



**LEGO Indiana Jones:  
The Original Adventures**  
PORADNIK DO GRY

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

# **LEGO**

# **Indiana Jones**

# **The Original Adventures**

**autor: Marcin „Del” Łukański**

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

## Spis treści

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Wstęp</b>	3
<b>Uniwersytet</b>	4
<b>Poszukiwacze Zaginionej Arki</b>	<b>5</b>
<b>Chapter 1 – The Lost Temple</b>	5
<b>Chapter 2 – Into the Mountains</b>	12
<b>Chapter 3 – City of Danger</b>	19
<b>Chapter 4 – The Well of Souls</b>	26
<b>Chapter 5 – Pursuing the Ark</b>	34
<b>Chapter 6 – Opening the Ark</b>	40
<b>Świątynia Zagłady</b>	<b>45</b>
<b>Chapter 1 – Shanghai Showdown</b>	45
<b>Chapter 2 – Pankot Secrets</b>	50
<b>Chapter 3 – The Temple of Kali</b>	58
<b>Chapter 4 – Free the Slaves</b>	63
<b>Chapter 5 – Escape the Mines</b>	71
<b>Chapter 6 – Battle on the Bridge</b>	73
<b>Poszukiwacze Świętego Grala</b>	<b>78</b>
<b>Chapter 1 – The Hunt for Sir Richard</b>	78
<b>Chapter 2 – Castle Rescue</b>	84
<b>Chapter 3 – Motorcycle Escape</b>	90
<b>Chapter 4 – Trouble in the Sky</b>	94
<b>Chapter 5 – Desert Ambush</b>	100
<b>Chapter 6 – Temple of the Grail</b>	104
<b>Sekrety</b>	<b>111</b>
<b>Ukryte postacie z Gwiezdných Wojen</b>	111
<b>Sekretne Poziomy</b>	114
<b>Bonusy</b>	115
<b>Kody</b>	117

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



## W s t ę p

Witam wszystkich w poradniku do gry *LEGO Indiana Jones: The Original Adventures*. Poza ogólnymi poradami znajdziecie tu pełny opis przejścia wszystkich rozdziałów kampanii.

Pierwsza część poradnika dotyczy „bazy wypadowej”, czyli uniwersytetu.

Druga (główna) część poradnika to szczegółowy opis przejścia gry wraz z rozwiązaniem wszelkich zagadek, na które natrafi gracz.

Na samym końcu przedstawiłem sposób odblokowania ukrytych postaci, dodatkowych etapów, spis kodów oraz listę możliwych do zdobycia bonusów.

Życzę miłej zabawy!

**Marcin „Del” Łukański**

## U n i w e r s y t e t

Każdą grę (poza pierwszym uruchomieniem) rozpoczniemy na terenie uniwersytetu. Stanowi on swoistą „bazę wypadową”. To właśnie tu wybierzemy misję, w której chcemy wziąć udział, obejrzymy nasze statystyki, odblokowane przerywniki filmowe, kupimy nowych bohaterów czy stworzymy własnego ludzika LEGO. Poniżej przedstawiam wszystkie lokacje dostępne na uniwersytecie.



**Hala główna** – to właśnie tu rozwieszono są trzy wielkie mapy. Podchodząc do każdej z nich, możemy wybrać tryb gry oraz konkretną misję, którą chcemy przejść. W komnacie tej są również wyświetlane główne statystyki każdej z kampanii.

**Mailroom** – w tym pokoju możemy wykupić różne bonusy, które zdobyliśmy, grając w trybie Story lub Free mode. Za każdy z nich musimy zapłacić.

**Library** – w bibliotece możemy kupić nowe postacie, których użyjemy później w trybie Free mode, aby dotrzeć do wcześniej niedostępnych miejsc.

**Classroom** – to miejsce przyda się, jeśli chcemy odblokować daną postać lub konkretny bonus, a nie chcemy tracić czasu na poszukiwania. Na tablicy możemy wpisywać różne kody.

