

Broken Sword FAQ/Walkthrough (Dutch)

by PSC_Patterson

Updated to vFinal on Feb 24, 2007

This walkthrough was originally written for Broken Sword: The Shadow of the Templars on the PSX, but the walkthrough is still applicable to the PC version of the game.

```
+-----+
|
|  BROKEN SWORD
|
|  FAQ/Walkthrough voor PlayStation - Geschreven door Patt3rson
|
|  Laatste versie, sinds 24 februari 2007 - Copyright Patt3rson
|
|  patt3rson(at)gmail(punt)com - www.gamechoice.nl
|
+-----+
```

```
=====
= I N H O U D S O P G A V E =
=====
```

\ 1 / INTRODUCTIE /

- 1A - Rechten
- 1B - Toevoegingen
- 1C - Voorbereiding

\ 2 / GAME /

- 2A - Verhaal
- 2B - Personages
- 2C - Besturing

\ 3 / WALKTHROUGH /

- 3A - Café De La Chandelle Verte [Part I]
- 3B - Rue Jarry [Part I]
- 3C - La Risée Du Monde
- 3D - Café De La Chandelle Verte [Part II]
- 3E - Hotel Ubu
- 3F - Musée Crune [Part I]
- 3G - Rue Jarry [Part II]
- 3H - Lochmarne
- 3I - Poste De Police
- 3J - Hôpital
- 3K - Musée Crune [Part II]
- 3L - Montfauçon [Part I]
- 3M - Marib
- 3N - Musée Crune [Part III]
- 3O - Rue Jarry [Part III]
- 3P - Musée Crune [Part IV]
- 3Q - Villa De Vasconcellos [Part I]
- 3R - Montfauçon [Part II]
- 3S - Musée Crune [Part V]
- 3T - Baphomet Site

3U - Villa De Vasconcellos [Part II]

3V - Bannockburn

\ 4 / AFSLUITING /

4A - Slotwoord

4B - Credits

=====
= 1 = I N T R O D U C T I E =
=====

/ 1 \
\ A / RECHTEN /

Het schrijven van FAQ's en walkthroughs vergt veel tijd en moeite, schrijvers steken er dan ook een hoop werk in. Werk stelen van anderen is uit den boze en één van de ergste misdaden die je in het schrijven kunt begaan. Bovendien is het strafbaar, want alle bestanden op sites vallen onder de internationale wet van kopieerrechten en gebruik zonder toestemming is dus aan te vechten via de rechtbank.

De nieuwste versie van dit bestand is meestal te vinden op <http://www.gamefaqs.com>. Voor vragen en of opmerkingen over dit bestand, waaronder ook de walkthrough, kan men ook terecht op onderstaand adres. Alleen serieuze vragen waarvan het antwoord niet in dit bestand te vinden is zullen worden behandeld.

Dit document mag niet verspreid of gekopieerd worden in delen of in het geheel. Dit bestand mag alleen geprint of opgeslagen worden voor eigen gebruik. Voor gebruik op andere manieren of locaties moet eerst schriftelijke toestemming van de auteur verkregen worden. Toestemming kan aangevraagd worden op onderstaand adres, maar wordt niet gegarandeerd! Tref je het bestand op een andere plek aan dan de locaties die hier onder staan weergegeven laat het dan weten via hetzelfde adres.

[CONTACTADRES]
patt3rson(at)gmail(punt)com

[TOEGESTANE LOCATIES VAN DIT DOCUMENT]
<http://www.gamechoice.nl>
<http://www.gamefaqs.com>
<https://www.neoseeker.com>
<http://www.supercheats.com>

/ 1 \
\ B / TOEVOEGINGEN /

SuperCheats is toegevoegd aan de toegestane locaties van dit document. Daardoor zijn er een aantal aanpassingen gedaan in de secties Rechten en Credits.

/ 1 \
\ C / VOORBEREIDING /

Voor een review en beoordeling van de game ga je naar <http://www.gamechoice.nl>. Lees eerst onderstaande tips voordat je met de game of het lezen van de walkthrough begint. Deze aanwijzingen bevatten waardevolle informatie over het gebruik van de FAQ of de game.

In Broken Sword zijn er verschillende manieren van een handeling verrichten, iets bekijken of met iemand praten. Als een handeling beschreven wordt, bijvoorbeeld 'gebruik dit' of 'loop naar', dan voer je deze handeling uit met vierkantje. Als je ergens naar moet kijken of iets moet onderzoeken, probeer dan eerst vierkantje. Als dat niet werkt wordt rondje bedoelt, maar dat komt erg weinig voor.

Ook praten kan op verschillende manieren. Je kan in de game praten over de beschikbare onderwerpen en over de items die je bij je hebt. Als in de walkthrough beschreven wordt dat je met iemand over een item moet praten, dan kan je dat op twee manieren aanpakken. Ten eerste kan je een gesprek beginnen en dan pas het item selecteren. Ten tweede kan je buiten het gesprek een item selecteren en het dan gebruiken op de persoon die je wilt spreken. Het heeft hetzelfde effect.

=====
= 2 = G A M E =
=====

/ 2 \ _____
\ A / VERHAAL /

Als de Amerikaan genaamd George Stobbart gezellig zit te genieten van zijn kopje koffie tijdens zijn vakantie in Parijs, ontploft ineens het café waar hij naast zit. Al snel ontmoet hij de Franse reporter Nicole Collard, die hij nog vaak tegen zal komen.

George en Nicole besluiten zelf op onderzoek uit te gaan en ontdekken de geheimen van een geheim genootschap. Een verhaal van moord, bedrog, spanning en liefde ontvouwt zich langzaam, vol met moeilijke puzzels en ingewikkelde gebeurtenissen. Het is aan jou om alles tot een goed einde te brengen en de schurken te stoppen.

