

9 Poszlak:

Tajemnica Serpent Creek

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

9 Poszlak

Tajemnica Serpent Creek

autor: Mateusz „Boo” Bartosiewicz

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Tap It Games, Wydawca Artifex Mundi, Wydawca PL Artifex Mundi
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
Główna Fabuła	4
Hotel	4
Ulice miasteczka	12
Komisariat	24
Powrót do hotelu	27
Muzeum	32
Kanały	43
Biblioteka	49
Cmentarz	62
Więzienie	68
Posiadłość	72
Latarnia morska	84
Znajdźki i łamigłówki	95
Przedmioty do skompletowania	95
Clues (poszlaki)	105
Newspapers (gazety)	110
Puzzle (zagadki)	112
Hidden-object scenes (sceny z ukrytymi obiektami)	125
Detective mode (tryb detektywa)	143

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

Poradnik zawiera **kompletny opis przejścia** gry *9 Poszlak: Tajemnica Serpent Creek*. W dziale *Główna Fabuła* znajdują się **szczegółowe wskazówki**, które krok po kroku doprowadzą gracza do końca gry. Kolejny dział natomiast poświęcony został wszelkim **znajdźkom oraz łamigłówkom** napotykanym w trakcie rozgrywki. Dzięki niemu gracz będzie w stanie ukończyć *Nine Clues* zdobywając **wszystkie możliwe osiągnięcia** (achievements).

Dla ułatwienia nawigacji, w poradniku zastosowano poniższe oznaczenia kolorystyczne w tekście:

- **Zielony** – przedmioty, które możemy podnieść
- **Niebieski** – clues (poszlaki), newspapers (gazety)
- **Pomarańczowy** – bohaterowie
- **Czarny** – lokacje, zadania, osiągnięcia
- **[cyfra]** – odnośnik do ilustracji
- *Styl pochylony* – podrozdziały poradnika

Symbole na ilustracjach są natomiast przypisane określonym elementom:

Cyfry – przedmioty, interaktywne elementy otoczenia, fragmenty łamigłówek

Gwiazdki – znajdzki związane z osiągnięciami (gazety oraz poszlaki)

Mateusz „Boo” Bartosiewicz (www.gry-online.pl)

Główna Fabuła

H o t e l



Z krótkiego intro dowiadujemy się, iż nasza postać to pani detektyw, która otrzymała dziwny telefon od swojej przyjaciółki z dawnych lat – **Helen Hunter**. Jest ona dziennikarką, która przyjechała do *Zatoki Węży* by zebrać informacje do artykułu o miejscowym festynie. Z rozmowy dowiadujemy się, że przy okazji odkryła jakąś straszną tajemnicę. Wsiadamy więc w samochód i ruszamy do małej, przybrzeżnej miejscowości. Podjeżdżając pod motel *Rattle Snake*, zauważamy potwora pochylonego nad recepcjonistą hotelu. Gdy klikniemy na klakson **[1]**, potwór ucieknie.

Clue: *The Monster*

Rozpoczęcie zadania: *Helen; Emergency*



Po wyjściu z samochodu klikamy w okolicę nieprzytomnego mężczyzny (kursor zmienia się w lupę). Podnosimy **Inhaler fluid [1]**, a następnie używamy go na inhalatorze **[2]**, którego z kolei musimy użyć na twarzy chłopaka. Z rozmowy wynika, że recepcjonista nazywa się **Falsen Black** i zdaje się nic nie pamiętać.

Zakończenie zadania: *Emergency*



Znajdujemy się w pierwszej lokacji, przed **Hotelem**. Po kliknięciu w okolicy roweru nastąpi zbliżenie – pięciokrotna interakcja z kotem **[1]**, za pomocą LPM, odblokuje pierwsze osiągnięcie. Następnie klikamy na **Horn [2]**, po czym zbieramy pierwszy **Gear [3]**. Możemy też przyrzeć się ciężarówce. Wchodzimy do recepcji (**Reception**).

Osiągnięcie: *Cat Lady*

Znaleziska: **Gear**



Na obrazie po lewej znajdziemy pierwszy ze **znaków zapytania**, natomiast na fotelu znajduje się **gazeta**, którą możemy przejrzeć. Klikamy na notatkę zawieszoną przy recepcji **[1]**. Dowiadujemy się z niej, że **Blackowi** została zlecona naprawa jakiegoś mechanizmu – to właśnie do niego będziemy szukać siedmiu **Gear'ów**. Następnie klikamy na biurko **[2]** i zabieramy z niego mapę. Gdy klikniemy na księgę gości, pojawi się recepcjonista. Wręczy nam **Klucz do pokoju nr8**, po czym zachęci, byśmy poszli do swojego pokoju. Ruszamy na korytarz (**Corridor**).

Rozpoczęcie zadania: *My Room*

Znajdźki: **znak zapytania**, **gazeta**