**Indy's Office** – biuro Indiany. Jeśli odblokowaliśmy wystarczającą ilość postaci, możemy zebrać pięć skrzyń, które – ułożone na samym środku – pozwolą zdobyć specjalny klucz. Jedna skrzynia znajduje się za szkłem (musimy użyć krzyku Willie, aby je zbić). Druga skrzynia znajduje się na wysokiej półce – wskoczyć tam mogą tylko charaktery płci żeńskiej. Trzecią odnajdziemy, gdy odczytamy hieroglify, używając postaci z książką (np. ojca Indiany). Czwartą znajdziemy, gdy zaktywujemy pomnik po prawej stronie – potrzebna jest do tego postać klasy Thuggee (można ją kupić w sklepie). Piątą i ostatnią skrzynię odkryjemy za metalowymi tarczami z lewej strony pomieszczenia. Musimy wykupić w sklepie żołnierza z wyrzutnią rakiet i strzelić w tarcze, aby odsłoniły ostatnią skrzynię.

**Theatre** – w tym miejscu obejrzymy wszystkie odblokowane przerywniki filmowe z trybu Story.

**Artefact Room** – tutaj możemy sprawdzić nasze statystyki z każdej misji kampanii. W pokoju artefaktów możemy również użyć klucza, który zdobyliśmy w biurze Indiany. Na samym środku pojawią się wtedy trzy studnie, które zaprowadzą nas do trzech sekretnych etapów (pod warunkiem, że je wcześniej odblokowaliśmy).

**Art Room** – w tym pokoju stworzymy własnego ludzika LEGO. Możemy wybierać z pokaźnej liczby kolorowych części.

# Poszukiwacze Zaginionej Arki

## Chapter 1 – The Lost Temple



Po lewej stronie zobaczysz zakopaną złotą głowę. Zmień postać na Satipo i wykop ją (przytrzymaj klawisz J). Obok zobaczysz też drabinę. Wskocz na wiszącą obok lianę, co spowoduje otwarcie drogi na górę. Możesz tam zebrać kilka monet i poćwiczyć skoki na biczu (klawisz J na lekko podświetlonym miejscu). Gdy już opanujesz podstawowe sterowanie, możesz ruszyć w prawo.



Przeskocz przez większą przepaść, używając wiszącej liany. Zobaczysz stertę leżących klocków. Możesz je złożyć, przytrzymując klawisz J. Z tej paczki zrobisz trampolinę, która pozwoli Ci zebrać kilka monet. Użyj bicia na krawędzi po prawej stronie (lekko podświetlone pole), dzięki czemu przelecisz na drugą stronę. Zniszcz kamień trzymający lianę, a Satipo będzie mógł przedostać się za Tobą.



Zobaczysz błyszczący zakopany obiekt. Wykop go, używając łopaty, podnieś i umieść po prawej stronie w miejscu, które wskazuje strzałka. Dzięki temu wybudujesz most. Idź dalej, uważając na pomarańczowe przyciski i jeden długi przycisk w poprzek drogi. Gdy na niego wejdziesz, wysuną się ostrza.



Dojdziesz do zamkniętych wrot. Wykop świecące się rzeczy i przenieś głowę we wskazane strzałką miejsce. Następnie przepchnij powstałą konstrukcję do przodu, dzięki czemu odsłoni się brązowy guzik, który musisz nacisnąć. Przepchnij głowę po drugiej stronie bramy i naciśnij kolejny brązowy przycisk. Otworzą się wrota i będziesz mógł ruszyć dalej.



Znajdziesz się na brzegu rzeki. Wybuduj z klocków tratwę i wskocz Satipo na siedzonko. Bohater użyje łopaty jako wiosła. Przepłynij na drugą stronę i idź w głąb, w kierunku wrót. Uważaj, gdyż zaatakuje Cię kilka pajaków.



Zwróć też uwagę na otwory przed samymi wrotami – wyskoczą z nich włócznie. Gdy opanujesz sytuację, wskocz jedną postacią na wiszącą przy wrotach lianę, a Twój kompan uwiesi się drugiej i otworzą się drzwi.