

Broken Sword 3: The Sleeping Dragon

Bevezetőnek Az elválaszthatatlan páros George és Nico, újra visszatértek a képernyőinkre, hogy egy újabb kalandos utazásra kísérjenek bennünket. Ez a 3. rész teljesen 3 dimenziós, de nem kell félni, nagyon jól játszható és irányítható. Hosszú történet és jó humor jellemzi. A fejtörők kiválóak, és nem egy akciós jelenetben lesz részünk. Például egy részen, úgy kell belopódnunk egy házba, hogy senki se vegyen észre, vagy nemegyszer menekülnünk kell, mert bizony itt meg is halhatunk, ha nem vagyunk elég gyorsak és ügyesek. Még megemlíteném az irányítást. A cuccainkat a szóközzel nyithatjuk meg, illetve zárhatjuk be. A mozgáshoz pedig egyáltalán nincs szükségünk az egérre, elég hozzá 9 billentyű: W, A, S, D, a Page Up és a nyilak. Ne feledkezzünk meg arról sem, hogy mindig ürítsük ki a párbeszédeinket, mivel ha mindenről mindenkiel beszéltünk, mindent felvettünk, amit lehetett és persze minden dolgot ami felett csillag van megvizsgáltunk, akkor szerintem ebben a játékban csak olyan egyszerűen nem lehet elakadni. De elég a szóból, következze a végigjátszás, amiben semmi olyan dolgot nem írok le ami a történettel kapcsolatos, csakis azt, hogy mit kell csinálni.

Congo I: George

A bevezető videó bejátszás után, mikor George magához tér, csatoljuk a biztonsági övünket és nézzünk körül. Menjünk előre megnézni Harry-t, de kiderül, hogy a gép iszonyúan instabil helyen landolt, ezért a baloldalon lévő ládáról csatoljuk le a biztonsági övet, a ládát pedig toljuk egészen a gép hátuljába. Vegyük fel a sörös üveget, majd menjünk előre Harry-hez, aki bizony erősen ki van ütve. Vizsgáljuk őt át. Találunk nála egy sörnyitót, amit az leltárban használunk a sörösüveggel. Így a nyitott sörösüveget szagoltassuk meg Harry-vel, aki ettől nyomban felébred. Most már csak annyi a dolgunk, hogy valahogy kijussunk a gépből. Vegyük fel a tűzoltó készüléket és dobjuk ki a megrepedt ablakon (a Page up gombbal váltunk át a tűzoltó készülékről az ablakra). Próbáljunk kimászni, de nem fog menni, mivel kevés a súly hátul. Kérjük meg Harry-t, hogy menjen hátra és maradjon ott, amíg nem szólunk. Mikor Harry hátul van, másszunk ki az ablakon. Nézzük meg az animációt. Szerencsére mindketten szerencsésen földet értünk. Másszunk fel Harry-hez, majd induljunk el jobbra. Itt egy szinttel lejjebbre esünk, a második szintnél, pedig gyorsan ugorjunk át a másik sziklára. Most meg kell keresnünk a barlang bejáratát. Szorosan a fal mentén folytassuk az utat, másszunk le, át a vízesésen, ugyanígy folytassuk, míg meg nem érkezünk a bejáratához. Röpké mozi, és máris jön...

Paris I: Nico

A videó után próbáljunk meg bemenni az ajtón, de az nem enged. Vegyük fel a faliújságról a ceruzát, és menjünk ki a balkonra. Húzzuk Nico felé a szobrot, vagy virágtartót, (nem tudom mi az). Ezután másszunk fel rá és a másik oldalon le. Most toljuk meg. Ismét másszunk fel rá, és fogjuk meg az ereszt, hogy át tudjunk mászni a másik balkonra. Ez az ajtó sajnos nem nyitható. Menjünk tovább, másszunk ki a korlátra és másszunk rajta egészen balra, majd próbáljuk meg kinyitni az ajtót. Használjuk Nico igazolványát és menjünk be a szobába. Menjünk ki a balra lévő ajtón, menjünk oda a halott fiúhoz és vizsgáljuk át. Mellette vegyük fel a töltényhüvelyt, és menjünk ki a konyhába. Itt figyeljük az animációt, de legyünk résen, és amikor kivillan a használat gomb, akkor nyomjuk meg az S betűt, majd ugyanígy még egyszer. Mikor a nő elfut, menjünk vissza a konyhába, és hallgassuk meg a nem fogadott hívásokat. Vizsgáljuk meg a telefont, hogy Nico megtudja a számát. Telefonálhatunk is, de ez nem feltétlenül szükséges. Mikor befejeztük a beszélgetést, menjünk jobbra és vegyük fel a szemetesből a papírt, nézzük is meg. Menjünk oda a szőnyeghez és emeljük fel. Emeljük ki a meglazult deszkát is, ami alatt egy széf van elrejtve. Próbáljuk ki a bankszámlaszámot, illetve a telefonszámot, de egyik sem működik. Menjünk ki a konyhából és másszunk le a tűzlétrán. Lent vegyük fel a csatorna mellől az

