



Sherlock Holmes:

Zbrodnia i kara

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Sherlock Holmes: Zbrodnia i kara

autor: Katarzyna Michałowska

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

S p i s t r e ę c i

Wprowadzenie	4
Porady ogólne	5
Los Czarnego Piotra	7
Dołącz do Lestrade'a w Woodman's Lee	7
Zbadaj miejsce zbrodni w Woodman's Lee	8
Przeszukaj rzeczy osobiste Johna Neligana i przesłuchaj go	10
Przeprowadź eksperyment z harpunem	11
Sprawdź dzienniki pokładowe i odnajdź załogę statku Sea Unicorn	12
Przeszukaj rzeczy Liama Hurtleya oraz Johna Neligana i przesłuchaj obu podejrzanych	13
Dowiedz się, co ukrywa Liam Hurtle	15
Sprawdź podejrzanego Patricka Cairnsa	18
Finalna dedukcja	20
Pozostałe dedukcje (błędne)	21
Zagadka na torach	24
Zbadaj tory w miejscu, gdzie znikł pociąg, i dowiedz się o nim więcej	24
Zbierz informacje o pasażerach zaginionego pociągu	26
Zbadaj bagaż Robinsona	28
Dokładnie zbadaj stację Chesterfield	31
Przeprowadź eksperyment z fałszywym pociągiem	34
Zbadaj tory przy rozjeździe oraz kopalnie	37
Zbadaj odnogę torów w Evesham	42
Rozejrzyj się po stacji Doncaster	43
Zbadaj tory prowadzące do kamieniołomu i rozejrzyj się po plaży	46
Porozmawiaj z palaczem cygar	47
Finalna dedukcja	48
Pozostałe dedukcje (błędne)	49
Krwawa łaźnia	52
Przywróć Sherlocka do życia i dołącz do Lestrade'a w łaźni przy Strand Lane	52
Zbadaj miejsce zbrodni	53
Przeszukaj osobiste rzeczy podejrzanych i ofiary	55
Zbadaj ciało sir Rodneya w prosektorium i przesłuchaj podejrzanych	56
Zbadaj pobrane próbki	58
Dowiedz się więcej o pracy sir Rodneya	59
Przeszukaj teren wykopalisk	61
Przeszukaj podziemne tunele	63
Znajdź narzędzie zbrodni	66
Znajdź drogę do mitreum	73
Przeszukaj mitreum	74
Finalna dedukcja	79
Pozostałe dedukcje (błędne)	80
Afera w Abbey Grange	85
Rozejrzyj się po pokoju dziennym	85
Rozejrzyj się po jadalni	87
Podążaj śladem Toby'ego	89
Poszukaj podejrzanych wśród marynarzy	92
Finalna dedukcja	93
Pozostałe dedukcje (błędne)	94

Dramat w Kew Gardens	96
Zbadaj miejsce śmierci Dunne'a	96
Przeszukaj salę z kolekcją kolonialną	97
Przeprowadź autopsję	98
Zdobądź informacje na temat Montague Dunne'a	99
Przeszukaj budynki i teren Ogrodów	101
Zweryfikuj zebrane informacje	106
Sprowadź Toby'ego	107
Poznaj sekrety sekty	108
Przeprowadź eksperyment z zabójczymi roślinami	113
Ustal prawdziwą kolejność wydarzeń w sali kolonialnej	116
Przeprowadź eksperyment z systemem wentylacyjnym	117
Ustal chronologię wydarzeń w dniu zabójstwa	119
Finalna dedukcja	121
Pozostałe dedukcje (błędne)	122
Spacer po Half Moon Street	127
Zbadaj miejsce zbrodni	127
Przeszukaj mieszkanie Turnera	129
Przesłuchaj Leightona i przejrzyj jego rzeczy osobiste	130
Dowiedz się więcej o starożytnej bransolecie	132
Odtwórz przebieg zdarzeń na Half Moon Street	134
Rozejrzyj się po cyrku	136
Włam się do sejfów w posiadłości w Notting Hill	141
Zastaw pułapki w posiadłości w Notting Hill	145
Finalna dedukcja	147
Pozostałe dedukcje (błędne)	148
Osiągnięcia	150
Sherlock Holmes: Zbrodnia i kara - wymagania sprzętowe	151
Sherlock Holmes: Zbrodnia i kara wymagania sprzętowe PC	151

