

The Secrets of Da Vinci: Zakazany manuskrypt

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

The Secrets of Da Vinci Zakazany manuskrypt

autor: Łukasz „Night Driver” Wróbel

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.

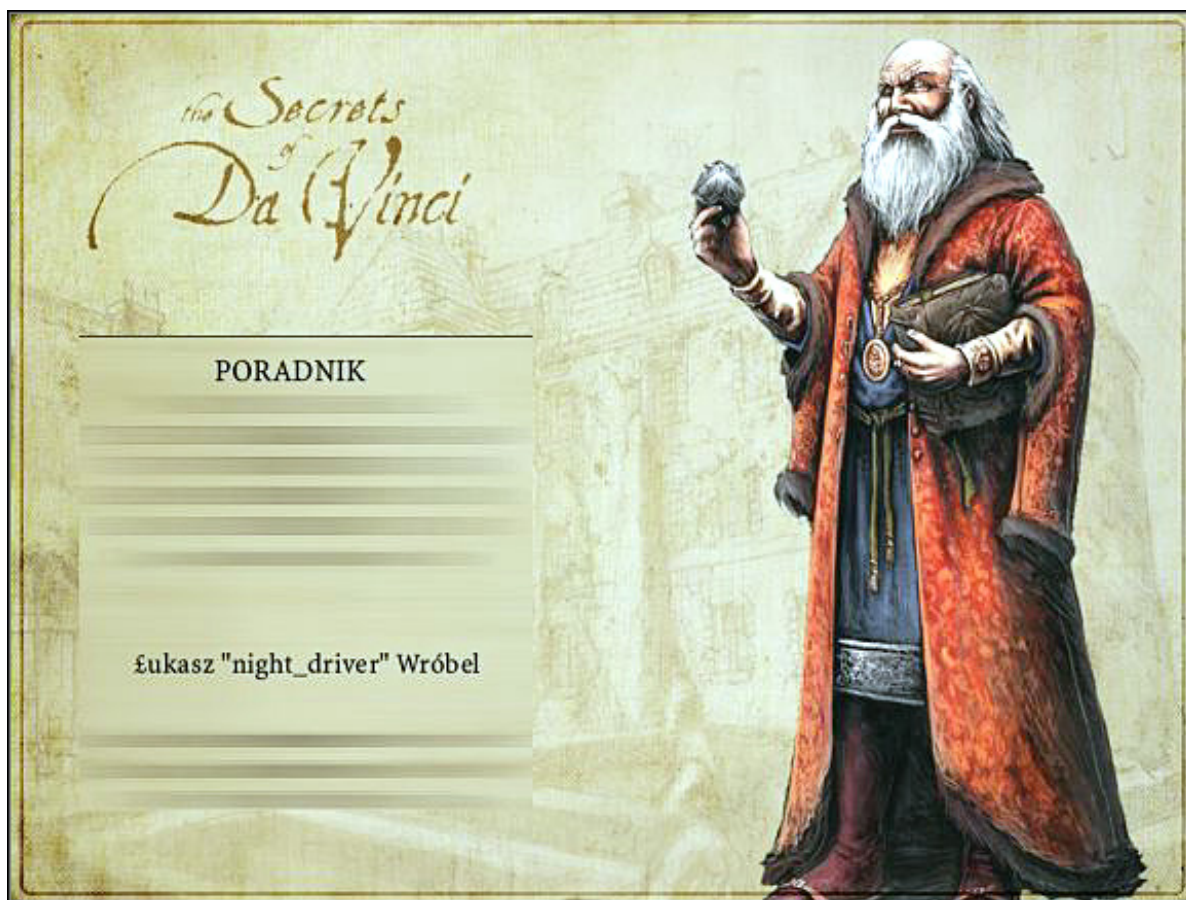
SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Opis przejścia	4
22 wrzesień 1522	4
Nocne odkrywanie sekretów posiadłości	4
Droga do pracowni Leonarda	8
23 wrzesień 1522	10
Uruchamiamy fontannę	10
Pierwsze spotkanie z Madame	14
Czas na kolejne kroki ;)	17
24 wrzesień 1522	20
Tajemniczy teleskop	20
Kamień filozoficzny	26
Podziemny świat	28
25 wrzesień 1522	33
Manuskrypt	33
Mona Lisa	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



Wprowadzenie

Witajcie!