újságpapírt. Másszunk a falon a kis kertbe, vegyük fel a parókát, és vizsgáljuk meg. Nico szőke hajszájakat talál benne. Másszunk vissza, és menjünk ki a főútra. Beszélgezzünk el mindenkivel mindenről. A javasolt sorrend: a gördeszkás fiú, az utcát söprő néni, aztán megint a srác, aztán menjünk le a főúton. Most még hagyjuk békén a rendőrnőt, menjünk be a parkba, ahol megtaláljuk Vernon barátnőjét Beatrice-t. Menjünk ki, és most beszélgezzünk el a rendőrrel. Ha mindent megbeszéltünk, figyeljük az animációt, és folytassuk George-al.

Congo I: George

Induljunk előre, szegény öreg tudós kinyiffan még mielőtt bármi érdekeset is mondania nekünk. Vizsgáljuk meg azt a kapuszerűséget, majd menjünk az íróasztalához, vegyük fel a képeslapot, illetve a nagyítót. A mellettünk lévő (kisebb) dobozt toljuk el szemben az íróasztaltól, amíg rá nem toljuk egy kőlapra, ami kinyitja nekünk a fa ajtót. Menjünk be rajta. Nyomjuk meg a gombot annál a furcsa szerkezetnél, aztán húzzuk meg a kart. A robbanás után vegyük fel a vasrudat a földről. Nézzünk ki a bal oldali ablakon, amin keresztül kiderül, hogy ki is az a Susarro. Menjünk vissza a fa ajtóhoz és a mellette lévő lyukba, illesszük be a rudat. Húzzuk meg, ettől az ajtó nem fog becsukódni, ha a ládát eltoljuk a kőlapról. Most menjünk a ládához és toljuk át az ajtón. A rudat vegyük ki a lyukból. Toljuk el dobozt a fenti nyílás alá, és másszunk fel. A rúddal lökjük le a madárfészket, vegyük fel és folytassuk tovább az utat addig, amíg a kijáráshoz nem érünk. Menjünk ki a fényre, a madárfészket tegyük a sárkányszobor üregébe, és gyűjtsuk meg a nagyító segítségével. Itt megint ügyesnek kell lennünk, amikor már irányíthatjuk George-ot, akkor azonnal kezdjük el sprintelni (a SHIFT-et nyomva) Harry felé, aki ott vár egy dzsippel. Ha odaérünk hozzá, nyomjuk meg az S gombot, és irány Anglia.

Glastonbury I: George

Menjünk előre és beszélgezzünk el azzal a nagydarab emberrel. Menjünk a lócán ülő emberhez, majd azzal is beszélgezzünk. Menjünk át az utca másik oldalára és menjünk be Zazie házába, a jósnőhöz. Ha már mindent megkérdeztünk tőle, folytassuk az utunkat felfelé, majd térjünk be a Kozmikus Tündér boltba amelyiknek az ajtaja felett csüng egy kis tábla. Egyébként csak oda lehet bemenni. Bent vizsgáljunk meg mindent, amit csak lehet. A képeslapokat, a verses könyvet a pénzermékkal, a hirdetést az ajtó mellett, no és persze ne feledkezzünk el a hippivel beszélgetni. A hippitől, amíg lehetséges mindig Bruno felől kérdezzünk. Aztán menjünk vissza a verses könyvhöz és olvassunk belőle részleteket addig, míg George azt nem mondja, hogy elég. Aztán beszéljünk újra a hippivel, említsük Eamon O'Marát, és kérjük el tőle a verses könyv egy példányát. Vigyük ki a lócán ülő riporternek. Figyeljük az animációt, s mikor újra George-ot irányítjuk, menjünk fel a bolt hátsó részében lévő lépcsőn. Itt megtaláljuk a nagydarab ember lányát, akivel beszélgezzünk el. Mikor újra lent vagyunk, beszélgezzünk a hippivel, s fenyegessük meg. Vegyük el tőle az alsónadrágot, majd irány Zazie jósnőhöz. Még mielőtt bemennénk hozzá, a vasrúddal szedjük ki a könyv borítójából a pénzerméket. Most már bemehetünk hozzá. Adjunk neki egy ezüstöt, majd kérni fog valamilyen tárgyat, ami Bruno-é volt. Adjuk neki először a képeslapot, aztán meg az alsónadrágot egy újabb ezüsttel. A film után menjünk oda ahol a riporter ül. A lócák mellett, ha feljebb megyünk egy ajtó van, amit George nem bír kinyitni. Menjünk el segítséget kérni a riportertől. Mikor megvan és az ajtó kinyílt, figyeljük az animációt. Menjünk oda a tologatható dobozokhoz, és úgy toljuk egymásra őket, hogy fel tudjunk mászni a füstölő helyre. Menjünk oda a megkötözött fickóhoz, szabadítsuk ki, majd irány a kijárat (amerre bejöttünk). Figyeljük az animációt, beszélgezzünk vele mindenről. Kiderül, hogy ő Bruno akit kerestünk, s bizony azért ilyen ismerős, mert az első részben már összefutottunk, csak akkor még egymás ellen. Irány Párizs.

