

The Secrets of Atlantis: The Sacred Legacy

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

The Secret Of Atlantis Sacred Heritage

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.

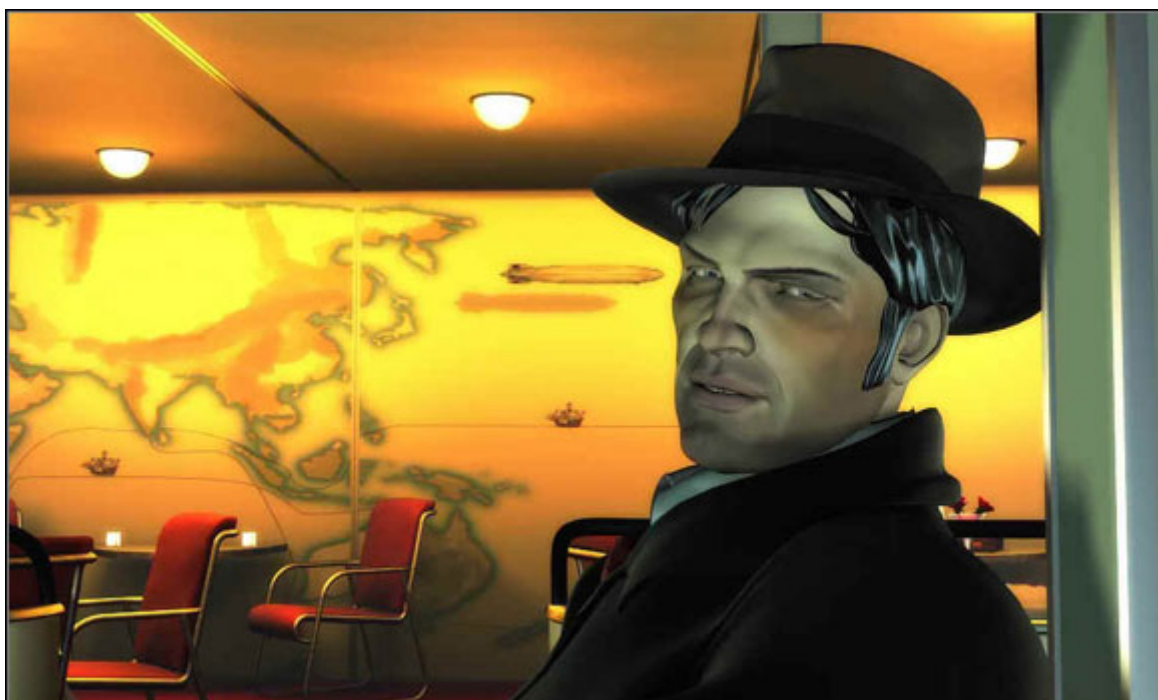
SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Opis przejścia	4
Na pokładzie Hindenburga	4
Nowy Jork	10
Makao	23
Indie	29
Mezopotamia	38

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

Witajcie w nieoficjalnym poradniku do gry *The Secret Of Atlantis: Sacred Heritage*, będącej piątą odsłoną jednej z niezwykle popularnych serii gier przygodowych. Znajdziecie tu kompletny opis przejścia czekającej Was przygody, wzbogacony licznymi screenshotami. Ponieważ poniższy tekst powstał w oparciu o anglojęzyczną wersję programu, w solucji postanowiłam użyć także oryginalnych nazw przedmiotów, które to umieściłam w nawiasach.

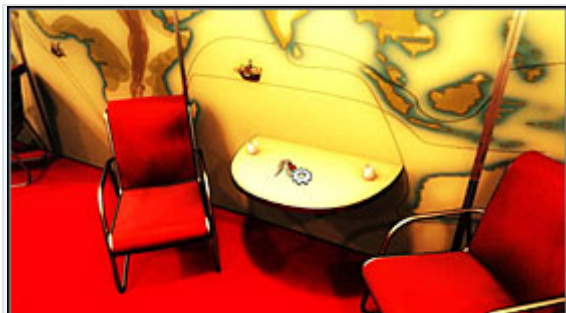
Zanim zaczniemy, mam tylko jedną krótką uwagę - gdy w niniejszym poradniku sugeruję przeprowadzenie rozmowy z jakąś postacią, mam na myśli wykorzystanie wszelkich dostępnych opcji dialogowych. W wielu momentach to właśnie rozmowy posuwają fabułę na przód, dlatego też rozmawiajcie o wszystkim ze wszystkimi napotkanymi bohaterami.

