



Sherlock Holmes: **The Devil's Daughter** **PORADNIK DO GRY**

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Sherlock Holmes: The Devil's Daughter

autor: Grzegorz Misztal

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-398-1

Producent Frogwares, Wydawca Bigben Interactive, Wydawca PL APN Promise
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Porady ogólne	4
Osiągnięcia	6
Ofiarna opowieść	7
Tworzenie portretu i przeszukiwanie domu Sama	7
Wizyta w knajpie i śledzenie zagadkowej postaci	12
Wejście na teren posesji i analiza dowodów	18
Rozmowa z Tomem i analiza pudełka	22
Śladem zapachu	24
Dom Lorda Marsha i analiza chusty	27
Ucieczka przed myśliwym	32
Dedukcje	35
Studium w zieleni	37
Zawody kreglarskie i zbieranie dowodów	37
Scotland Yard - analiza zwłok i przedmiotów z miejsca zbrodni	43
Śledztwo w siedzibie klubu	46
Grub Street	49
Włamanie pod osłoną nocy	52
Wizyta w szpitalu i dom Albeita	55
Rekonstrukcja wydarzeń w świątyni	60
Dedukcje	66
Niesława	70
Mieszkanie Holmesa	70
Konkluzja sprawy Mary	73
Rozbrojenie bomby i wizyta w domu Alice	76
Tawerna zielony smok	81
Baker street i dom Jeramiaha	87
Scotland Yard	90
Klasztor	93
Dedukcje	97
Reakcja łańcuchowa	100
Ratunek poszkodowanych w wypadku	100
Śledztwo	104
Kanały	108
Przesłuchanie podejrzanych	111
Dedukcje	115
Sny w gorączce	118
Dom Holmesa	118
Cmentarz	121

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 GRYOnline.pl.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie



Poradnik do gry *Sherlock Holmes: The Devil's Daughter* zawiera rozwiązanie wszystkich pięciu śledztw w grze. Z jego pomocą, będziesz mógł rozwiązać wszystkie łamigłówki i ukończyć minigry występujące w grze. Dokładnie ilustrowana solucja, krok po kroku przeprowadzi Cię przez wyzwania i pozwoli cało wyjść z każdej opresji. Pomoże ona również wybrać odpowiednie dedukcje, konieczne do ukończenia gry i wskaże jak dojść do innych, opcjonalnych hipotez.

Poradnik został podzielony na podrozdziały, opisujące poszczególne zadania do wykonania w danym obszarze rozrywki. Ułatwi to szybką nawigację i przyspieszy dotarcie do trudniejszych momentów gry. W dziewiątej odsłonie gier o Sherlocku, przyjdzie Ci stawić czoło czterem intrygom, które budują fundament pod piątą, finalną sprawę w grze. Wcielisz się w rolę sławnego detektywa, a okazjonalnie przejmiesz kontrolę nad Watsonem, Tobym - psem Holmesa i Wiggensem.

W poradniku do gry *Sherlock Holmes: The Devil's Daughter* znajdziesz:

- Dokładny opis wszystkich pięciu spraw, które musisz rozwiązać Sherlock Holmes;
- Rozwiązanie wszystkich śledztw, łącznie z wytypowaniem winnych danego przestępstwa;
- Wszystkie możliwe w grze dedukcje i hipotezy, które prowadzą do rozwiązania śledztwa, w tym również te błędne, pozwalające odtworzyć alternatywne zakończenia;
- Opis wszystkich zagadek logicznych oraz minigier, wraz z ich opisem przejścia;
- Zebranie wszystkich dowodów i dokumentów w grze;
- Analizę wszystkich postaci w grze i wyszczególnienie wszystkich elementów, by stworzyć poprawne portrety;
- Opis wszystkich 25 osiągnięć w grze.

Grzegorz Misztal (www.gry-online.pl)

Porady ogólne



W menu gry znajdziesz dokładny opis sterowania

Sterowanie

Przed rozpoczęciem rozgrywki warto zapoznać się ze sterowaniem, które jest dokładnie zaprezentowane w opcjach gry.

Poziom trudności

W grze dostępne są dwa poziomy trudności. Wybierz łatwiejszy z nich, by móc ominąć większość łamigłówek i elementów zręcznościowych. Tryb trudny pozbawiony jest tej opcji i jest bardziej wymagający.

Dziennik

Dziennik jest najważniejszym atrybutem pracy Sherlocka. W środku znajdziesz dokładny opis zadań, mapę z lokacjami dostępnymi do podróży oraz dowody i dokumenty powiązane ze śledztwem. Ponadto, możesz w nim wrócić do wszystkich odbytych dialogów, przejrzeć portrety postaci i przeczytać listy powiązane z rozwiązanymi już sprawami.

Dowody

Przy niektórych dowodach będą się wyświetlały dodatkowe ikonki. Świadczy to o tym, że dany dowód może Ci posłużyć w rozmowie z kimś, dodatkowej analizie czy możliwości zabrania dowodu do biblioteki, w celu dalszego zbadania.

Interakcja z obiektami

Gdy naciśniesz na dany obiekt w grze, jego otoczka powinna się zmienić na zieloną, a przybliżenie powinno samoczynnie powrócić na normalny widok. Jeśli tak się nie stało, przedmiot musi zostać dokładniej zbadany, np.: odwrócony lub poddany analizie w trybie detektywa.