Paris II: Nico

A telefonon hívjuk fel mindenkit, akit csak lehetséges. Ha akarunk, nézzünk körül a szobában. Ez nem fontos, mivel semmit sem lehet felvenni, de például George-ról találunk ott képet, vagy Nico könnyíthet magán egy kicsit. Hagyjuk el a lakásunkat, menjünk vissza a gyilkosság helyszínére. Beszélgessünk el a két öreg mamival, aztán irány a tűzlétra. Tegyük az ajtó alá az újságpapírt, a kulcsot meg lökjük ki a ceruzával. A kulcs felvétele után nyissuk ki az ajtót. A konyhában hátul vegyünk fel egy papírsepet, és menjünk a hálósobába, ahol a sírva üldögélő Beatrice-t próbáljuk megvigasztalni. Még mindig kételkedik bennünk, ezért adjuk neki oda a papírsepet, s kérdezzünk meg tőle mindent. Menjünk oda a széfhez, és pötyögjük be Beatrice, szüli napját. A kód helyes, vegyük ki belőle a DVD-t és a papír fecnit, amin az a krikzkraksz diagram van. Hagyjuk el Vernon lakását ott ahol bejöttünk. Ismét egy akciós rész következik, amikor is résen kell lennünk. Használjuk a már megszokott S betűt. Az animáció után térjünk haza. Helyezzük be a lemezt a TV-be. Nézzük végig az animációt. Hívjuk fel André-t, s ismét egy animáció. Beszélgessünk megint André-val, majd telefonáljunk be a szerkesztőségbe. Hagyjuk el a lakást.

Paris III :Nico

Induljunk el jobbra, majd mindjárt az első elágazásnál balra. Menjünk hátra egészen a piros Jaguarhoz és vizsgáljuk meg. Ezután menjünk vissza a Jaguártól körülbelül az állvány feléig, és másszunk fel rá. Induljunk balra, kanyar, aztán fel, aztán megint fel egy emeletet, előre kanyar, le, létra fel, előre. Oldozzuk ki, majd próbáljuk meg lelökni a reklámtáblát. Nem sikerül, mert még lejjebb tartja valami. Nosza vissza az elejére ahová felmáshztunk. Menjünk előre, de ne használjuk a létrát, hanem ugorjuk át. Itt már csak folytassuk az utunkat amerre lehetséges, majd lazítsuk ki a csavarokat, és lökjük meg a táblát, mire az eldől. Az animáció után másszunk fel a létrán, aztán balra le. Ha leértünk, menjünk be az első ajtón. Menjünk jobbra, le egészen a lépcsőn, és menjünk előre. Ismét egy animáció, minek során Nico megismerkedik Susarroval.