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: Zbrodnia i kara* zawiera wskazówki przydatne podczas zabawy w siódmą już część tej kapitalnej detektywistycznej serii. To dokładna ilustrowana solucja, która przeprowadzi Cię przez wszystkie czynności, jakie należy wykonać, by rozwikłać sześć zagmatwanych spraw kryminalnych. Na końcu każdej z nich dokonujesz poważnego moralnego wyboru: możesz darować winę przestępcy lub posłać go za kratki. Wpływa to na przyznawaną rangę, a finalny ekran danego śledztwa informuje, jaki procent graczy podjął podobną decyzję. Zanim jednak ostatecznie ją potwierdzisz, masz szansę sprawdzić wszystkie możliwe warianty, zarówno typując innych sprawców, jak i zmieniając zdanie, co do surowości bądź łagodności wyroku. Dla ułatwienia poruszania się po poradniku każdy rozdział został podzielony na podrozdziały opisujące kolejne zadania Holmesa. Dodatkowo łamigłówki logiczne i minigry oraz portrety postaci i manipulacje na ekranie dedukcji opatrzone nagłówkami pozwalającymi na ich szybkie zlokalizowanie w tekście. W ostatnim rozdziale zebrano wszystkie osiągnięcia. W grze sterujesz głównie Holmesem, ale także (okazjonalnie) Watsonem i Tobym - psem obu panów. Tym razem każde z przestępstw to osobna historia, łączą je tylko osoby głównych bohaterów oraz wzmianki o pewnej... grupie rebeliantów.

W poradniku do gry *Sherlock Holmes: Zbrodnia i kara* znajdziesz:

- dokładny opis sześciu spraw, z którymi mierzy się Sherlock;
- rozwiązanie każdej z nich z wytypowaniem faktycznego winnego i z maksymalnym wynikiem punktowym;
- wszystkie dedukcje, również te prowadzące do błędnych wniosków i alternatywnych zakończeń;
- objaśnienie wszystkich zagadek logicznych i minigier;
- wskazanie wszystkich dowodów;
- portrety wszystkich postaci;
- komplet osiągnięć (25).

Katarzyna "Kayleigh" Michałowska (www.gry-online.pl)

Porady ogólne

Akta sprawy

Akta sprawy zastępują dawny ekwipunek Holmesa. Zawierają następujące zakładki: zadań, mapy, dowodów, dokumentów, dialogów, kroniki, pamiątek, ech i portretów postaci. Za każdym razem, kiedy pojawia się w nich coś nowego, na ekranie wyskakuje ich ikonka, a konkretna zakładka oznaczona jest wykrzyknikiem. Warto je przeglądać, szczególnie zadania, dokumenty i dowody - ułatwiają wyciąganie wniosków i sugerują kolejne kroki w dochodzeniu.

Dowody

Przy niektórych dowodach widnieją przydatne ikonki podpowiadające, jak daną rzecz można jeszcze wykorzystać - zapytać o nią kogoś, poddać analizie, wyszukać dodatkowe szczegóły w archiwach, znaleźć jakieś zastosowanie itp.

Ikonka lupy

Na całkowicie zbadanym obiekcie ikonka lupy robi się zielona, jeśli nadal jest biała, oznacza to, że obiekt ów nie został dokładnie sprawdzony. Gdy pojawia się adnotacja "przedmiot zainteresowania", rzecz tę będzie można wykorzystać w niedalekiej przyszłości.

Zbliżenia

Po przyjrzeniu się danemu obiektowi w zbliżeniu powinien samoczynnie powrócić normalny widok. Jeśli tak się nie dzieje, oznacza to, że jakiś element, który miał być poddany oględzinom, został przegapiony.

