

Belief & Betrayal: Medalion Judasza

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Belief & Betrayal: Medalion Judasza

autor: Marek „Fulko de Lorche” Czajor

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Artematica Entertainment, Wydawca dtp AG / Anaconda, Wydawca PL Nicolas Games
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wstęp	3
Garść porad	4
Główne postacie	5
Opis przejścia	7
Prolog – „Szept z przeszłości”	7
Rozdział I – „Rycerskie szlify”	9
Rozdział II – „Lśniące miecze”	12
Rozdział III – „Imago Sanctissimus”	16
Rozdział IV – „Wspomnienia z Chartres”	19
Rozdział V – „Ujawnienie tajemnicy”	23
Rozdział VI – „W cieniu księżyca”	32

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



Wstęp

Belief & Betrayal: Medalion Judasza jest klasyczną grą przygodową typu *point-and-click*. Oznacza to, że twoim zadaniem jest zwiedzanie kolejnych lokacji, zbieranie przedmiotów i wskazówek oraz używanie ich na innych przedmiotach, miejscach lub osobach. Największą zaletą tej produkcji są logiczne, mądrze skonstruowane zagadki, dzięki którym nie musisz używać wszystkiego na wszystkim, by popchnąć akcję do przodu. Wystarczy, że spożytkujesz posiadane zasoby w sposób przemyślany, racjonalny, a efekty przyjdą szybko.

Niniejszy poradnik zawiera krótką prezentację osób biorących udział w intrydze oraz kompletny opis przejścia gry. Nie wszystkie przedmioty musisz zbierać w zaproponowanej w solucji kolejności. Najlepiej staraj się samodzielnie przechodzić kolejne lokacje, sięgając po poradnik tylko w wyjątkowych sytuacjach. Powodzenia!

Garść porad

1. Eksplorację każdej planszy zaczynaj od wciśnięcia spacji. Zostaną ci wskazane wszystkie miejsca, ludzie i przedmioty, które możesz zbadać, zebrać lub użyć.
2. Jeśli chcesz się czegoś więcej dowiedzieć na temat tła akcji lub uzyskać cenne wskazówki, zerkaj od czasu do czasu do swojego dziennika z gęsim piórem.
3. W tych rozdziałach, w których kierujesz więcej niż jedną osobą, każda postać ma do wykonania określone zadania. Jeśli je zrealizuje w całości, ikona ją symbolizującą zmieni barwę z kolorowej na szarą.
4. Dłuższy (czytaj: nudne konwersacje) możesz przewijać wciskając lewy przycisk myszy.
5. W kwestiach dialogowych mimo wielu wariantów rozmowy nie musisz się obawiać, że wybierzesz złą kwestię. Nawet, jak palniesz bzdurę, nikt się na ciebie nie obrazi, nikt ci krzywdy nie zrobi. Wskazane jest wręcz wyczerpanie wszystkich możliwości konwersacji, można bowiem dowiedzieć się wielu cennych rzeczy.
6. Aby wydobyć z danego punktu wszystko, co ma do zaoferowania, badaj go (ikonka lupy) przynajmniej dwa razy. Niestety bywa, że bohater po pierwszym rzucie oka nic nie widzi, a po drugim – odnajduje cenną rzecz.

Główne postacie



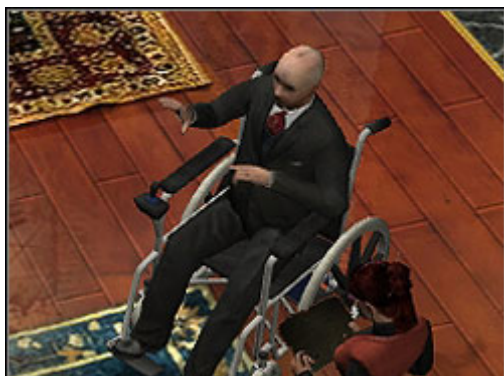
JONATHAN DANTER. Główny bohater gry – dziennikarz, dowcipniś, luzak i miłośnik pięknych kobiet. Ostatni żyjący potomek rodu Danterów, w szczególny sposób związany ze swoim stryjem Frankiem. Na wieść o zamordowaniu wuja, którego uważał od dekady za zmarłego, wyrusza do Londynu, by rozwikłać zagadkę życia i śmierci Franka.



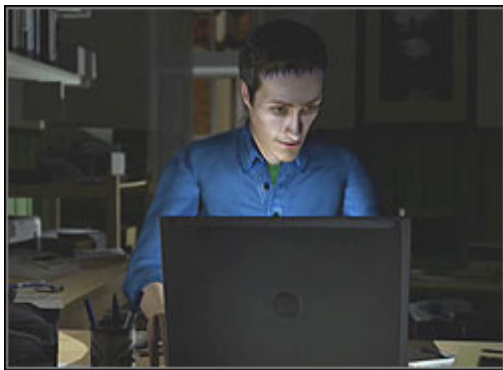
KATRIN MCKENDAL. Córka Arthura, członkini „Dziedzictwa” i przyjaciółka Franka. Ta młoda miłośniczka historii towarzyszy Jonathanowi w poszukiwaniach zabójców jego stryja i jednocześnie stara się pomóc w rozwiązaniu zagadki medalionu Judasza. Mimo, iż jest intelektualistką, w potrzebie potrafi wskoczyć na siodełko motocykla, wspiąć się po wysokim murze czy pociągnąć za spust pistoletu.



