

PC CD

PC
CD-ROM



MURDER IN THE ABBEY

EVERYONE 13+
E
10+
CONTENT RATED BY
ESRB

THE ADVENTURE
COMPANY

Poradnik do gry.

Murder in the Abbey

Autor

Urszula

Data publikacji

Styczeń 2012 r.



Wszelkie prawa zastrzeżone.

Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!

Spis treści:

MURDER IN THE ABBEY - ZAPISY Z GRY

Początek

Rozdział pierwszy

Rozdział drugi

Rozdział trzeci

Rozdział czwarty

Sterowanie

- Ekwipunek wysunie się po najechniu myszką na górę ekranu.
- Lewy przycisk myszy służy do wyboru czynności i opisu przedmiotu.
- Prawy przycisk do dokładnego zbadania i wykonania danej czynności.
- Pod literką „M” ukryta jest mapa do szybszego przemieszczania się po lokacjach. Nie działa w pomieszczeniach oraz w nocy.

Początek

Brama opactwa

- Klikamy na **sznur dzwonu** po lewej stronie bramy.
- Po rozmowie z mnichem Egidio, zostajemy przeniesieni do gabinetu opata.

Klasztor

- Rozmawiamy z opatem na wszystkie tematy, zapoznając się z wydarzeniami mającymi miejsce w

opactwie. Dajemy mu w prezencie księge.

- Poznajemy brata Sekundo.

Rozdział pierwszy

Biuro

- Jesteśmy przed biurem wchodzimy do środka.
- Badamy pokój prowadzący do biura opata, zwracamy uwagę na: okno oraz przy okazji możemy zbadać pozostałe przedmioty znajdujące się w pomieszczeniu.
- Schodzimy i próbujemy porozmawiać z bratem Sekundo.
- Opuszczamy pomieszczenie i przy pomocy mapy udajemy się do kuchni i piwnicy z winami.



Piwnica i kuchnia

- Wpierw wchodzimy do piwniczki, badamy beczki znajdujące się w środku.
- Przechodzimy na tył i oglądamy zepsuty destylator.
- Wychodzimy z pomieszczenia i idziemy do kuchni.

- Rozmawiamy z bratem Martino na wszystkie tematy.
- Oglądamy zepsuty miech, leżący koło paleniska.
- Zabieramy wałek do ciasta i opuszczamy pomieszczenie.

Biblioteka

- Przy pomocy mapy idziemy do biblioteki.
- Rozmawiamy z mnichem stojącym za filarem, to brat Godfried.
- Wchodzimy do pomieszczenia (bliżej lewej krawędzi ekranu.)
- Oglądamy dziwną układankę na ścianie.
- Z biurka zabieramy papier.
- Opuszczamy pomieszczenie i przechodzimy do drugiego - obok.
- Rozmawiamy z mnichem Umberto.
- Kierujemy się w prawo i próbujemy zbadać figurkę stojącą na półce.
- Idziemy schodami do góry.
- Drogą zagradza nam brat Marcello, który nie jest skłonny wpuścić nas do środka (wejście jest tylko dla pomocników i kopistów).
- Dobrze by było, aby młody towarzysz Bruno mógł zostać kopistą.
- Opuszczamy bibliotekę i idziemy na lewo do stajni.

Stajnia

- Koło osiołka na słupie, wisi sznurek - zabieramy go.
- Rozmawiamy z mnichem, który czyści konia.
- Po rozmowie przechodzimy dalej i oglądamy sznur, pomalowany czerwonym atramentem.
- Ponownie rozmawiamy z braciszkiem czyszczącym konia.
- Opuszczamy pomieszczenie i kierujemy się do szpitala.

Szpital

- Rozmawiamy z naszym dobrym znajomym.
- Zabieramy miskę zawieszoną przy drzwiach.
- Oglądamy w głębi zamkniętą szafę i opuszczamy szpital kierując do kościoła.

Kościół

- Wchodzimy do pierwszych drzwi po prawej, prowadzących na dzwonnice.
- U góry w gnieździe widać pióro, ale nie możemy go zabrać.

- Wchodzimy w kolejne drzwi, a tam kierujemy się do celi Anzelmo, ale drzwi są zamknięte.
- Wchodzimy w ostatnie trzecie przejście, prowadzące do ogrodu kościelnego.
- Rozmawiamy z mnichem Arkadio, na wszystkie tematy.
- Idziemy do ołtarza głównego, zabieramy świecę koło wejścia do krypty.
- Oglądamy kratę prowadzącą do krypt, zamkniętą na klucz.
- Opuszczamy kościół i wracamy do biblioteki.

