

The Raven: **Legacy of a Master Thief**

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

The Raven: Legacy of a Master Thief

autor: Antoni „HAT” Józefowicz

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent KING Art Games, Wydawca Nordic Games Publishing
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wstęp	3
Rozdział 1: Szwajcaria	4
Pociągiem przez Alpy	4
Uwięzieni	10
Ogień, stal i para	12
Rozdział 2: Wenecja i podróż	14
Przystań	14
MS Lydia	17
Morderstwo na morzu	19
Rozdział 3: Na statku	28
Rejs trwa	28
Rozdział 4: Kair	30
Muzeum	30
Rozdział 5: Zurych	43
Dworzec kolejowy	43
Orient Express	45
Rozdział 6: Okręt	51
MS Lydia	51
Rozdział 7: Na statku	53
Podczas rejsu	53
Następnego dnia	63
Rozdział 8: Kair	68
Przed muzeum	68
Muzeum	73
The Eye of The Sphinx	85
Ancestry of Lies	85
A Murder of Ravens	86

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

Poniższy poradnik stanowi solucję gry *The Raven: Legacy of a Master Thief* – będącej grą przygodową, podzieloną na trzy rozdziały. Pierwszy, *The Eye of The Sphinx*, zakończył się w momencie uśpienia naszego protagonisty, konstabla Antona Zellnera, przed Dr Gebhardta. Rozdział drugi, o nazwie „*Ancestry of Lies*”, rozpoczyna się kilka minut później, gdy nasz podopieczny jest wciąż pod działaniem środka odurzającego – dlatego też można odnieść wrażenie, że wysiadła nam karta graficzna, jest to jednak efekt zamierzony. Z kolei rozdział trzeci - *A Murder of Ravens* - wieńczy całą opowieść i mamy tu okazję pokierować krokami kolejnej postaci -Patricii.

W grze sterujemy szwajcarskim konstabłem Antonem Jakobem Zellnerem, którego poznajemy podczas podróży Orient Expressem przez Alpy. Nie będzie to jedyna lokacja, w jakiej pomożemy mu rozwikływać zagadki kryminalne. Na naszej trasie znajdzie się między innymi statek wycieczkowy oraz Kair. Dość istotną rolę pełnią w grze dialogi, które pozwalają nam poznać ważne fakty i wydarzenia związane z fabułą.



Swoją przygodę rozpoczniemy w słynnym Orient Expresie

Porady ogólne:

- Aby połączyć przedmioty w inwentarzu, musisz przesunąć jeden na drugi
- Zanim porozmawiasz z kimś, przyjrzyj mu się
- Gdy chcesz zabrać przedmiot lub trafił on do twojego inwentarza, koniecznie obejrzyj go przed użyciem; niektóre musisz obejrzeć więcej niż raz, by odkryć ich sekret

Antoni „HAT” Józefowicz (www.gry-online.pl)

