

Scratches

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Scratches

autor: Karolina „Krooliq” Talaga

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.

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Opis przejścia	4
SOBOTA 12 PAŹDZIERNIKA	4
NIEDZIELA 13 PAŹDZIERNIKA	17
PONIEDZIAŁEK 14 PAŹDZIERNIKA	24

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



Wstęp

Witaj w nieoficjalnym poradniku do gry *Scratches*. Poniższy tekst powstał w oparciu o anglojęzyczną wersję programu, a znajdziesz w nim kompletną solucję czekającej Cię przygody.

Przed rozpoczęciem rozgrywki proponuję zapoznać się z dołączoną do gry instrukcją, dzięki której uzyskasz szereg przydatnych informacji na temat wiktoriańskiej posiadłości Blackwood, jej byłych mieszkańców, jak również głównego bohatera gry – pisarza Michaela Arthate oraz osób z nim związanych.

Swoją przygodę rozpoczynasz tuż po przyjeździe do wspomnianej wiktoriańskiej rezydencji. A więc nie przedłużając, życzę Ci udanej zabawy i zaczynajmy.

Karolina „Krooliq” Talaga

Opis przejścia

S O B O T A 1 2 P A Ź D Z I E R N I K A



Po prologu znajdziesz się przy bramie wjazdowej do posiadłości. Nie ma co zwlekać, zatem od razu skieruj się do drzwi wejściowych domu.



Skorzystaj z klucza znajdującego się w Twoim ekwipunku i otwórz drzwi.



Wejść do środka. Znajdziesz się w głównym holu. Czas się tutaj trochę rozgościć. Po chwili zadzwoni telefon.



Skieruj się do przedpokoju znajdującego się po lewej stronie od wejścia, na stoliku zobaczysz telefon. Odbierz – to Jerry.



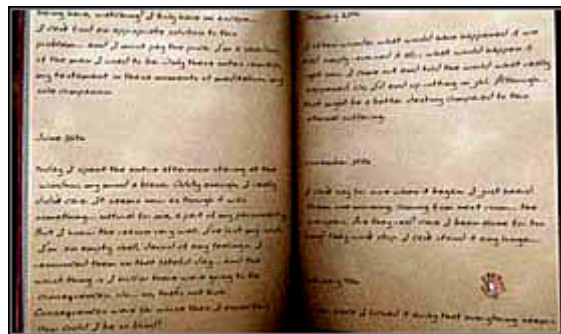
Po krótkiej, powitalnej rozmowie możesz kontynuować zwiedzanie domu. Przejdź do salonu.



Spróbuj włączyć światło.



Rozejrzyj się, na stoliku zauważysz jakiś dziennik.



Oczywiście nie zaszkodzi go przeczytać.



W salonie znajdują się drzwi do kolejnego pomieszczenia.
Przejdź przez nie, a znajdziesz się w gabinecie.



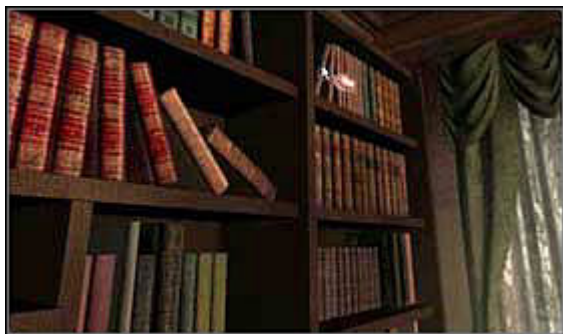
Tutaj również nie uda Ci się wyłączyć światła. Na biurku leży
dziennik Jamesa Blackwooda. Mhmm, afrykańskie plemię,
tajemnicza maska... Interesujące...



Czas poszperać w szufladach – prawa górna jest niestety
zamknięta,



jednak szuflady po lewej stronie stoją przed Tobą otworem:
w drugiej od góry znajdziesz pustą kopertę, a w trzeciej od
góry – narzędzie.



Możesz jeszcze obejrzeć książki – znajdziesz wśród nich ciekawe pozycje, np. *Necronomicon*, *Worlds of Myst* czy *Living in Doom* ;-).



Zarówno z gabinetu, jak i przedpokoju, gdzie stoi telefon, możesz przejść do jadalni. Tutaj również nie uda Ci się włączyć światła. Cóż, wygląda na to, że nie ma go w całym domu. Z jadalni przejdziesz do małego holu, gdzie znajdują się schody wiodące na górę oraz drzwi prowadzące do kuchni.



Gdy znajdziesz się w kuchni, podejź do zlewu i odkręć kran. Cudownie! Nie ma światła, nie ma wody.



Po lewej stronie zlewu stoi szafka, w drugiej szufladzie od góry znajdziesz nóż.



Obróć się i spójrz na stół. Zwróć uwagę na młynek.



W kuchni znajduje się jeszcze troje drzwi: jedne prowadzą na zewnątrz budynku, drugie do pokoju służącej, a trzecie (aktualnie zamknięte) do piwnicy. Skieruj się do pokoju służącej.



Podejź do biurka i obejrzyj zdjęcia. Teraz weź kartkę papieru, zauważ, że znajdują się na niej jakieś dziwne znaki.



Otwórz szufladę biurka – znajdziesz ołówek oraz zdjęcie kuchni.



Przyjrzyj się mu, widać na nim wieszak na klucze, a pod nim szafkę, na której stoi waza.



Przejdź do łazienki. Tutaj obejrzyj sobie kolejne, interesujące zdjęcia.



Zwiedzanie parteru masz już za sobą. Czas więc wybrać się na pierwsze piętro. Najlepiej udaj się do głównego holu i wjedź po schodach.



U góry po prawej stronie znajdują się drzwi do pokoju gościnnego. Przydałoby się wreszcie rozpakować. Zatem wejź do środka.