Biblioteka

- Rozmawiamy z księdzem Godfriedem na temat atramentu oraz pozostałe tematy, aż do ich wyczerpania.
- Idziemy po schodach prowadzących do skryptorium, aby porozmawiać z bratem Marcello.
- Żeby Bruno mógł zostać kopistą potrzebujemy pióro oraz wykonaną kopię strony z księgi Hortus Tubus.
- Gdzie jest pióro już wiemy, ale po księgę udajemy się do brata Godfrieda.
- Po rozmowie z nim dowiemy się, że księgę pożyczył Arkadio i do niego musimy się udać.
- Opuszczamy bibliotekę i wracamy do kościoła.

Kościół

- Ponownie idziemy porozmawiać z Arkadio, ten jednak nie chce księgi oddać, bo jest mu potrzebna.
- Wracamy do szpitala, rozmawiamy jeszcze raz z bratem na wszystkie tematy.
- Dostajemy buteleczkę wypełnioną nasionami, ale jest kłopot z jej otwarciem.
- Wychodzimy na zewnątrz i kierując się na środek ekranu dochodzimy do studni.

Studnia

- Klikamy na sznur przy studni, łapie za niego Bruno i wpada do środka.
- Przy pomocy liny zabranej ze stajni, wydostajemy go ze studni.
- Jesteśmy w głównym holu kościoła.

Kościół

- Wracamy do naszej celi w kościele i podstawiamy pod ociekający habit miskę.
- Zabieramy ją wypełnioną wodą i idziemy do kuchni.

Kuchnia

- Rozmawiamy z bratem Martinem na wszystkie tematy.
- Rozmawiamy również na temat zupy i tym razem, gdy zapyta o przyprawę powiemy, że wyczuwamy w niej oregano.
- Stawiamy miskę z wodą na piecu, a następnie, klikamy na nią butelkę.
- Po tym zabiegu korek można z łatwością wyjąć. Idziemy do kościoła.

Kościół – ogród

- Idziemy do brata Arkadio, wręczamy mu nasiona w zamian dostaniemy książkę.
- Potrzebne jeszcze pióro. Idziemy do piwnicy z winami.

Piwnica

- Pod jedną z beczek śpi braciszek, odkręcamy kranik.
- Braciszek się zerwie i poleci na dzwonnice.
- My udajemy się za nim i ziemi podnosimy pióro.
- Opuszczamy kościół i idziemy do biblioteki.

Biblioteka

- Idziemy do brata Umberto i rozmawiamy o możliwości przetłumaczenia książki.
- Ma to niestety potrwać cały tydzień.
- Rozmawiamy na wszystkie tematy, okazują się, że nasz braciszek jest głodny.
- Wracamy do kuchni.

Kuchnia

- Klikamy słoikiem po nasionach na garnek z zupą.
- Nalać jej do słoika brat Marcello nam nie pozwala.
- Rozmawiamy z Bruno, aby odciągnął uwagę brata Marcello.
- W trakcie, gdy Bruno modli się wraz z bratem Marcello, my nalewamy zupy do słoika po nasionach.
- Wracamy do biblioteki.

Biblioteka

- Klikamy najpierw zupą, a następnie książką na brata Marcella.
- Po chwili, mamy przetłumaczony fragment z książki.
- Idziemy po schodach do góry i klikamy na brata Godfrieda.

- Po rozmowie, możemy wejść do skrytorium.
- Oglądamy biurko Anzelma, jest pomazane czerwonym atramentem i brakuje nam klucza by je otworzyć.
- Opuszczamy skrytorium i idziemy na cmentarz.

Cmentarz

- Rozmawiamy z bratem Egidio na wszystkie tematy i zostajemy zaprowadzeni do celi Anzelma.
- Zabieramy księgę, z której wypada klucz do biurka.
- Podnosimy klucz, wracamy do skrytorium.
- Otwieramy biurko Anzelma, zabieramy ze środka papier oraz atrament.
- Animacja.

Rozdział drugi

Biuro opata

- Po rozmowie z opatem okazuje się, że zniknął brat Godfried.
- Opuszczamy biuro, aby go odszukać.
- Idziemy na cmentarz do składowiska.
- Przechodzimy w głąb pomieszczenia, zabieramy łopatę opartą o ścianę.
- Oglądamy kałużę krwi oraz deskę, za którą leży ciało braciszka.
- Automatycznie zostajemy przeniesieni do szpitala.

