

Broken Sword 2,5: The Return of the Templars

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Broken Sword 2,5

The Return of the Templars

autor: Katarzyna „Kayleigh” Michałowska

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Mind Factory

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
Opis przejścia	4
Paryż	4
York	15
Paryż	30
Tomar	35
Chiny	39

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

Nasz dobry znajomy George Stobbart przylatuje do Paryża po dłuższej nieobecności w Europie. Ponieważ otrzymał szokujący i nie wiadomo przez kogo nadany telegram o śmierci swej przyjaciółki Nico, pierwsze kroki kieruje do jej mieszkania przy Rue Jarry.

Katarzyna „Kayleigh” Michałowska

Interfejs w grze jest tradycyjny, choć może wydać się nieco staroświecki graficznie. Przemieszczamy George'a i Nico za kursorem w kształcie ręki, jeśli ta kiwa na nas, oznacza to opcję przejścia w niewidoczny w tym momencie, dalszy obszar lokacji. Ikonka lupki wskazuje na możliwość przyjrzenia się czemuś, podnoszącej coś dłoni – zabrania danego przedmiotu, kół zębatach – użycia jednej rzeczy na drugiej, ust – nawiązania dialogu. Przedmioty, które powinny trafić do kieszeni sterowanej przez nas postaci zostały w tekście wyróżnione kolorem **czerwonym**.

Warto klikać obiekty zarówno LPM, jak i PPM, przeważnie komentarze bohaterów różnią się w obu tych przypadkach, dotyczy to także znajdziek w ekwipunku. Czasem kliknięcie PPM oznacza wydostanie jednej rzeczy z drugiej, czasem rozłożenie dopiero co skonstruowanego przedmiotu na czynniki pierwsze. Inwentarz wyświetla się klasycznie – na pasku w dole ekranu. Tamże w postaci obrazków pojawiają się także kolejne opcje dialogowe, rzecz jasna, polecam wyczerpywać wszystkie tematy.

W grze funkcjonuje mapka, dzięki której przeskakujemy pomiędzy odległymi lokacjami, aktualnie dostępne zaznaczone są czarnymi krzyżykami (czerwonym – ta, w której się właśnie znajdujemy), natomiast lotnisko, na które należy się kilkakrotnie udać, widnieje w postaci strzałki w prawym górnym rogu mapy.

Menu ukryte jest na pasku w górze ekranu, w postaci: krzyżyka oznaczającego zakończenie zabawy, ikonki zapisu i wczytania gry oraz ustawień, w tym także wyboru języka (angielski lub niemiecki).

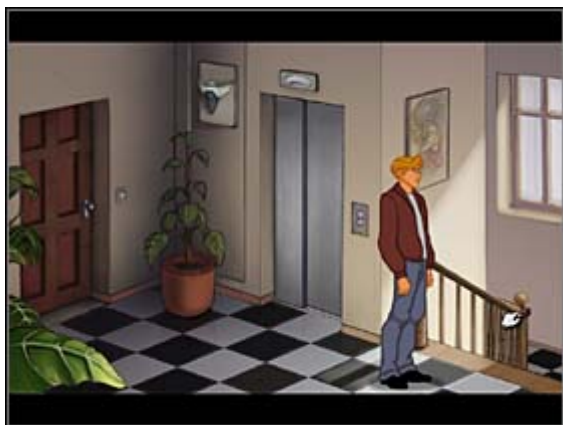
Podczas gry można kilkakrotnie zginąć (ostrzegam o tym w treści poradnika) – należy więc często zapisywać stan rozgrywki.

A zatem pora rozprawić się z niebezpieczną i tajemniczą organizacją neotemplariuszy i wyciągnąć naszych bohaterów z niejednych tarapatów, w jakie tym razem postanowili się wpakować...

