

Sherlock Holmes: Przebudzenie

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Sherlock Holmes The Awakened

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.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Rozdział I	4
Baker Street – Księgarnia	4
Baker Street – Zniknięcie	9
Baker Street – Zebrane dowody	13
Rozdział II	19
The Thames – Pub	19
The Thames – Magazyn 12	25
The Thames – Pod magazynem	31
Baker Street – Metalowe pudełko	37
The Thames – Urząd celny	39
Rozdział III	43
Switzerland – Instytut Black Edelweiss	43
Switzerland – Ucieczka	46
Switzerland – Laboratorium	50
Switzerland – W przebraniu	56
Switzerland – Zasłona dymna	61
Switzerland – Gabinet doktora Gygaxa	64
Switzerland – Wolff	73
Switzerland – Ucieczka z instytutu	76
Rozdział IV	80
New Orleans – Dzielnica portowa	80
New Orleans – Pościg	84
New Orleans – Francuska dzielnica	91
New Orleans – Ukryte pomieszczenie	100
New Orleans – Lucy	105
New Orleans – Zaginiony sygnet	108
New Orleans – Wizyta na bagnach	112
Rozdział V	117
Baker Street – Tajemnicza księga	117
Scotland – Latarnia morska	121
Scotland – Jaskinie	125
Scotland – Skarb	132
Scotland – Wnętrze latarni	137
Scotland – Ashmat	140
Scotland – FINAŁ	145

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

Witam w nieoficjalnym poradniku do gry „Sherlock Holmes: The Awakened”. Poniższy tekst składa się w całości z bardzo dokładnego opisu przejścia tej stosunkowo wymagającej przygodówki. Jeśli miałeś do czynienia z poprzednim z tytułem z tej serii („Sherlock Holmes i tajemnica srebrnego kolczyka”), nie powinno Cię to zbytnio dziwić. „The Awakened” cechuje się jednak stosunkowo dużą liczbą ważnych zmian. Wprowadzono między więcej rozbudowanych zagadek. Z racji tego, iż nie są one zbyt oczywiste, będę starał się bardzo dokładnie przedstawiać sposób ich rozwiązywania. Istotną rolę odegra również zbieranie potrzebnych do śledztwa przedmiotów. To bardzo istotna kwestia, tak więc obiekty te będę w specjalny sposób oznaczał (**kolorem czerwonym**). Ponadto będziesz musiał pamiętać o tym, iż niektórych przedmiotów nie zauważysz lub nie użyjesz, jeśli wcześniej nie wykonalesz wymaganych przez grę czynności. „The Awakened” jest niestety bardzo liniową przygodówką. Jeśli więc utknąłeś w jakimś miejscu, proponowałbym przeczytać opis całego rozdziału, a nie tylko konkretnej lokacji. Pozwoli ci to uniknąć dłuższych przestojów. Korzystając z okazji warto też wspomnieć, iż w niektórych sytuacjach trzeba będzie wpisać jakieś słowo z klawiatury. Wielu z Was takie coś może początkowo zaskoczyć. Radziłbym więc dokładnie czytać moje wskazówki, tak aby móc z danym problemem sprawnie sobie poradzić. Przebieg gry tym razem obserwowany jest z perspektywy pierwszej osoby (podobnie jak w „Call of Cthulhu”), ale paradoksalnie pomaga to w przeszukiwaniu pomieszczeń, tym bardziej, iż gra oznaczy obiekty (po zbliżeniu się), z którymi będzie można wejść w jakąś interakcję.

Nie pozostaje mi już nic innego, jak tylko życzyć udanej zabawy oraz pożytku z mojego poradnika.

Jacek „Stranger” Hałas

Rozdział I

Baker Street – Księgarnia

Na początek będziesz musiał obejrzeć ładnie zrealizowane wprowadzenie (screeny 1 – 4), którego w żaden sposób nie będziesz mógł jednak pominąć. Myślę jednak, że Cię to nie zdenerwuje, gdyż jest to przecież przygodówka, a nie nastawiona na widowiskowy przebieg akcji zręcznościówka.

Sam filmik przedstawi ci kilka rzeczy. W pierwszej kolejności będziesz miał okazję przyjrzeć się koszmarom nocnym Watsona. Właściwa akcja będzie jednak rozgrywała się dwa lata wcześniej – 6 września 1894 roku. Będziesz miał okazję do tego żeby przyjrzeć się okolicy, a następnie wysłuchasz ciekawego dialogu pomiędzy Watsonem, a Sherlockiem. Dowiesz się, iż Watson zamierza spotkać się z kapitanem Stenwickiem. Ponadto poleci on sterowanej przez Ciebie postaci udanie się do pobliskiej księgarni.

