

# The Secrets of Da Vinci: Zakazany manuskrypt

## PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **The Secrets of Da Vinci Zakazany manuskrypt**

**autor: Łukasz „Night Driver” Wróbel**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

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

[Kup książkę](#)

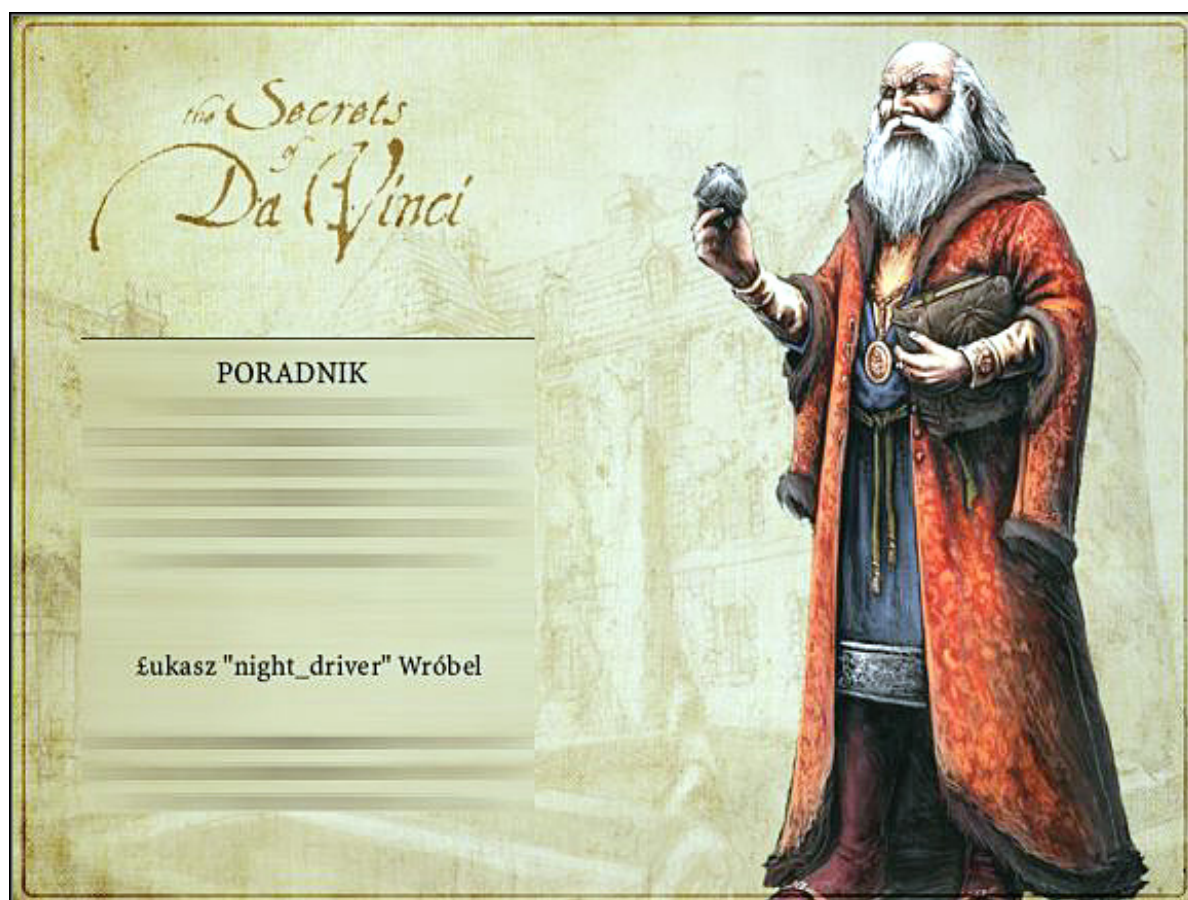
## SPIS TREŚCI

|                                              |           |
|----------------------------------------------|-----------|
| <b>Wprowadzenie</b>                          | <b>3</b>  |
| <b>Opis przejścia</b>                        | <b>4</b>  |
| <b>22 wrzesień 1522</b>                      | <b>4</b>  |
| <b>Nocne odkrywanie sekretów posiadłości</b> | <b>4</b>  |
| <b>Droga do pracowni Leonarda</b>            | <b>8</b>  |
| <b>23 wrzesień 1522</b>                      | <b>10</b> |
| <b>Uruchamiamy fontannę</b>                  | <b>10</b> |
| <b>Pierwsze spotkanie z Madame</b>           | <b>14</b> |
| <b>Czas na kolejne kroki ;)</b>              | <b>17</b> |
| <b>24 wrzesień 1522</b>                      | <b>20</b> |
| <b>Tajemniczy teleskop</b>                   | <b>20</b> |
| <b>Kamień filozoficzny</b>                   | <b>26</b> |
| <b>Podziemny świat</b>                       | <b>28</b> |
| <b>25 wrzesień 1522</b>                      | <b>33</b> |
| <b>Manuskrypt</b>                            | <b>33</b> |
| <b>Mona Lisa</b>                             | <b>38</b> |

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](http://www.gry-online.pl)



## Wprowadzenie

Witajcie!