/ 2 \ _____
\ B / PERSONAGES /

[GEORGE]

De held van het verhaal. George Stobbart is een Amerikaan afkomstig uit Californië. Tijdens zijn vakantie in Parijs wordt hij letterlijk en figuurlijk uit z'n rustige leventje geslingerd. George valt vooral op door zijn goede gevoel voor humor.

[NICOLE]

Nicole Collard is een Franse reporter, of eigenlijk freelance fotografe. Zij ontmoet George tijdens haar werk en uiteindelijk begint ze meer voor hem te voelen. George komt altijd verslag bij haar doen en is soms erg handig bij het uitvogelen van je volgende opdracht.

[ANDRÉ]

Deze Franse vrouwenliefhebber is tevens geschiedenisdeskundige en werkt in het plaatselijke museum. Als vage kennis van Nicole komt George met hem in contact en hij blijkt belangrijker te zijn dan op het begin lijkt. De rivaliteit tussen George en André is erg lachwekkend.

[KHAN]

Zoals de oude Templars nu opvolgers hebben, zo hebben hun vroegere tegenstanders ook opvolgers. Alleen zijn de rollen nu omgedraaid, want ze zijn niet zo goed als dat ze eerst waren. Khan is zo iemand die tegen ze in gaat. Hoewel hij uiteindelijk aan jou kant staat moet je toch voor hem oppassen.

[ROSSO]

Rosso is een Franse rechercheur die zich deze keer bezig houdt met waarom het café is opgeblazen en wat er allemaal achter zit. Op het begin weet jij echter nog niet dat Rosso heel goed op de hoogte is van wat er allemaal speelt. En dat komt niet door zijn paranormale aspiraties.

[GUIDO]

Er zijn natuurlijk nog veel meer Templars, zoals de Grand Master en al zijn volgelingen, maar ze maken ook gebruik van buitenstaanders, huurlingen. Guido is zo'n crimineel, en best een slimme. George komt hem meerdere malen tegen, wat meestal in zijn dood resulteert als je iets niet goed doet.

[FLAP]

Flap is het andere deel van het criminele duo, samen met Guido dus. Zo glad als Guido is, zo lomp is Flap. Het duo is sowieso al ingehuurd voor de vuile en onbenullige dingen, maar Flap is toch wel het uitvoerende type terwijl Guido rustig de dienst uitmaakt.

/ _2_ \
\< C / BESTURING /

Hieronder staan alle knoppen van de PlayStation controller. Niet alle knoppen hoeven een functie te hebben in het spel zelf! Dit zijn de standaard instellingen, het is mogelijk dat de besturing naar eigen wens in te stellen is! Check de handleiding of de menu's om er achter te komen hoe.

PIJLTJES:

- Boven - Cursor naar boven bewegen
- Beneden - Cursor naar beneden bewegen
- Links - Cursor naar links bewegen
- Rechts - Cursor naar rechts bewegen

SYMBOLLEN:

- Driehoekje - Snel naar inventarisbalk
- Kruisje - Snel naar onderwerpenbalk
- Vierkantje - Interactie
- Rondje - Onderzoeken

SCHOUDER:

- L1 - Snelle cursor
- L2 - Snelle cursor
- R1 - Snelle cursor
- R2 - Snelle cursor

STICKS:

- L3 - NIET IN GEBRUIK
- Linker Analoog - NIET IN GEBRUIK
- R3 - NIET IN GEBRUIK
- Rechter Analoog - NIET IN GEBRUIK

FUNCTIE:

- Start - NIET IN GEBRUIK
- Select - Pauzemenuproepen

=====
= 3 = W A L K T H R O U G H =
=====

/ _3_ \
\< A / CAFÉ DE LA CHANDELLE VERTE [PART I] /

Zodra je de controle krijgt over George pak je krant op die onderaan de lantaarnpaal ligt. Loop daarna achter je de straat uit, waar je agent Moue tegenkomt. Je gaat vanzelf naar het café terug, waar Rosso je enkele vragen zal stellen. Als hij je vraagt of je de man die nu dood is het café hebt zien binnen gaan, dan zeg je natuurlijk ja want dat is ook zo. Daarna zal hij vragen of iemand anders het café binnen is gegaan, en dan klik je op de clown. Hierna sta je weer buiten. Buiten loopt een vrouw rond, waarmee je moet praten. Haar naam is Nicole Collard. Na een kort gesprekje vraag je haar naar de clown en Plantard. Dat is het plaatje rechts van de clown. Praat daarna nog een keer over de clown, waarschijnlijk moet je dan eerst het gesprek afbreken en haar opnieuw aanspreken. Ze zal je haar telefoonnummer geven. Loop weer de straat achter je uit, waar agent Moue je net aansprak. Geef hier de krant aan de man die zo leuk aan het hakken is naast z'n tentje. Hij zal na een gesprekje weg gaan, zodat jij iets uit zijn gereedschapskist kan pakken. Deze staat rechts in z'n tentje. Ga hierna terug naar het café door links het beeld uit te lopen.

Als je hier weer staat zie je precies aan de rechter rand van het scherm een poortje. Dit is een doorgang naar een steegje, dus ga daar in. Naast de vuilnisbakken links in beeld zie je een groen putdeksel. Gebruik het stuk gereedschap dat je net gejat hebt op deze deksel. Klim daarna naar beneden. Ongeveer in het midden van het scherm zie je een rood puntje. Pak dit op, het is een clownneus. Loop daarna verder het riool in. Hier vind je een zakdoek op de grond en een stuk stof aan het hekje. Neem het allebei mee en klim daarna de trap op naast het hekje. Hier staat een man die vraagt wat je komt doen, dus zeg dat je een clown zoekt. Als je daarna weer een onderwerp kunt kiezen, laat dan het kaartje van Rosso aan de man zien. Hij zal nu volledig meewerken, dus laat hem het stukje stof zien. Onderaan zal nu het onderwerp van het jasje verschijnen, dus kies dat. Hij geeft je een telefoonnummer, waarna je het gesprek kunt afbreken. Je staat nu weer bij het tentje van de werker. Links van zijn tent staat een telefoon. Gebruik deze en klik op het nummer van Nico om haar te bellen en haar adres te krijgen. Als het gesprek is afgelopen loop je naar rechts het scherm uit. Kies Rue Jarry op de kaart.