Paris III: George

Beszéljünk Bruno-val, aztán menjünk át az utca másik oldalára, ahol egy nyitott kapun menjünk be. Menjünk oda a nagy személtáda jobb oldalához, és vizsgáljuk meg. George nem éri fel a tetejét, ezért a láda mellett lévő mozgatható ládát toljuk oda. Álljunk fel rá és zárjuk le a fedelét. Másszunk fel a nagy kukára és nyissuk ki az ablakot. Menjünk ki az ajtón, majd kutyagoljunk a legfelső ajtóhoz. Lépjünk be. Itt menjünk hátra, a baloldalon lévő ládát toljuk hozzá a többihez. Most húzzuk el a legfelsőt, és kapcsoljuk fel a villanyt. A kapcsoló alatt lévő ládát, húzzuk ki és toljuk el a láda sor végére. Ismét a felsőt húzzuk el, majd az alatta lévő is. Alatta találunk egy csapóajtót, amit vizsgáljunk meg, majd azután nyissuk fel. Egy alagútban találjuk magunkat. Menjünk a végére, másszunk fel a létrán, majd a következőn, aztán a már megszokott animáció. Menjünk a nézőtér másik oldalára, menjünk lefelé, de mindig a fal mellett. Másszunk fel a létrán, jobbra, aztán húzzuk meg a zsinórt. Másszunk ott végig, balra, majd menjünk addig, amíg két zsákra nem leszünk figyelmesek. Az egyiket lökjük le, aztán gyorsan a másikat is. Paff, Flap-et leüti a zsák. Beszélgessünk Nico-val. Hagyjuk el jobb felé a színpadot. Menjünk előre, aztán balra, és itt forduljunk be a pult mögé, ahol Nico-t elkapták. Vegyük fel az áruló műanyag poharat és menjünk vissza a színpadra. Menjünk le a színpadról balra, majd le a lépcsőn. Forduljunk be jobbra, majd utána megint. Itt vegyük fel a sminket. Menjünk vissza a színpadra. Itt a sminket tegyük bele a pohárba, majd azt olvasszuk meg a színpadi lámpán. Menjünk le a lépcsőn, jobbra, de most egyenesen haladjunk végig. Próbálkozzunk kinyitni ajtókat. Mikor belépünk egy olyanba, ahol egy széf is található, akkor azt vizsgáljuk meg. Menjünk ki a szobából és a folyosó végén levő ajtón át menjünk egy szinttel lejjebb. Ott keressünk egy helyiséget, aminek a közepén egy vasféleséggel ki van támasztva a plafon, ami a felső szoba padlója. Ezt próbáljuk meg eltolni, kérjünk segítséget Nico-tól, de az meg sem mozdul. Öntsünk rá abból az olvasztott sminkből, és így próbáljuk meg, természetesen Nico segítségével. Animáció után vegyük fel a kártyát és az ereklyét. Menjünk el balra az ajtótól és fussunk tovább. Animáció. Használjuk a kártyát, majd menjünk le a lifttel. Itt menjünk végig az

alagúton. Animáció. Menjünk a kígyófejekhez és vegyük fel a fekete követ. Ajánlatos itt menteni. Fussunk vissza. Animáció. Megláttak minket, szóval gyorsan másszunk Nico után. Animáció. Aztán másszunk egész Nico mellé. No, itt ügyesnek kell lennünk. Másszunk fel Susarro mögött, és ettől kezdve sprinteljünk, ahogy csak tudunk. Próbálunk meg minél kevesebbet fordulni, úgy gyorsabb. Animáció. Használjuk a liftnél a sörbontót, majd irány vissza a színpadra. Viszont olyan könnyen az nem fog menni. Menjünk oda ahol felvettük a zsírfestéket. Menjünk rá a liftre és használjuk a gombot. Nico-nak követnie kellene. Ezután már csak menjünk vissza a létrához ahonnan George-al bejutottunk. Hosszú animáció. Beszélgessünk mindenkivel.

