

Wersal 2:

Testament Króla

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny opis przejścia GRY-OnLine do gry

Wersal 2 Testament Króla

autor: Borys „Shuck” Zajączkowski

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.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Dobre słowo i mapa Wersalu	3
Opis przejścia	4

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



Dobre słowo i mapa Wersalu

Druga część przygodowej gry „Wersal” nie jest szczególnie skomplikowana i niewiele w niej się zdarza momentów wymagających od gracza szczególnej uwagi. Jednakże znaczna część zagadek wymaga żmudnego przeglądania załączonej dokumentacji historycznej i wyciągania z niej nie zawsze całkiem oczywistych wniosków. Podobnie zdarzyć się może, iż zasłyszana od postaci neutralnej informacja wyleci drugim uchem i stanie się przyczynkiem do niepewności względem dalszych poczynąń w grze. Niniejszy poradnik powinien wszystkim, którzy utknęli, rozwiązać wątpliwości i pozwolić się nacieszyć pięknem Pałacu Wersalskiego bez zbędnych irytacji. Serdecznie zapraszam na wycieczkę do Francji roku 1700.



UWAGA: Nazwy kolejnych fragmentów niniejszego opisu są przeważnie tożsame z nazwami sekwencji wykonywanych w danym momencie. To dla ułatwienia orientacji i przyspieszenia wyszukiwania interesujących Cię informacji. Zdarzyć się jednak może, że niezupełnie się one pokrywają z faktycznym Twoim zadaniem w danej chwili, gdyż gra czasami daje sekwencjom nazwy cokolwiek bez sensu. :-). Ponadto dobrze będzie, jeśli nie będziesz czynił w trakcie gry wielkich odstępstw od właściwej drogi, gdyż w kilku momentach może się zdarzyć, że stracisz możliwość dalszych ruchów lub wylecisz z gry do systemu. :-p

Opis przejścia

Odszukaj pana de Boisseuilh

Jako Karol-Ludwik Faverolles zjawiasz się w pałacu, a dokładniej w rejonie stajni pałacowych (Grandes Ecuries), wyposażony w 40 liwrow, rękawiczki, kapelusz, miecz, list polecający od swojego ojca do pana Boisseuilh'a oraz medalionik ze zdjęciem swojej ukochanej Elwiry Malagi y Santiago. Po drodze mijasz tajemniczą nieznaną zajmującą miejsce w karecie. Pierwsze kroki skieruj przed siebie, w stronę uwiązanych przy wejściu do stajni trzech koni. Jedno ze zwierząt szczotkowane jest przez niejakiego Golipeau – porozmawiaj z nim. Dowiesz się od niego, że pana Boisseuilh jeszcze nie ma i że najlepiej wykorzystasz wolny czas szukając sobie noclegu w niedaleko położonej oberży „Pod Pelikanem”.

Opuść Grandes Ecuries i udaj się do Grand Commun i, zgodnie z informacją pierwszego napotkanego na drodze człowieka, skróć w lewo do oberży. Zamień dwa słowa z oberżystą, który jednakże odmówi jakiegokolwiek usługi, dopóki nie pomożesz mu pozbyć się pijanego muzyka.

Sprawa pijanego klienta

Wyjdź na zewnątrz. Próby szukania pomocy u przechodniów spełzną na niczym, aż dotrzesz na drugą stronę placu, gdzie stoi strażnik miejski. Ten nie odmówi swojej interwencji i wyrzuci niewygodnego klienta na bruk. Teraz oberżysta chętnie wynajmie Ci pokój, lecz za cenę 50 liwrow.

Znajdź sobie pokój na noc

Podaj oberżyscie sakiewkę oferując mu teraz 35 liwrow, a jutro dalsze 15. Przystanie na taki układ. Teraz udaj się z powrotem do Grandes Ecuieres.

Odszukaj pana de Boisseuilh

Po drodze do Golipeau możesz przysłuchać się rozmowie księcia d’Arcueil z niemieckim ambasadorem Sinzendorfem dotyczącej kwestii sukcesji tronu hiszpańskiego oraz spodziewanych niepokojów w przypadku, gdyby tron po Karolu II objął władca francuski lub niemiecki.

Zagadnięty Golipeau poinformuje Cię, że pan Boisseuilh już powrócił. Udaj się zatem do stajni i przysłuchaj się rozmowie pana Boisseuilh z markizem de Dangeau. Dowiesz się z niej o zuchwałej kradzieży siodła i rzędów z królewskich stajni, a co ważniejsze o kradzieży brylantów Delfina. Podobno Król zna już złodzieja, lecz trzyma jego imię dla siebie.

