

Sherlock Holmes

i tajemnica srebrnego kolczyka

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Adventures of Sherlock Holmes

The Silver Earring

autor: Jacek „Stranger” Hałas

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Solucja	4
Dzień pierwszy (14.10.1897)	4
Dzień drugi (15.10.1897)	20
Dzień trzeci (16.10.1897)	32
Dzień czwarty (17.10.1897)	47
Dzień piąty (18.10.1897)	55

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.

www.gry-online.pl



Wstęp

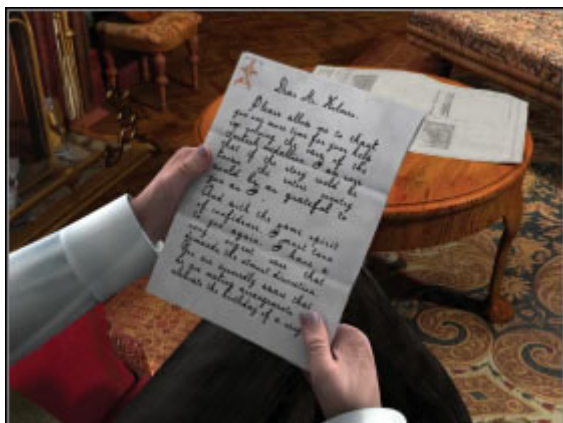
Tradycyjnie zacznę od kilku rad, dzięki którym rozgrywka przebiegała będzie w mniej problemowy i stresujący sposób. :-)

- 1)** Jeśli czujesz się na siłach, zdecydowanie polecam kończyć grę na własną rękę, a z przygotowanej solucji korzystać w wyjątkowych sytuacjach. Jeśli natomiast planujesz przez cały czas do niej zaglądać, radziłbym całość wydrukować, albowiem w trakcie zabawy często należy zwracać uwagę na szczegóły, które zawarłem na screenach lub bezpośrednio w tekście.
- 2)** Pamiętaj o tym, aby badać wszystkie interaktywne obiekty. Miłośnicy przygódówek powinni być już do tego przyzwyczajeni. :-)
- 3)** Często zaglądam do inwentarza, aby przejrzeć posiadane przedmioty. Zauważ, że niektóre z nich mogą wejść w dalsze „interakcje”. Przykładowo, do plecaka można zajrzeć, bardziej skomplikowane urządzenie daje się rozebrać, a notatkę można przeczytać.
- 4)** Nie mniej istotną rolę odgrywa dziennik Sherlocka Holmesa, w którym zapisywane są wszystkie odbyte rozmowy czy teksty dokumentów. Znajdziesz tu także podręczną mapę.
- 5)** Koniecznie rozmawiaj z napotykanymi osobami i to na wszystkie możliwe tematy. Zadane już pytania są przyciemniane, ale jeśli chcesz, możesz powtórzyć tę część rozmowy.
- 6)** W trzech miejscach będziesz musieć wykazać się zręcznością i/lub sprytem. Miejsca te dokładnie opisałem w solucji, aczkolwiek jeśli nie masz na co dzień kontaktu z dynamicznymi grami akcji możesz mieć trochę problemów z ich zaliczeniem.

Solucja

D z i e ń p i e r w s z y (1 4 . 1 0 . 1 8 9 7)

Sherringford Hall



[01]



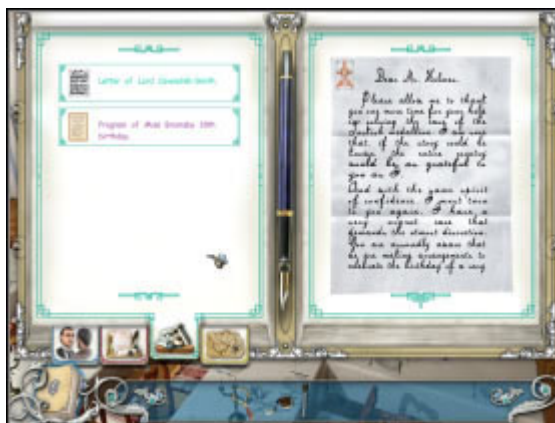
[02]

01 – Obejrzyj filmik wprowadzający. Sherlock Holmes wraz z doktorem Watsonem otrzymują zaproszenie od Lorda Cavendisha-Smitha. Melvyn Bromsby wydaje przyjęcie dla swojej córki, na którym główni bohaterowie zamierzają się stawić.