Congo II: George és Nico

Az animáció után beszélgessünk Nico-val. Menjünk az ajtóhoz, próbáljuk kinyitni de, nem megy. Használjuk a vasrudat, de így sem megy. Kérjünk segítséget Nico-tól, és amikor már húzza az ajtót, akkor használjuk a rudat. Így ni, bent is vagyunk, menjünk a hátra a holttesthez. Az omega kapuba helyezzük bele a mi omegánkat. Lépjünk be. Itt ismét nagyon óvatosnak kell lennünk. Beszéljünk Nico-val, majd balra tőle ugorjunk fel arra a megfogható részre. Másszunk végig rajta. A másik oldalon az egyik kődarabot toljuk arrafelé, amerre azok a hegyes lánczák kiugornak, de figyeljünk oda, hogy a láda az út közepén legyen. Toljuk az első szakasz végére, aztán menjünk vissza a másikért, azt pedig toljuk az első szakasz elejére. Másszunk át az első kőkockán és toljuk előre a másikat. Így már átvizsgálhatjuk a halottat. A fogaskerekek közé rakjuk be a vasrudat. Animáció, Nico csatlakozik hozzánk. Folytassuk az utunkat az ajtón át. Álljunk rá egy kőlapra, amin nincsen semmilyen jelzés: egy csomó kocka kivilágosodik. Szóljunk Nico-nak, hogy segítsen. Át kell jutnunk a másik oldalra úgy, hogy mindig a kivilágított részekben kell áthaladnunk. Ha letérünk róla, akkor bizony nagy baj van. Asszem, több segítség ebben nem is kell, így ha átértünk folytassuk tovább az ajtón át. No és innentől kezdve kezdődnek a logikai feladatok. Másszunk le, mert ugye más irányban nem tudunk menni. Animáció. Másszunk fel a kőtábla-hídra és próbáljunk meg átszaladni. Animáció. Nem sikerült, ezért próbálkozzunk a kőkockákkal. Az egyiket, pontosabban, amelyik a legmagasabban van, rá kell tolnunk a kőtábla híd végére, hogy az ne mozogjon. Nem olyan nehéz. Először az első két kockát szedjük szét, vagyis a felsőt húzzuk le az alsóról. A felsőt toljuk egészen a legmagasabbig, de persze egészen oda nem tudjuk eltolni. Menjünk vissza az alsó kockáért, amit tolunk a legmagasabb kocka mellett álló felső kocka elé, hogy át tudjuk rajta tolni. Most már el tudjuk mozdítani a legmagasabbikat is többit már rátok hagyom, segítségként, mert ugyebár ez mégis csak egy végigjátszás: ugyanígy kell mindent, csak visszafelé. Folytassuk tovább egy újabb ajtón át. Vizsgáljuk meg az irányítószervezetet. A feladat lényege, hogy abból a négy darab izéből egy lézerféleséget összerakjunk. Ennek a trükkje, hogy mindig azt kell figyelni, hogy merre folyik abban a mederben az energia. Egyáltalán nem nehéz megcsinálni, türelem kell hozzá, de abból is csak egy kevés. Tehát először is, változtassuk meg a folyás irányát, hogy a jobb szélső darabtól folyjék a felsőig. Csúsztassuk előre a jobboldalit, és fordítsuk a kiálló rudakat szembe a nem mozdítható részhez és nyomjuk meg az S betűt. A két résznek össze kellene állnia. Ez után a folyást állítsuk úgy, hogy a felső darabtól folyjék arra, amerre a jobb oldali állt. Csúsztassuk előre a felsőt, fordítsuk meg ismét, és toljuk neki a két összeállt darabnak. Most már csak a harmadik, utolsó van hátra, amit már nektek kell megcsinálnotok. Ha kész, a lézerféleség nyomógombjait még ne babráljuk, menjünk be a következő ajtón. Itt az a dolgunk, hogy az energia irányát megváltoztassuk, és el tudjuk tolni az útban álló hasznavehetetlen gépdarabot. Ha eltoltuk, menjünk fel a lépcsőn, Nico lejön. Használjuk a lépcső alján lévő panelt. Semmi. Ezután az előbb mozgatott gépdarabot el kell húznunk a másik panel útjából, tehát változtassuk meg az energia irányát, most kell használni a hely bal sarkában lévő kristályokat. Mikor az energia pontosan a darabot célozza, menjünk ki ismét ahhoz a nagy rakétához (bocs, biztos nem rakéta, de más nem jut az eszembe), és nyomjuk meg rajta a panelt. Most az energia sugár visszafelé mozog. Térjünk vissza Nico-hoz nyomjuk meg a másik panelt (most az ajtó fölötti panel másik fele világosodik ki), majd beszéljünk Nico-val, hogy segítsen. Egyszerre megnyomjuk a panelokat, és az ajtó kitarul. Menjünk be, itt siessünk Nico után, majd be a helységbe. Helyezzük a halottól felvett fémlemezt, amin egy villám található, a bal oldalon lévő nyílásba, de az folyton kiesik, ráadásul forró is lesz. Így

használjuk a halottól felvett sálát a folyton kieső tárgyra, ekkor az ajtó felemelkedik. Így viszont nem tudunk átmenni, ezért kérjük meg Nico-t, hogy segítsen. Menjünk be az ajtón, animáció, olyan helyre érkeztünk, mint Párizsba. Vegyük fel az újabb tárgyunkat, és fussunk vissza Nico-hoz majd, hagyjuk el a helyet. Fussunk előre, majd ismét animáció, és sprinteljünk, ugorjunk, meg ne álljuk sehol. Nézzük meg az ezúttal hosszúra sikerült animációt, miközben is visszatérünk Párizsba.

Paris III: Nico

Újra a színházban találjuk magunkat. Menjünk vissza arra a helyre, ahol a széfet találtuk. Ezután másszunk le a lyukon keresztül. Menjünk ki az ajtón és menjünk jobbra fel, majd balra, és be a fa ajtón. Menjünk előre, vizsgáljuk meg az aktatáskát és menjünk be az ajtón. Animáció, és persze az S billentyű, Flap-et megint kiütjük. Most már bemehetünk és elolvashatjuk az asztalon lévő papírokat.

