu – opis przejścia	128
Serce Londynu – butelki	136
Zemsta Królowej Anny – opis przejścia	138
Zemsta Królowej Anny – butelki	144
Zatoka Whitecap – opis przejścia	146
Zatoka Whitecap – butelki	152
Hiszpańskie dziedzictwo – opis przejścia	154
Hiszpańskie dziedzictwo – butelki	160
Źródło wiecznej młodości – opis przejścia	162
Źródło wiecznej młodości – butelki	168

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 GRYOnline.pl.

www.gry-online.pl



Wprowadzenie

Życie pirata to przygody, szalone podróże, szukanie skarbów i walka z żołnierzami. Każdy z tych aspektów znalazł odzwierciedlenie w grze *LEGO: Piraci z Karaibów*. Produkcja studia Traveller's Tales jest wypełniona po brzegi atrakcjami, pułapkami, zagadkami, wyzwaniem oraz sekretnymi przedmiotami. Jak znaleźć je wszystkie? Poniższy poradnik daje odpowiedź na to pytanie.

W poradniku znajdziecie informacje o najważniejszych postaciach i ich umiejętnościach, a także złotych klockach, które otwierają dostęp do sekretnych zakamarków. Nie zapomnieliśmy też o czerwonych kapeluszach, czyli specjalnych modyfikatorach dających przydatne bonusy, oraz kodach do odblokowania kilku trudno dostępnych postaci.

Najważniejszą częścią tekstu jest oczywiście kompletny opis przejścia całej kampanii. Znajdziecie w nim szczegółowe rozwiązania wszystkich zagadek oraz lokalizację każdej z dwustu butelek ze statkami. W ten sposób poznanie wszystkich sekretów piratów stanie się bezproblemowe. Wszystkim graczom życzymy wielu udanych przygód.

Szymon „Hed” Liebert (www.gry-online.pl)

P o s t a c i e



Postacie **odblokowujemy po przejściu poziomów**. Żeby znaleźć wszystkie kończymy więc kampanię.

Ważne jest to, że wielu bohaterów musimy **dodatkowo kupić w porcie po odblokowaniu ich**. Większość z nich wałęsa się po różnych zakamarkach naszej siedziby głównej. Podbiegamy do nich i używamy wskazanego klawisza (**domyślnie: B**).

Dobrym pomysłem jest **odblokowanie Czarnobrodego** (patrz opis poniżej), a następnie **rozwalenie drzwi do tawerny** (w lewej części portu, tam, gdzie znajdziemy Czarnobrodego). W tym pomieszczeniu pojawi się sporo bohaterów do kupienia – wystarczy zniszczyć stoły. Na ścianie czeka nas kolejna ciekawostka – przeglądarka materiałów graficzne na temat gry.

Żeby kupić wszystkie postacie potrzeba sporo pieniędzy – we wzbogaceniu się pomoże mnożnik walutowy, który zdobędziemy za odkrycie i kupienie jednego z **czerwonych kapeluszy**.



Postacie, które nie chcą zostać kupione trzeba wyzwać na pojedynek – po prostu atakujemy je mieczem i walczymy. Niestety, to czasami trudne i irytujące, bo przeciwnicy mają tendencję do uciekania.



Własną postać stworzymy w lewej części portu, za miejscem, w którym zwykle waleśa się Czarnobrody. Musimy najpierw podnieść most przed bajorkiem – konstruujemy przęsła ze złotych elementów. Później używamy mechanizmu beczką, aby podnieść most. Następnie przejeżdżamy kolejną beczką po nim i aktywujemy drugi mechanizm (przed budynkiem, na molo). [1] Wbiegamy do środka i szukamy drogi na górę – tu łapiemy za dwie liny jednocześnie. [2]

Poniżej prezentujemy listę postaci **wymaganych do odkrycia wszystkich sekretów na poziomach**. Potraktujcie to jako „drużynę marzeń” do trybu dowolnego, w którym odkrywamy sekretne butelki i zbieramy punkty.

1. **Pies** – odblokowujemy go w jednym z pierwszych poziomów. Potrafi wykopać skarb i precyzyjnie się przesuwać przez kwadratowe przejścia w ścianach.
2. **Jack Sparrow** – jest z nami prawie od samego początku. Potrafi skorzystać z mechanizmu na hak, aktywować przełączniki mieczem, a także odkrywać skarby kompasem.
3. **Pan Gibbs** – odblokowujemy go w jednym z pierwszym poziomów. Potrafi naprawiać zepsute elementy (czerwone, pulsujące klocki).
4. **Marty** – odblokujemy go w początkowej części kampanii. Pirat jest wyposażony w dużą strzelbę, którą można niszczyć srebrne klocki.
5. **Billy** – odblokujemy go w połowie kampanii. Jak każdy pirat-upiór, Billy potrafi chodzić po dnie akwenów i przenikać przez glony.
6. **Wytatuowany Pirat** – odblokujemy go w połowie kampanii. To siłacz, który poradzi sobie z wszelkimi pomarańczowymi drążkami.
7. **Syrena** – odblokujemy ją dopiero w ostatnim filmie. Potrafi rozbijać szklane elementy.
8. **Czarnobrody** – odblokujemy go po przejściu całej gry. Następnie trzeba znaleźć go w porcie – jest w lewej części, do której dostaniemy się za złote klocki. Szukamy go za bajorkiem po lewej. Żeby go odblokować musimy stoczyć z nim pojedynek. Cena za tego osobnika jest niemałą (500 tysięcy!), ale w zamian dostaniemy moc rozbijania czerwono-czarnych klocków.