Jeśli tu zaglądasz, to znaczy, że najprawdopodobniej masz problem z ukończeniem gry. Niniejszy poradnik przeprowadzi Cię przez całą grę od początku do końca. Musisz jednak wiedzieć o tym, że gra nie jest do końca liniowa i kolejność wykonywania wszystkich zadań opisanych tutaj wcale nie musi pokrywać się z kolejnością obraną przez Ciebie. Kluczowe zadania pozostają jednak bez zmian niezależnie od tego, jaką drogę ukończenia gry wybierzesz.

Aby ułatwić odnalezienie się w poradniku, wszystkie nowo znalezione przedmioty zostały zaznaczone na **zielono**. Musisz pamiętać o tym, że jeśli coś znajdziesz, to zawsze zabieraj to ze sobą, bo a nuż może to nam się akurat przydać. Co jakiś czas wskazany jest również zapis stanu gry – to na wszelki wypadek gdybyśmy chcieli zmienić decyzję co do niektórych zdarzeń i naszego zachowania. Gry oczywiście nie można przegrać, można jedynie utknąć, ale na to mam nadzieję sposobem będzie poniższy tekst :).

Życzę powodzenia i jak najmniej siwych włosów podczas rozwiązywania zagadek Leonarda Da Vinci!

**Łukasz „Night Driver” Wróbel**

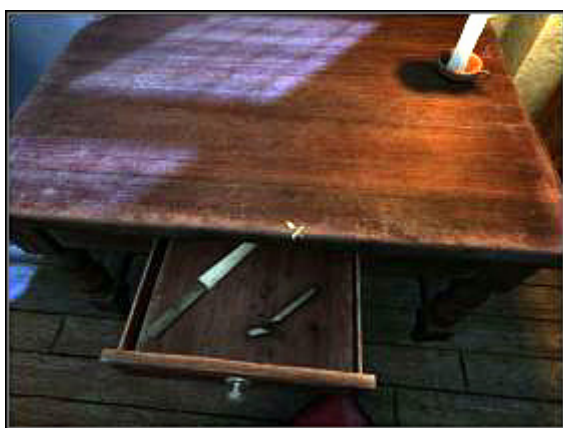
Opis przejścia

2 2 w r z e s i e ń 1 5 2 2

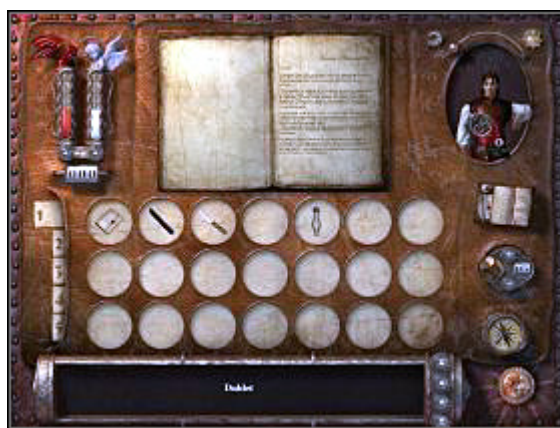
Pierwsza nasza noc w posiadłości Cloux Manor – co wcale nie znaczy, że musimy być grzeczni. Wręcz przeciwnie, należy wykorzystać nieobecność pani domu i rozejrzeć się po okolicy. W końcu po to tu przyjechaliliśmy.

**Nocne odkrywanie sekretów posiadłości**

Rozpoczynamy wieczór w naszym pokoju. Tu warto się od razu rozejrzeć, bo możemy znaleźć kilka przydatnych nam później drobiazgów.



