

# Broken Sword: Anioł Śmierci

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Broken Sword The Angel of Death**

**autor: Karolina „Krooliq” Talaga**

**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.

## SPIS TREŚCI

<b>WSTĘP</b>	<b>3</b>
<b>OPIS PRZEJŚCIA</b>	<b>4</b>
<b>NEW YORK BAIL BONDS</b>	<b>4</b>
<b>NEW YORK HOTEL</b>	<b>12</b>
<b>NEW YORK BAIL BONDS</b>	<b>18</b>
<b>NEW YORK HOTEL</b>	<b>19</b>
<b>NEW YORK MEAT PACKING</b>	<b>20</b>
<b>NEW YORK BAIL BONDS</b>	<b>28</b>
<b>PASHA PALACE HOTEL</b>	<b>31</b>
<b>TOPKAPI PALACE</b>	<b>33</b>
<b>PASHA PALACE HOTEL</b>	<b>34</b>
<b>TOPKAPI PALACE</b>	<b>36</b>
<b>PASHA PALACE HOTEL</b>	<b>54</b>
<b>ROME APARTMENT</b>	<b>58</b>
<b>ROME MONASTERY</b>	<b>63</b>
<b>ROME APARTMENT</b>	<b>65</b>
<b>ROME MONASTERY</b>	<b>66</b>
<b>ROME APARTMENT</b>	<b>70</b>
<b>ROME BLACK CAT CLUB</b>	<b>72</b>
<b>ROME APARTMENT</b>	<b>73</b>
<b>ROME BLACK CAT CLUB</b>	<b>74</b>
<b>ROME APARTMENT</b>	<b>79</b>
<b>PHOENIX</b>	<b>81</b>
<b>ROME MONASTERY</b>	<b>93</b>
<b>THE VATICAN</b>	<b>98</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)



## WSTĘP

Witajcie w nieoficjalnym poradniku do czwartej odsłony zmagarów Georga Stobbarta, czyli gry *Broken Sword: The Angel of Death*. W poniższym tekście znajdziecie kompletny opis przejścia czekającej Was przygody, wzbogacony, rzecz jasna, licznymi screenshotami.

Na początek tylko jedna, krótka uwaga. Gra jest bardzo liniowa. Podczas rozgrywki mogą zdarzyć się takie momenty, w których będziecie pewni, że wpadliście na dobry pomysł rozwiązania zagadki czy danej sytuacji, jednak nie będziecie w stanie go zrealizować. Omawiana produkcja jest tak skonstruowana, że pewne opcje dialogowe oraz akcje nie są dostępne dopóty, dopóki nie wykonacie najpierw wszelkich przewidzianych przez autorów czynności. Dlatego też gdy „utkniecie”, sprawdźcie w niniejszym tekście, czy aby na pewno zauważyliście wszelkie przedmioty oraz czy porozmawialiście z innymi bohaterami na stosowne tematy.

Nie przedłużając, życzę Wam udanej zabawy i zaczynamy!

**Karolina „Krooliq” Talaga**

OPIS PRZEJŚCIA

NEW YORK BAIL BONDS



[1]



[2]

Pewnego popołudnia George Stobbart wraca do swojego, nowojorskiego biura. W gabinecie zastaje nieznaną, piękną blondynkę o imieniu Anna Maria. Ta nieporadnie i szybko wyjaśnia mu, jaki jest cel jej wizyty. Szybko, gdyż za drzwiami stoi już banda podejrzanych typów, czyhających na życie nie tylko nowej klientki, ale najwyraźniej także na życie Georga. W tym momencie rozpoczyna się gra, a George, wraz z Anną Marią, musi ratować się ucieczką.

Niestety, drzwi do sąsiedniego pomieszczenia są zamknięte. Weź kij do golfa, znajdujący się w jednym z rogów biura **[#1]** i otwórz nim wspomniane drzwi **[#2]**.



[3]



[4]

Wejdziecie do małego magazynu **[#3]**. Nie zwlekając, podejź do szafki i po prostu ją przewróć **[#4]**.