Jeśli tu zaglądasz, to znaczy, że najprawdopodobniej masz problem z ukończeniem gry. Niniejszy poradnik przeprowadzi Cię przez całą grę od początku do końca. Musisz jednak wiedzieć o tym, że gra nie jest do końca liniowa i kolejność wykonywania wszystkich zadań opisanych tutaj wcale nie musi pokrywać się z kolejnością obraną przez Ciebie. Kluczowe zadania pozostają jednak bez zmian niezależnie od tego, jaką drogę ukończenia gry wybierzesz.

Aby ułatwić odnalezienie się w poradniku, wszystkie nowo znalezione przedmioty zostały zaznaczone na **zielono**. Musisz pamiętać o tym, że jeśli coś znajdziesz, to zawsze zabieraj to ze sobą, bo a nuż może to nam się akurat przydać. Co jakiś czas wskazany jest również zapis stanu gry – to na wszelki wypadek gdybyśmy chcieli zmienić decyzję co do niektórych zdarzeń i naszego zachowania. Gry oczywiście nie można przegrać, można jedynie utknąć, ale na to mam nadzieję sposobem będzie poniższy tekst :).

Życzę powodzenia i jak najmniej siwych włosów podczas rozwiązywania zagadek Leonarda Da Vinci!

Łukasz „Night Driver” Wróbel

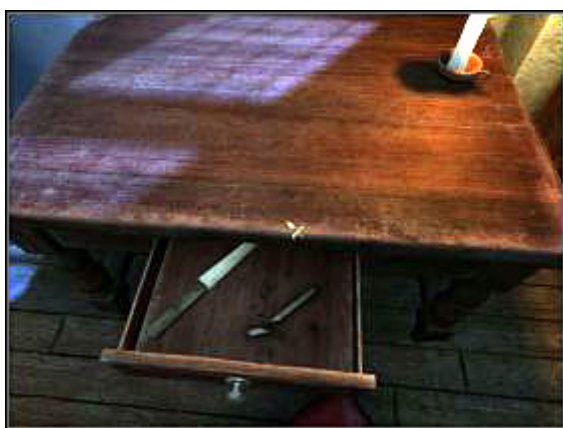
Opis przejścia

2 2 w r z e s i e ń 1 5 2 2

Pierwsza nasza noc w posiadłości Cloux Manor – co wcale nie znaczy, że musimy być grzeczni. Wręcz przeciwnie, należy wykorzystać nieobecność pani domu i rozejrzeć się po okolicy. W końcu po to tu przyjechalśmy.

Nocne odkrywanie sekretów posiadłości

Rozpoczynamy wieczór w naszym pokoju. Tu warto się od razu rozejrzeć, bo możemy znaleźć kilka przydatnych nam później drobiazgów.



[1]

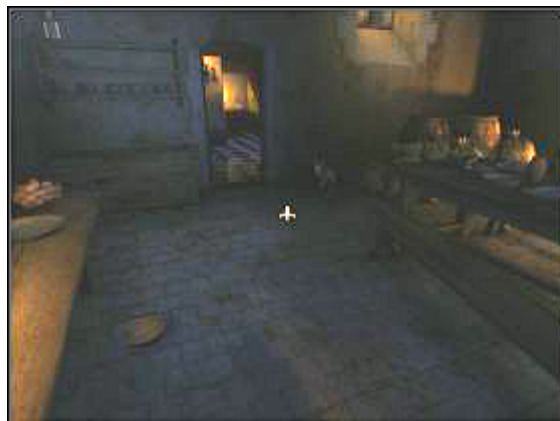


[2]

W szufladzie [1] stojącego obok nas stołu znajdziemy węgiel oraz nóż. W szafie obok natomiast dublet (nowe ubranie) oraz brandy. Dublet możemy sobie od razu założyć – prawe kliknięcie myszki przenosi nas do ekwipunku, gdzie znajdziemy wszystkie nasze przedmioty oraz notatki, teraz wystarczy przenieść ikonkę dubletu na postać naszego bohatera [2] i już mamy na sobie nowe wdzianko :). Z racji, że nic więcej w naszym pokoju nie znajdziemy, udajemy się na dalszą penetrację domu. Po wyjściu z pokoju kierujemy się w lewo, schodami na dół.