[1]

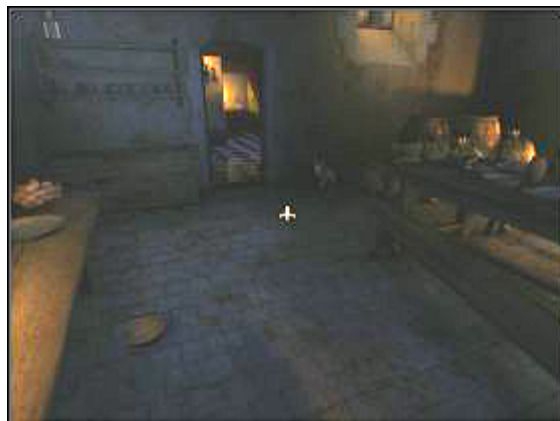


[2]

W szufladzie [1] stojącego obok nas stołu znajdziemy **węgiel** oraz **nóż**. W szafie obok natomiast **dublet** (nowe ubranie) oraz **brandy**. Dublet możemy sobie od razu założyć – prawe kliknięcie myszki przenosi nas do ekwipunku, gdzie znajdziemy wszystkie nasze przedmioty oraz notatki, teraz wystarczy przenieść ikonkę dubletu na postać naszego bohatera [2] i już mamy na sobie nowe wdzianko :). Z racji, że nic więcej w naszym pokoju nie znajdziemy, udajemy się na dalszą penetrację domu. Po wyjściu z pokoju kierujemy się w lewo, schodami na dół.



[3]

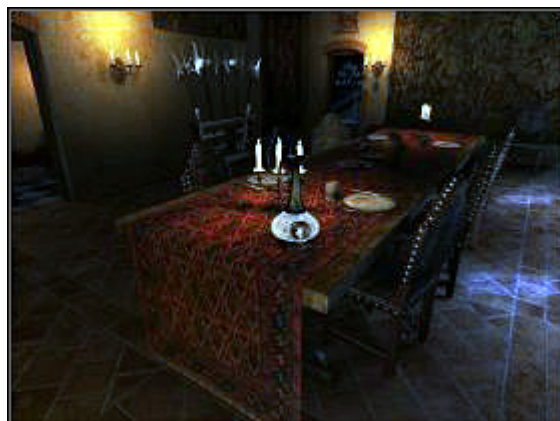


[4]

Teraz idziemy prosto, by dostać się do kuchni, gdzie na stojącym przed nami stole [3] znajdujemy olej oraz butelkę mleka. Tę drugą od razu możemy użyć na stojącej przed nami na podłodze misce – pozwoli nam to na zaprzyjaźnienie się z kotem [4] siedzącym nieopodal. Gdy będziemy przechodzić tędy po raz drugi, warto jeszcze raz nalać mleka dla kota – dobre stosunki z nim są jak najbardziej wskazane – o tym dlaczego, dowiemy się pod koniec gry :). Zniknięcie kota po drugim „dokarmieniu” nie powinno nas martwić – to normalne, a kot gdy będzie nam potrzebny, sam się znajdzie.

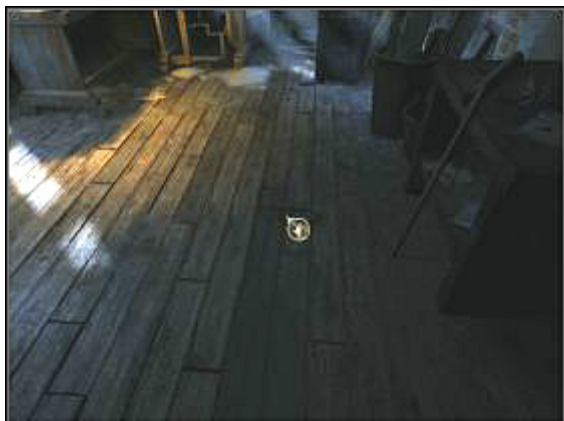


[5]



[6]

Podchodząc do tego samego stołu z drugiej strony będziemy mogli zaopatrzyć się w jajko, co też czynimy [5]. Następnie udajemy się do znajdującej się obok jadalni. Tu zabieramy ze stołu butelkę wody [6] i udajemy się do kolejnego pomieszczenia, którym jest warsztat Leonarda.

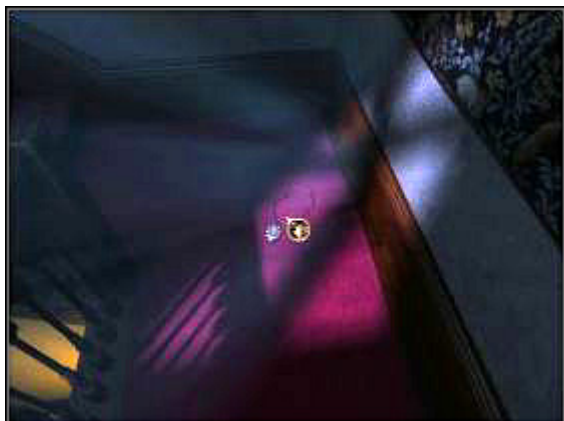


[7]



[8]

Na prawo od wejścia znajdziemy leżące na podłodze [ogniwo](#) oraz stojący obok [patyk](#) [7]. Następnie podchodzimy do maszyny tnącej. Umieszczamy w niej znaleziony przed momentem patyk i poprzez naciśnięcie pedałów maszyny i popchnięcie prowadnic przecinamy go [8]. Musimy zrobić to w miarę szybko, tak aby zdążyć wepchnąć patyk pod piłę, zanim ta się zatrzyma. Gdy już nam to się uda, zabieramy obie części przeciętego kija i wracamy do kuchni.