Szpital

- Rozmawiamy z braciszkiem na wszystkie tematy.
- Podchodzimy do jego biurka, zabieramy tymianek i pipetę jest we flakonie przed świecznikiem, (bardzo słabo widoczna).
- Idziemy do biblioteki.

Biblioteka

- Rozmawiamy przez chwilę z bratem Thomasem.
- Gdy się oddali z biurka, zabieramy recepturę.

- Wchodzimy głębiej by porozmawiać z Umberto.
- W jego posiadaniu jest pergamin, który ktoś nam ukradł w nocy.
- Rozmawiamy z nim na wszystkie tematy.
- Opuszczamy bibliotekę i wracamy do szpitala.

Szpital

- Ponownie rozmawiamy z braciszkiem, tym razem na temat belladony.
- Okaże się, że roślina brata Arcadio to właśnie poszukiwana przez nas belladona.
- Opuszczamy szpital i idziemy do kościoła.

Kościół

- Rozmawiamy z bratem Arcadio i zabieramy sierp, który wymaga naostrzenia.
- Udajemy się w tym celu do kuźni.

Kuźnia

- Wchodzimy do kuźni, zabieramy z beczki działający miech.
- Podchodzimy w głębi do kowala, rozmawiamy z nim na wszystkie tematy.
- Z beczki, zabieramy trochę węgla.
- Dajemy do naostrzenia sierpa.
- Opuszczamy kuźnię i wracamy do kościoła.
- Sierpem ścinamy jeden listek „Clotyldzie”.
- Wracamy do opata opowiedzieć o postępach w śledztwie i poprosić go o pokazanie krypty.

Krypta w kościele

- W krypcie podziwiamy rzeźbę na ścianie.
- Podchodzimy do opata rozmawiamy z nim na wszystkie tematy.
- Prosimy o pokazanie klucza i robimy jego odcisk w wosku.
- Opuszczamy kryptę i wracamy do biura opata.

Biuro Opata

- Rozmawiamy z braciszkiem sprzątającym podwórze.
- Wchodzimy do środka, drzwi do opata zamknięte.
- Podchodzimy do okna i klikamy na nie.

- Rozmawiamy z Brunem i przy jego pomocy wychodzimy przez okno na gzyms.
- Dostajemy się do gabinetu.
- Dwukrotnie przeszukujemy szufladę.
- Ze skrzynki leżącej w szafie, zabieramy tabakę.
- Znalezionym kluczem otwieramy drzwi i opuszczamy budynek.

Szpital

- Idziemy do szpitala. Na biurku stoi moździerz, wrzucamy do środka: tymianek, liść belladony oraz tabakę.
- Mieszanka znajdzie się w słoiczku.
- Idziemy do studni na zewnątrz i nabieramy do słoika wody.
- Idziemy do piwniczki z winami.

Kuchnia i piwnica

- Podchodzimy do destylatora, wkładamy węgiel pod destylator.
- Na złamanej końcówce destylatora montujemy pipetę.
- Wlewamy do destylatora naszą miksturę.
- Koło beczek ze ściany, zabieramy pochodnie i podpalamy węgiel.
- Przy pomocy miecha rozniecamy płomień.
- Po chwili mamy gotowy napój usypiający.
- Idziemy do kuchni.

Kuchnia

- Ponownie robimy manewr z zagadywaniem braciszka Marcello.
- W tym czasie nabieramy z garnka zupe.
- Rozmawiamy z nim o ukrytym przejściu między kościołem, a biblioteką.
- Możemy iść do biblioteki i nakarmić brata Umberto.
- Zabieramy figurkę stojącą na końcu pomieszczenia.
- W ekwipunku klikamy na figurkę i oglądamy skradziony nam pergamin.
- Idziemy schodami do skryptorium. Oglądamy dokładnie: kolumnę, kratę oraz symbole na ścianie (umieszczone za kratą) - opuszczamy pomieszczenie.
- Wchodzimy do stajni i z torby obok osiołka, zabieramy kompas.
- Wracamy do kuźni.

Kuźnia

- Podchodzimy do kowala, zagadujemy go.
- Dajemy w prezencie kompas i prosimy, o zrobienie klucza z odcisku w świecy.
- Odchodzimy na chwilę, rozmawiamy z Bruno.
- Wracamy do kowala i mamy klucz w rękach.
- Animacja.