/ 3 \
\ B / RUE JARRY [PART I] /

Praat met de vrouw naast de bloemenkraam. Kies het plaatje van Nico als je de kans krijgt en breek daarna het gesprek af. Ga dan door de deur achter je het gebouw binnen. Als je zit laat je Nico het stukje stof zien en je krijgt een foto van haar. Laat haar daarna de clownneus zien en beëindig het gesprek. Als je buiten bent loop je links het beeld uit om terug te komen op de kaart.

/ 3 \
\ C / LA RISÉE DU MONDE /

Laat de foto die je van Nico hebt gekregen aan de man achter de balie zien. Je krijgt van hem een leuk apparaatje. Begin een gesprek met de man en vraag iets over de zakdoek en laat hem daarna nog een keer de foto zien. Beëindig het gesprek en ga naar buiten. Op de kaart kies je weer Café De La Chandelle Verte.

/ 3 \
\ D / CAFÉ DE LA CHANDELLE VERTE [PART II] /

Gebruik weer de telefoon van de werker, die er inmiddels al weer is. Kies het nummer van de kleermaker, Todryk. Als de onderwerpen beschikbaar zijn kies je de foto. Beëindig het gesprek en loop rechts de straat uit. Kies Hotel Ubu op de kaart.

/ 3 \
\ E / HOTEL UBU /

Ga het hotel binnen en begin een gesprek met de vrouw achter de piano. Laat haar de foto zien en beëindig daarna het gesprek. Loop naar links en probeer de sleutel achter de balie te krijgen. Ze hangen aan het groene bord. Het lukt je niet, dus ga terug naar de vrouw achter de piano. Praat met haar over de sleutel en daarna klik je op het plaatje van de man rechts van de sleutel. Kies daarna weer de sleutel zelf en daarna weer de man. Ze zal je helpen de sleutel te pakken. Als de receptionist weg is pak je snel de sleutels van het bord en daarna ga je naar boven. Gebruik de sleutel op de eerste deur rechts van de gang. Open het raam zodat je naar buiten kunt. Loop die de richel buiten naar het andere raam en ga daar naar binnen. Probeer deze kamer via de deur uit te gaan, zodat je jezelf in de kast verstopt. De 'clown' gaat vanzelf weer weg. Doorzoek zijn broek als je weer uit de kast bent, zodat je de lucifers en een kaartje meeneemt. Verlaat de kamer via de deur en ga naar beneden.

Praat met de receptionist over de kluis, zodat je weet dat je hem een identificatiebewijs moet geven. Laat hem het kaartje van Moerlin zien, dat je net uit die broek gehaald hebt. Ga naar de vrouw achter de piano en laat haar ook het kaartje van Moerlin zien. Ze zal je weer helpen en je krijgt een manuscript van de receptionist. De boeven buiten zullen het van je stelen als je nu naar buiten loopt, dus ga weer naar boven en ga door de eerste deur rechts in de gang met de sleutel die je hebt. Als je binnen bent klim je weer door het raam naar buiten. Als je nu met de cursor over de grond beneden beweegt zie je een vergrootglas. Selecteer het manuscript en klik dan op die plek op de grond. George gooit het manuscript naar beneden, jij kan weer naar binnen gaan. Verlaat de kamer via de deur en ga weer naar beneden. Ga ook het hotel uit en je zult aangesproken worden door Flap en Guido, de criminelen. Hierna ga je het steegje in, dat je links in beeld al kan zien, om daar het manuscript weer op te rapen. Je komt vanzelf bij Nico terecht. Ze zal je een hoop vertellen, dus let goed op. Als ze klaar is met uitleggen praat je nog een keer over het manuscript en beëindig daarna het gesprek. Verlaat de kamer en loop dan links het beeld uit om weer op de kaart terecht te komen. Kies om naar het museum te gaan, Musée Crune.

/ 3 \
\ F / MUSÉE CRUNE [PART I] /

Je staat buiten als je hier aankomt, waar je eigenlijk niets kunt doen. Loop dus gewoon via de deur het museum binnen. Ook hier valt eigenlijk weinig te doen. Je komt voor dat rare ding dat achter glas in het midden van de ruimte staat. Onderzoek dat ding, om er achter te komen dat het uit Ierland komt. Verlaat daarna het museum en keer dan terug naar Rue Jarry.

/ 3 \
\ G / RUE JARRY [PART II] /

Als je hier aankomt ga je het gebouw binnen om met Nico te praten. Het onderwerp Ierland zal zeker vallen, dus je weet nu waar je naar toe moet. Beëindig het gesprek en verlaat Rue Jarry. Op de kaart kies je voor Aéroport en via daar ga je naar Lochmarne.

/ 3 \
\ H / LOCHMARNE /

Buiten de pub staat een jongen tegen de muur. Begin een gesprek met hem en praat over jezelf, dat is het rechter tekentje. Als hij klaar is met zijn

verhaal klik je op Peagram, dat is die vent met de hoed op, en blijf er over doorpraten tot het verdwijnt uit het rijtje. Praat daarna over het nieuw verschenen teken, de opgraving, en blijf daar ook weer over doorpraten tot het verdwijnt en je de naam Fitzgerald hebt gehoord. Beëindig daarna het gesprek en ga dan de pub binnen. Begin even een gesprek met de man helemaal rechts in beeld, die in het zwart. Als hij uitgepraat is stop je het gesprek maar meteen weer. De man zal iets uit zijn binnenzak halen en het op tafel leggen. Zet je cursor er op en probeer het te pakken zodra hij begint met niezen. Als je het niet goed doet krijg je die draad niet. Ga door totdat je het hebt. Praat met de man aan tafel, in het geel, zijn naam is Fitzgerald. Vraag hem naar de opgraving en breek het gesprek af. Achterin zie je twee mannen aan de bar staan, praat met de rechter. Praat met hem over Peagram en dan over de opgraving totdat dat onderwerp weg is. Het zal plaats maken voor het onderwerp van Fitzgerald, dus praat daar over. Bied hem daarna een biertje aan en praat dan weer over Fitzgerald.