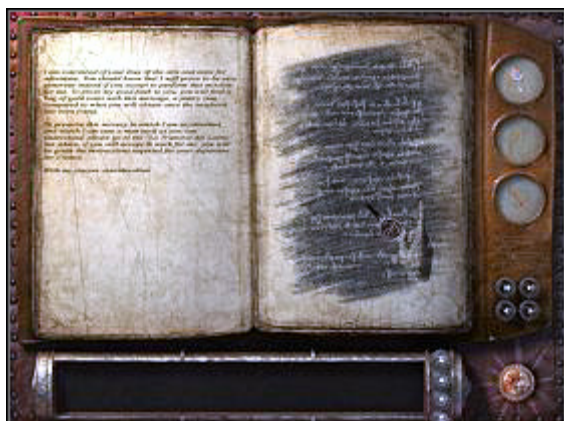


[9]

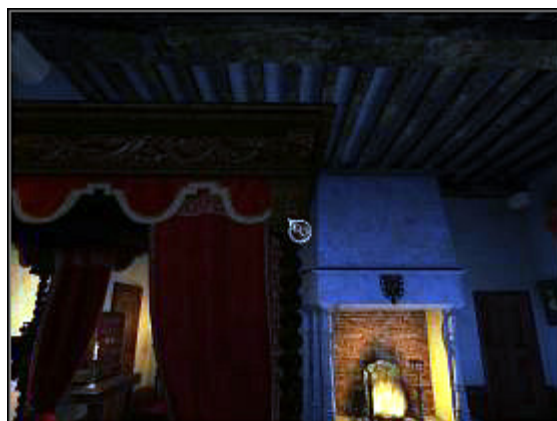


[10]

Tu przy okazji możemy po raz drugi naleć kotu mleka, po czym wychodzimy drzwiami po prawej stronie, aby dotrzeć do schodów prowadzących na piętro. Na połowie wysokości schodów znajdujemy [naszyjnik](#), który zabieramy [9]. Po wejściu na górę kierujemy się na prawo i od razu na lewo. Trafiamy na pokój Leonarda, gdzie udajemy się na prawą stronę łóżka. Tu na komodzie znajdujemy [lustro](#), a na stojącym obok stoliku [kartkę papieru](#) [10].

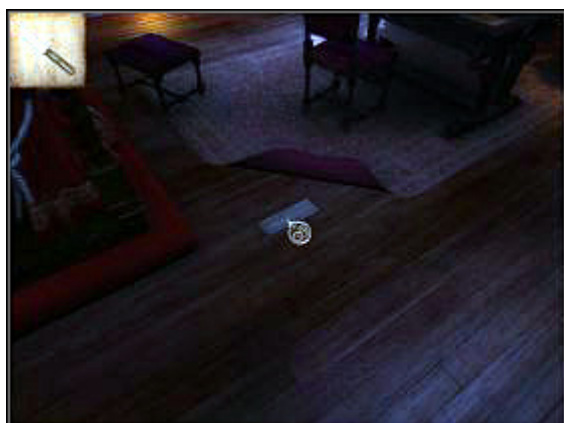


[11]



[12]

Teraz przechodzimy do naszego zasobnika i przenosimy znalezioną przed momentem kartę do portfolio (naszego notesu). Kartka jest jednak nieczytelna, więc musimy potraktować ją węglem [11], po czym odczytujemy wiadomość pomagając sobie lustrem. Następnie przerzucamy kartkę na następną stronę i znowu przy pomocy lustra przyglądamy znajdującym się tam znakom. Przechodzimy teraz na drugą stronę łóża i przyglądamy się jego górnym narożnikom [12]. Po odczytaniu znajdujących się na nich symboli zostanie wskazana nam skrytka w podłodze.



[13]



[14]

Podnosimy dywan i przy pomocy noża wydłubujemy luźny kawałek deski [13]. W skrytce odnajdujemy kolejną **kartkę papieru** oraz **spleśniały klucz** (formę do odlewania kluczy). Kartkę od razu przenosimy do portfolio i odczytujemy ją przy pomocy lustra (zarówno z jednej jak i drugiej strony). Teraz powinniśmy wyjść na zewnątrz – musimy dotrzeć w okolice naszego pokoju i wyjść schodami prowadzącymi na dół [14] (tuż za kuchnią).