Rozdział trzeci

Kościół - krypta

- Idziemy do drzwi krypty i otwieramy je przy pomocy klucza.
- Podchodzimy do rzeźby na ścianie i klikamy na nią pergaminem.
- Musimy znaleźć: trzy elementy różniące rzeźbę od pergaminu.
 1. Na dole w prawym rogu postacie idą w drugą stronę.
 2. Posążek pośrodku ma otwartą gębę.
 3. U góry po lewej, potwór ma o jedną głowę mniej.
- Otwiera się przejście.



Kościół - tunele

- W kolejnym pomieszczeniu po lewej, ze stosu zabieramy kość.
- Podchodzimy na wprost do przejścia, na ścianie lustrzane pismo.
- Rozmawiamy z Brunem i zabieramy od niego papier i atrament.
- Wylewamy atrament na pismo, potem klikamy na nie papierem i wałkiem do ciasta -zabieramy kartkę.
- Oglądamy ją w ekwipunku. Zwracamy uwagę na treść oraz dwie liczby 10 oraz 1.
- Wchodzimy w przejście po lewej - koło stosu kości.
- Podchodzimy do rzeźby, klikamy na nią, a z boku po lewej przestawiają się wskazówki zegara.
- Ustawiamy wskazówkę na godzinie 10.
- Wychodzimy z tego pomieszczenia i wchodzimy na wprost do drugiego.
- Tutaj kolejna statua, ale brakuje jej ręki.
- Montujemy na niej kość i klikamy, aby na zegarze ustawić pierwszą.
- Słysząc, że coś odblokowaliśmy.
- Opuściliśmy pomieszczenie i idziemy do tego po prawej, gdzie odczytaliśmy napis.
- Wchodzimy do środka i kierujemy się w lewo.
- Klikamy na ścianę, otwiera się kolejne przejście.
- Znaleźliśmy się na zewnątrz. Idziemy w kierunku biblioteki.
- W środku, pali się światło.

Biblioteka

- Wchodzimy do środka, idziemy do skryptorium, ale nie możemy bez wskazówek otworzyć kraty.
- Udajemy się na cmentarz.

Cmentarz

- Podchodzimy do miejsca, gdzie jest pochowany Anzelmo. (W prawo)
- Przy pomocy łopaty Bruno, wykopie grób.
- Klikamy na rękę Anzelma i wołamy Bruna do pomocy.
- Z rąk Anzelmo, zabieramy pergamin.
- Oglądamy go dokładnie i wracamy do biblioteki.

Biblioteka

- Klikamy na kolumnę znajdującą się w skryptorium, znalezionym pergaminem.
- Wchodzimy do środka i kierując się w prawo, dochodzimy do tajnego archiwum.
- Przeglądamy księgi, by po chwili ruszyć w pogoń za zakapturzoną postacią.

- Łądujemy w pokoju z pentagramem.
- Oglądamy go oraz księgę, próbujemy wyjść z biblioteki.
- Niestety jest zamknięta, wracamy po schodach i kierujemy się do pokoju po prawej.
- Z pod prześcieradła wyjmujemy płytkę, schodzimy na dół.
- Idziemy do pomieszczenia, gdzie widzieliśmy relief na ścianie i klikamy płytkę na ścianę.
- Mamy teraz układankę do wykonania.
- Numerując płytki od lewego górnego rogu 1, 2, 3, itd, przesuwamy je w takiej kolejności:

12, 11, 10, 14, 15, 11, 10, 9, 5, 1, 2, 3, 4, 8, 7, 6, 5, 1, 2, 3, 4, 8, 7, 11, 12, 8, 7, 11, 10, 9, 13, 14, 15, 16,
12, 11, 10, 9, 5, 1, 2, 3, 7, 8, 4, 3, 2, 6, 10, 11, 12, 16, 15, 14, 13, 9, 5, 6, 7, 8, 4, 3, 2, 1, 5, 9, 10, 6, 2, 1,
5, 6, 7, 8, 4, 3, 7, 8, 4, 3, 7, 6, 2, 3, 7, 6, 2, 1.



- Animacja

Rozdział czwarty

Kuchnia

- Idziemy porozmawiać z bratem Martinem - nie ma dla nas czasu.
- Kierujemy się na cmentarz.

Cmentarz

- Spotykamy trzech braciszków.
- Rozmawiamy z nimi na wszystkie tematy.
- Umawiamy się z bratem Arcadio w ogrodzie, do którego idziemy.
- Niestety brat się nie zjawia wracamy, więc na cmentarz.
- Ponownie zagadujemy brata Arcadio i tym razem umawiamy się na rozmowę we własnej celi.
- Idziemy do kościoła.