Stop het gesprek met Doyle. Terwijl hij aan het drinken is pak je de handdoek onder zijn arm vandaan. Ook hier moet je weer goed timen, want je kan hem alleen pakken als Doyle zijn arm optilt. Begin weer een gesprek met Fitzgerald en vraag hem naar de opgraving. Hij geeft nog steeds niet toe, dus stop het gesprek en ga weer naar buiten om daar Maguire nog een keer over Fitzgerald uit te horen door over de opgraving te praten. Ga daarna weer naar binnen en praat weer met Fitzgerald. Eerst over de opgraving, dan over Peagram en daarna over de edelsteen. Ondertussen is het pakje in beeld verschenen, dus praat daar ook over en blijf er op doorgaan. Klik dan op het hoofd van de man dat zal verschijnen. Nadat Maguire weer naar buiten is gegaan loop je er achter aan. Na het verhaal van Maguire stop je het gesprek en loop je naar het vakje tussen de deur en het raam van de pub. Klik er op met vierkantje om er mee te rommelen. Ga weer naar binnen en praat met de barman. Zeg dat je niet op zoek bent naar een kamer. Vraag hem om een drankje en laat daarna de identificatie van Moerlin aan hem zien. Naast de plek waar de man nu gaat staan zie je weer een soort stopcontact. Gebruik de draad die je van de oude man jatte op dit stopcontact en ga daarna naar beneden de kelder in.

Het enige dat je hier beneden kunt zien is een hendel aan een muur. Trek er aan en ga dan terug naar boven. Verlaat de pub en trek buiten aan het ijzeren rooster. Je staat nu voor het eerst oog in oog met Khan, of Moerlin, of hoe hij zich ook noemt. Na het gesprek met hem ga je weer de pub binnen en de kelder in, waar je nu een stuk meer kan zien. George zal automatisch de edelsteen oppakken. Doe de kraan helemaal open en maak de handdoek nat die je net van de bar gehaald hebt, je zal het zo nodig hebben. Verlaat de kelder en ook de pub. Rechts van Maguire zie je een pad lopen, waar je in moet gaan om bij het kasteel te komen. Op de hooiwagen zit een man een boek te lezen. Praat met hem over de Ferrari totdat Fitzgerald tussen de onderwerpen verschijnt. Klik dan op hem en blijf over hem doorpraten tot de man met het boek weg gaat. Klim dan via het hooi op de wagen omhoog en steek daar het stuk gereedschap dat je bij je hebt in het gat ter hoogte van je hand. Klik nu op de opening boven de muur om het kasteel binnen te gaan. Je komt hier bij een nogal vervelende geit. Neem de situatie eerst goed in je op. Rechts van de geit zie je een ladder, waar je uiteindelijk naar toe moet. Links van de geit ligt een soort ploeg, een groot houten ding. Probeer de ladder te benaderen en de geit zal je omver gooien. Klik zo snel mogelijk op de ploeg om de geit vast te zetten. Je kan nu rustig naar beneden gaan via de ladder.

Rechts op de tafel zie je een zak staan. Haal hier wat gips uit. Links van het trappetje zie je een beeldje staan dat je om moet gooien en daarna weer op moet rapen. Gebruik het hoopje gipspoeder op de gaatjes die het beeldje heeft achtergelaten. Als je snel bent geweest is de handdoek nog steeds nat. Zo niet, dan moet je terug naar de kelder in de pub om hem opnieuw nat te maken. Als je eindelijk een natte handdoek hebt terwijl je hier bij dat beeldje

staat, dan gebruik je de handdoek op het uitgestrooide gipspoeder. Het gips zal hard worden, zodat je het op kan pakken. Doe dat en gebruik de gipsvorm op het vlak in de muur precies boven het beeldje om een geheime doorgang te openen. Ga hier dan naar binnen en je zit ineens weer bij Nico aan tafel. Beëindig het gesprek en verlaat de ruimte om in Rue Jarry te komen. Loop links het beeld uit en kies Poste De Police op de kaart.

/_3______
\I / POSTE DE POLICE /

Praat met agent Moue, die achter de balie staat. Vraag hem naar Marquet, dat is de man links in het rijtje onderwerpen. Als het goed is zal Moue je vertellen dat Marquet in het ziekenhuis ligt, dus blijf er over doorgaan totdat het tekentje uit beeld verdwijnt. Het ziekenhuis waar Marquet ligt is nu er bij gekomen op de kaart, dus verlaat het politiebureau en ga naar Hôpital.

/_3______
\J / HÔPITAL /

Als je bent aangekomen ga je door de deur naast de ziekenwagen. Begin een gesprek met de receptioniste en praat over Marquet en zeg dat je familie van hem bent voor wat lolligs. Praat dan weer over Marquet en het onderwerp zal verdwijnen. Laat haar dan de identificatie van Moerlin zien. Er zal een plaatje van een zuster verschijnen, zuster Grendel, dus praat daar over totdat je te horen hebt gekregen waar je naar toe moet. Ga dan de gang links van je in. Plaats de cursor links naast de onderkant van het waterreservoir. Er zal een handje verschijnen dat je iets op kunt pakken. Klik om de stekker uit het stopcontact te halen. De schoonmaker zal weglopen, zodat jij de kast achter de rode deur kunt induiken als je de kans krijgt. Nu je de doktersjas aan hebt ga je terug naar de receptie. Rechts naast de balie staat een man waar je mee moet praten. Het is niet die blonde vent die heen en weer aan het lopen is! Als je met de man praat zal hij die blonde vent er bij roepen.

