

Sherlock Holmes: Tajemnica Mumii

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Sherlock Holmes: Tajemnica Mumii

autor:

Katarzyna „Kayleigh” Michałowska

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Frogwares, Wydawca Wanadoo, 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

Spis Treści	2
Wprowadzenie	3
Opis Przejścia	4
Część pierwsza.....	4
Część druga.....	12
Część trzecia	23
Część czwarta	38
Część piąta.....	49

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



Gra ma rzadko już stosowany w przygodówkach sposób sterowania imitujący trójwymiarową swobodę, ale tak naprawdę jest to jedynie możliwość obracania postaci o pełne 360 stopni. Po lokacjach poruszasz się skokowo za kursorem, który w takich momentach przybiera kształt wskazującej kierunek dłoni. Możliwość zabrania potrzebnego w dalszej rozgrywce **przedmiotu** (te wyróżnione są w tekście kolorem **zielonym**) sygnalizuje przybierająca stosowny kształt ręka. Konieczność zadziałania przedmiotem na obiekcie zewnętrznym czy innej znajdzie w ekwipunku sugeruje dłoń trzymająca klucz francuski. Jeśli zaś natrafisz na obiekt, przy którym w ręku Holmesa pojawi się lupka, będziesz mógł go obejrzeć bądź przeczytać, może też dokonać zbliżenia, wymagającego wykonania dalszych czynności, np. użycia jakiejś rzeczy z ekwipunku, który w takich momentach umiejscowiony jest w lewym górnym rogu ekranu. Natomiast przez większą część gry sakwojaż detektywa widnieje w dole po lewej, a obok niego mieści się notes czy też zeszyt, stanowiący wejście do menu. W nim, pod zakładką „Notatki”, możesz przejrzeć wszystkie kartki, listy, książki – słowem – całość zebranych **dokumentów** (wyróżnionych w tekście kolorem **niebieskim**), z których większość stanowi podpowiedź do zagadek. Zaś (nieco wbrew logice) w zakładce „Dokumenty” znajdziesz wszystkie komentarze wygłoszone przez Sherlocka.

Kilkakrotnie z prawej strony ekranu pojawi się wskaźnik „życia” Holmesa, oznaczający, że dana sytuacja może zakończyć się dla naszego bohatera niefajnie, jeśli z wykonaniem zadania (np. zorganizowaniem oświetlenia w ciemnościach czy poradzeniem sobie z biegającymi po pomieszczeniu skorpionami) nie zdążysz przed wyczerpaniem się niebieskiej zawartości wskaźnika. Dlatego warto w takich momentach robić zapis stanu gry.

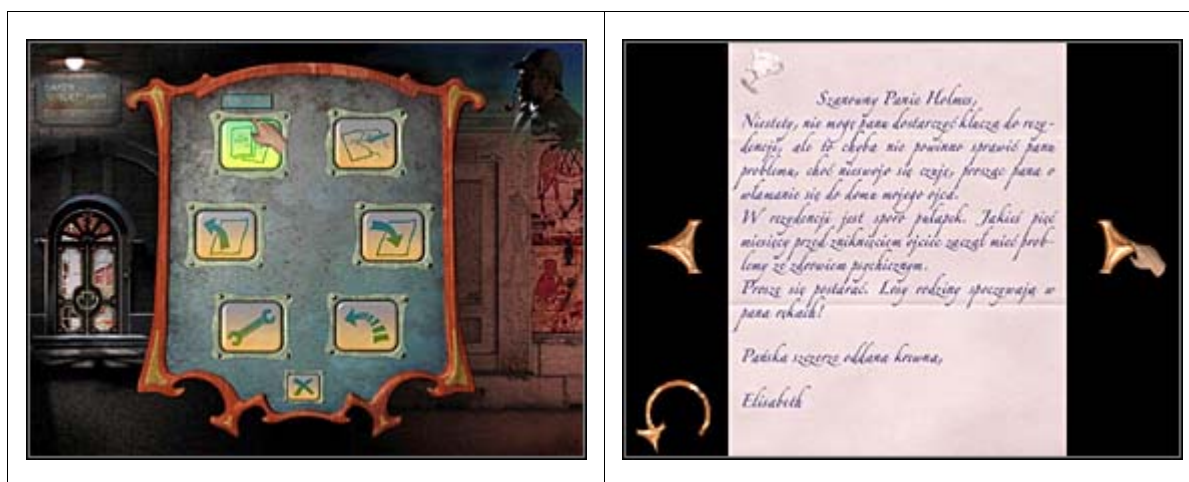
Choć oprawa tej, jakby nie było, powstałej w 2002 roku gry może wydać się nieco archaiczna, warto przeżyć pierwszą przygodę Holmesa, chociażby ze względu na wcale interesujące zagadki i tradycyjnie zagmatwaną intrygę. Miłej zabawy.