Przekaż panu Boisseuilh list od ojca. Boisseuilh dowie się z niego, że starasz się o pozycję dyplomaty na dworze i poinformuje Cię, że Król niechętnie patrzy na tych, którzy gardzą wojskowym rzemiosłem. Skieruje Cię jednak do markiza de Torcy – ministra spraw zagranicznych – a przy okazji poprosi o przekazanie mu obiecanego siodła. Jemu lub jego sekretarzowi.

Zanieś siodło panu de Torcy

Miń stojącego w drzwiach księcia d’Arcueil. Na zewnątrz wspomnij Golipeau, że siodło, które on czyści masz zanieść ministrowi i zabierz to siodło ze sobą.

Udaj się do Skrzydła ministerialnego. Mężczyzna siedzący przy wejściu do sali poinformuje Cię, że bez pieniędzy nic z odźwiernymi nie załatwisz. Skróć w prawo i przekonaj się o tym na własnej skórze w krótkiej rozmowie z odźwiernym. Zaoferuj mu 3 liwry, a po chwili staniesz oko w oko z sekretarzem ministra, panem Blondel. Wręcz mu siodło dla ministra. Z krótkiej rozmowy z sekretarzem dowiesz się, że służba dyplomatyczna w Hiszpanii to nie bułka z masłem i że jesteś do tego za młody.

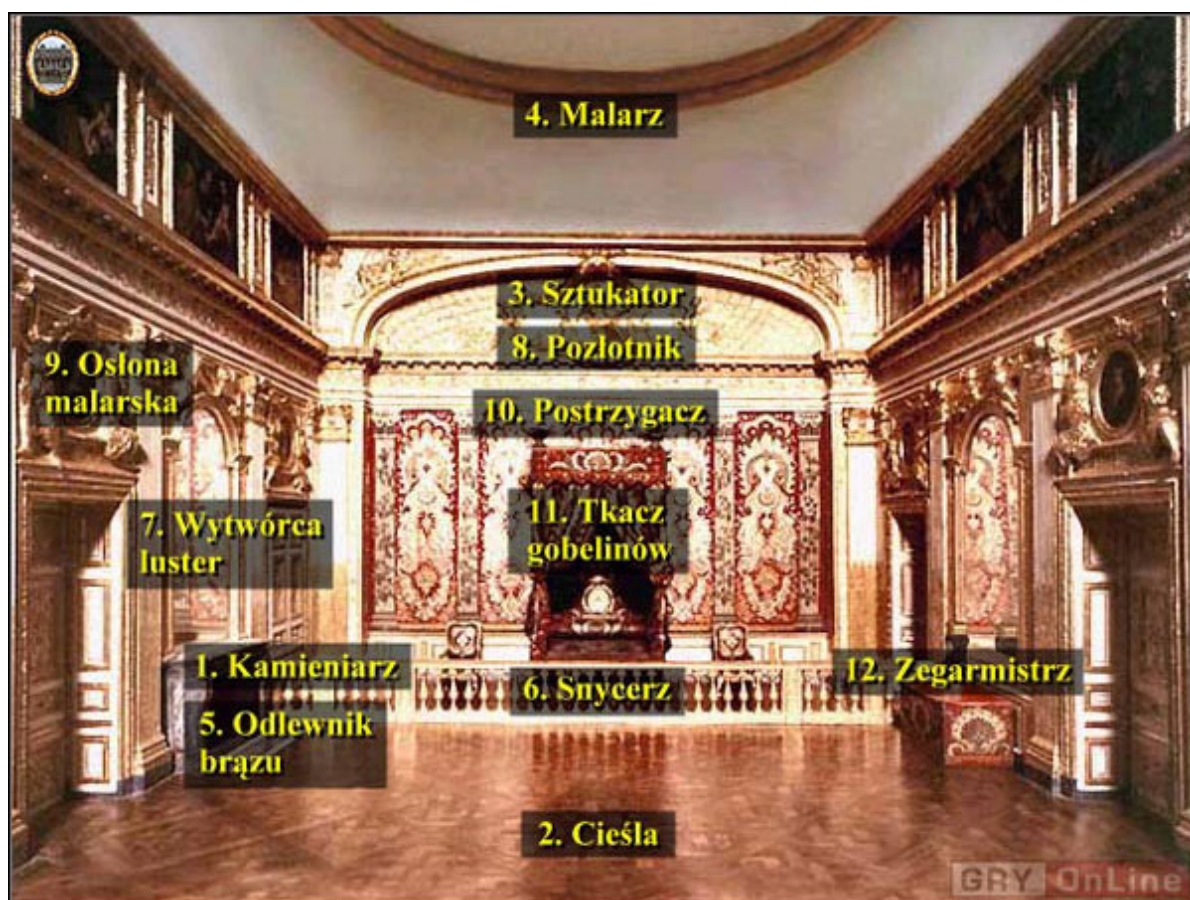
Skieruj kroki ku wyjściu. Jegomość na ławce ponownie zaoferuje Ci darmową dobrą radę: zjaw się na wieczornym balu u Króla (ma na myśli obiad Grand Couvert jadany w towarzystwie dworu), gdyż tam można spotkać wiele wpływowych osób.