Rozdział 1: Szwajcaria

Pociągiem przez Alpy



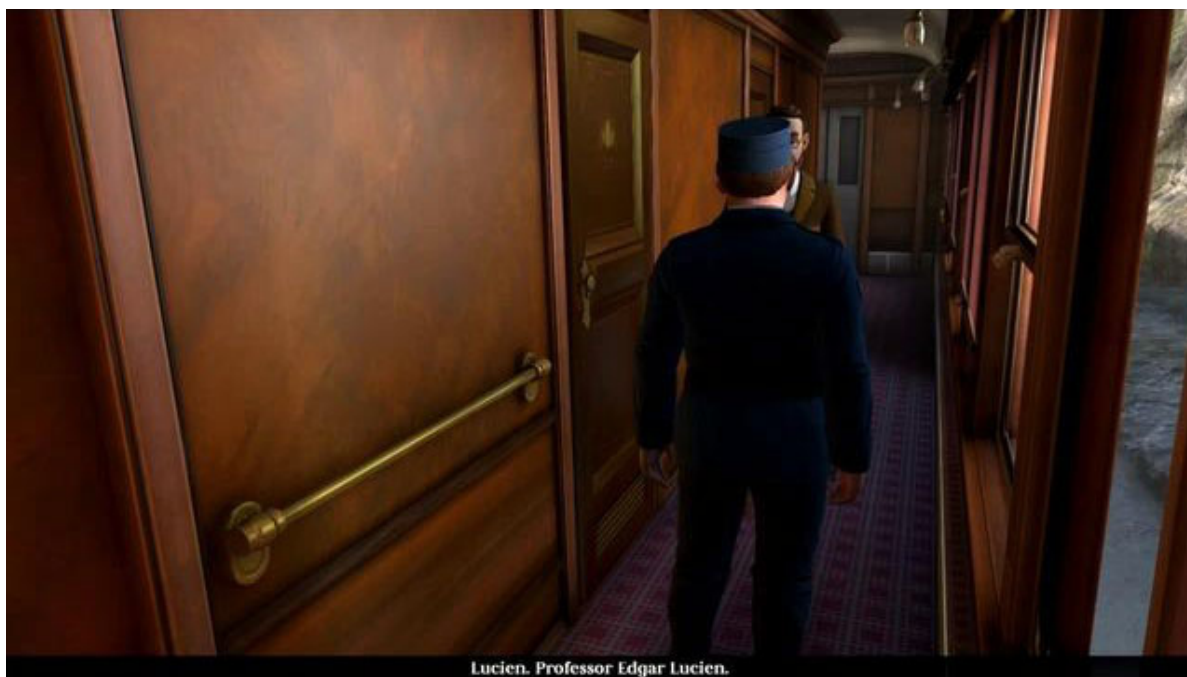
Spokojna podróż

Zaczynasz od rozmowy z chłopcem, podczas której dowiesz się, że ma on na imię Matthew Miller i pochodzi z Pensylwanii. Spytaj także o pistolecik. Potem porusz temat włamania w Londynie. Gdy Legrande przerwie wam pogawędkę, spytaj go najpierw o to, co właściwie się dzieje. Po dalszej dyskusji wybierz trzecią odpowiedź – „He’s guarding something”. Potem – „A jewel”, następnie „It’s a trap”.



Tutorial

Po zakończeniu dialogów możesz zgodzić się na krótki tutorial. Wówczas Zellner przyjrzy się **papierkowi po kanapce**. Twoim zadaniem będzie zabrać go, a następnie wyjąć z inwentarza i użyć na **ogryzku jabłka**, stojącym na stoliku. Do tak przygotowanego odpadka dodaj **serwetkę** z inwentarza. Całości użyj na talerzu. Na tym kończy się tutorial.



Poznanie Lucien'a

Obejrzyj książkę na stoliku. Spójrz na okno po lewej i otwórz je. Potem podejdź do skrzypka i porozmawiaj z nim. Przejdź do korytarza z tyłu wagonu. Tu mała scenka w korytarzu, a zarazem poznanie profesora Luciena. Spytaj go koniecznie o cel podróży oraz porozmawiaj o Legrandzie. Potem pożegnaj się i obejrzyj scenkę. Przyjrzyj się drzwiom sąsiadującym z przedziałem profesora. Zapukaj i porozmawiaj z lokajem.



Miła niespodzianka

Przejdź do kolejnego wagonu, gdzie poznasz panią Miller oraz Lady Westmacott. Spytaj, dokąd podróżuje. Draj temat do końca, a następnie porusz kolejne tematy, aż do wyczerpania puli. Potem przejdź do kolejnego wagonu.



Za barem

Wybierz opcję rzucenia oknem za bar. Tu przyjrzy się misie, w której znajdują alkohole, a następnie notesowi stewarda. Spróbuj go wziąć – zabierzesz **długopis**. Wykorzystaj go na leżących na ladzie **nożyczkach**, a otrzymasz **grafitowy proszek**. Spróbuj otworzyć szufladę. Użyj radia, aby odblokować osiągnięcie Music Lover. Potem cofnij się (opcja „Go back”) i zabierz z kontuaru **kostki cukru**. Następnie porozmawiaj z dr Gebhardtem. Porusz z nim po kolei wszystkie tematy – nie przegap gazety. Otrzymasz jej **fragment**. Po zakończonej rozmowie przeczytaj sekcję poświęconą włamaniu. Możesz również rzucić okiem na inne artykuły.



Constable Robert Oliver from the Yard.

Siły policji czuwają

Skorzystaj z drzwi znajdujących się obok doktora, aby wyjść na zewnątrz. Przejdź do wagonu towarowego. Tu porozmawiaj z mężczyznami na wszystkie tematy. Zajmie to nieco czasu, ale warto.



Między pociągami

Po wyjściu przyjrzyj się **małej skrzynce** na dole wagonu. Spróbuj ją otworzyć. Po scenie zyskasz **drewniany pistolet**. Wróć do wagonu z pisarką – panna Miller ma do ciebie sprawę. Po rozmowie przyjrzyj się **wyłączkom** stojącym na stoliku i zabierz jedną.



Rozmowa z Mattem

Wróć do pierwszego wagonu i porozmawiaj ze skrzypkiem o zaginionej torebce baronowej. Potem porozmawiaj z Mattem – jest obrażony, ale danie mu kostek cukru zmieni ten stan rzeczy. Porozmawiaj z nim, poruszając wszystkie dostępne tematy. Po rozmowie zabierz leżącą na stoliku **książkę**. Potem podejdź do skrzypka i rzuć okiem na futerał instrumentu. Porozmawiaj z mężczyzną na ten temat, a potem przyjrzyj się futerałowi raz jeszcze.