Nie przedłużając, życzę Wam udanej zabawy i zaczynajmy!

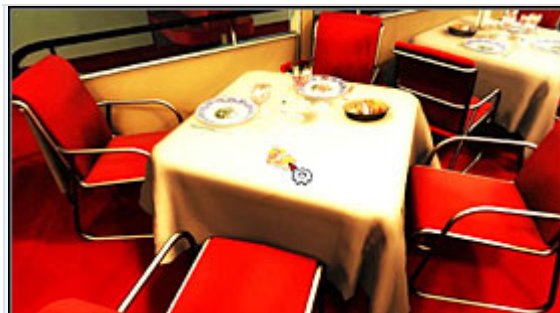
Karolina „Krooliq” Talaga

Opis przejścia

N a p o k ł a d z i e H i n d e n b u r g a

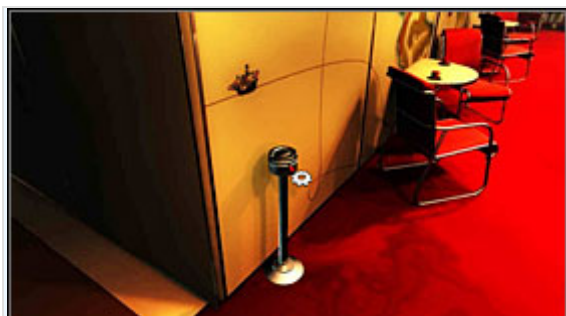


[1]

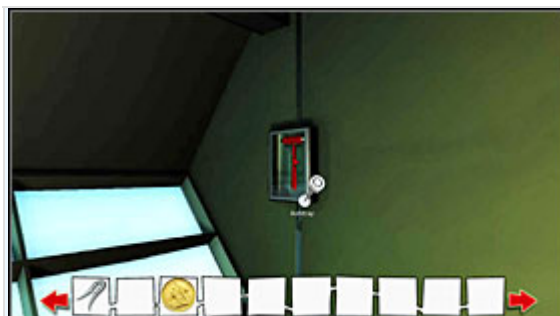


[2]

Rozgrywkę rozpoczynasz na pokładzie Hindenburga, największego sterowca pasażerskiego w historii. Rozejrzyj się dookoła – na jednym ze stolików leżą szczypce do krabów [crab pincer] **[#1]**, a na drugim – moneta [coin] **[#2]**. Oczywiście, zabierz oba przedmioty.

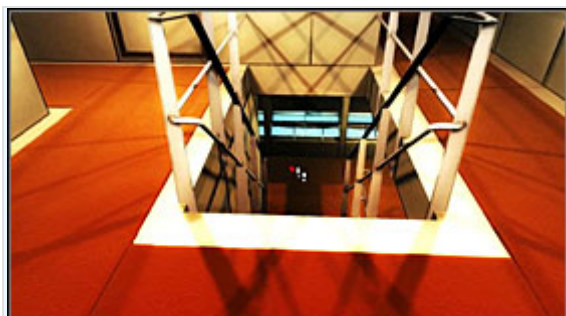


[3]

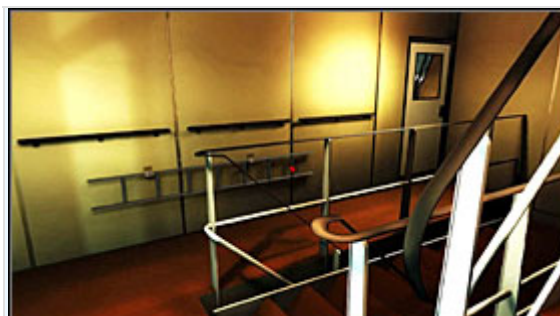


[4]

Skieruj się w stronę wyjścia z pomieszczenia. Tutaj, po prawej stronie zauważysz stojącą popielniczkę [ashtray] – podnieś ją **[#3]**. Teraz zawróć i podejź do okna, po jego prawej stronie na ścianie wisi łamacz szkła [glass breaker]. Wyjmij popielniczkę i stłucz nią szybkę broniącą dostępu do przedmiotu **[#4]**, po czym zabierz łamacz. Opuść to pomieszczenie.



[5]



[6]

Teraz skieruj się na schody prowadzące na dół **[#5]**. Obróć się w prawo, a zauważysz drzwi oraz wiszącą na ścianie drabinę [ladder] – zabierz ją, otwórz drzwi i przejdź do kolejnego pomieszczenia **[#6]**.