02 – Po dotarciu na miejsce wysłuchaj komentarzy Sherlocka. Po chwili w pomieszczeniu zjawi się Melvyn Bromsby, którego przemówienie zostanie jednak drastycznie przerwane. Mężczyzna zostaje zamordowany. Od tej pory to Ty przejmujesz kontrolę nad tytułowym Sherlockiem...



[03]



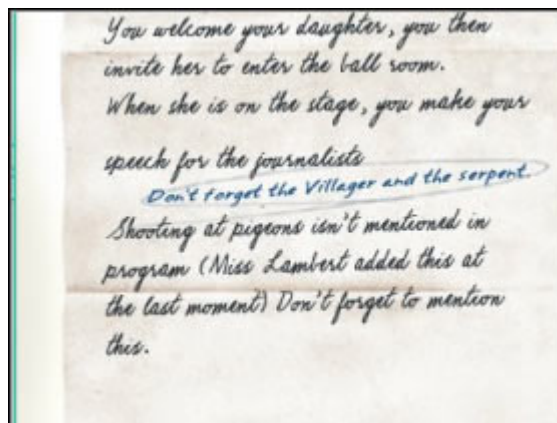
[04]

03 – Dobrze jest zacząć od przejrzania posiadanych w inwentarzu przedmiotów. Pamiętaj o tym, że nie musisz się śpieszyć. :-). Posiadasz przy sobie trzy przedmioty: **szkło powiększające** (Magnifying Glass), **metr krawiecki** (Tape Measure) oraz **próbówkę** (Test tube).

04 – Otwórz podręczny dziennik (ikona w lewym dolnym rogu ekranu) i przeczytaj znajdujące się w nim **dokumenty** (trzecia zakładka). Są to: list otrzymany od Lorda Cavendisha-Smitha oraz program urodzin córki zamordowanego mężczyzny.



[05]



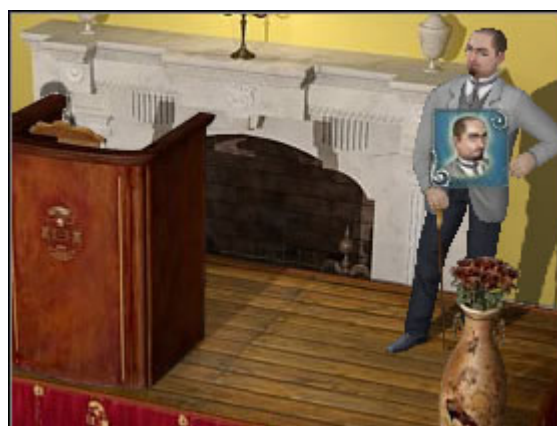
[06]

05 – Zabierz leżącą na ziemi **kartkę** (na prawo od miejsca, w którym stoi Holmes). Skieruj się do inwentarza (prawy przycisk myszy) i dodaj ją do dziennika. Aby to zrobić, najedź na widoczny na screenie niebieski napis Read. Holmes już teraz zauważy, że oba dokumenty zostały napisane różnym charakterem pisma – pierwszy spokojnym a drugi nerwowym.

06 – Wejdź po raz drugi do dziennika i dokładnie przeczytaj nowo zdobyty dokument. Są to notatki Bromsby'ego, które przygotował sobie na potrzeby swojego przemówienia. Zwróć szczególną uwagę na niebieskie zdanie – Don't forget the Villager and the serpent.