Susarro I: George

Menjünk a kapuhoz és nyomjuk meg a csengőt. Beszélgessünk Nico-val, mire ő eltereli az őr figyelmét és mi meg bejuthatunk. Itt jön az a lopódzás rész, amit a bevezetőben említettem, szóval nagyon óvatosak legyünk. Másszunk fel a baloldali falra, majd ott le. Várjuk meg míg az őr meg a kutyája biztos távolságba lesz és óvatosan menjünk fel balra a lépcsőn (Használhatjuk a CTRL). Itt kerüljük meg a lámpát, és a szemetesből vegyük ki a zsinórt. Menjünk jobbra, óvatosan közelítsük meg a lámpát, majd át a ládákhoz. Itt a jobb oldalon lévő nyíláson kell kijutnunk, a ládák segítségével. A legfelsőt toljuk előre, az alatta lévőtoljuk a legfelső elé, aztán a legfelsőt toljuk megint rá. Másszunk fel, menjünk a kamera felé, majd másszunk fel ismét. Menjünk át a balkonon, majd jobbra másszunk le, de csendben a CTRL használatával mozogjunk, mert a kutya különben meghall minket. Menjünk át a kapun. Óvatosan mikor az őr el van fordulva, menjünk a másik kapuhoz. Itt toljuk el a dobozokat úgy, hogy amelyik a baloldalon van a legszélén, azt neki tudjuk tolni a szembe lévő falnak. Nem nehéz, csak mindig úgy toljuk a dobozokat, hogy utána a másikat is el tudjuk tolni, illetve húzni. Ha megvagyunk, másszunk fel a dobozra, arról pedig a falra. Másszunk le, és a bódét megkerülve óvatosan, egészen a falnál, menjünk ki a kapun, és folytassuk az utunkat lefelé, amíg meg nem érkezünk Nico-hoz. Menjünk jobbra, aztán fel, a biztonság kedvéért mindig a fal mellett. Egyébként, ha mindig a fal mellett haladunk, akkor sprintelhetünk is a gyorsaság kedvéért. Mikor megérkezünk egy kapuhoz, amit egy gomb nyit, hagyjuk még békén, menjünk tovább balra, a dzsiphez. A kesztyűtartóból vegyük ki a távirányítót, és menjünk vissza Nico-hoz, hogy beengedjük. Most már visszamehetünk a gombos kapuhoz, és kérjük meg Nico-t, hogy segítsen tartani a gombot. Bentről vegyük fel a szenet és az autóemelő kart. Menjünk a dzsiphez, és a kart helyezzük bele az emelőbe. Próbáljuk meg a dzsipet neki tolni a falnak, de az meg se moccan. Húzzuk ki a kéziféket és így próbáljuk meg. Másszunk fel a dzsip elejére, aztán pedig a falra. Várjuk meg Nico-t, és kezdjük el felmászni a csatornán.

Susarro I: Nico

Vegyük fel a csatornáról leesett vasdarabot, majd másszunk le a dzsiphez. Menjünk balra, ahhoz a fekete autóhoz, ami szemben állt az ablakkal. Másszunk fel az elejére, majd nyissuk ki az ablakot a vasdarabbal.

Susarro II: Nico

Menjünk fel a lépcsőn, és animáció. Folytassuk az utunkat felfelé a lépcsőn. Animáció. Menjünk körbe, amíg egy újabb folyosóhoz nem érünk. Menjünk be, menjünk egészen a végére, és az utolsó ajtón lépjünk be. Menjünk az ágy előtt lévő nagy ládához, nyissuk ki, vegyünk ki belőle a hajszárítót. Menjünk az öltözőfal mögé, nyissuk ki a ládát, vegyük fel a parókát, majd vizsgáljuk meg kb. kétszer a ládát. Használjuk a ceruzát a ládára, mire egy titkos rekesz ki nyílik. Vegyük ki a köszörűkövet, és irány vissza a lépcső aljára. Menjünk az örök mögött óvatosan át a konyhába. Beszélgessünk a séffel, próbáljuk levenni a fehérítőszert, majd ismét beszéljünk vele és adjuk neki a köszörűkövet. Amíg nem figyel oda, vegyük le a fehérítőt, és menjünk vissza a szobába. Menjünk balra, be a fürdőbe. A mosdóba tegyük be először a parókát, másodszor öntsük rá a fehérítőt, majd szárítsuk meg a hajszárítóval. Próbáljunk vissza menni a konyhába. Animáció.

Susarro II: George

Toljuk a ládát balra a szemközti falnak, majd másszunk fel rá. Menjünk előre, majd jobbra, lökjük le a vízköpőt, aztán tovább. Lapuljunk a falhoz, aztán mikor megérkezünk egy el nem mozgatható vízköpőhöz, menjünk egy kicsit vissza és ugorjunk le a balkonféleségre. Jobbra tőle ugorjunk fel arra a beton izére és másszunk át a másik végére. Másszunk be a nyitott ablakon. Vizsgáljuk meg az olajlámpát, majd menjünk a ládákhoz. A legmagasabban lévőtoljuk előre, azt, ami alatta volt pedig toljuk a jobbra lévő két láda közötti üres helyre. Most ami a legmagasabban van, húzzuk egész a jobboldalon lévő legszélsőre. A balszélsőt pedig húzzuk és toljuk a legmagasabbik mellé. Másszunk ki az ablakon. Menjünk jobbra le egészen a lépcsők aljáig, majd ott egyenesen a törött csatornáig. Vizsgáljuk meg és vegyük le róla a bádogg poharat. Menjünk vissza az olajlámpához, és töltsük tele a poharat olajjal. Menjünk vissza ismét ahhoz a kisebb parkféleséghez, és próbáljuk meg felnyitni a rácsot. Öntsünk rá egy kis olajt, majd másszunk le.