Kościół

- Wchodzimy do własnej celi, brat Arcadio już tam na nas czeka.
- Automatycznie wychodzimy z Brunem na zewnątrz.
- Klikamy na niego by z nim porozmawiać.
- Wchodzimy ponownie do celi i rozmawiamy z bratem Arcadio.
- Po skończonej rozmowie udajemy się do biblioteki.

Biblioteka

- Rozmawiamy z bratem Thomasem.
- Następnie z bibliotekarzem i ponownie z Thomasem.
- Brat Martin jest podejrzany, idziemy do kuchni.

Kuchnia

- W środku, nie zastajemy brata Martina.
- Klikamy na warzywa leżące w koszu koło drzwi.
- Ze środka, wyjmujemy woreczek z talią kart Tarota.
- Oglądamy je dokładnie w ekwipunku.
- Idziemy do refektarza i rozmawiamy o naszym znalezisku z bratem Martinem.
- Animacja.

Szpital - Cmentarz

- Idziemy do szpitala, aby sprawdzić, co się stało z Eladio.
- Niestety drzwi szpitala są zamknięte, trzeba je jakoś otworzyć.
- Idziemy na cmentarz porozmawiać z bratem Egidio, prosimy go o otwarcie szpitala twierdzi, że nie ma klucza.

Biuro opata

- Może klucz od szpitala otrzymamy od opata.
- Pokój opata jest zamknięty, wracamy na dół do pokoju brata Secundo.
- Na jego biurku leży list, zabieramy go.
- W ekwipunku czytamy jego treść. Idziemy do kuźni.

Kuźnia

- Przed wejściem leży młot, który zabieramy oraz łom leżący koło drzwi.
- Przy pomocy łomu, otwieramy beczkę stojącą przy drzwiach.
- Ze środka zabieramy proch.
- Wchodzimy w głąb pomieszczenia i rozmawiamy z kowalem.
- Zabieramy nasz kompas i udajemy się do kościoła.

Kościół

- Zabieramy świeczkę i idziemy do kuchni.

Kuchnia - Szpital

- Świeczkę wkładamy do garnka z gorącą wodą i zabieramy sam knot.
- Wychodzimy z kuchni idziemy do szpitala.
- Ładujemy proch do otworu w drzwiach, następnie klikamy knotem od świeczki.
- Trzeba go zamoczyć w alkoholu, aby działał jak lont.
- Wracamy do piwniczki, klikamy knotem na kurek od beczki, tak nie nasiąknie alkoholem.
- Nabieramy do stoika alkohol i wkładamy do niego knot.
- Wracamy kolejny raz do kościoła po kolejną świeczkę.
- Wracamy do kuchni i podpalamy ją od paleniska.
- Idziemy do szpitala, wkładamy lont i podpalamy świeczką.
- Drzwi stoją otworem, kolejny raz idziemy na cmentarz.

Cmentarz

- Klikamy listem na Egidio i prosimy o otwarcie celi Umberto.
- Tym razem się uda i po chwili stoimy przed drzwiami celi.

Cela Umberto

- Przesuwamy łóżko.
- W podłodze jest otwór, ale zbyt mały, aby z niego coś wyjąć.
- Próbujemy wydostać ze środka klucz, przy pomocy krucyfiks, niestety nie udaje się.
- Rozbijamy młotkiem kompas (w ekwipunku).
- Magnesem klikamy na krucyfiks, a następnie krucyfiksem na otwór w podłodze.
- Wyciągamy malutki kluczyk.
- Opuszczamy celę Umberto i podchodzimy do następnej celi, by podsłuchać rozmowę.

Szpital

- Wchodzimy do szpitala, kluczem otwieramy szafkę, ze środka zabieramy przetłumaczony pergamin i szkatułkę.
- Rozmawiamy z Bruno i sami udajemy się do kowala.

Kuźnia

- Idziemy do kuźni, żeby porozmawiać z kowalem.
- Koło słupa leży pomięta kartka, zabieramy ją.
- Czytamy jej treść w ekwipunku i udajemy się do refektarza.
- Znajdujemy w refektarzu zwłoki kowala.
- W tym momencie, zostaniemy oskarżenie o morderstwo.

Stos

- Gdy brat zostanie przywiązany i zostanie podpalony stos.
- Brunem, z ekwipunku wyjmujemy krucyfiks i klikamy nim na braciszka.
- Udajemy się do szpitala.
- Po rozmowie z Thomasem, zabieramy księgę ze stołu i klikamy nią na ogień.
- Oglądamy zakończenie.

KO.NIEC