Als hij klaar is met praten kan je alleen het gesprek afbreken. Doe dat dus en loop weer de linker gang in, je komt dan vanzelf bij zuster Grendel. Probeer, nadat je de eerste patiënt geholpen hebt en het gesprek met hem gestopt hebt, helemaal naar rechts te lopen. Een andere patiënt zal je aanspreken. Spreek daarna zelf Benoir aan door de bloeddrukmeter aan hem te geven. Praat daarna weer met hem over de bloeddrukmeter en kies daarna het middelste plaatje om Benoir naar de lastige patiënt te laten gaan. Loop dan zelf helemaal naar rechts en ga de deur in naast de agent. Na het gesprek met Marquet en al de gebeurtenissen er na kom je ineens weer bij Nico terecht. Je zit midden in een gesprek, maar als het afgelopen is hoef je niet zelf nog wat te zeggen. Beëindig het gesprek dus maar en verlaat de kamer. Loop links het beeld uit en kies Musée Crune op de kaart.

/_3______
\K / MUSÉE CRUNE [PART II] /

Ga door de voordeur het museum binnen. Er staat een man in een blauw shirt achterin bij het raam. Breek het gesprek met de bewaker af en praat met hem, het is de kennis van Nico genaamd Lobineau. Vraag hem naar het manuscript en er zal een kruis voor in de plaats komen. Praat daar ook over en blijf er op doorgaan totdat het teken verdwijnt. Je zal Spanje horen vallen. Praat nu ook over Montfauçon, dat is het oranje of bruinig tekentje met een zwart figuurtje van een mannetje dat vanaf hier een sleutelgat lijkt. Blijf er op doorgaan en André zal je vertellen waar je Montfauçon kan vinden. Stop het gesprek. In de onderste hoek van het raam aan de linkerkant zit een hendel. Haal deze over om het raam open te doen, maar dat lukt alleen als de bewaker niet kijkt! Als het

gelukt is om het raam open te krijgen klim je zelf snel in de sarcofaag aan de andere kant van het museum. Na sluitingstijd komen er dieven langs. Gooi de totempaal om als je daar de kans voor krijgt, nadat je uit de sarcofaag bent gekropen. Je gaat vanzelf weer naar het appartement van Nico, waar je het gesprek stopt als dat kan. Verlaat de kamer en ga dan links de straat uit. Kies Montfauçon op de kaart.

/ 3 \
 \ L / MONTFAUÇON [PART I] /

Begin een gesprek met de jongleur. Praat met hem over hemzelf totdat je zelf probeert te jongleren. Beëindig het gesprek en praat dan met de agent die op het terras zit. Laat hem de clownneus zien en hij zal je wat leuks en nuttigs vertellen. Als je nu namelijk weer naar de jongleur gaat, wat je ook moet doen, en weer probeert te jongleren door over de jongleur te praten, dan zal George de clownneus opzetten. Je houdt er een bal aan over. Gebruik je stuk gereedschap hier weer op de deksel van de toegang naar het riool en klim naar beneden. Rechts van de boot zie je drie afbeeldingen in de muur. Loop naar de meest rechter en gebruik je gereedschap hier weer op. George zal er een gat in maken. Klik dan op het gat zodat George wat waarneemt en zorg dat hij de deur een beetje verplaatst. Op de boot zie je een soort kraan, met aan het begin een soort rad. Draai daar aan om de haak te laten zakken. Pak de haak dan op en bevestig deze aan de deur die je net kapot gemaakt hebt. Draai nu weer aan het rad om de deur helemaal uit de weg te ruimen en ga er dan doorheen. Ongeveer in het midden van het scherm zie je licht door een gat komen. Kijk door het gat, ga niet de trap af! Na een lang gesprek tussen de Templars kijk je nog een keer door het gat om ze weg te zien gaan. Loop nu wel de trap af en plaats de driepoot uit het museum op de steen in het midden. Plaats dan de steen op de driepoot en je komt vanzelf weer bij Nico terecht. Beëindig het gesprek zo snel mogelijk en verlaat de kamer. Loop links de straat uit en kies Aéroport op de kaart. Vlieg naar Marib.

/ 3 \
 \ M / MARIB /

Loop helemaal naar rechts en ga met de trap in de toren naar boven. Boven laat je het lucifersdoosje aan de tapijtenverkoper zien. Hij zal je toegang geven tot Club Alamut, dus loop met de trap verder naar boven. Rechts in beeld zie je een deur, lees het bordje wat er aan hangt. George zal zeggen dat hij het niet kan lezen, dus praat weer met Ultar, de man op de kruk. Praat over het bordje om er achter te komen wat er op staat. Stop het gesprek en ga hier weg, helemaal naar beneden waar je begon. De kebabverkoper doet af en toe iets. Onderzoek het voorwerp dat hij steeds even neerlegt om er achter te komen dat dit de toiletborstel is. Loop helemaal naar links en praat met het jongentje dat naast de kraam staat. Praat met hem over de rode bal die je bij je hebt. Doe dat twee keer, zodat je weet dat Nejo hem graag wil hebben in ruil voor zijn hulp. Stop het gesprek en praat met de kebabverkoper. Breek het gesprek meteen af en loop terug naar Nejo, waar nu de verkoper tussen de onderwerpen staat. Blijf over de verkoper praten en Nejo zal je vragen om de bal te geven. Kies voor de duim omhoog om toe te stemmen en hij zal je helpen. Breek het gesprek af en ga naar de kebabverkoper. Praat met hem over het zinnetje dat Nejo je net geleerd heeft. Ineens sta je boven, dus loop weer naar beneden en praat met Nejo. Je krijgt de borstel van hem. Stop het gesprek en ga weer naar boven via de trap in de toren. Ga ook de trap op achter het tapijt, terug naar Club Alamut. Geef de borstel terug aan de barman en hij zal je de sleutels van het toilet geven. Gebruik de sleutels op de deur van het toilet om binnen te komen. Hier binnen gebruik je de sleutels nog een keer, op de rolmachine met de handdoek precies naast de deur. Haal daarna de handdoek er uit. Open de klapdeur van het toilet en trek aan de ketting van de stortbak. Met de twee nieuwe items die je nu hebt verlaat je het toilet.

