

Sherlock Holmes kontra Arsene Lupin

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Sherlock Holmes versus Arsene Lupin

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.

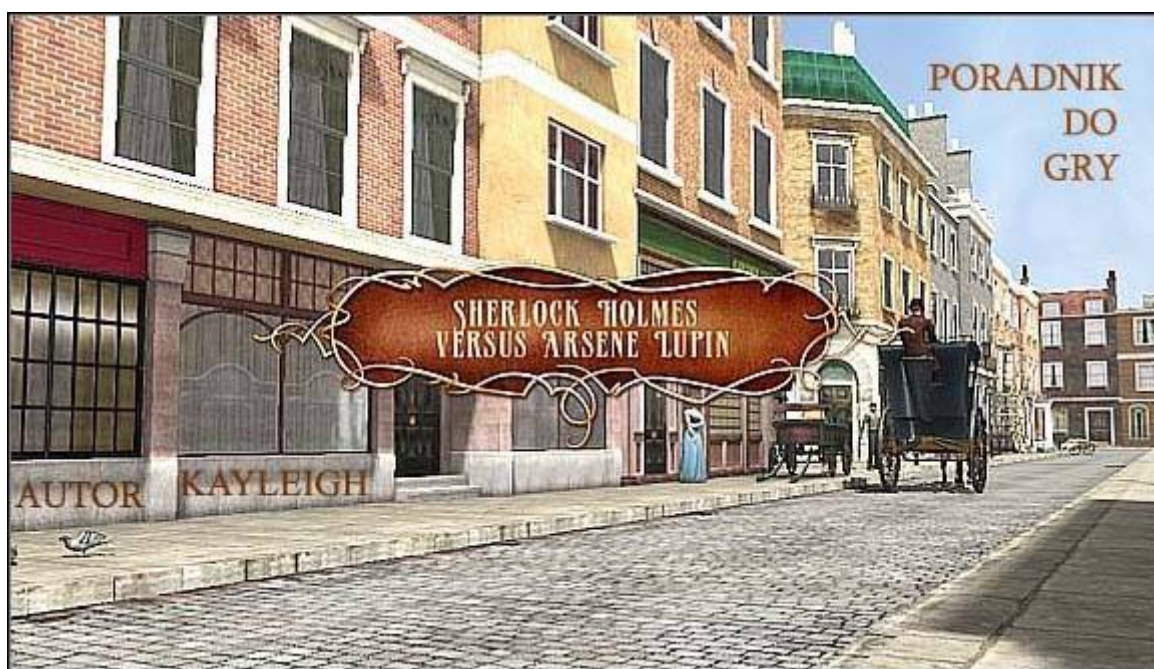
[Kup książkę](#)

Spis treści

Wstęp	3
Opis przejścia	4
14 lipca 1895, Londyn.....	4
15 lipca 1895.....	9
Noc z 15 na 16 lipca 1895	19
16 lipca 1895.....	38
Noc z 16 na 17 lipca 1895	42
17 lipca 1895.....	54
18 lipca 1895.....	59
Noc z 18 na 19 lipca 1895	72

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



Wstęp

Poniedziałkowy poranek w mieszkaniu Holmesa przy Baker Street 221 b. Słynny detektyw gra na skrzypcach. Watson peroruje, ubolewając nad minorowym nastrojem przyjaciela, jaki nie opuszczał go przez ostatnie dwa tygodnie. Domniemywa, że przyczyną tego stanu mogły być spektakularne akcje francuskiego złodzieja Arsene Lupina, który w żywe oczy kpi sobie z policji i o którym rozpisuje się ostatnio prasa. Wreszcie doktor rzuca okiem na tacę z dzisiejszą korespondencją i z wrażenia aż brak mu tchu. Oto ma przed sobą list do Holmesa nie od kogo innego, tylko od samego Lupina...