Sterowanie i manipulowanie przedmiotami

Przypisanie klawiszy znajdziesz pod F1 (PC) lub nacisnąwszy równocześnie obie gałki analogowe (konsole). Ważną zmianą jest to, że nie trzeba już "wyciągać" przedmiotów z ekwipunku. Jeśli jesteś w posiadaniu danej rzeczy, związana z nią czynność wyświetli się na obiekcie, z którym chcesz wejść w interakcję.

Łamigłówki i minigry

Wyjście ze zbliżenia w trakcie ich rozwiązywania działa jak reset - przywraca ustawienia początkowe - przydatne, jeśli czujesz, że zabrnąłeś w ślepą uliczkę, i chcesz spróbować raz jeszcze albo skorzystać z rozwiązania podanego w poradniku. Masz też możliwość całkowitego ich pominięcia - bez żadnych konsekwencji w dalszej rozgrywce, poza nieotrzymaniem osiągnięcia za ich samodzielne zaliczenie.

Talent i wyobraźnia Holmesa

To nowe zdolności Holmesa ułatwiające dostrzeganie rzeczy niewidzialnych dla przeciętnych zjadaczy chleba. Korzystaj z nich, ilekroć ich symbol pojawi się na ekranie.

Podróże

Sherlock bardzo często przemieszcza się pomiędzy lokacjami, które wybierasz ze znajdującej się w aktach sprawy mapy. W trakcie tych podróży dostępne są zarówno same akta sprawy, jak i ekran dedukcji, zatem czekając, aż bohater dotrze na miejsce, możesz łączyć spostrzeżenia Holmesa, wyciągać wnioski, typować mordercę czy przeglądać dowody bądź dokumenty.

Ekran dedukcji

Warto dokonywać połączeń na bieżąco, nie czekając, aż nazbiera się zbyt wiele spostrzeżeń detektywa i ciężko będzie się w nich połąpać. Za każdym razem, gdy Holmes wyciąga nowy wniosek, wyświetla się ikonka dedukcji.

Alternatywne zakończenia

Niektóre wnioski uzyskiwane na ekranie dedukcji wzajemnie się wykluczają, można zatem dojść do błędnych konkluzji i w efekcie wytypować złego sprawcę oraz przedwcześnie ukończyć dane śledztwo. Jeśli zależy Ci na posłaniu za kratki faktycznego zabójcy, możesz przed ostatecznym zatwierdzeniem decyzji sprawdzić, czy Twój tok rozumowania był prawidłowy, a także czy udało Ci się zebrać wszystkie wymagane dowody.

Wybory moralne

O ile każde dochodzenie ma tylko jedno prawidłowe rozwiązanie, o tyle wybory dotyczące dalszego losu sprawców leżą jedynie w gestii gracza. Uwaga! Za konsekwencję w podejściu do przestępców przewidziane jest osiągnięcie.

Oznaczenia w poradniku

Wszystkie dowody, które należy zgromadzić, wyróżnione są w tekście kolorem **czzerwonym**, dokumenty - **niebieskim**, odpowiedzi w QTE - **zielonym**, a rozwiązania zagadek i ważne informacje - **pogrubieniem**.

Los Czarnego Piotra

D o ł ą c z d o L e s t r a d e ' a w W o o d m a n ' s L e e

Jako Watson po wejściu do salonu ukryj się za kanapą po lewej, następnie za stołem (w centrum) i wreszcie za stojącym przy oknie Sherlockiem.

Jako Sherlock po rozmowie z Lestrade'em (w trzeciej zakładce akt sprawy pojawi się dowód: **profil ofiary**) i Watsonem przejdź do pokoju detektywa (prawe drzwi na wprost okna).



Holmes w trakcie zmiany ubrania.

Podejdź do szafy (na lewo od okna), otwórz jej drzwi i spośród strojów wybierz (strzałkami w dole ekranu) któryś z garniturów, np. zwykły.

Wyjdź ze zbliżenia, po czym wejdź w akta sprawy i w ich drugą zakładkę. Na mapie kliknij Woodman's Lee.