Opis przejścia

P a r y ż

Rue Jarry



Na miejscu George`a spotyka spora niespodzianka. Nico żyje i ma się dobrze, choć jest jakaś mało miła i w zasadzie wyprasza go za drzwi. Zdezorientowany George wychodzi przed budynek (po schodach w dół) i zaczepia rezydującą po drugiej stronie ulicy kwiaciarkę. Wypytuje ją o parę kwestii, będąc oczywiście ciekawym, co dziwnego dzieje się wokół Nico. Pytanie o pogodę skutkuje informacją o lodach sprzedawanych w parku (Rouge Park). Drażąc temat, George ustala jego lokalizację. Ponownie wypytuje czytającą mu w myślach kobietę o nią samą i jej zajęcia (oprócz sprzedawania kwiatów para się ona też wróżeniem), o Nico, wreszcie o swoją przyszłość. Tu zostaje zaskoczony wizją rychłej śmierci z rąk osoby, z którą ma jakieś niewyrównane porachunki. Nie jest nią jednak tak nieulubiany przez George`a rywal Andre Lobineau. Niestety, dalsze informacje kosztują 5 euro, a tymi nasz bohater nie dysponuje. Na pociechę (wyczerpawszy wszystkie tematy) George otrzymuje **gazetę**.



Rzuciwszy okiem na nagłówek (PPM w ekwipunku), dowiaduje się, że dziś po raz pierwszy po zamachu bombowym otwarta będzie Cafe de la Chandelle Verte. Rozłożywszy gazetę (PPM w ekwipunku), odkrywa wewnątrz niej **kopertę**, a w niej (PPM w ekwipunku) **3 euro**. Ponieważ jest to za mało, by zapłacić za ciąg dalszy przepowiedni, George udaje się do wspomnianego przez kwiaciarkę parku (w lewo; czarny krzyżyk na mapce).

Park Rouge; Cafe de la Chandelle Verte; France Nationale



Na miejscu George podchodzi do przyczepy z lodami (po prawej), puka do okienka i zamawia u lodziarza porcję **lodów**. Płaci za nią 3 euro (jeśli do tej pory nie sprawdziłeś jeszcze gazety, masz szansę wygrzebać monety z fontanny po lewej, niestety i tak okażą się **fenigami** i konieczne będzie odnalezienie koperty w gazecie). Ponieważ lody są niesmaczne, George nie decyduje się na ich konsumpcję. I opuszcza park, z którego wędruje do kawiarni (mapka; Cafe de la Chandelle Verte).



Wchodzi do lokalu po lewej i rozmawia chwilę z kelnerką, po czym siada przy stoliku pod ścianą. Wkrótce potem do kafejki zagląda nie cieszący się sympatią naszego bohatera Andre. Dowiedziawszy się, że naszego bohatera do Paryża sprowadziła troska o Nico, Andre wyjawia mu swoje obawy. Niepokoi go fakt, że niedawno Nicole znikła na dłuższy czas, a potem wciskała mu kit o pobycie na wsi u matki. To jednak dopiero początek złych wieści o ich wspólnej znajomej. Jest ona bowiem podejrzewana o zamach na burmistrza Paryża i uczestniczy w spotkaniach jakiejś dziwacznej grupy w Mountfaucon, miejscu powiązanym z templariuszami. Lobineau wspomina, że swego czasu na ten temat szeroko rozpisywała się prasa i być może George znajdzie więcej informacji w archiwum lokalnej gazety.

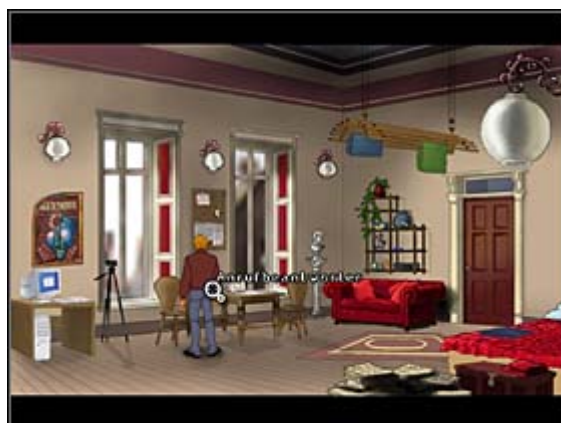
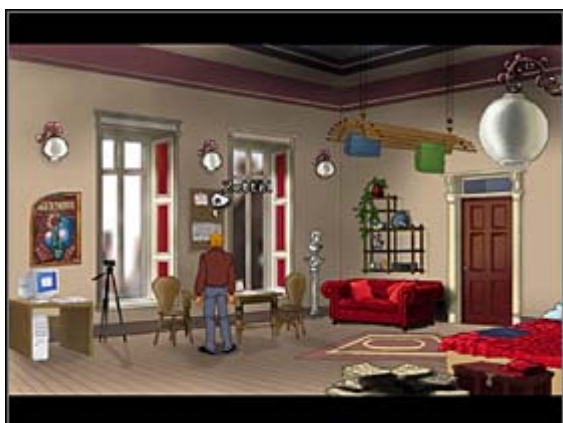
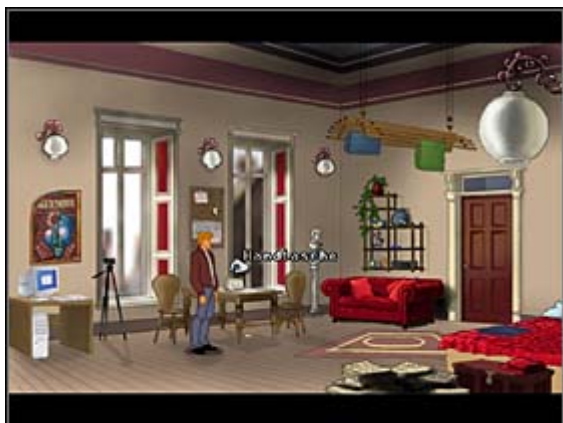


