

Broken Sword: The Sleeping Dragon

PORADNIK DO GRY



NIEOFICJALNY PORADNIK DO GRY



[Kup książkę](#)

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Broken Sword The Sleeping Dragon

autor: Artur „MAO” Okoń

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

SPIS TREŚCI

Epizod 1 – Urwisko w Kongo (George)	4
Epizod 2 – Paryż, okolice apartamentu Vernona (Nico)	6
Epizod 3 – Kongo, jaskinia naukowca (George)	10
Epizod 4 – Glastonbury (George)	12
Epizod 5 – Paryż, apartament Nico (Nico)	15
Epizod 6 – Paryż, teatr L`Hierogliphe (Nico)	17
Epizod 7 – Paryż, teatr L`Hierogliphe (George)	19
Epizod 8 – Paryż, teatr L`Hierogliphe (George i Nico)	21
Epizod 9 – Paryż, apartament Nico (George)	25
Epizod 10 – Kongo, pracownia Cholmondelya (George i Nico)	26
Epizod 11 – Kongo, starożytna świątynia (George i Nico)	27
Epizod 12 – Paryż, teatr L`Hierogliphe (Nico)	33
Epizod 13 – Praga, zamek Sussaro (George)	34
Epizod 14 – Praga, zamek Sussaro (Nico)	38
Epizod 15 – Praga, zamek Sussaro (George)	40
Epizod 16 – Praga, zamek Sussaro (Nico)	42
Epizod 17 – Praga, zamek Sussaro (George)	44
Epizod 18 – Paryż, plac Montfaucon (George)	46
Epizod 19 – Paryż, kryjówka Templariuszy (George)	49
Epizod 20 – Paryż, mieszkanie Vernona (George)	52
Epizod 21 – Egipt, ruiny (George)	53
Epizod 22 – Anglia, Glastonbury (George)	56

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.

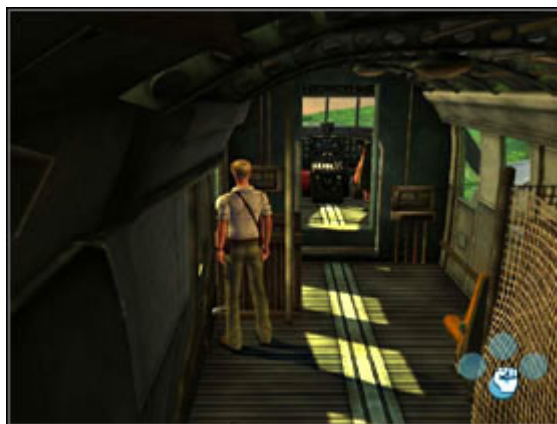
www.gry-online.pl

Epizod 1 – Urwisko w Kongo (George)

Naszym pierwszym zadaniem jest jak najszybsze wydostanie się z płonącego samolotu. Przy okazji macie okazję dobrze zaznajomić się z systemem sterowania.



rys. 1



rys. 2

Odepnijcie pasy (klawisz S (**rys. 1**)) i podejdźcie do skrzyni znajdującej się z lewej strony. Odepnijcie ją od ściany (**rys. 2**).



rys. 3



rys. 4

Teraz możecie ją przesunąć (trzymając klawisz **[S]**). Przetawcie ją nieznacznie w prawo, a później zaciągnijcie, aż na sam koniec samolotu (**rys. 3**). Dzięki temu będziemy mogli wejść do kabiny pilota. Po drodze zabierzcie leżącą z lewej strony butelkę piwa. Przeszukajcie pilota (klawisz **[A]**), znajdując przy nim otwieracz do butelek. Otwórzcie wasz plecak (klawisz **[Spacja]**) zaznaczcie otwieracz i otwórzcie nim butelkę (klawisz **[A]**) (**rys. 4**).

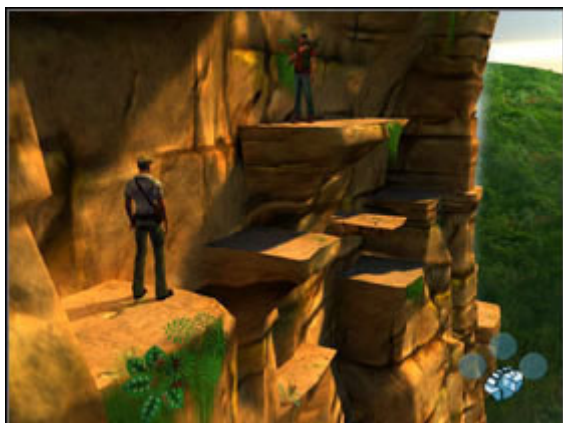


rys. 5



rys. 6

Zapach piwa obudzi Harrego. Chwyćcie gaśnicę i wybijcie nią szybę z lewej strony (klawisz **[S]**) (**rys. 5**). Niestety nie możemy wyjść jeszcze na zewnątrz - potrzebujemy przeciwwagi. Porozmawiajcie więc z Harrym każąc mu udać się na koniec samolotu tam gdzie ustawiliśmy wcześniej skrzynie (**rys. 6**). Teraz bez problemów możecie wyjść przez okno **[S]**.



