

Secret Files 3: **The Archimedes Code**

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Secret Files 3 The Archimedes Code

autor: Katarzyna „Kayleigh” Michałowska

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Animation Arts, Wydawca Deep Silver / Koch Media
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	4
Prolog – Aleksandria, Egipt	6
Dostań się do Biblioteki Aleksandryjskiej	6
Wykiwaj strażnika	9
Dostań się do magazynu z papirusami	11
Rozdział 1 – Berlin, Niemcy	14
Pozbądź się gobelinu	14
Wdrap się na statuetkę	16
Odkryj sens tajemniczych słów Maxa	20
Otwórz sejf	23
Zadzwoń z komórki	27
Rozdział 2 – Göbekli Tepe, Turcja	29
Skontaktuj się z Emre Dardoganem	29
Odnajdź Emre	33
Dostań się pod ziemię	37
Przedostań się do Emre	39
Otwórz tajemnicze wrota	45
Dokonaj pomiaru	47
Wydostań się z wraku	48
Rozdział 3 – Florencja, Italia	52
Zdobądź miecz	52
Dostań się na komisariat	55
Unieszkodliw strażników	56
Dostań się do celi	61
Śledź An-Nasira	63
Zdobądź cylinder	72
Otwórz cylinder	77
Odszyfruj notatkę	79
Rozdział 4 – San Francisco, USA	82
Pozbądź się policjanta	82
Dostań się do archiwum	86
Przywróć zasilanie	90
Rozwiąż problem oświetlenia w archiwum	93
Znajdź obraz	96
Rozdział 5 – Alcatraz, USA	98
Przedostań się do sąsiedniego budynku	98
Pokonaj robota	104
Rozdział 6 – Lotniskowiec, Hiszpania	109
Wydostań się z kontenera	109
Dostań się do kontenera z białym oznaczeniem	112
Odkryj lokalizację kwatery głównej	118

Rozdział 7 – CERN, Szwajcaria	121
Dotrzyj na drugi brzeg	121
Zlokalizuj Strażników	123
Dostań się do tunelu metra	126
Wydostań się na powierzchnię	128
Dotrzyj do Strażnika	131
Ustal miejsce wskazane przez Strażnika	133
Rozdział 8 – Santoryn, Grecja	135
Dotrzyj do bazy Strażników	135
Otwórz kamienne drzwi	146
Dostań się do konsoli zawiadującej polem siłowym	150
Wyłącz pole siłowe	154
Nie wyłączaj pola siłowego	157
Ocal Maxa	158
Rozdział 9 – CERN, Szwajcaria	159
Unieszkodliw barierę laserową	159
Wydostań się na powierzchnię	163
Wyeliminuj wartowników	165
Powstrzymaj najemników	168
Otwórz budynek z transformatorem	170
Osiągnięcia	173

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 do gry *Secret Files 3: The Archimedes Code* zawiera wskazówki przydatne podczas zabawy w trzecią już część tej kapitalnej przygodowej serii. **To dokładna i bogato ilustrowana solucja**, która przeprowadzi Cię przez wszystkie kolejne wydarzenia opowiadanej przez ten tytuł historii.

Podporządkowana jest ona wyzwaniom, przed jakimi w trakcie zabawy staje główna bohaterka, Nina, która na kilka dni przed planowanym ślubem nie dość, że musi odnaleźć uprowadzonego narzeczonego, to jeszcze ocalić świat przed zagładą.

Każdy podrozdział opisuje jedno zadanie i podpowiada działania, które są niezbędne do zrealizowania tylko tego konkretnego celu, oraz lokalizację wszystkich potrzebnych do jego urzeczywistnienia przedmiotów, również tych, które mogłeś znaleźć już jakiś czas temu i być może dawno masz je w swoim ekwipunku. W związku z tym to, co dałoby się w danym momencie zrobić lub zabrać, a co przyda się przy rozwikływaniu innego problemu, opisane jest w innym podrozdziale, tym, który ową kwestię wyjaśnia. W ten sposób, poszukując rozwiązania takiej, a nie innej zagadki, znajdziesz w jej omówieniu komplet dotyczących tylko i wyłącznie jej czynności i przedmiotów zilustrowanych fotkami z rozgrywki.