Tak więc nasz bohater z kafejki udaje się do siedziby wspomnianego przez Andre czasopisma „France Nationale” (mapka). Przed głównym wejściem uznaje, że wskazane byłoby dostać się do środka w sposób niezauważony i kieruje swe kroki ku bocznemu wejściu prowadzącemu do sutereny (po lewej). Niestety, drzwi te są dość masywne i zamknięte na kłódkę. George nie ma na razie pomysłu, jak je sforsować. Mężczyzna wraca na Rue Jarry (mapka) i maszeruje do mieszkania Nicole.

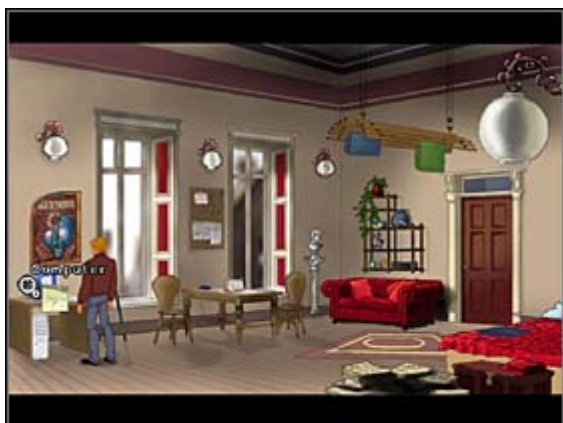
Rue Jarry



Zastaje je puste i nie omieszkuje tego wykorzystać. Z półki wiszącej na lewo od drzwi zabiera **śrubokręt**, z łóżka – **pulower** Nico. Na stole zauważa torebkę dziewczyny i przeszukuje ją uparcie, dopóki w jego posiadaniu nie znajdą się: **nożyczki**, **wsuwka do włosów** i różowe **stringi**.



Na podłodze pod stołem George odkrywa **fragment karteczki** z napisem „met”, zaś na wiszącej nad stołem tablicy korkowej odnajduje jej **drugą część**. Łączy je ze sobą (w ekwipunku) i odczytuje słowo „Baphomet”. Jego zainteresowanie wzbudza też migające światelko automatycznej sekretarki. Oczywiście nasz bohater nie powstrzymuje się przed odsłuchaniem nagrania i dowiaduje się, że Nico zmierza na jakieś umówione spotkanie i że ktoś czeka na nią przy studni.



Na koniec George podchodzi do komputera Nico usytuowanego przy biurku po lewej. Komputer jest włączony, jednak – by dostać się do jego zawartości – potrzebne jest hasło. Tak więc mężczyzna wprowadza do systemu odczytane z kartki słowo (kliknij nią na komputerze). Na monitorze pokazuje się kopia urzędowego dokumentu, z nadrukowanym logo paryskiej policji. Jest to lista z nazwiskami i adresami. I na tym koniec odkryć w mieszkaniu Nicole. George opuszcza je i decyduje się rozejrzeć w okolicach Montfaucon, o którym to miejscu wspominał Andre i gdzie znajduje się pewna studnia... (mapka).