Przygody Sherlocka i Watsona oglądasz z perspektywy pierwszej osoby. Rozgrywają się one w pełnym trójwymiarze. Bohaterami kierujesz za pomocą myszki, prowadząc ich z wciśniętym LPM lub przy użyciu myszki i klawiszy kierunkowych klawiatury (albo WSAD). Rozmowy inicjujesz, podchodząc dość blisko do potencjalnego interlokutora i klikając go. Aktywne obiekty możesz obejrzeć (ikonka oka) lub wziąć ewentualnie użyć na nich jakiegoś posiadanego przedmiotu (ikonka ręki). Aby zastosować którąś z zebranych rzeczy na obiekcie zewnętrznym, trzeba kliknąć ją w ekwipunku, by przegródka, w której się ona znajduje, została podświetlona, następnie opuścić ekwipunek i przy tak uaktywnionym przedmiocie (jego ikonka widoczna jest wówczas w prawym górnym rogu ekranu) kliknąć obiekt zewnętrzny. Aby połączyć lub użyć na sobie przedmiotów w inwentarzu, należy przeciągnąć jeden z nich na drugi. Ekwipunek przywołujesz i zamykasz PPM. Mieszczą się w nim (od lewej): zbierane w trakcie gry **znajdźki**, odbyte dialogi, spostrzeżenia formułowane przez detektywa w postaci raportów, wszystkie znalezione **dokumenty** oraz mapy, dzięki którym usprawnisz sobie przemieszczanie się pomiędzy lokacjami. By przyspieszyć bohatera podczas kierowania nim na piechotę, wystarczy 2x kliknąć LPM. LPM przewija także wygłaszane przez postacie kwestie. W trakcie rozgrywki wielokrotnie użyjesz lupy i taśmy mierniczej do zbadanie obiektów w zbliżeniu. Dla każdego z tych narzędzi trzeba wejść w owo zbliżenie osobno. Podczas rozgrywki bohater kilka razy zmuszony jest kucnąć, dokonasz tego wciskając lewy Ctrl i w ten sam sposób powrócisz sterowaną postać do pozycji wyprostowanej (ikonka sylwetki w lewym dolnym rogu ekranu). Rozwiązania zagadek wyróżniono w tekście kolorem **czerwonym**.

Czy słynny detektyw sprostą wyzwaniu, jakie postawi przed nim nie mniej słynny włamywacz? W czym uda się Watsonowi pomóc, a w czym przeszkodzić? Jak tym razem wykaże się Lestrade? Najwyższy czas przekonać się o tym osobiście...

Opis przejścia

1 4 l i p c a 1 8 9 5 , L o n d y n



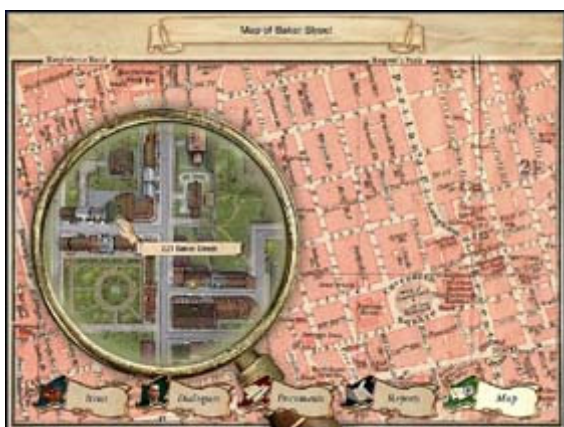
Zaintrygowany Sherlock podnosi **list od Lupina** z leżącej na stole tacy, którą wskazuje Watson. (Automatycznie pojawia się zbliżenie owej korespondencji jako dokumentu w stosownej zakładce inwentarza. Możesz odczytać go, klikając kolejne strony w prawym dolnym rogu ekranu. Następnie zamknij ekwipunek PPM). List przepełniony jest sarkazmem, obraźliwym dla wszystkich Brytyjczyków z wyjątkiem Holmesa. Tego Lupin szanuje za jego osiągnięcia oraz za francuskie korzenie. Informuje naszego detektywa, że w ciągu tygodnia (począwszy od dzisiejszej nocy) ma zamiar ukraść pięć najbardziej charakterystycznych symboli angielskiego dostojenstwa. Wyzywa Holmesa, by spróbował go powstrzymać. Wskazówki na temat pierwszego z celów słynnego złodzieja zawarte są w rymowance kończącej list. Wspomniany jest w niej jednooki i jednoręki mężczyzna i obrona „Victory”, użyte są też sformułowania „*bohater nosi francuskie imię*” oraz „*powinien osiąść na miełźnie*”. List podpisany jest dość dziwacznie – mianowicie: Arseno Lotinho.

