

Sherlock Holmes

kontra Kuba Rozpruwacz

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Sherlock Holmes kontra Kuba Rozpruwacz

autor: Katarzyna „Kayleigh” Michałowska

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Frogwares, Wydawca Focus Home Interactive, Wydawca PL CITY interactive.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	4
Opis przejścia	5
Baker Street, 1 września 1888	5
Whitechapel, 1 września 1888	6
Buck`s Row, noc z 1 na 2 września 1888	11
Baker Street, 2 września 1888	17
Whitechapel, 7 września 1888	18
Hanbury Street, 8 września 1888	23
Whitechapel, 11 września 1888	28
Baker Street, 12 września 1888	32
London Hospital, 12 września 1888	39
Whitechapel, 12 września 1888	43
Baker Street, 12 września 1888	56
Whitechapel, 12 września 1888	61
Baker Street, 13 września 1888	65
Wharfdale Road, noc z 13 na 14 września 1888	67
Central News Agency, noc z 29 na 30 września 1888	78
Whitechapel, noc z 29 na 30 września 1888	83
Whitechapel, noc z 7 na 8 października 1888	87
Dutfield`s Yard, noc z 7 na 8 października 1888	94
Mitre Square, noc z 7 na 8 października 1888	99
Goulston Street, noc z 7 na 8 października 1888	106
Baker Street, 9 października 1888	109
Central News Agency, 9 października, 1888	117
Baker Street, 15 października 1888	122
Whitechapel, 8 listopada 1888	123
Baker Street, 9 listopada 1888	124
Imperial Club, 7 listopada 1888	126
Baker Street, 9 listopada 1888	134

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

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



Wprowadzenie

Słynny detektyw Sherlock Holmes i jego nieodłączny towarzysz doktor Watson tym razem stawiają czoła okrutnemu mordercy kobiet lekkich obyczajów Kubie Rozpruwaczowi vel Jackowi Ripperowi. Oczywiście sami niewiele zdziałają, Twoje wsparcie, Drogi Miłośniku przygodówek, jest absolutnie niezbędne.

Gra jest tradycyjnie trójwymiarowa, nowością w serii jest możliwość wyboru perspektywy. Bez bicia przyznaję, że całą grę przeszedłem z widokiem trzecioosobowym i jego dotyczą wszystkie określenia kierunków w poradniku, tak więc osoby grające w trybie FPP w przypadku wskazówek „w prawo” czy „w lewo” powinny pójść w stronę przeciwną.

Ekwipunek w stosunku do poprzedniej odsłony (Znajdźki – Items, Dialogi – Dialogues, Dokumenty – Documents, Raporty – Reports, Mapa – Map) wzbogacił się o zakładki: Powrót (Resume), Dedukcja (Deduction) i Konkluzje (Conclusions) oraz zmiana perspektywy (First/third person perspective), której zresztą można dokonywać też myszką bądź na klawiaturze.

Zbierane przedmioty dla ułatwienia wyłapania ich w tekście zostały oznaczone kolorem **czzerwonym**, istotne dokumenty **niebieskim**, a rozwiązania zagadek **zielonym** lub **pogrubieniem**.

Tym razem możesz skorzystać z ułatwienia (spacja), które wskaże wszystkie aktywne obiekty. Natomiast czytanie sporządzanych przez Holmesa co jakiś czas raportów jest przydatne, ale nie konieczne dla dalszego rozwoju fabuły.

A zatem – do dzieła! Spowity mgłą Londyn i jego obskurna dzielnica Whitechapel czekają na zaprowadzenie tam porządku.

Katarzyna „Kayleigh” Michałowska

Opis przejścia

Baker Street, 1 września 1888



Ten rozdziałik to w zasadzie szybki kurs poruszania się w grze. Sterujesz Watsonem, który ma znaleźć w salonie mapę, a na niej zlokalizować dzielnicę Whitechapel – to tam bestialski morderca prostytutkę dokonał kolejnej zbrodni.

Wykonuj wyświetlające się na ekranie polecenia. Najpierw zrób parę kroków, klikając LPM kursor w kształcie zakrwawionego noża (przemieszczanie się) lub śladów stóp (zmiana ujęcia kamery). Podwójne kliknięcie spowoduje bieg postaci.