Katarzyna „Kayleigh” Michałowska

Opis Przejścia

C z ę ś ć p i e r w s z a

Sherlock Holmes jedzie dorożką do domu lorda Montcalfe`a, który niedawno zginął w tajemniczych okolicznościach. W trakcie podróży czyta **list** od jego córki Elisabeth. Kobieta prosi o wyjaśnienie sprawy tajemniczego zniknięcia ojca oraz o dyskrecję, nawet przed swym przyszłym mężem Andrew, notabene, kuzynem detektywa.



Wpuszczony przez lokaja do posiadłości lorda Montcalfe`a, Holmes otrzymuje od niego kolejny **list** od kuzynki. Zabiera się więc za jego lekturę (w tym celu kliknij zielony zeszyt widoczny w lewym dolnym rogu ekranu – to wejście do menu. Lewy górny folder to „Notatki”. Kliknąwszy boczną strzałkę, odnajdź w nich drugi list od Elisabeth i przeczytaj go). Holmes dowiaduje się, że będzie musiał włamywać się do kolejnych pomieszczeń, ponieważ Elisabeth nie dysponuje kluczami oraz że dom najeżony jest pułapkami i zagadkami.



Po obu stronach drzwi wejściowych znajdują się rzeźby sfinksów. Detektyw bada tę po lewej (w usytuowaniu twarzą do wejścia), co powoduje otwarcie mechanizmu w ścianie nad sfinksem. (Pojawia się plansza zagadki, ale na razie brak Ci danych, by ją rozwikłać. Zamknij ją zatem, klikając z prawej strony). Pora rozejrzeć się po holu.



We wnękach w lewej części holu znajdują się posągi-sarkofagi, pochodzenie których opisane jest na stojących przy nich tabliczkach. Są to kolejno okresy: Epoka Późna, Nowe Państwo, Średnie Państwo i XIX Dynastia. Podobna wnęka z posągiem znajduje się także na prawo od drzwi – tym razem tylko jedna, związana z okresem: Stare Państwo. Plansza z zagadką zawiera natomiast następujące symbole: SP, ŚP, NP, EP. Są to oczywiście skróty nazw czterech epok (SP – Stare Państwo, ŚP – Średnie Państwo, NP – Nowe Państwo, EP – Epoka Późna), obok których należy ustawić datę, będącą końcem każdego z owych okresów. Klikając górne strzałki, przewijasz cyfry rosnąco, dolne – malejąco. Rozwiązanie zagadki brzmi zatem:

SP: 2200; ŚP: 1650; NP: 1069; EP: 0332.



Po wciśnięciu przycisku po prawej z lewej strony prowadzących na piętro schodów (w usytuowaniu twarzą do nich) otwiera się skrytka. W skrytce znajduje się **klucz**. Zabrawszy go, Holmes wędruje na prawo od schodów. Tam w rogu stoi duża donica z rośliną o długich liściach. W owej donicy Sherlock dostrzega pierwszą **pieczęć**.



Teraz kluczem otwiera drzwi naprzeciwko donicy. Wchodzi do pokoju z mumią Khaepasetha. Na prawo od sarkofagu stoi niewielka skrzyneczka, z której Holmes wyjmuje **śrubokręt**, **młotek** i **zbiorniczek z olejem**.



Pod wyścielanym gustownym stołeczkiem umieszczonym w prawym rogu pomieszczenia lokalizuje **spinkę do krawata**.

Przechodzi w lewą część sali. Tu w rogu za czarnym kamiennym popiersiem znajduje drugą **pieczęć**. Otwiera drzwi tuż obok i wchodzi do kolejnego pokoju.



Bada trzeci posąg-sarkofag od prawej. Przesunąwszy go, odkrywa pod nim skrytkę. Jest ona zamknięta na zardzewiałą kłódkę, którą Holmes rozbraja śrubokrętem. Wewnątrz leży **klucz**, który nasz detektyw, rzecz jasna, zabiera. Za kamienną pokrytą hieroglifami stelą (w prawym rogu, pomiędzy dwójgim drzwiami) znajduje trzecią **pieczęć**.



Przy ścianie na wprost stoi gablota, prezentująca różne staroegipskie bóstwa, z krótkim opisem dotyczącym każdego z nich. Wiedza ta za niedługo okaże się przydatna. Na razie dopiero co znaleziony klucz okazuje się pasować do drzwi naprzeciwko witryny (na prawo od steli). Niestety, zamek ich wymaga naoliwienia, na szczęście Sherlock dysponuje naczyniem z oliwą, którą polewa rzeczony zamek, po czym otwiera go wspomnianym kluczem.