Susarro II: Nico

Beszélgessünk el az őrkkel, majd vizsgáljuk meg mindent körülöttünk. Menjünk ki a bejárati ajtón, majd jobbra hagyjuk el a két darab kutyás őrt, aztán a kis kápolna mögött az őrtől kérjük el a biztonsági kártyánkat. Menjünk vissza a kastélyba. Próbáljuk meg kinyitni a kártyával a biztonsági ajtót, de előbb érvényesíteni kell a kártyát. Menjünk jobbra, be a számítógépekkel dolgozó csajszihoz, és kérjük meg, hogy érvényesítse a kártyánkat. Menjünk vissza az ajtóhoz, és a kártyát felhasználva lépjünk be. Menjünk le egészen az animációig.

Susarro II: George

Menjünk le és próbáljuk meg kinyitni az ajtót, de nem sok sikerrel járunk. Menjünk vissza és a baloldalon lévő mosógépet, toljuk rá a helység lenti részén lévő toló szerkezetre, majd lökjük neki az ajtónak. Folytassuk tovább a második elágazásig, ahol forduljunk be jobbra, és menjünk egyenesen a biztonsági ajtó mellett, az animációig. Beszélgessünk Nico-val, majd menjünk balra, animáció. Menjünk vissza a biztonsági ajtóhoz és kérjük meg Nico-t, hogy nyissa ki nekünk. Bent vizsgáljuk meg a ruhákat, és öltözzünk át. Menjünk vissza a nagy ablak mögött álló

örhöz, de most már nyugodtan végigmehetünk előtte. Beenged az ajtón. Menjünk előre, az acél ajtót nem tudjuk kinyitni, így menjünk jobbra be a ládákhoz. Itt a ládákat úgy kell összerakni, hogy a szemközti oldalon lévő rácson keresztül beszélni tudjunk az alvó Brunoval. Ez egyáltalán nem nehéz, ezért nem is írom le, egy picit ti is gondolkozzatok. Mikor meg van, másszunk fel a ládákra és nézzük végig a nem túl rövid animációt. Utána próbáljuk meg leszedni a rácsot, használjuk a pénzérmét. Szóljunk Nico-nak, hogy másszon be és nyissa ki az ajtót belülről. Mikor megvan, menjünk be az ajtón. Vizsgáljunk meg mindent a szobában. Az ajtótól, menjünk egészen jobbra és vizsgáljuk meg a könyvespolcot, majd az íróasztalt is, ahol egy rejtett gombot találunk. Megnyomva azt, kijutunk és figyelhetünk egy újabb animációt.

Montfaucon: George

Megérkeztünk az első rész helyszínére, ahol az egész Broken Sword história elkezdődött. Menjünk a teherautó mögé, és beszélgessünk el a dolgozó munkással. Vizsgáljuk meg a csatorna fedelét. Próbáljuk meg kivenni a munkás táskájából a csatorna fedőemelőt. Menjünk a munkás háta mögött lévő géphez, és kapcsoljuk ki. Gyorsan menjünk vissza a táskájához és most, hogy nem figyel nyugodtan kiemelhetjük azt a csatorna fedő izét. Próbáljuk felemelni vele a fedőt, de nem bírjuk, ezért most ezt hagyjuk és menjünk el az utca másik oldalán ülő vécés nénihez. Beszélgessünk el vele, majd használjuk a wc-jét ott hátul. Menjünk az állvány másik végéhez és másszunk fel rá, majd azon fel a létrán, majd tovább, amíg meg nem látnak. Újra beszélgessünk el a nénivel, s most már biztonságban tovább mehetünk az állványon, hogy ott majd levegyük a rajta lógó kötelet. Másszunk vissza és irány a teherautó. A felvett kötelet kombináljuk a fedőemelővel, amit használjuk a csatornafedőn. Menjünk előre a sofőrhöz és beszéljünk egy kicsit vele. Animáció. Másszunk le a csatornába, menjünk át a másik oldalra, tovább egészen a koponyás ajtóig. A koponyába illesszük bele azt a tárgyat, amelyikkel elkábítottak minket még a színházban. Lépünk be.