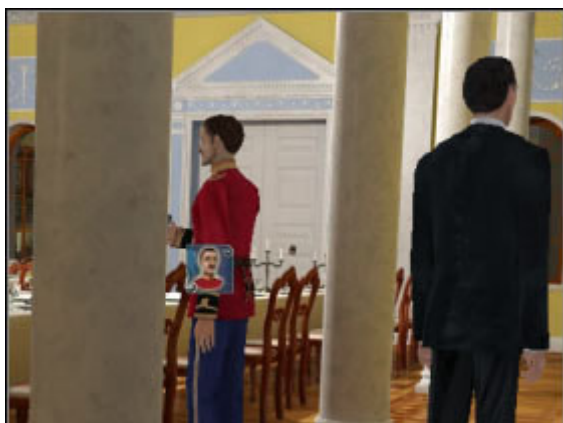
[07]



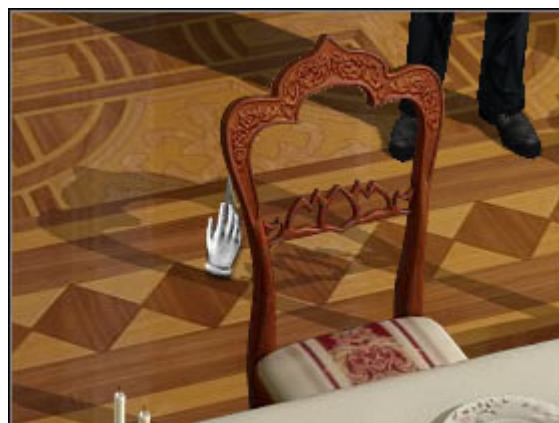
[08]

07 – Porozmawiaj z mężczyzną, który bada ciało zabitego Bromsby'ego. Pamiętaj o tym, aby każdą z postaci wypytywać o wszystko, tylko wtedy masz pewność, że śledztwo pójdzie po Twojej myśli.

08 – Następnie porozmawiaj z mężczyzną stojącym po prawej (to Grant Sweetney). Śmierć Bromsby'ego najwyraźniej go nie przeraziła. :-). Dowiesz się natomiast, że zwrócił uwagę na panią Bromsby, która uciekła z pomieszczenia tuż po dokonaniu morderstwa.



[09]



[10]

09 – Skieruj się na lewo od miejsca, w którym zacząłeś zabawę. Pomędzy widocznymi na screenie kolumnami spotkasz kolejną postać. To major Lockhart, porozmawiaj z nim.

10 – Skieruj się dalej. Zatrzymaj się jednak w momencie, w którym kamera zmieni swoje położenie. Zauważ, że do krzesła przyczepiony jest **kawałek białego ubrania**. Koniecznie musisz go zabrać.



[11]



[12]

11 – Zanim opuścisz to pomieszczenie musisz porozmawiać jeszcze z dwoma osobami, które ukazałem na screenie. Zaczynaj od służącego (Scott Brimms). Dowiesz się, że pracuje tu pięć osób, oprócz niego są to: Mary, Sue, Carl oraz Lamb. Spróbuj nawiązać pogawedkę z siedzącym przy barku Pattersonem, ale chwilowo nie będzie on zbyt rozmowny.

12 – Możesz już skierować się do kolejnego pomieszczenia. Wróć się do krzesła, na którym znajdował się kawałek ubrania i wybierz znajdujące się za nim drzwi. Sherlock zauważy przy tym, że klamka jest przekreślona.



[13]



[14]

13 – Sherlock wyczuje zapach prochu w powietrzu, zauważ również, że na ziemi znajdują się nietypowe ślady. Podejdź do widocznej na screenie zbroi i najedź na znajdującą się pod nią skrzynkę. Kamera przełączy się na nowy widok, zabierz **czarne prześcieradło**.

14 – Zauważ, że na drzwiach, przez które przyszedłeś znajduje się trochę **prochu**. Wybierz z inwentarza metr krawiecki i zbadaj jaka odległość dzieli go od ziemi. Będzie to jeden metr i 65 centymetrów.



[15]



[16]

15 – Dokładnie zbadaj całe pomieszczenie. W szczególności mam tu na myśli widoczny na screenie stolik, musisz w tym przypadku skorzystać ze szkła powiększającego. Zabierz **kilka czarnych włosów**.

16 – Wracaj do zbroi, możesz już opuścić to pomieszczenie. Wybierz drzwi widoczne po lewej.