

# 9 Poszlak:

## Tajemnica Serpent Creek

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# **9 Poszlak**

## **Tajemnica Serpent Creek**

**autor: Mateusz „Boo” Bartosiewicz**

**GRYOnline.pl**

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

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

Producent Tap It Games, Wydawca Artifex Mundi, Wydawca PL Artifex Mundi  
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

## Spis treści

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Wprowadzenie</b>                                      | <b>3</b>  |
| <b>Główna Fabuła</b>                                     | <b>4</b>  |
| <b>Hotel</b>   | 4         |
| <b>Ulice miasteczka</b>                                  | 12        |
| <b>Komisariat</b>  | 24        |
| <b>Powrót do hotelu</b>                                  | 27        |
| <b>Muzeum</b>  | 32        |
| <b>Kanały</b>  | 43        |
| <b>Biblioteka</b>  | 49        |
| <b>Cmentarz</b>  | 62        |
| <b>Więzienie</b>   | 68        |
| <b>Posiadłość</b>  | 72        |
| <b>Latarnia morska</b>                                   | 84        |
| <b>Znajdźki i łamigłówki</b>                             | <b>95</b> |
| <b>Przedmioty do skompletowania</b>                      | 95        |
| <b>Clues (poszlaki)</b>                                  | 105       |
| <b>Newspapers (gazety)</b>                               | 110       |
| <b>Puzzle (zagadki)</b>                                  | 112       |
| <b>Hidden-object scenes (sceny z ukrytymi obiektami)</b> | 125       |
| <b>Detective mode (tryb detektywa)</b>                   | 143       |

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

Poradnik zawiera **kompletny opis przejścia** gry *9 Poszlak: Tajemnica Serpent Creek*. W dziale *Główna Fabuła* znajdują się **szczegółowe wskazówki**, które krok po kroku doprowadzą gracza do końca gry. Kolejny dział natomiast poświęcony został wszelkim **znajdźkom oraz łamigłówkom** napotykanym w trakcie rozgrywki. Dzięki niemu gracz będzie w stanie ukończyć *Nine Clues* zdobywając **wszystkie możliwe osiągnięcia** (achievements).

**Dla ułatwienia nawigacji, w poradniku zastosowano poniższe oznaczenia kolorystyczne w tekście:**

- **Zielony** – przedmioty, które możemy podnieść
- **Niebieski** – clues (poszlaki), newspapers (gazety)
- **Pomarańczowy** – bohaterowie
- **Czarny** – lokacje, zadania, osiągnięcia
- **[cyfra]** – odnośnik do ilustracji
- *Styl pochylony* – podrozdziały poradnika

**Symbole na ilustracjach są natomiast przypisane określonym elementom:**

Cyfry – przedmioty, interaktywne elementy otoczenia, fragmenty łamigłówek

Gwiazdki – znajdzki związane z osiągnięciami (gazety oraz poszlaki)

**Mateusz „Boo” Bartosiewicz ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl))**

# Główna Fabuła

H o t e l



Z krótkiego intro dowiadujemy się, iż nasza postać to pani detektyw, która otrzymała dziwny telefon od swojej przyjaciółki z dawnych lat – **Helen Hunter**. Jest ona dziennikarką, która przyjechała do *Zatoki Węży* by zebrać informacje do artykułu o miejscowym festynie. Z rozmowy dowiadujemy się, że przy okazji odkryła jakąś straszną tajemnicę. Wsiadamy więc w samochód i ruszamy do małej, przybrzeżnej miejscowości. Podjeżdżając pod motel *Rattle Snake*, zauważamy potwora pochylonego nad recepcjonistą hotelu. Gdy klikniemy na klakson **[1]**, potwór ucieknie.

**Clue:** *The Monster*

**Rozpoczęcie zadania:** *Helen; Emergency*



Po wyjściu z samochodu klikamy w okolicę nieprzytomnego mężczyzny (kursor zmieni się w lupę). Podnosimy **Inhaler fluid [1]**, a następnie używamy go na inhalatorze **[2]**, którego z kolei musimy użyć na twarzy chłopaka. Z rozmowy wynika, że recepcjonista nazywa się **Falsen Black** i zdaje się nic nie pamiętać.

**Zakończenie zadania:** *Emergency*



Znajdujemy się w pierwszej lokacji, przed **Hotelem**. Po kliknięciu w okolicy roweru nastąpi zbliżenie – pięciokrotna interakcja z kotem **[1]**, za pomocą LPM, odblokuje pierwsze osiągnięcie. Następnie klikamy na **Horn [2]**, po czym zbieramy pierwszy **Gear [3]**. Możemy też przyjrzeć się ciężarówce. Wchodzimy do recepcji (**Reception**).

**Osiągnięcie:** *Cat Lady*

**Znaleziska:** **Gear**



Na obrazie po lewej znajdziemy pierwszy ze **znaków zapytania**, natomiast na fotelu znajduje się **gazeta**, którą możemy przejrzeć. Klikamy na notatkę zawieszoną przy recepcji **[1]**. Dowiadujemy się z niej, że **Blackowi** została zlecona naprawa jakiegoś mechanizmu – to właśnie do niego będziemy szukać siedmiu **Gear'ów**. Następnie klikamy na biurko **[2]** i zabieramy z niego mapę. Gdy klikniemy na książkę gości, pojawi się recepcjonista. Wręczy nam **Klucz do pokoju nr8**, po czym zachęci, byśmy poszli do swojego pokoju. Ruszamy na korytarz (**Corridor**).

**Rozpoczęcie zadania:** *My Room*

**Znajdźki:** **znak zapytania**, **gazeta**