[5]



[6]

Gdy szafka runie, Twoim oczom ukaże się okazałych rozmiarów dziura w suficie **[#5]**. Zatem wejdź na szafkę i wspinaj się do kolejnego pomieszczenia **[#6]**.



[7]



[8]

Tutaj, po chwili usłyszycie dźwięk ruszającej windy **[#7]**. Anna Maria pobiegnie przytrzymać drzwi, dzięki czemu zbiry nie będą mogły zawołać windy na dół. Oczywiście, nie będzie ich trzymała w nieskończoność ;-), musisz jej pomóc – podeprzyj drzwi kijem do golfa **[#8]**.



[9]



[10]

Teraz możesz na spokojnie rozejrzeć się po pomieszczeniu. Zwróć uwagę na klimatyzację, znajdującą się w prawym dolnym rogu **[#9]**. Spróbuj zdjąć jej osłonę. Niestety, sam nie dasz rady. Poproś Annę Marię o pomoc (w tym celu wejdź w ekwipunek i użyj ikony z portretem Anny Marii na wspomnianej osłonie) **[#10]**.



[11]



[12]

Gdy osłona zostanie zdjęta, wyciągnij klimatyzację ze ściany [#11]. Następnie przeciągnij ją w stronę windy [#12] i umieść tak, aby zablokowała drzwi [#13].



[13]



[14]

Teraz zabierz kij do golfa i przeczołgaj się przez otwór po klimatyzacji [#14].



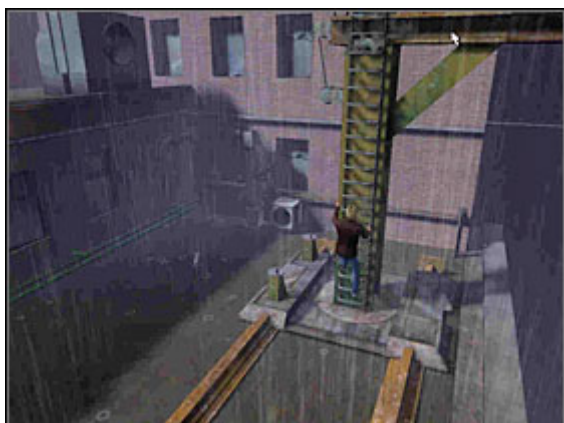
[15]



[16]

Wejź na gzyms [#15] i przejdź po nim do schodów przeciwpożarowych, po czym wejź po drabinie do góry [#16].





[17]

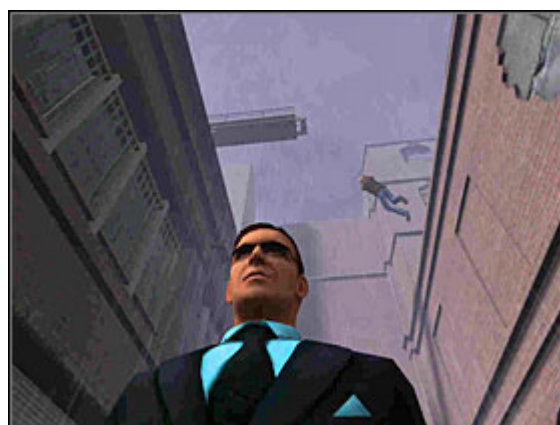


[18]

Teraz wspinaj się na dźwig **[#17]**. Tutaj, na końcu metalowej platformy zauważysz łańcuch. Spuść go na dół **[#18]**.



[19]



[20]

Zejdź z dźwigu i stań na krawędzi budynku. Spróbuj chwycić zwisający łańcuch. Niestety, rękami do niego nie dosięgniesz. Weź zatem kij do golfa i przy jego użyciu złap łańcuch **[#19]**. W ten oto sposób przedostaniesz się na dach sąsiedniego budynku **[#20]**.



[21]



[22]

Podejdź do pokręta znajdującego się po prawej stronie dźwigu **[#21]**. Użyj go, a dźwig obróci się, tym samym umożliwiając Annie Marii przejście na dach drugiego budynku **[#22]**.