[3]

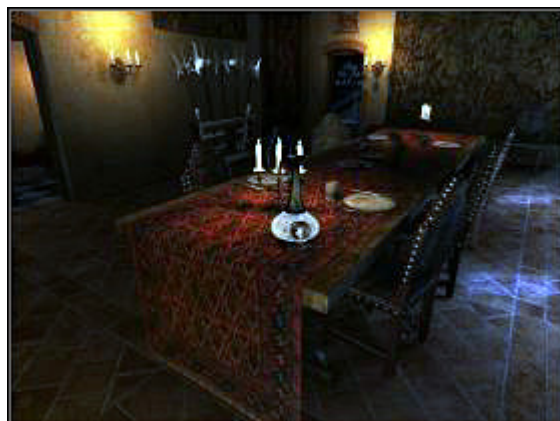


[4]

Teraz idziemy prosto, by dostać się do kuchni, gdzie na stojącym przed nami stole [3] znajdujemy olej oraz butelkę mleka. Tę drugą od razu możemy użyć na stojącej przed nami na podłodze misce – pozwoli nam to na zaprzyjaźnienie się z kotem [4] siedzącym nieopodal. Gdy będziemy przechodzić tędy po raz drugi, warto jeszcze raz nalać mleka dla kota – dobre stosunki z nim są jak najbardziej wskazane – o tym dlaczego, dowiemy się pod koniec gry :). Zniknięcie kota po drugim „dokarmieniu” nie powinno nas martwić – to normalne, a kot gdy będzie nam potrzebny, sam się znajdzie.

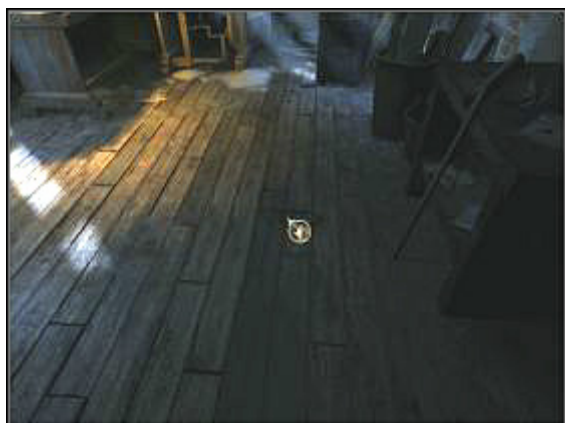


[5]



[6]

Podchodząc do tego samego stołu z drugiej strony będziemy mogli zaopatrzyć się w jajko, co też czynimy [5]. Następnie udajemy się do znajdującej się obok jadalni. Tu zabieramy ze stołu butelkę wody [6] i udajemy się do kolejnego pomieszczenia, którym jest warsztat Leonarda.

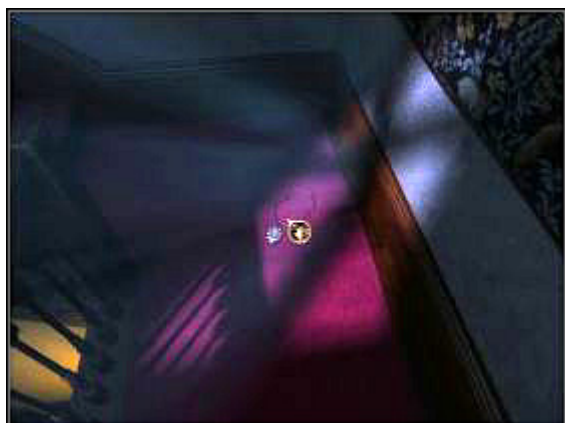


[7]



[8]

Na prawo od wejścia znajdziemy leżące na podłodze **ogniwo** oraz stojący obok **patyk** [7]. Następnie podchodzimy do maszyny tnącej. Umieszczamy w niej znaleziony przed momentem patyk i poprzez naciśnięcie pedałów maszyny i popchnięcie prowadnic przecinamy go [8]. Musimy zrobić to w miarę szybko, tak aby zdążyć wepchnąć patyk pod piłę, zanim ta się zatrzyma. Gdy już nam to się uda, zabieramy obie części przeciętego kija i wracamy do kuchni.

