



**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

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.

[Kup książkę](#)

Spis treści

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

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 wrót. 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.