Ekwipunek tradycyjnie mieści się w dole ekranu, a o tym, które z przechowywanych w nim rzeczy można łączyć ze sobą, informuje kursor w kształcie komputerowej myszki, której lewy klawisz przybiera w takich sytuacjach kolor zielony. Identycznie ma się rzecz z obiektami zewnętrznymi, które można zabrać lub użyć, natomiast jeśli da się je tylko obejrzeć, zielony pozostaje jedynie prawy klawisz myszki.

PPM można też przewijać filmiki oraz dialogi. Dwuklik LPM przyspiesza przechodzenie bohaterki z lokacji do lokacji. Natomiast jeśli w obrębie danej miejscówki Nina ma do pokonania większą odległość, zaczyna biec automatycznie.

Spacją albo ikonką lupy (z prawej strony w dole ekranu) da się ujawnić hotspoty. Natomiast pod symbolem wykrzyknika ze znakiem zapytania kryje się podpowieść narratora, który przypomina o aktualnym zadaniu bohaterki i nakreśla tło ostatnich wydarzeń.

Cała historia ma 4 zakończenia, które zależą od 2 decyzji podejmowanych w trakcie zabawy. Oczywiście wspominam o tym w solucji, sugerując przy okazji zrobienie zapisu stanu rozgrywki.

W grze można zdobyć 13 osiągnięć, co również zaznaczam w treści poradnika, w momentach kiedy pojawia się taka szansa.

Niektóre minigierki mają dwa stopnie trudności, decyzja oczywiście należy do gracza, niemniej warto pamiętać, że za konsekwentny wybór trudniejszego wariantu jest stosowne osiągnięcie.

Przedmioty, które powinny wylądować w ekwipunku bohaterki, zostały wyróżnione w tekście kolorem **czzerwonym**, a rozwiązania zagadek i ważne informacje **pogrubieniem**.

Ankieta



Przed rozpoczęciem rozgrywki pojawia się ankieta, wzięcie udziału w której skutkuje zindywidualizowaniem menu głównego gry, którego wygląd zostaje dopasowywany do Twoich upodobań. Jeśli zrezygnujesz z uczestnictwa w ankiecie, program wystrój Twojego głównego menu dobierze losowo.

Odpowiedź na pytanie o ulubioną formę spędzania wolnego czasu decyduje o rodzaju lokacji, jaką będzie Twoje główne menu (bar lub garaż).

Odpowiedź na pytanie o ulubioną grę decyduje o plakacie, jaki zawiśnie w tym pomieszczeniu.

Odpowiedź na pytanie o ulubioną porę roku decyduje o rodzaju dekoracji, jakie się tam znajdują (pisanki, kwiaty i wentylator, halloweenowe dynie, stroik świąteczny i choinka).

Odpowiedź na pytanie o film decyduje o postaci, jaką tam ujrzysz (Max lub Nina).

Jeśli nie spodoba Ci się aktualny wygląd menu, zawsze możesz w ustawieniach zaznaczyć, że chcesz je opracować raz jeszcze. Następnie trzeba wyjść z gry i uruchomić ją od nowa, po czym ponownie przejść ankietę.

Katarzyna „Kayleigh” Michałowska (www.gry-online.pl)

Prolog – Aleksandria, Egipt

D o s t a ń s i ę d o B i b l i o t e k i A l e k s a n d r y j s k i e j

Sterujesz złodziejem o imieniu Menis-Ra. Dostał on zlecenie na zniszczenie paru papirusów w Bibliotece Aleksandryjskiej. Biblioteka mieści się za murem, przy którym stoi bohater.



Kliknij mur po lewej, a pojawi się zbliżenie na ścianę, którą musi pokonać Menis-Ra. Zauważ, że w murze jest pełno szczelin, dzięki którym bohater może się wspinać. Ważne jest tylko, aby wybierać szczeliny obok siebie, tak by był on w stanie ich dosięgnąć.