[7]

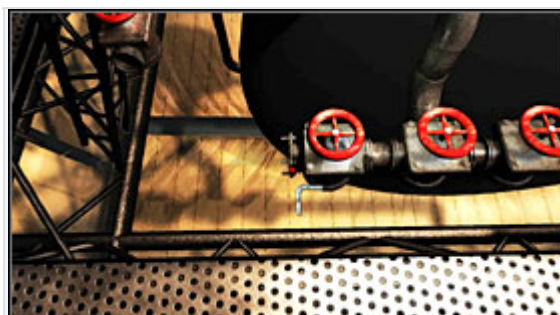


[8]

Obróć się w prawo i porozmawiaj z siedzącym tutaj mężczyzną. To Lou Garrett. Wypytaj go o wszystko **[#7]**. Następnie skieruj się w lewą stronę, a zauważysz cztery czerwone zawory. Teraz zakręć trzy zawory, z których wydobywa się para **[#8]**.



[9]

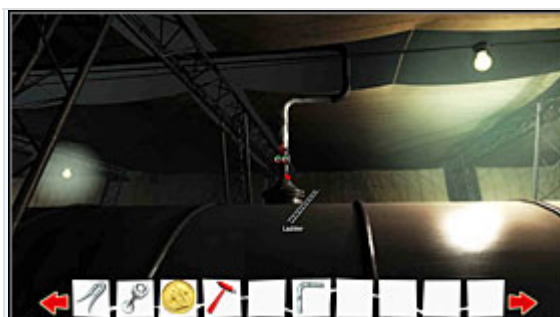


[10]

Wyjmij szypce od krabów [crab pincer] i użyj ich do odkręcenia śrub znajdujących się po lewej stronie jednego z zaworów **[#9]**, tym sposobem wejdiesz w posiadanie rury [intact pipe] **[#10]**.

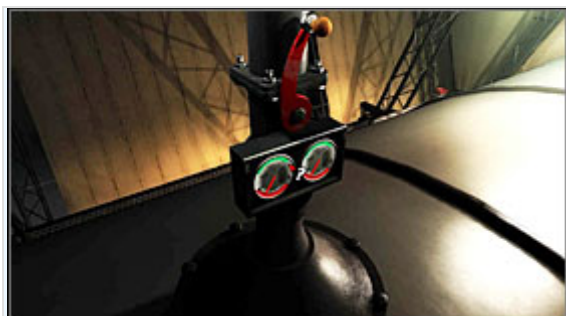


[11]

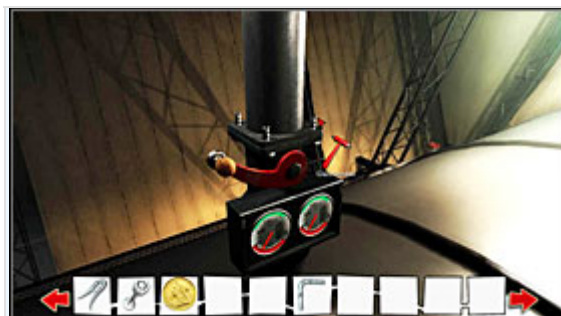


[12]

Teraz skieruj się w głąb pomieszczenia, pomiędzy dwa zbiorniki **[#11]**. Zwróć uwagę na rurę z dźwignią umieszczoną w zbiorniku po prawej stronie. Podstaw drabinę [ladder] i wespnij się do góry **[#12]**.



[13]

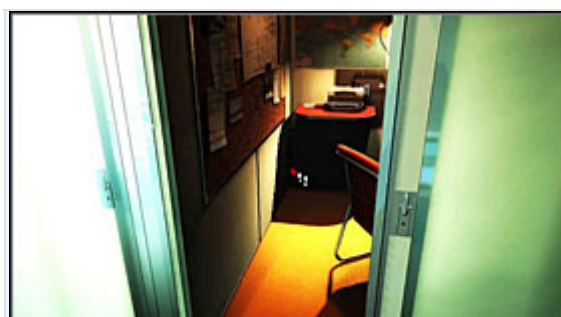


[14]

Przesuń czerwoną dźwignię w dół **[#13]**, następnie wyjmij szczypce do krabów [crab pincer] i odkręć nimi nakrętki, po czym wypchnij śruby łamaczem do szkła [glass breaker] **[#14]**.