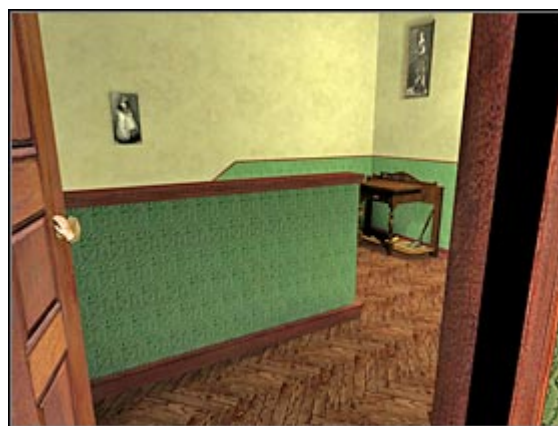


Zanim cokolwiek zrobisz, radziłbym spędzić co najmniej kilka minut na zapoznaniu się ze sterowaniem główną postacią. Będziesz też mógł zajrzeć do inwentarza (#1). W tym celu musisz wcisnąć klawisz **I**. Zwróć jednocześnie uwagę na znajdujące się u dołu ekranu zakładki. Jeśli chcesz przypomnieć sobie odbyte już rozmowy, skorzystaj z zakładki **Dialogues**. Warto także spojrzeć na mapę (**Map**; #2), na której będą zaznaczane odwiedzone już lokacje. Zabawę rozpoczynamy oczywiście w mieszkaniu Sherlocka (221b Baker Street).



Obróć się w prawo i podejź do przodu. Powinieneś tu odnaleźć **zapałki** (**Box of matches**), które wypadną oczywiście podnieść (#1). Teraz możesz udać się do lewych drzwi (#2). Będziesz je musiał otworzyć. Zejdz po schodach na dół i wyjdź z budynku.

Nowa lokacja na mapie: 221b Baker Street



Ruszaj prosto. Podejdź do stojącego tu chłopca (zajmuje się on sprzedażą gazet) i spróbuj z nim porozmawiać (#1). Dowiesz się jedynie kilka rzeczy na temat pewnej szwedzkiej księżniczki. Po zakończeniu rozmowy radziłbym otworzyć okno inwentarza, a następnie przejść do zakładki **Documents**. Będziesz mógł przyjrzeć się zakupionej gazecie (6th September 1894, „**The Strand**” **Newspaper**; #2). Skorzystaj ze strzałek, tak aby przejrzeć pozostałe strony (w szczególności drugą).



Obróć się w lewo i ruszaj przed siebie. Po drodze powinieneś wpaść na policjanta (#1). Spróbuj z nim porozmawiać, a dowiesz się w jaki sposób można dotrzeć do księgarni. Skręć więc w prawo (pozostałych alejek nie musisz badać). Kawałek dalej Sherlock spotka kwiaciarkę (#2) i automatycznie ją pozdrowi.



Obróć się w lewo. Kiedy uznasz, że jesteś gotowy, skieruj się do księgarni (#1). Gdy tylko wejdiesz do środka, przyjrzyj się znajdującej się po lewej stronie drabinie (#2). Zwróć uwagę na ikonę oka. Podejdź teraz do mężczyzny, tak aby wysłuchać krótkiej rozmowy. Dowiesz się, iż przygotował on dla Ciebie dwie interesujące książki.

Nowa lokacja na mapie: Barnes' Bookshop



Obróć się w prawo i przyjrzyj się roślince (#1). Uaktywni to nową scenę z rozmowy. Tym razem Sherlock przedstawi swoją (swoją drogą – zabawną) teorię na temat poczynañ sklepikarza oraz jego starań odnośnie zwrócenia na siebie uwagi panny Flemming. Obie **książki** (Desperate pirates i Detailed Engravings and Anatomical Data of Underwater Fauna. Volume II) odnajdziesz po lewej stronie (#2). Musisz je oczywiście podnieść. Wypadałoby je też przejrzeć (szczególnie książkę o rybach – będzie to niezbędne w dalszej części zabawy), przechodząc na odpowiednią zakładkę w oknie inwentarza.