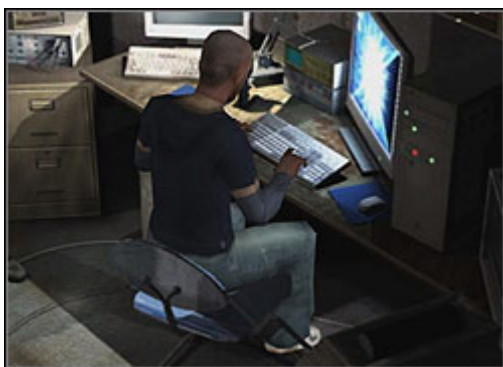
FRANK DANTER. Postać o tyle niezwykła, że od samego początku przygody jest martwa. Frank był agentem służb Watykanu i ukochanym wujem Jonathana. Przed 10 laty sfingował własną śmierć, by chronić rodzinę przed swoimi wrogami. Pracując nad rozszyfrowaniem wielkiej zagadki chrześcijaństwa – Imago Sanctissimus – wystawił się na śmiertelne niebezpieczeństwo. Cios został zadany 3 listopada 2006 roku...



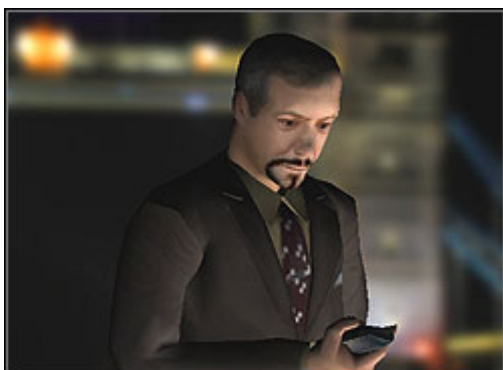
ARTHUR MCKENDAL. Szef stowarzyszenia „Dziedzictwo”, przyjaciel Franka i ojciec Katrin. Porusza się na wózku inwalidzkim. Ze względu na brak mobilności nie bierze bezpośredniego udziału w akcji, niemniej jego pomoc merytoryczna jest równie cenna, co szybkie nogi czy mocne pięści.



DAMIEN. Współpracujący z „Dziedzictwem” komputerowiec, autor zaawansowanego systemu łamiącego średniowieczne szyfry. Bardzo miły, uczynny facet, szybko zyskał sympatię Jonathana.



ROBERT. Falszerz dokumentów, współpracujący z „Dziedzictwem”. Jego lewe papiery są najwyższej jakości, z tego też względu od lat jest na celowniku policji. Ale niepodobna złapać gościa, który mieszka w podrzędnej dzielnicy w zatęchłej dziurze, z której są dwa wyjścia awaryjne.



NADINSPEKTOR TWININGS. Policjant Wydziału Zabójstw Scotland Yardu, prowadzący dochodzenie w sprawie śmierci Franka Dantera. Szorstki służbista. Według członków „Dziedzictwa”, on i jego podwładny, porucznik Coletti mogą być zamieszani w morderstwo stryja Jonathana.

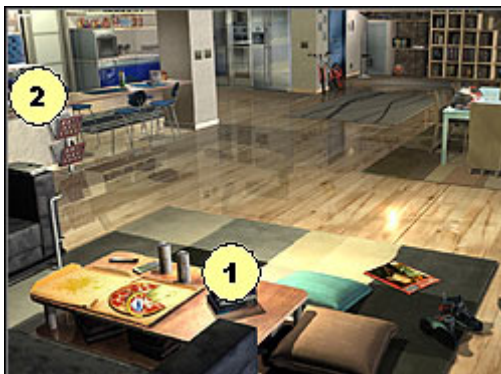
Opis przejścia

Prolog – „Szept z przeszłości”

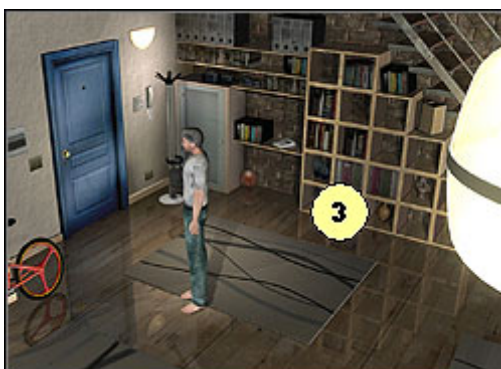
Nowy Jork, USA, 4 listopada 2006, godz. 23:12



Przeprowadzasz telefoniczną rozmowę ze swoim wydawcą Warrenem. Dostajesz zlecenie przeprowadzenia w Miami wywiadu z kardynałem Gregorio, twórcy nowego zakonu w kościele. Boss ostrzega cię, byś nie był zbyt obcesowy. Gregorio jest potężnym, wpływowym hierarchą i z łatwością mógłby zniszczyć wasze wydawnictwo. Obiecujesz być jak baranek. Musisz się spakować.



Zbliź się do stolika przy telewizorze. Zerknij na stos książek i zabierz leżącą obok **komórkę** (1). Blżej kuchni stoi faks. Sprawdź, czy masz nowe wiadomości i przy okazji zgarnij z blatu po prawej **zegarek** (2).



Udaj się w stronę drzwi wyjściowych. Na prawo od nich, pod schodami zabudowany jest regał. Pogrzeb na dolnej, drugiej od lewej półce, a wyszperasz **paszport** (3).