Przeczytawszy go, Holmes wysyła Watsona do księgarni Barnesa w nadziei, że ten wskaże im stosowną lekturę.



Watson opuszcza salon drzwiami na lewo od wieszaka na okrycia. Zbiega po schodach, a znalazłszy się na ulicy, kieruje się w lewo. Dotarłszy na róg Baker i Melcombe Street przechodzi przez jezdnię i maszeruje w prawo. Na najbliższym rogu (z Glentworth Street) skręca w lewo i po chwili jest pod Barnes Bookseller.

Wchodzi do środka i dziwi się panującemu wewnątrz bałaganowi. Jeszcze bardziej dziwi go widok Barnesesa wykonującego zabawne wygibasy w kącie po lewej. Najwyraźniej sympatyczny księgarz odprawia jakiś tajemniczy rytuał, posiłkując się leżącą na stole książką. Watson zagaduje go (trzeba podejść stosunkowo blisko sylwetki rozmówcy i kliknąć ją LPM). Przekazuje mu kluczowe słowa z listu Lupina i dowiaduje się, że powinien rozejrzeć się za książką o historii marynarki wojennej. Kieruje się zatem ku usytuowanemu najbardziej po prawej regałowi i na dolnej półce odnajduje **tom pt. „Wielcy Angielscy Żeglarze”** (Dokumenty). Odczytuje fragment o admirale Horatio Nelsonie, z którego wynika, że mężczyzna miał amputowane ramię i był ślepy na jedno oko.



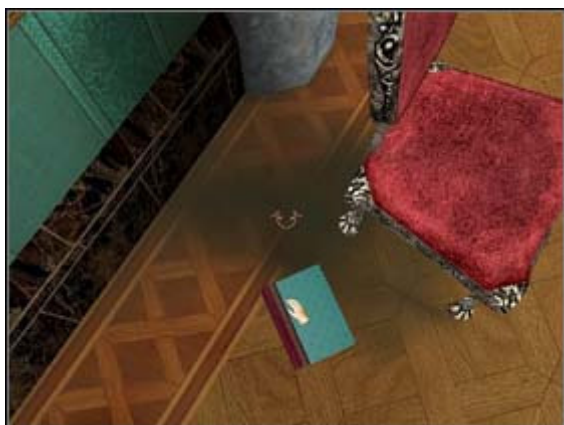
Wreszcie żegna się z Barnesem i opuszcza księgarnię, po czym powraca na Baker Street (skorzystaj z ostatniej zakładki inwentarza, czyli mapki). W mieszkaniu zaczepia Holmesa i musi odpowiedzieć na pytanie, co oznacza dziwny podpis Lupina pod listem, czyli: Kto to jest Arsene Lotinho. (To pierwszy z tradycyjnych dla tej serii quizów. Odpowiedź należy stworzyć, wybierając litery widoczne w kratkach lub po prostu korzystając z klawiatury własnego komputera. Brzmi ona: **HORATIO NELSON** – istotna jest również spacja pomiędzy imieniem i nazwiskiem admirała. Teraz wystarczy tylko potwierdzić wpisane słowa, klikając parafkę po prawej.)