[15]

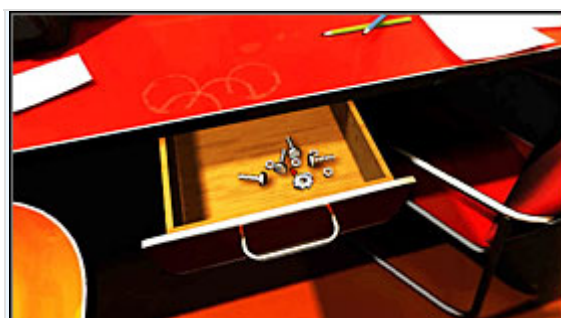


[16]

Następnie wypchnij rurę. Teraz wyjmij rurę [intact pipe] ze swojego ekwipunku i zamontuj ją w miejscu starej rury **[#15]**. Niestety, nie masz żadnym śrub, żeby ją przykręcić. Zatem zejdz z drabiny i opuść to pomieszczenie, następnie skieruj się do drugiego pomieszczenia znajdującego się na tej kondygnacji. Otwórz drzwi i wejdź do środka **[#16]**.

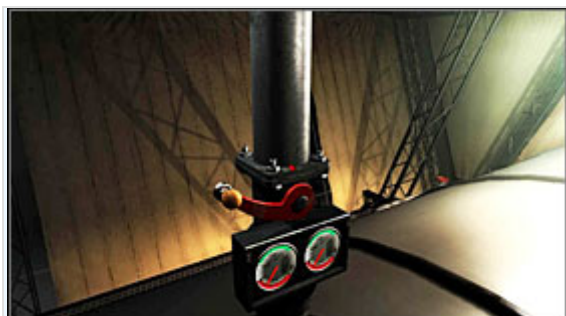


[17]

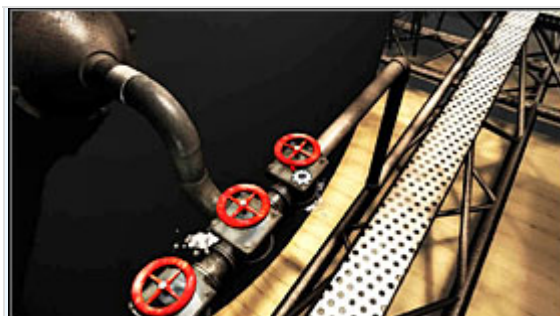


[18]

Zwróć uwagę na uszkodzone sprzęty **[#17]**, po czym otwórz szufladę biurka i zabierz z niej śruby z nakrętkami [nuts and bolts] **[#18]**.



[19]



[20]

Wróć do zamontowanej przed chwilą rury i przykręć ją śrubami z nakrętkami – nie musisz używać żadnych narzędzi, wystarczy, że umieścisz śruby w odpowiednim miejscu **[#19]**. Teraz ponownie podejź do czerwonych zaworów. Odkręć następujące zawory: pierwszy z prawej i drugi z prawej **[#20]**.

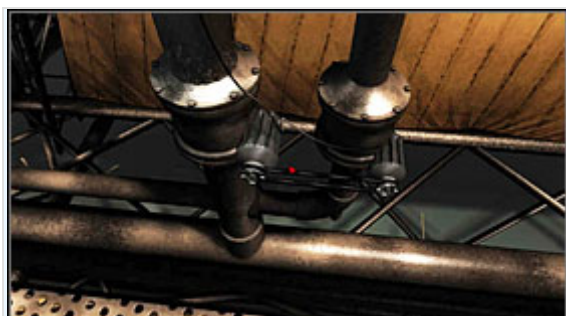


[21]

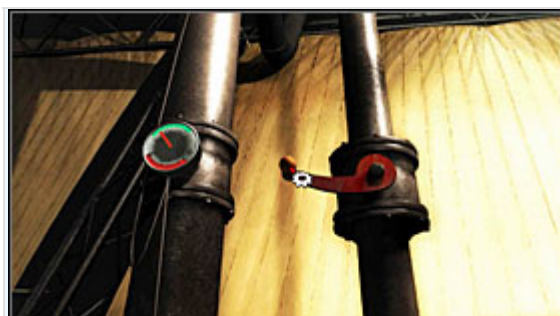


[22]

Ponownie wespnij się po drabinie i przesun czerwoną dźwignię do góry **[#21]**, następnie porozmawiaj z Lou **[#22]**.



[23]



[24]

Teraz przejdź między zbiornikami na sam tył pomieszczenia i skręć w prawo. Tutaj zauważysz pompę **[#23]**. Nad nią znajduje się dźwignia – przesun ją w górę **[#24]**.