Praat weer met Ultar en laat hem de foto van Khan zien. Praat daarna over Bull's Head Hill totdat Ultar vraagt of je er naar toe wilt. Zeg dat je dat wel wilt, maar je zult moeten betalen. Je hebt nog geen geld, dus ga terug naar buiten en helemaal naar beneden. Loop naar de kraam van Nejo. Probeer de kat te aaien en druk dan snel op de bel die ook op de kraam staat, precies op de hoek naast Nejo. De kat zal naar een andere plank springen en Nejo's vader zal naar buiten komen. De kat laat daardoor een beeldje op de grond vallen. Het ligt nu rechts naast de kraam. Pak het op en gebruik dan de zakdoek op het beeldje. Het beeldje lijkt nu van steen. Praat met Duane, de dikke man in het groene shirt met het gele jasje die rond loopt. Laat hem het beeldje zien en je krijgt er geld voor, stap daarna het gesprek. Ga weer de trap op in de toren en vanaf daar naar Club Alamut. Praat weer met Ultar over Bull's Head Hill. Hij zal je weer vragen of je daar naar toe wilt. Zeg ja en je zal hem het geld geven. Nadat je Ultar gevolgd bent naar zijn taxi praat je met hem over zijn wagen. Geef hem de handdoekrol uit het toilet van Club Alamut om zijn taxi mee te repareren en naar Bull's Head Hill te gaan. Er staat hier een boom op de rots, waar je een tak vanaf breekt. Gebruik daarna de handdoek op de tak. Je hebt nu wat leuks in elkaar gezet, wat je ook gebruiken moet. Je ziet ook een rots rechts uit beeld komen. Precies boven het puntje daarvan zit een scheur in de grond. Gebruik de creatie op deze scheur en klim dan langs de handdoek naar beneden.

In de rots links in beeld zie je net boven de grond een kleine opening zitten. Onderzoek het eerst, zodat George weet dat er een ring zit. Trek dan aan de ring door nog een keer op het gat te klikken. Er gaat een deur in de rots open, waar je natuurlijk naar binnen gaat. Als je binnen bent loop je verder naar binnen om daar een lijk aan te treffen. Onderzoek het lichaam om een lens te vinden. Links van het lijk zie je een tekening op de muur, die je ook moet onderzoeken. Kijk daarna naar het beeld rechts van Klausner door er met rondje op te klikken. Dit is een goed punt om je spel te bewaren, het kan wel eens misgaan straks! Bekijk daarna nogmaals de landkaart links van Klausner. Nu zal de deur weer open gaan, al is dat geen leuke verrassing. In het gesprek met Khan moet je geen foute antwoorden geven of foute dingen doen, anders ben je er geweest. Na de eerste vraag van Khan kies je voor het engeltje. Daarna zal Khan later vragen of Klausner iets bij zich had. Nu zeg je natuurlijk nee, dus kies het duiveltje. Kies bij de volgende vraag weer voor het duiveltje. Als Khan dan later aan je vraagt of je wil sterven als een man of als een hond, kies dan voor man, en dus niet de ineengekropen George op het linker tekentje, maar het rechter tekentje! Zodra je de kans krijgt pak je de buzzer erbij die je op het begin in La Risée Du Monde hebt gekregen. Dit moet je echt heel snel doen! Als Khan op de grond ligt spring je snel links de afgrond in. Je komt weer terecht bij Nico. Breek het gesprek af en verlaat de straat. Op de kaart kies je Musée Crune.

/ 3 \
 \ N / MUSÉE CRUNE [PART III] /

Loop het museum binnen en begin een gesprek met André. Je moet hem zover zien te krijgen bij Nicole naar het manuscript te komen kijken. Dat kan je doen door eerst één keer met hem over het manuscript te praten, als je dat niet al eerder gedaan had. Het moet in ieder geval uit het rijtje verdwenen zijn. Begin daarna over Nico en blijf er over doorpraten tot ook dit onderwerp verdwenen is. Stop daarna het gesprek en verlaat het museum. Kies Rue Jarry op de kaart.

/ 3 \
 \ 0 / RUE JARRY [PART III] /

Ja, die André is een snelle jongen, want hij is ondertussen al langs geweest

bij Nicole. Dat weet je eigenlijk nog niet, dus moet je het er even over hebben. Als je naar binnen gaat zal ze het meteen noemen, inclusief wat andere details. Zodra je zelf weer een onderwerp kan kiezen beëindig je het gesprek en verlaat je de straat. Ga terug naar Musée Crune.

/ 3 \
\ P / MUSÉE CRUNE [PART IV] /

Ga het museum weer binnen om een gesprek te beginnen met André. Hij zal meteen zeggen dat hij langs was geweest bij Nico. Praat over het manuscript totdat het weer tussen de onderwerpen vandaan verdwijnt. Breek het gesprek af en verlaat het museum. Op de kaart kies je Aéroport, daar vandaan vlieg je naar Villa De Vasconcellos te Spanje.