Holmes, będący pod wrażeniem rozpracowania przez Watsona owego anagramu, zastanawia się, co godnego kradzieży znajduje się w okolicach posagu admirała, czyli na Trafalgar Square. Prosi doktora, by zlokalizował to miejsce na leżącej gdzieś w pokoju mapie Londynu. Ten kieruje się do biurka stojącego na lewo od drzwi wyjściowych. Zabiera z niego grubą czerwoną książkę (po prawej) – która okazuje się być wspomnianą mapą. (By, zgodnie z życzeniem detektywa, dokonać dalszych poszukiwań na mapie, wejdź PPM w ekwipunek i w zakładce „Mapy” kliknij lewą stronę opatrzoną nagłówkiem „Mapa Londynu”. Teraz przejdź do części prezentującej centrum i w jej lewym dolnym rogu odnajdź Narodową Galerię Malarstwa na Trafalgar Square).



Po pomyślnym rozpracowaniu mapy, staje się jasne, że celem sławnego złodzieja jest jeden z obrazów w Galerii. Holmes postanawia wysłać wiadomość do inspektora Lestrade'a, zaś Watsona posyła po dorożkę. Mężczyzna wychodzi przed kamienicę i rozmawia ze znanym obu panom woźnicą panny Bromsby - Lambem, stacjonującym przypadkowo po prawej. Ten bez problemu wyraża zgodę na podwiezienie ich na miejsce i po chwili obaj panowie trafiają do Galerii. Tu Holmes wdaje się w pogawędkę z rezydującym w recepcji po prawej Palinorem. Informuje go ogólnie o grożącym niebezpieczeństwie, wspomina też o mającym nadejść inspektorze. Jego zainteresowanie wzbudza dyrektor Poynter, odbywający właśnie rozmowę z marudnym artystą. Detektyw zapytuje też chłopaka o rejestr wystawionych prac. Tu okazuje się, że Palinor gdzieś go zapodział. Natomiast chętnie służy planem budynku. Otrzymaawszy go, Sherlock uważnie go przegląda (zakładka „Mapy” w ekwipunku, prawa strona). Na początek udaje się do galerii francuskiej (na planie - w dole po lewej).



Tam pod krzesłem stojącym przy wejściu do galerii angielskiej leży zaginiony **rejestr**. Detektyw podnosi go i wraca do holu (mapka galerii). Oddaje zgubę Palinorowi (wejdź w zakładkę „Przedmioty” w inwentarzu i kliknij znajdujący się tam rejestr. Opuść ekwipunek PPM i kliknij Palinora). Teraz zapytuje go o obraz powiązany tematycznie z bitwą pod Trafalgarem. Chłopak potrzebuje informacji, co dokładnie powinien przedstawiać ów obraz. (Tu pojawia się kolejne pytanie quizowe: Co jest głównym motywem obrazu? Poprawna odpowiedź to **ŁÓDŹ** (boat) lub **STATEK** (ship). Można to zresztą sprawdzić na pierwszej stronie książki zabranej z księgarni).



Następnie Holmes kontynuuje rozmowę z chłopcem. Dowiaduje się, że rzeczywiście (zgodnie ze wskazówką Lupina) w bitwie uczestniczył stateczek o francuskiej nazwie, który ochraniał okręt admirała, czyli „Victory”. Wspomniana łódź jest uwieczniona na obrazie Turnera „The Fighting Temeraire” wiszącym w angielskiej galerii. Tam też udają się obaj panowie (mapka galerii). Rzeczony obraz umieszczony jest na lewej ścianie (lewej – w ustawieniu twarzą do przejścia do drugiej części angielskiej galerii, w którym stoi Watson) jako drugi od prawej. Holmes ogląda go, zastanawiając się, czy rzeczywiście dojdzie do kradzieży czy też list od rzekomego Lupina jest tylko głupim żartem. Watson sugeruje, że powinni powiadomić o tym dyrektora Galerii (wybierz na mapce biuro dyrektora).