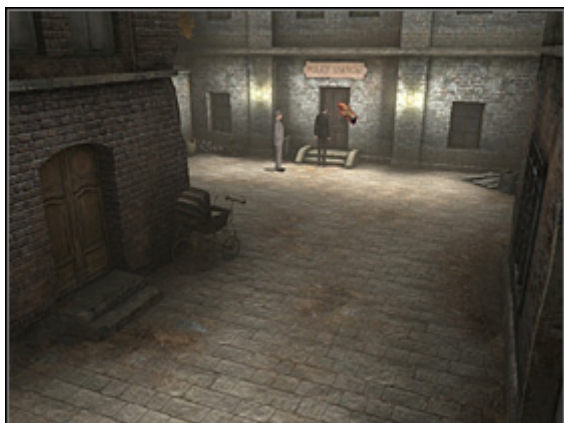
Następnie wciśnij rolkę myszy bądź klawisz R na klawiaturze, by zmienić perspektywę z trzecioosobowej na pierwszoosobową (i odwrotnie). Przenieść postać w widoku pierwszoosobowym, przytrzymując wciśnięty LPM lub przy pomocy klawiszy WSAD. Bieg nastąpi po naciśnięciu klawisza Caps Lock lub lewego Shifta.

Powrót do widoku trzecioosobowego (wciśnięcie rolki lub R) i zlokalizuj aktywne przedmioty w pomieszczeniu (przez naciśnięcie spacji). Po zbadaniu danego obiektu przezroczysta lupka zmienia kolor na zielony.



I wreszcie możesz zabrać **mapę** (na biurku usytuowanym na lewo od drzwi wejściowych), która automatycznie pojawi się w inwentarzu (w stosownej zakładce – Map). Kliknij wyróżnioną na niej dzielnicę Whitechapel, a ta wyświetli się na mapie w zbliżeniu. Teraz wystarczy kliknąć zaznaczony po lewej komisariat policji (Police Station), by Holmes i Watson znaleźli się pod jego drzwiami.

Whitechapel, 1 września 1888



Stoisz na wprost wejścia na komisariat (szyld nad drzwiami). Zatem udaj się tam jako Holmes, a wierny Watson podąży za Tobą. Wewnątrz podejdź do biurka (w lewo), przy którym rezyduje dyżurny policjant (konstabl Humphries) i porozmawiaj z nim na temat kopii raportu z ostatniego morderstwa prostytutki (kliknij opcję dialogową, która wyświetli się w prawym górnym rogu ekranu). Dowiesz się, że konstabl zgubił gdzieś skórzaną torbę z dokumentami, najprawdopodobniej w pobliżu pewnego (raczej obskurnego) pensjonatu. Jeśli Holmes odnajdzie ową torbę, może liczyć na współpracę ze strony konstabla. Po skończonej rozmowie automatycznie znajdziecie się przed komisariatem.



Maszeruj przed siebie w dół ekranu, aż wyjdiesz na główną ulicę (Commercial Street – nazwy ulic można sprawdzać, klikając na tabliczki na rogach budynków). Ulicą tą wędruj w prawo (z perspektywy gracza) i skrzyń w pierwszą arkadę po lewej.



Tam zrób dosłownie dwa kroki i wejdź na niewielkie podwóreczko (po lewej) przed wspomnianym przez policjanta pensjonatem. Porozmawiaj z jego właścicielem Finleyem, zmiatającym chodnik przed wejściem. Może mógłby coś pomóc w sprawie policyjnej torby, ale najpierw oczekuje przysługi. Pewien włóczęga o ksywce Kapitan często nocuje pod pensjonatem, odstraszaając mu klientów. Finley byłby zobowiązany, gdyby Holmes najpierw rozwiązał ten problem.



Po informacji na temat Kapitana powróć na komisariat (wygodniej i szybciej skorzystać z mapki). Konstabl poinformuje Holmesa o bratanicy Kapitana, u której ten nieraz pomieszkiwał, to gdzieś na Commercial Street. Wracaj więc na główną ulicę i idź nią przed siebie (w prawo), dopóki Holmes nie zauważy (automatycznie) wyglądającej przez otwarte okno kobiety – bratanicy Kapitana Lucy. Zagadnij ją (ikonka dymku na oknie). Dowiesz się, że wuj jest w złym stanie zdrowia, a jego nieustanny kaszel przeszkadzał właścicielowi domu, który go po prostu stamtąd wyrzucił. Natomiast lekarstwo, które łagodziło objawy choroby jest zbyt drogie.