Elementy zręcznościowe i zagadki

Jeśli wybrałeś łatwiejszy poziom trudności, większość zagadek możesz pominąć. Uniemożliwi Ci to jednak zdobycie wszystkich osiągnięć w grze. Warto pamiętać, że wyjście ze zbliżenia w trakcie rozwiązywania zagadki działa jako reset - zaczniesz zadanie od początku. Jest to przydatne, jeśli czujesz, że coś ominąłeś, lub niewłaściwie zrobiłeś.

Specjalne zdolności Sherlocka

W trakcie gry, Sherlock możesz aktywować dwa specjalne tryby widzenia. W trybie detektywa, jest on w stanie dostrzec ślady, niedostępne dla nikogo innego. Z kolei w trybie wyobraźni, Holmes jest w stanie odtworzyć dany przebieg wydarzeń.

Podróżowanie po lokacjach

W czasie rozgrywki, wielokrotnie musisz przemieszczać się po mapie. Domyślnie, Holmes będzie podróżował w dyliżansie i w trakcie ładowania będziesz mógł otwierać dziennik i włączać ekran dedukcji. Możesz wyłączyć tę opcję podróżowania w opcjach i zdecydować się na klasyczny ekran ładowania.

Ekran dedukcji

Ekran dedukcji służy do łączenia dowodów i snucia dedukcji o przebiegu danej sprawy. Warto łączyć w pary dowody wcześniej, by nie nagromadziło się ich zbyt wiele pod koniec sprawy.

Finalne dedukcje

Pod koniec danej sprawy, będziesz mógł zdecydować się na jedną z dedukcji, wieńczących dane śledztwo. Na ogół, tylko jedna z nich jest poprawna, a reszta błędna. Często możesz wytypować wielu sprawców i dojść do wielu sprzecznych ze sobą hipotez. Nie bój się jednak zaryzykować i wybrać dany wariant, gdyż po jego zakończeniu, gra zapyta czy chcesz spróbować innego rozwiązania lub przyjąć tę dedukcję jako finalną. Zweryfikujesz również, czy uzyskałeś wszystkie dowody w sprawie i jaki procent graczy zdecydował się na taki finał.

Wybory na koniec śledztwa

Każda dedukcja wiąże się z dwoma wyborami. Często możesz uniewinnić daną osobę lub ją skazać. Zdarzają się również sekwencje QTE, które pozwolą Ci kogoś nakryć, zastrzelić itp. Podobnie jak w przypadku dedukcji, wybory nie są ostateczne i możesz spróbować wielu wariantów.

Oznaczenia w poradniku

Możliwe do zebrania dowody są oznaczone kolorem **czerwonym**, dokumenty - **niebieskim**, argumenty w dialogach - **zielonym**, a ważniejsze informacje zostały **pogrubione**.

Osiągnięcia

W grze możliwe jest do odblokowania 25 osiągnięć:

Łowca staje się ofiarą - musisz ukończyć sprawę "Ofiarna opowieść".

Golem obudzony - musisz ukończyć sprawę "Studium w zieleni".

Porachunki detektywów - dostaniesz to osiągnięcie za zakończenie sprawy "Niesława".

Domatorstwo - ukończ sprawę Mary Sutherland.

K-atak-strofa - ukończ sprawę "Reakcja łańcuchowa".

Madame Destiny -ukończ sprawę "Sny w gorączce".

Kurtyna! -ukończ grę.

Na tropie - zdobędziesz za udane śledzenie mężczyzny (sprawa nr 1).

Na muszce - umknij myśliwemu (sprawa nr 1).

Kryjówka pustelnika - jako pies Holmesa, odnajdź kryjówkę (sprawa nr 1).

Plecami do ściany - zdobędziesz to odkrycie, gdy rozwiążesz zagadkę z trybikami (sprawa nr 2).

Mistrz kolarstwa - zwycięż w turnieju rzutu kulą (sprawa nr 2).

Fantasmagoryczna podróż - ukończ zagadki w świątyni (sprawa nr 2).

Sztuka mechaniczna - dostań się do ukrytego pokoju (sprawa nr 2).

Agent 221B - przejdź etap na cmentarzu (sprawa nr 3).

Karczemna awantura - uratuj Wilde'a z karczemnej bójki (sprawa nr 3).

Egzorcyzm 2.5 - przebrany za księdza przegnaj "duchy" z mieszkania staruszki (sprawa nr 3).

Lichy wielbiciel -rozbrój bombę (sprawa nr 3).

As pik -dokonaj rekonstrukcji zdarzeń w pokoju hazardzystów (sprawa nr 3).

Oddychaj swobodnie - jako Watson, dokonaj resuscytacji (sprawa nr 4).

Efekt domina - odtwórz sekwencję, prowadzącą do kolizji (sprawa nr 4).

Test ostateczny - ukończ sekwencję na płonącym statku (sprawa nr 5).

Zapisane w gwiazdach - ukończ zagadkę w grobowcu (sprawa nr 5).

Pompuj, pompuj! - użyj miernika wody, by zmienić poziom wody (sprawa nr 4).

Życie detektywa -konsultanta - zbierz wszystkie osiągnięcia w grze.

Ofiarna opowieść

Tworzenie portretu i przeszukiwanie domu Sama

Tworzenie portretu Sama



Naciśnij żółty przycisk pod wyborem ścieżki dialogowej, by stworzyć portret danej osoby

Po krótkiej wstawce filmowej, rozpocznie się rozgrywka i do gabinetu Sherlocka zawita kobieta z dzieckiem. Gdy rozpoczniesz rozmowę z chłopcem przed Tobą pojawi się pierwsze zadanie w grze - stworzenie pierwszego portretu w grze. Naciśnij żółty przycisk na ekranie.