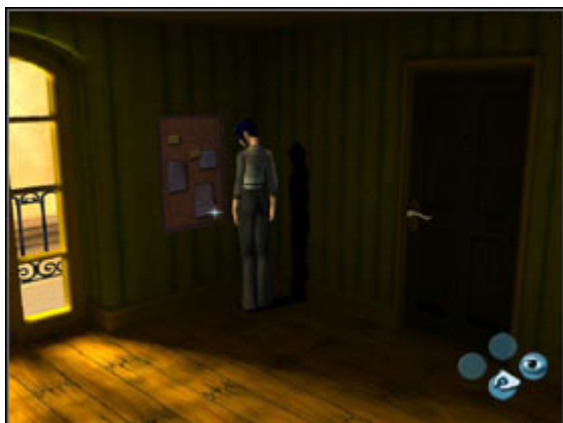
rys. 7



rys. 8

Dzięki głupocie naszego pilota, znajdziemy się na małej półce skalnej. Czas trochę poskakać, nie będzie to trudne albowiem nie można spaść i się zabić. Podejdźcie więc do krawędzi przeskakując na drugą stronę (klawisz **[S]**) (**rys. 7**) i wspinając się na półkę skalną do Harrego **[W]**. Po rozmowie z pilotem kierujcie się w prawo, wspinając się i przeskakując na kolejne półki skalne. Po dojściu do wodospadu zejście o dwie platformy niżej i ponownie kierujcie się w prawo. Zawiśnijcie nad przepaścią (**rys. 8**) i powoli przesuwajcie się trzymając się półki skalnej. Teraz już będzie łatwo - podążamy do końca w prawo, wspinaemy się na górę i następnie odbijamy w lewo gdzie znajduje się wejście do jaskini. Akcja gry przeniesie się do Paryża.

Epizod 2 - Paryż, okolice apartamentu Vernona (Nico)



rys. 9

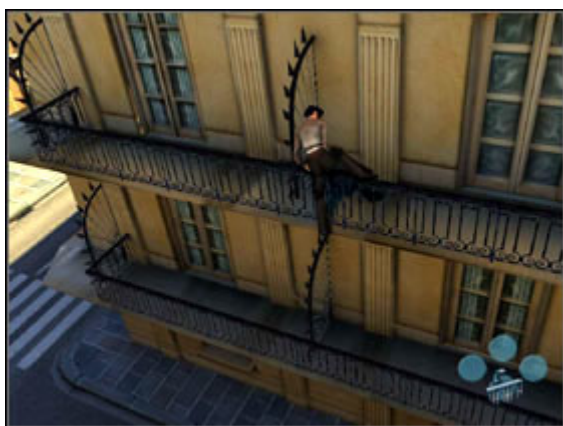


rys. 10

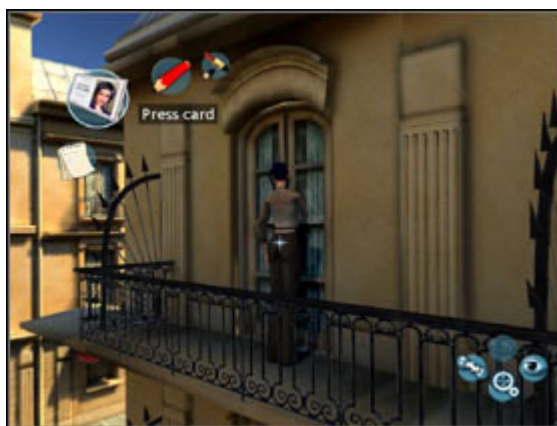


rys. 11

Zabierzcie ołówek znajdujący się z lewej strony (**rys. 9**) i wyjdźcie drzwiami na balkon. Przesuńcie doniczkę (trzymając klawisz **[S]**) (**rys. 10**) tak, by dotykała lewej części balustrady (**rys. 11**).



rys. 12



rys. 13

Teraz wskakując na nią możecie dosięgnąć wiszącej powyżej rynny i dostać się w po niej w prawo na drugi balkon. Drzwi są zamknięte, dlatego poprzez barierkę z lewej strony przedostańcie się na kolejny z balkonów (**rys. 12**). By otworzyć drzwi należy użyć karty prasowej którą Nico posiada w swoim plecaku (**rys. 13**).



rys. 14

Otwórzcie drzwi przechodząc do głównego pokoju. Przeszukajcie zwłoki Vernona zabierając z nich wizytówkę (**rys. 14**). Podnieście również łuskę od naboju leżącą nieopodal na podłodze.



rys. 15



rys. 16

Przechodzimy do kuchni gdzie zaskoczy nas morderczyni. Czas sprawdzić wasz refleks. Gdy zabójczyni wypowie słowa, „...gdy Cię zabije”, szybko udzielcie ją patelnią **[S]** (**rys. 15**), następnie po słowach Nico, „... dlaczego zapomniałam jej” uderzcie morderczynię drzwiami od lodówki **[S]** (**rys. 16**).



rys. 17



rys. 18

Po nieudanym pościgu wróćcie do kuchni. Odsłuchajcie wszystkie wiadomości nagrane na automatycznej sekretarce **[A]** (**rys. 17**) i z kosza przy zlewie wyjmijcie wyciąg bankowy (**rys. 18**).