Catacombs: George

Menjünk előre, a kereszteződésnél is tovább előre, majd hallgassuk ki az öröket. Menjünk vissza a kereszteződésbe, és forduljunk be, kövessük a vérnyomokat. Menjünk be a jobboldali helységbe. Vizsgáljuk meg a hullákat, az ajtó mellettél egy kulcsot találunk. Vizsgáljuk meg a szoba jobboldalán lévő mikrohullámsütőt, majd hagyjuk el a szobát, irány előre a konyhába. Az őről nem tudunk be menni, ezért fussunk vissza a mikrohullámsütőhöz és kapcsoljuk be, majd nagyon gyorsan fussunk át a szemközti helységbe. Animáció. Zárjuk rá az őrre az ajtót, majd használjuk a felvett kulcsot, és zárjuk be vele. Menjünk a konyhába. Folytassuk tovább, kövessük a vérnyomokat át a konyhán, alagútban, egészen a boros pincéig ahol egy szekrény megszakitja a nyomokat. Itt vizsgáljunk meg minden borosüveget, amelyeket egy adott sorrendben kell meghúzni. Először az izraelit-zöld, majd az olaszt-jobboldali piros, aztán a németet-baloldali piros, franciát-fehér (Rheines), és végül a kék színűt. Most már követhetjük tovább a nyomokat. Itt nagyon óvatossá kell lennünk. A CTRL-t nyomva haladjunk, és vigyázzunk, hogy az őrök észre ne vegyenek. Először is óatosan menjünk ahhoz a nagy könyvhöz és vizsgáljuk meg. Aztán az oltár mögött kerüljük meg az ört, és menjünk a másik ajtóhoz. Ott vizsgáljuk meg az órát, és a szobrokat, legfőképp a középsőt, majd annak az alján lévő kis aranytáblácskát is. Menjünk vissza az öröknél lévő nagy bibliához, és olvassunk belőle, majd nagyon óatosan térjünk vissza az órához, amit állítsunk be a biblia szerint. Animáció.

Paris IV: George és Nico

Beszélgessünk Nico-val, majd amikor a számítógép képernyője megjelenik, használjuk az ábécé köveket. Először a pszít, majd az omegát, aztán pedig az alfát. Animáció

Armillary: George

Animáció után ismét a CTRL-t nyomva óvatosan mozogjunk. Menjünk Nico után, de ha az őr nem lát, akkor nyugodtan futhatunk is. Beszélgessünk vele, majd vizsgáljuk meg a sziklát. Az emelőkarral feszítsük ki, majd egy hosszas animáció. Mikor eltűnik a hologram, helyezzük a nyílásokba az ábécé köveket. Lépünk be. Animation. Itt egy egyszerű logikai feladat következik. Menjünk a panelhez, és nyomjuk meg. Elsőként a gyilkost vigyük át, aztán az áldozat testvérét, majd a gyilkost vigyük vissza a szemtanúhoz, a szemtanút pedig vigyük át a testvérhez. Majd legutoljára ismét a gyilkost. Menjünk be az ajtón. Animáció, ami alatt ne feledkezzünk meg az S betű használatáról sem (kétszer kellesz használni, egymás után). Animáció után szaladjunk fel a lépcsőn, majd oda ahol a Nagy Mester állt. Ismét animation, na és persze S betű. Ezután rakosgathatjuk a köveket (kettőt). A hátsót toljuk oda ahol az első van. Az elsőt toljuk úgy, hogy a másikat át tudjuk rajta tolni a másik oldalra. Ha megvagyunk és áttoltuk, toljuk Nicoék felé, majd az elsőt ismét alá, aztán megint toljuk vissza az első oldalra. Toljuk neki annak a betonfalnak, amire fel lehet majd így mászni. Animáció. Visszajutottunk a második fejtörőhöz. Menjünk oda a panelhez és nyomjuk meg. Animáció és film.

Glastonbury: George és Nico

Fussunk felfelé, majd a kinyitott vaskapun be. Itt a dobozokat úgy kell eltologatnunk, hogy a baloldalon lévő résen át tudjunk mászni. A jobboldali ládákat egymásra tologatva tudjuk ezt elérni. Mikor megvagyunk, másszunk fel és animáció. Menjünk a kardhoz és illesszük a kard alján található helyre Salamon kulcsát, majd vegyük ki a kardot. Animáció. Gyorsan szaladjunk jobbra, nehogy a tűz elérjen bennünket. Óvatosan fedezékből, fedezékbe haladjunk, s mikor a sárkány körül olyan kék izék mozognak, szaladjunk oda hozzá, és az S betűvel döfjük bele a kardunkat. A játékot ezzel sikeresen végigvitted, s már csak a befejező film marad hátra.

VÉGE

Írta: Rowland