Z ł o t e k l o c k i



Złote klocki to specjalne **nagrody**, które zdobywamy na różne sposoby. Są one wymagane do odblokowania pewnych osiągnięć/trofeów. Najciekawsze jest jednak to, że **otwierają dostęp do wielu bonusów w porcie**, w tym do specjalnego poziomu.

Za pewną liczbę kostek możemy odblokować lewą i prawą stronę Portu (nowe lokacje!), a także zbudować wiele ciekawych obiektów (w tym maszynę do tworzenia własnych postaci – jest w lewej stronie portu). Odblokowanie wszystkich części bazy jest wymagane do kupienia każdej z postaci.

W sumie w grze występuje 85 złotych klocków. Po jednym klocku otrzymamy za:

- **Ukończenie poziomu w trybie fabularnym.** 20 klocków.
- Osiągnięcie tytułu „**prawdziwego pirata**” na każdym poziomie. Zdobędziemy go po zebraniu odpowiedniej ilości klocków, czyli wypełnieniu paska pokazywanego na górze ekranu podczas gry. Żeby to zrobić **rozwalamy wszystkie obiekty** i **zbieramy co się da**, a także uważamy, aby **nie ginąć zbyt często**. 20 klocków
- Zebranie **wszystkich butelek ze statkami** na danym poziomie. Lokalizacja każdej z nich została opisana w tym poradniku. 20 klocków.
- Znalezienie **wszystkich obiektów z kompasu Jacka Sparrowa na danym poziomie**. Podążając za celem misji i znajdując wszystkie sekrety nie powinniśmy mieć z tym problemów. 20 klocków.

Dodatkowe kostki znajdziemy:

- **1 złoty klocek** pojawi się w porcie, gdy zbierzemy wszystkie butelki za dany film. To oznacza, że w sumie możemy w ten sposób otrzymać 4 złote klocki.
- Po zebraniu 84 klocków będziemy mogli **zbudować pewien obiekt w lewej części Portu** i w ten sposób otworzymy drogę do **specjalnego poziomu**. Ukończenie go gwarantuje ostatni złoty klocek. 1 klocek.

C z e r w o n e k a p e l u s z e

Czerwone kapelusze to specjalne **modyfikatory**, kody, drobne oszustwa i bonusy – **każdy z nich znajdziemy w Porcie za pewną kwotę** (od kilku do kilkuset tysięcy). Kapelusze trzeba odnaleźć w różnych zakamarkach Portu i kupić. W zamian za to otrzymujemy przydatne wspomagacze.

Poniżej znajduje się lista 20 dodatków tego typu.

- **Kapelusz 1 – Przebrania** – 25,000 kostek. Po zdobyciu 8 złotych klocków otwieramy bramę na prawo w porcie. W lokacji z wieżą przeskakujemy na krawędź z prawej i wysadzamy dynamit.
- **Kapelusz 2 – Szybkie kopanie** – 50,000 kostek. Po zdobyciu 24 złotych klocków udajemy się na lewą stronę portu i odbudowujemy obiekt koło jeziora. Wjeżdżamy beczką na mechanizm i podnosimy most. Kapelusz pojawi się po drugiej stronie z prawej.
- **Kapelusz 3 – Szybkie naprawianie** – 75,000. W prawej części Portu musimy naprawić zepsutą dźwignię.
- **Kapelusz 4 – Szybkie budowanie** – 125,000. Gdy zdobędziemy 32 złote klocki przechodzimy nas prawą część lokacji i budujemy złoty obiekt przed wieżą. Używamy mechanizmu.
- **Kapelusz 5 – Dodatkowe przełączanie** – 100,000. W lewej części portu niszczymy srebrną bramę na balkonie budynku (brama z czaszką).
- **Kapelusz 6 – Skarby postaci** – 150,000. W lewej części portu wchodzimy do budynku po prawej (bar). Niszczymy srebrne beczki za barem.
- **Kapelusz 7 – Ratunek przed upadkiem** – 175,000. W lewej części portu strzelamy do trzech celów na budynku z barem.
- **Kapelusz 8 – Magnes na skarby** – 225,000. W centralnej części portu dostajemy się na południową plażę. Tu budujemy zamek ze złotych klocków (po lewej) i rozwalamy go.
- **Kapelusz 9 – Oddychanie pod wodą** – 250,000. W centralnej części portu rozwalamy srebrne łańcuchy pod wodą (strzelając z góry lub spod wody, co potrafi np. Jacoby).
- **Kapelusz 10 – Regeneracje serc** – 275,000. Gdy zdobędziemy 24 złote klocki udajemy się na południową plażę w centralnej części portu. Budujemy zamek z prawej strony ze złotych klocków, a potem roztrzaskujemy go.
- **Kapelusz 11 – Wykrywacz Czerwonych Kapeluszy** – 300,000. W prawej części portu korzystamy z kompasu Jacka, aby znaleźć kapelusze. Pojawią się kwiatki – niszczymy je.
- **Kapelusz 12 – Wykrywacz butelek** – 400,000. W środkowej części portu udajemy się na południową plażę i gonimy kraba aż się zmęczy. Gdy pozwoli na siebie wziąć, jedziemy nim na kamień.