

Nostradamus: Ostatnia Przepowiednia

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Nostradamus

The Last Prophecy

autor: Bartosz „bartek” Sidzina

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Kheops Studio, Wydawca ElektroGames, Wydawca PL TopWare Poland
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
Wednesday, March 27, 1566	4
Thursday, March 28, 1566	16
Friday March 29, 1566	32
Saturday March 30, 1566	51
Sunday March 31, 1566	64

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



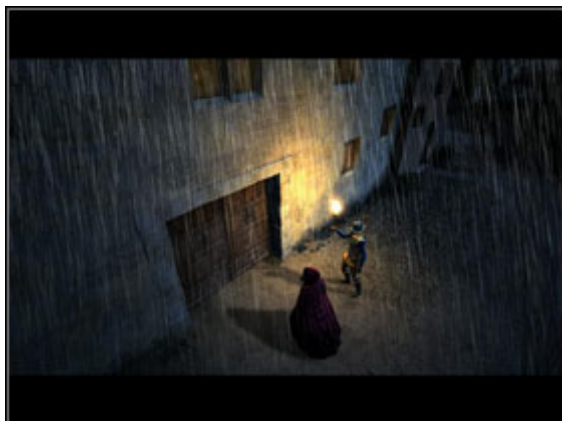
Wstęp

Witam serdecznie w nieoficjalnym poradniku do gry przygodowej *Nostradamus The Last Prophecy*. Głównym bohaterem, a zarazem postacią, którą przyjdzie Ci animować jest Madeleine, córka najsłynniejszego jasnowidza wszechczasów, Nostradamusa. Przebrana za swego brata, Cezara, rozpoczyna śledztwo, mające na celu zdemaskowanie sprawcy kolejnych morderstw na dworze królowej Katarzyny Medycejskiej.

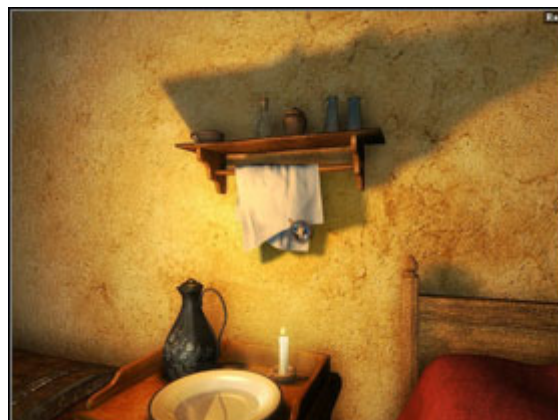
Poradnik zawiera opis wszystkich czynności niezbędnych do pomyślnego ukończenia gry. Za każdym razem, gdy przeprowadzasz z kimś rozmowę, wyczerpuj wszystkie dostępne tematy. Podczas gry czytaj uważnie dziennik, znajdziesz tam masę rzeczy które pomogą Ci pchnąć fabułę do przodu. Zwracaj uwagę na to, by co jakiś czas zapisywać stan gry, gdyż możliwe jest, że stracisz życie. Nie przedłużając, życzę udanej zabawy.

Opis przejścia

W e d n e s d a y , M a r c h 2 7 , 1 5 6 6



Intro.



Budzimy się następnego dnia. Z wieszaka po prawej zabierz szmatę, a następnie zmocz ją w misce z wodą.



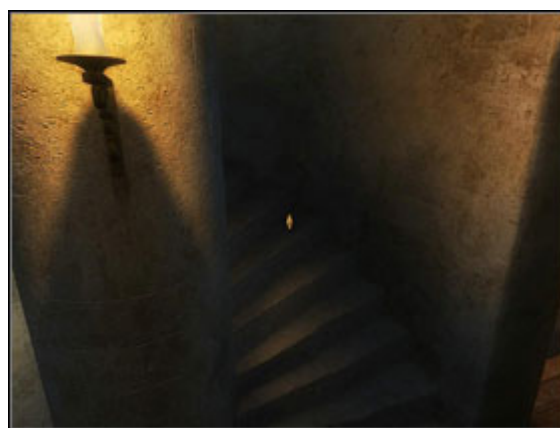
Z pod łóżka zabierz (i załóż) kapcie i podejdz do szafy.



Otwórz ją, a następnie zabierz sukienkę. Otwórz inwentarz i ubierz Madeleine w nią.



Zejdź na dół krętymi schodkami. Skręć w lewo, przy kominku siedzi ojciec – to jego sypialnia. Porozmawiaj z nim, a dostaniesz zestaw narzędzi (pojawią się one w inwentarzu).



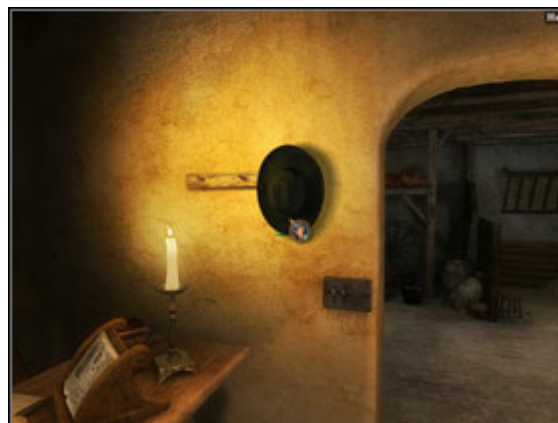
Po rozmowie, wróć na górę. Musimy przebrać się za Cezara, naszego brata.



Pierwsze drzwi po lewej to jego pokój. Wejdź do środka, zabierz spodnie, buty i przyjrzyj się obrazkowi nad łóżkiem.



Zauważ konstelację gwiazd w tle oraz jak wygląda Cezar (ma kapelusz, okulary, bródkę oraz wąsik). Teraz z powrotem na dół do sypialni Nostradamusa. Skręć w lewo i dojdź do samego końca, natrafisz na schodki (po drodze miniesz sypialnię matki po prawej).



Gdy zejdziesz na dół, zabierz okulary z biurka oraz czapkę w wieszaka. Wróć schodkami na górę.



Skręć w pierwsze drzwi na lewo, do sypialni matki. Podejdź do okna i zabierz perukę. Przyjrzyj się jej w inwentarzu za pomocą szkła powiększającego, a następnie użyj nożyczek. Zyskasz w ten sposób krótszą perukę + wąsy.



Z dwóch szuflad przy łóżku, załóż je. Ubierz także wszystkie rzeczy Cezarego, łącznie z czapką, okularami, peruką i wąsami. Wróć do sypialni ojca i zamień z nim słówko. Potrzebny nam będzie krem koloryzujący.



Wróć do stolika z którego brałeś perukę. W szufladce znajdziesz receptę na krem. Otwórz inwentarz i przeciągnij receptę na obrazek Madeleine. W ten sposób zostanie dodana do dzienniczka i będziesz mógł ją odczytać.