Przygotowania do królewskiego posiłku

Teraz zostaniesz przeniesiony do swojego pokoju w oberży, z którego nie dasz rady wyjść, dopóki się nie stosownie nie ubierzesz. Zabierz ze stołu rękawiczki, z oparcia krzesła kapelusz, a z łóżka miecz. Kliknij ikonę ubioru i nasadź sobie kapelusz na głowę, rękawiczki weź do ręki, a miecz przypasaj do boku. Możesz wyjść z pokoju i zejść na dół oberży.

Lhuillier poszukuje pracowników

Rozmowa z oberżystą ani z siedzącym przy drzwiach hazardzistą póki co nic nie da. Zagadnij jednak odzianego na żółto Lhuilliera. Ten poinformuje Cię, że nie dostaniesz się na Grand Couvert bez specjalnego zaproszenia, a w każdym razie para stróżów – Mesnard i Desnoyers – z pewnością Cię nie wpuści. Lhuillier proponuje Ci za to możliwość pracy u królewskiego architekta, jeśli mu pomożesz. Musisz ustalić kolejność wzywania rzemieślników przy dekoracji nowego apartamentu. W tym celu bierz w podanej kolejności narzędzia rzemieślników z paska u dołu ekranu i używaj ich w oznaczonych miejscach. Podana na załączonym obrazku kolejność wzywania rzemieślników nie jest jedyną właściwą, gdyż możliwe są pewne jej wariacje.



Po skończonej robocie Lhuillier proponuje Ci spotkanie z królewskim architektem Mansartem – nazajutrz o 9 rano, w lasku koło Kolumnady, gdzie będą ustawiać posąg Prozerpiny. Wtedy do oberży wkracza strażnik, a przerażony Lhuillier wciska Ci w rękę wielki brylant w sakiewce i ucieka. Najwyraźniej to on dopuścił się kradzieży klejnotów Delfina.

Póki co nie dasz rady jeszcze opuścić oberży. Podejdź do hazardzisty i daj się mu namówić na wspólną grę w teetotum. Mniejsza o jej proste zasady – i tak przegrasz za pierwszym razem i stracisz otrzymany przed chwilą brylant. Aby go stracić, kliknij u góry na pole z wybraną ilością oczek, a następnie na położony pod nim brylant, by przeciwnik mógł obstawić. Potem weź do ręki bączek i puść go pośrodku stołu. Przegrałeś.



Porozmawiaj jeszcze z oberżystą. Ten się odrobinę nad Tobą użali i poczeka ze spłatą reszty należności za pokój do następnego dnia. Ty zaś zostaniesz przeniesiony do Kolumnady na godzinę 9 rano. Tam spotkasz Lhuilliera, królewskiego architekta Mansarta i ogrodnika Dupuis. Przysłuchaj się ich rozmowie, a zapytany o opinię względem Sali balowej oraz Kolumnady zainteresuj się tą, która jest dziełem Twojego potencjalnego pracodawcy – Kolumnadą. W ten sposób zyskasz sobie uznanie Mansarta i zostaniesz poproszony przybycie na taras o 3 po południu celem oprowadzenia po ogrodach ambasadora Hiszpanii, markiza de Castel dos Rios.

Zwróć się do Lhuilliera, a ten da Ci połowę pensji – 80 liwrow – i zostaniesz przeniesiony w miejsce spotkania z ambasadorem. Jeślibyś w rozmowie z Mansartem wybrał Salę balową, wówczas Lhuillier przekazałby Ci jedynie 40 liwrow.