/ 3 \
\ Q / VILLA DE VASCONCELLOS [PART I] /

In de tuin loop je helemaal naar links. Links naast het huis zie je een tuinslang uit een raampje komen. Gebruik de bloeddrukmeter op het stuk van de slang precies bij het raam. De tuinier zal naar binnen gaan, dus loop achter hem aan naar binnen. Binnen zie je hekken. Loop daar naar toe om de honden op te schrikken. Ga daarna meteen achter het harnas staan. Als de tuinier weg is loop jij naar boven de trap op. Je zal automatisch een gesprek beginnen met de gravin. Na een korte introductie praat je met haar over de Templars, dat is dat rode kruis. Blijf er over door vragen en het zal plaats maken voor het onderwerp van de schaakset, praat daar dus over. Je zal het huis verlaten en naar een klein huisje in de tuin gaan, het mausoleum. Als je binnen bent zie je aan de linkerkant een beeldje in de muur met een bijbel er onder. Haal de bijbel weg om iets anders te onthullen. Nu je dit gevonden hebt kijk je er nog eens goed naar en praat er daarna over met de gravin.

Ga er op door en het schaakbord zal weer tussen de onderwerpen verschijnen. Praat er over en ze zal Lopez, de tuinier, sturen om de schaakset te gaan halen. Ondertussen praat je nog een keer over de Templars met de gravin. Je moet er op door blijven gaan, want Lopez komt pas als het gesprek is afgelopen. Als het schaakbord staat kan je aan het puzzelen gaan. Probeer het eerst zelf maar uit te vogelen. Lees dan wat nu komt niet! De middelste rij heeft vijf vakjes en drie witte speelfiguren. Met middelste figuur is de koning. De bovenste is gewoon een pion en de onderste is een loper. Zet de koning één vakje naar beneden. De pion moet precies boven de koning komen te staan, dus verplaats die twee vakjes naar beneden. Als laatste zet je de loper helemaal bovenaan, waar eerst de pion stond. Na het resultaat gezien te hebben zit je weer bij Nico thuis. Breek het gesprek af en verlaat de straat. Kies Montfaçon op de kaart.

/ 3 \
\ R / MONTFAUÇON [PART II] /

Loop naar rechts en ga de trap op naar de kerk. Spreek je priester aan en praat over de kelk van de gravin. Geef toestemming om hem te poetsen. Terwijl hij bezig is druk jij met rondje op het standbeeld dat rechts naast hem staat. Gebruik daarna de lens op het document dat het standbeeld vast heeft. Nu je dat jaartal weet haal je bij de priester de kelk terug. Als je hem terug hebt breek je het gesprek af. Tussen de priester en het standbeeld zie je achter tegen de muur een tombe staan, die je even moet bekijken. Als je de cijfers hebt verlaat je de kerk en ook Montfaçon. Kies Musée Crune op de kaart.

/ 3 \
\ S / MUSÉE CRUNE [PART V] /

Loop het museum binnen en praat met André. Praat over het beeldje met de drie hoofden en blijf er over praten tot het verdwijnt uit het rijtje. Er is nu weer een locatie bijgekomen op je kaart. Breek het gesprek dus af en verlaat het museum. Kies Baphomet Site op de kaart.

/ 3 \
\ T / BAPHOMET SITE /

Ga door de deur in het hek naar beneden. Net links van waar je uitkomt zit een deur in de muur, probeer deze te openen. Vraag daarna de bewaker naar het toilet, zodat je de sleuteltjes krijgt. Breek het gesprek af en open de deur van het toilet met de sleuteltjes. Op de wasbak ligt een stuk zeep, je moet goed mikken om het te pakken te krijgen. Als je het hebt gebruikt gebruik je de sleutels op het stuk zeep om een afdruk te maken, en daarna gebruik je ook wat gipspoeder op de zeep. Gebruik daarna het stuk zeep met het gipspoeder erin op de lekkende kraan. Onderzoek daarna de grote boiler in deze ruimte en verlaat de kamer. Links naast de bewaker zie je een soort radiator op de grond. Precies er boven zit een kastje voor de thermostaat. Bekijk dit kastje en praat er daarna over met de bewaker. Breek het gesprek daarna meteen af en gebruik nu de thermostaat weer. Als de bewaker zijn handschoenen heeft aan gedaan geef je de echte sleutels terug aan hem. Ga weer naar boven en probeer hier de nepsleutel in de verfpot te stoppen die naast de schilder hangt.

Hij laat het niet toe, dus ga naar beneden en gebruik de telefoon die achter aan de muur hangt. Je krijgt Nicole aan de lijn. Ga dan naar boven en zeg tegen de schilder dat er telefoon voor hem is. Als de schilder weg is stop je de nepsleutel in de verfpot. Ga daarna weer naar beneden en vraag de sleuteltjes voor het toilet aan de bewaker als de schilder weg is gegaan. Breek het gesprek af. Gebruik de sleutels om het toilet binnen te gaan en gebruik daar de nepsleutel op het bosje echte sleutels om te wisselen. Je kan nu weer naar buiten gaan, geef de sleutels terug aan de bewaker. Gebruik nu de telefoon weer om Nico nogmaals te bellen. Na het hele gebeuren ben je weer beneden, gebruik daar de echte sleutel om de deur te openen. Je ziet hier het beeld van Baphomet, met een soort tegeltjes er voor. Gebruik de kelk van de gravin op de tegeltjes om er iets in te zien. Je komt weer bij Nico terecht. Breek het gesprek af en verlaat de straat. Kies Aéroport op de kaart, ga weer naar Villa De Vasconcellos.