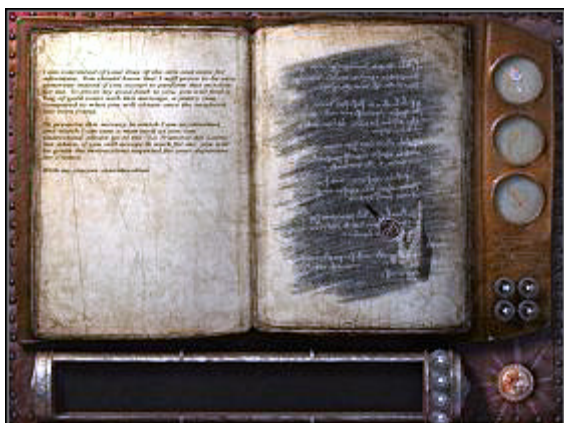


[9]

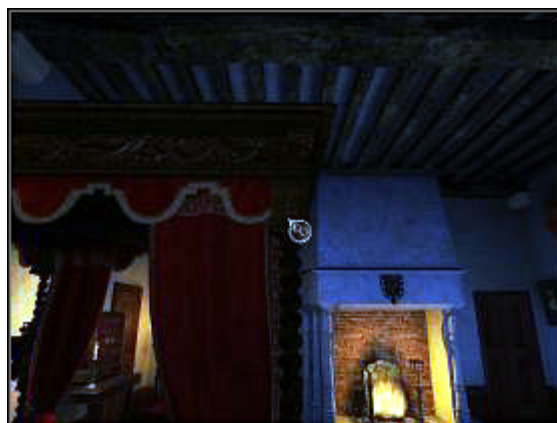


[10]

Tu przy okazji możemy po raz drugi naleć kotu mleka, po czym wychodzimy drzwiami po prawej stronie, aby dotrzeć do schodów prowadzących na piętro. Na połowie wysokości schodów znajdujemy **naszyjnik**, który zabieramy [9]. Po wejściu na górę kierujemy się na prawo i od razu na lewo. Trafiamy na pokój Leonarda, gdzie udajemy się na prawą stronę łóżka. Tu na komodzie znajdujemy **lustro**, a na stojącym obok stoliku **kartkę papieru** [10].

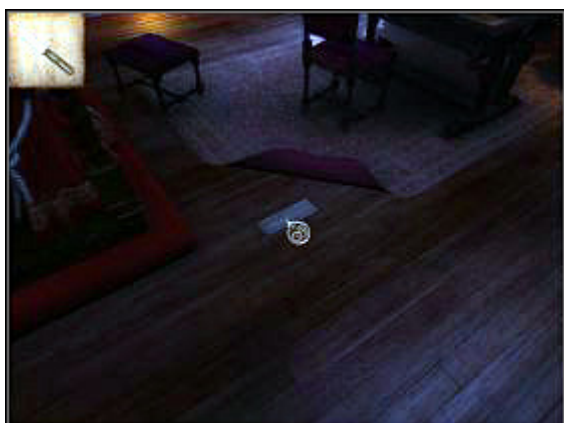


[11]



[12]

Teraz przechodzimy do naszego zasobnika i przenosimy znalezione przed momentem kartę do portfolio (naszego notesu). Kartka jest jednak nieczytelna, więc musimy potraktować ją węglem [11], po czym odczytujemy wiadomość pomagając sobie lustrem. Następnie przerzucamy kartkę na następną stronę i znowu przy pomocy lustra przyglądamy znajdującym się tam znakom. Przechodzimy teraz na drugą stronę łóża i przyglądamy się jego górnym narożnikom [12]. Po odczytaniu znajdujących się na nich symboli zostanie wskazana nam skrytka w podłodze.



[13]



[14]

Podnosimy dywan i przy pomocy noża wydłubujemy luźny kawałek deski [13]. W skrytce odnajdujemy kolejną **kartkę papieru** oraz **spleśniały klucz** (formę do odlewania kluczy). Kartkę od razu przenosimy do portfolio i odczytujemy ją przy pomocy lustra (zarówno z jednej jak i drugiej strony). Teraz powinniśmy wyjść na zewnątrz – musimy dotrzeć w okolice naszego pokoju i wyjść schodami prowadzącymi na dół [14] (tuż za kuchnią).