Na tarasie Lhuillier wręczy Ci listę gajów, kartkę z dodatkowymi wskazówkami oraz klucz do gajów. Podczas spaceru z markizem będziesz zmuszony odpowiedzieć mu na szereg pytań dotyczących ogrodów królewskich. Oto lista poprawnych odpowiedzi:

1. Aleja z najpiękniejszym widokiem: La Tapis vert.
2. Zapierający dech w piersiach widok na osi: wschód-zachód.

Po wizycie w oranżerii zaprojektowanej przez Le Notre'a, zatrzymacie się w Sali balowej. Zagadnij ambasadora, a ruszycie w dalszą drogę. Z rozmowy dowiesz się, że umierający król Hiszpanii, Karol

II obawia się rozgrabienia kraju przez wojska Anglii, Francji i Holandii. Usłyszysz również, że zausznica nowej królowej, hrabina Perlitz jest powodem ciągłych zmartwień na dworze hiszpańskim. Kolejny przystanek ma miejsce w Enceladusie.

Zwróć się do ambasadora, a ten w swojej wypowiedzi nawiąże do boga Apollo, który być może wcielił się w panującego Króla Słońce, Ludwika XIV. Przejdźcie się w stronę altany po lewej stronie od wejścia do Enceladusa i zadrzyjcie do niej. Minie was ta sama tajemnicza kobieta, którą spotkałeś na początku gry. Ambasador usiądzie na ławce, a wtedy ponownie zagadaj do niego. Teraz będziesz musiał spośród pokazanych Ci w albumie rycin wybrać te, które przedstawiają rzeźby związane z legendą Apolla:

3. Apollo z rydwanem.
4. Porwanie Prozerpiny przez Plutona (nie).
5. Apollo jako dziecko, z matką Latoną.
6. Apollo w otoczeniu nimf.

Kolekcję sztychów zachowasz dla siebie. Po rozmowie o rzeźbach udacie się teraz do ogrodu Marais, zwanego również Bagnem. Zwróć się do ambasadora. Przejdźcie się kawałek wzdłuż stawu, a ponownie zagadnięty markiz zada Ci kolejne pytanie.

7. Ile takich ogrodowych salonów jest w Wersalu: czternaście.

Po powrocie do pałacu dowiesz się jeszcze, że Twoja ukochana, Elwira Malaga y Santiago jest córką serdecznego przyjaciela ambasadora. Ten zaś z przyjemnością wspomógł Cię w udaniu się do Hiszpanii przygotowując niezbędne do podróży papiery. Jeślibyś na zbyt wiele pytań ambasadora odpowiedział błędnie, wówczas dowiedziałbyś się, że musisz się bardziej starać, jeśli masz ambicje dyplomatyczne i... byłby to koniec Twojej gry.

Idź odwiedzić Lhuilliera

Lhuillier jest czegoś zmartwiony po rozmowie z Mansarterem i postanawiasz wybadać powód jego niepokoju. Najpierw jednak postaraj się wygrać z powrotem jego brylant.

Odszukaj brylant Lhuilliera

Udaj się do gospody i zaproponuj hazardziście ponowną grę w teetotum. Graj i obstawiaj wedle życzenia, gdyż i tak wygrasz. Jeśli w wyniku postawionych zakładów nie zostanie Ci w sakiewce nic gotówki na kolejną rundkę, to masz pewność, że tę wygrasz. :-)) Na koniec dostaniesz brylant z powrotem.

Idź odwiedzić Lhuilliera

Wyjdź z obojętnej, skręć w lewo i wejdź w drzwi po schodkach. Po drodze miniesz szlachcica, który ma za zadanie nikogo nie wpuszczać do komnat królewskiego intendenta – chyba że w towarzystwie innej osoby, która ma prawo tam wejść. Dalej, u stóp schodów spotkasz strażnika, który z kolei nie będzie Cię chciał wpuścić na górę do Lhuilliera.

Idź do mieszkania Lhuilliera

Skieruj się do kuchni. Tam od pochylonego nad stołem kuchcika dowiesz się, że Lhuillier został aresztowany. Jest jeszcze w swoim pokoju i zbiera rzeczy, a obiad jest dla niego gotowy od dawna. Przejdź na drugą stronę stołu, weź leżącą tam tacę z obiadem oraz służebne ubranie. Ubranie ubierz i wyjdź na korytarz. Teraz strażnik wpuści Cię już na górę, gdy powiesz, że niesiesz posiłek dla pana Lhuillier. Również strażnikowi na górze, przed drzwiami pokoju powiedz, że niesiesz obiad i wejdź.