/ 3 \
\ U / VILLA DE VASCONCELLOS [PART II] /

Na het gesprek met Lopez ga je het huis binnen. Links in beeld is een klein kamertje, waar je net een spiegeltje ziet hangen. Neem het spiegeltje mee en loop de trap op. Je zal meteen in gesprek gaan met de gravin. Praat over haarzelf en daarna over de kelk. Breek het gesprek af en ga de kamer uit. Verlaat het huis en loop achter in beeld de tuin uit naar het mausoleum. Daar ga je naar binnen. Pak de lange stok op die tegen de muur staat en sluit daarmee het raam. Terwijl je de stok nog vast hebt gebruikt gebruik je de zakdoek erop. Steek de zakdoek in de fik door hem in de kaars te houden. Nu je een brandende zakdoek hebt kan je met de stok de kaars aansteken die bovenin aan het plafond hangt. Je hebt nu een sleutel gevonden. Neem de bijbel mee die nog op het altaar ligt en ga hier weg. Loop naar links het beeld uit en ga het huis binnen. Boven praat je weer met de gravin, dit keer over de bijbel. Na het opzoeken van alle verzen ga je naar buiten, ook het huis uit, om met Lopez te praten. Vraag hem naar de put en het tekenetje zal veranderen, maar het gaat nog steeds om de put. Praat daar dan nog steeds over door totdat het tekenetje helemaal weg is. Stop het gesprek dan en loop naar links, naar de plek waar de tuinslang uit het raam komt. De boom rechts van het raampje is geschikt, dus breek er een stok vanaf.

Als je de stok hebt praat je weer met Lopez, laat hem de stok zien. Na een hoop gedoe vind je eindelijk de put! Als je in de bron bent moet je goed oppassen. Rechts in beeld zie je de kop van een leeuw. Als je deze aanraakt zal het omvallen en je verpletteren. Je moet het echter wel aanraken, want er achter zit een opening. Wat je dus moet doen is dat ding aanraken en zo snel mogelijk terug rennen naar de plek waar je nu staat! Lukt dat niet, dan ben je dood en kan je het schudden. Je spel bewaren lijkt me handig voordat je dit gaat doen! Als je de eerste keer naar de leeuw kijkt zal George opmerken dat één van de tanden een schakelaar is. Als je dan de tweede keer kijkt dan zal George de schakelaar overhalen. En dat is dus wanneer je weg moet zijn! Als je dit overleeft gebruik je het spiegeltje op de muur van de put. Stop daarna de sleutel uit de kaars in het gat dat George ontdekt achter de leeuw. Als de deur open is ga je naar binnen. Uiteindelijk zit je weer thuis bij Nicole, samen met Lobineau. Na het gesprek kies je Bannockburn op de kaart.

3
/ 3 \
\ V / BANNOCKBURN /

Je zit in de trein, in gesprek met Nicole, tegenover een oud vrouwtje. Praat over Nicole zelf, het tekenetje zal na twee keer verdwijnen. Breek het gesprek af en probeer de coupé te verlaten. Als de conducteur weg is probeer je weer de coupé uit te gaan. Deze keer lukt het, en loop dan helemaal naar links door de trein totdat je Guido tegenkomt. Loop daarna snel terug naar je eigen coupé en ga naar binnen. Nicole en het vrouwtje zijn weg! Ga de coupé weer uit en loop de coupé links ervan in, waar twee mannen zitten. Spreek de man met het gestreepte shirt aan en vraag hem naar Nicole. Stop het gesprek en open het middelste raampje. Klim door het raampje naar de bovenkant van de trein. Je moet hier absoluut niet naar links lopen! Als je dat wel doet zul je geëlektrocuteerd worden! Loop dus naar rechts over de trein. Blijf de trein naar rechts volgen tot je een ladder van handvaten aan de zijkant ziet. Dit is ook weer een goed punt om je spel op te slaan, want je moet snel zijn. Als je in de trein staat zie je links naast de opening waardoor je binnenkwam de noodrem hangen. Zodra het 'vrouwtje' ligt en Flap uit de trein valt zal Eklund, de conducteur, zijn pistool op jou richten. Als je de cursor weer kan bewegen trek je heel snel aan de noodrem! Je gaat in gesprek met Khan, maar dat gesprek mag je meteen weer afbreken. Probeer aan de rechterkant van de trein uit te stappen.

Je moet echter eerst Nico nog losmaken. Dat zal hij automatisch doen. Spring dan links de trein uit. Na het gesprek ga je de ruïne binnen. Links onder het raam ligt een hoop vuil. Doorzoek de hoop een aantal keer, totdat je een stukje pijp, een munt, een tandwiel en een stuk pen hebt gevonden. Precies linke van Nicole zie je een beeld. Gebruik het tandwiel op het beeld. Links naast het beeld staat een soort houten bouwwerk. Draai hier aan om een handvat te krijgen en pak daarna het andere tandwiel ook. Stop het tandwiel weer in het beeld naast Nicole. Gebruik er daarna je handvat op om een geheime deur te openen. Ga hier naar binnen. In het midden van het scherm kan je naar achteren lopen. Het is handig om hier weer je spel op te slaan! Loop daarna naar achteren door de doorgang. Je krijgt een lang stuk film voor je kiezen. Als dat allemaal voorbij is zal Guido je onder schot houden. Grijp snel de fakkel van de muur en gooi deze tussen de tonnen buskruit. Einde verhaal, op naar de volgende Broken Sword.

=====
= 4 = A F S L U I T I N G =
=====

4
/ 4 \
\ A / SLOTWOORD /

Ik heb Broken Sword altijd al een geweldige game gevonden, en nu je er zo voor aan het schrijven bent terwijl je de game al tig keer uitgespeeld hebt, maakt het nog steeds indruk op me. Het schrijven was leuk, maar af en toe ingewikkeld. Ik ga snel beginnen aan de FAQ voor het tweede deel van Broken Sword!

/ 4 \
\ B / CREDITS /

[REVOLUTION]

Voor het maken van een leuke en humoristische game die ik keer op keer blijf spelen.

[JEFFREY VAN DER ZEIJDEN]

Voor de assistentie tijdens de eerste keer dat ik deze game speelde.

[GAMEFAQS]

Voor het plaatsen van dit document.

[NEOSEEKER]

Voor het plaatsen van dit document.

[SUPERCHEATS]

Voor het plaatsen van dit document.

This document is copyright PSC_Patterson and hosted by VGM with permission.