

Sinking Island

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Sinking Island

autor: Katarzyna „Kayleigh” Michałowska

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent White Birds Productions, Wydawca Micro Application, Wydawca PL Cenega Poland
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
Wstęp	3
Ściągawka	5
Opis przejścia	9
Dzień pierwszy (piątek, 9 czerwca)	9
Dzień drugi (sobota, 10 czerwca)	29
Dzień trzeci (niedziela, 11 czerwca)	50

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



W s t ę p

Inspektor Jack Norm w piątek, 9 czerwca policyjnym helikopterem zostaje dostarczony na Sagorah. Pojawia się tam z powodu nagłej i tajemniczej śmierci właściciela postawionego niedawno na wyspie ekstrawaganckiego architektonicznie hotelu w kształcie wysmukłej wieży. Budowla ta jest powodem stopniowego tonięcia tropikalnego zakątka. Oznacza to, że na odkrycie ewentualnego mordercy nie ma zbyt wiele czasu. Wyspa zanurza się w oceanie, a wraz z nią ślady niezbędne do wytypowania sprawcy zabójstwa.

Sinking Island oferuje dwa tryby rozgrywki: Przygodowy i Wyścig z czasem. Ten pierwszy przewidziany jest ewidentnie dla konserwatywnych wielbicieli gatunku adventure, ten drugi - dla lubiących odrobinę adrenaliny w grach. W pierwszym trybie eksplorujemy wyspę spokojnie i mamy sporo czasu na zastanawianie się nad kolejnymi krokami, w drugim musimy się spieszyć, by zebrać wszystkie wymagane dowody, zanim wyspa nie skryje ich w oceanie.

Jak w każdej przygodówce tak i w tej funkcjonuje ekwipunek (prawy górny róg ekranu), jednak tu pełni on marginalną rolę. Łądują w nim jedynie **przedmioty** nie będące dowodami w śledztwie, a tych zbierzemy niezbyt wiele (w tekście zostały wyróżnione kolorem **zielonym**). Zdecydowanie więcej **znajdziek** okaże się mieć znaczenie dla prowadzonego dochodzenia (w tekście zostały wyróżnione kolorem **czerwonym**), toteż trafią one od razu do PPA (podręcznego komputerka bohatera; ikonka w prawym górnym rogu ekranu). Tam też zostaną ulokowane zrobione **fotografie** (wyróżnione w poradniku kolorem **pomarańczowym**), znalezione bądź otrzymane **dokumenty** (wyróżnione kolorem **niebieskim**) oraz zeznania przesłuchanych osób. Generalnie

każde dorzucenie do PPA (lub ekwipunku) nowego przedmiotu czy informacji sygnalizowane jest migotaniem ikonki któregoś z nich.

Kursor, przy pomocy którego sterujemy bohaterem, ma kształt kółka. Na obiektach, z którymi można wejść w jakąś interakcję, bardzo wyraźnie rozświecła się i oczywiście zmienia swą formę. Na tych, które wymagają dokładnego zbadania przybiera postać lupy, po kliknięciu której następuje zbliżenie. Możliwość zabrania danego przedmiotu sygnalizuje symbol ręki, rozmowy – tradycyjnie dymek, przejścia do zamkniętego pomieszczenia - ikonka drzwi, jakiegoś innego działania, często przy użyciu przedmiotów z ekwipunku – wizerunek dysku.

W grze istotną rolę odgrywa czas i nawet w trybie przygodowym daje się on we znaki w tym sensie, że w którymś momencie każdego dnia nasz bohater robi się głodny i wtedy automatycznie przenosi się do hotelowej jadalni. Także co jakiś czas wydzwaniana do niego stęskniona żona, a wówczas udaje się on do swojego pokoju, by pogawędzić z nią w spokoju. Zdarzenia te następują niespodziewanie (nawet w trakcie przesłuchiwania podejrzanych), przerywając aktualnie wykonywane czynności. Po upływie takiej wstawki należy w miarę możliwości kontynuować to, co robiliśmy wcześniej, choć przeważnie osoby, z którymi rozmawialiśmy, znajdują się już gdzie indziej (tu przydaje się namierzająca funkcja PPA). Generalnie – im sprawniej pokierujemy śledztwem, tym rzadziej będziemy musieli wracać do zarzuconych nieoczekiwanych działań i dialogów.

Warto wspomnieć też o sposobie prowadzenia rozmowy. Jack, zagadnąwszy kogoś, przez moment toczy tradycyjny dialog, po czym u dołu ekranu pojawia się tabelka, w przegródkach której znajdują się obrazki związane z zebranymi dotychczas dowodami. Należy każdy z nich klikać tak długo, aż zniknie. Wtedy przeważnie następują pytania dotyczące odblokowanych elementów puzzli, wreszcie - prośba o opinię na temat każdej z przebywających na wyspie osób. Po wyczerpaniu absolutnie wszystkich tematów przesłuchanie kończy się samoczynnie.

Dobrze też wiedzieć, że w grze panuje spora dowolność. Dotyczy ona nie tylko możliwości zrobienia pewnych czynności w innej kolejności niż przedstawiono to w solucji. Dużo zależy też od zadawanych przesłuchiwanym pytań, toteż kwestie wspomniane w poradniku nie zawsze będą w danym miejscu idealnie pokrywać się z dialogami prowadzonymi przez gracza, który pewne sprawy mógł poruszyć wcześniej lub później. Z tego też względu oświadczenia podejrzanych mogą mieć u każdego trochę inną numerację. Poza tym ktoś, kto będzie bardzo skrupulatnie porównywał gromadzone dowody (np. paznokcie pań), w którymś momencie trafi na właściwe zestawienie i od tej chwili Jack zaprzestanie pewnych czynności (np. robienia każdej z pań fotki dłoni). Ktoś inny natomiast może zdecydować się owo porównywanie zostawić sobie na sam koniec przesłuchiwania podejrzanych, w związku z czym będzie miał w PPA komplet np. zdjęć rąk wszystkich kobiet na wyspie. Również niektóre przedmioty można pozyskać w dwojaki sposób, np. potrzebny do otwarcia niszczałki klucz bohater dostanie od jednego z mieszkańców wieży, o ile odpowiednio wcześniej odwiedzi go w konkretnym miejscu. W przeciwnym wypadku będzie musiał ów klucz zdobyć gdzie indziej.

Przewidziane na każdy dzień zadania można starać się rozwiązywać w kolejności zgodnej z ich położeniem w puzzlach, choć absolutnie nie jest to konieczne. W poradniku starałam się połączyć logiczny ciąg zdarzeń z jak najmniejszą liczbą spacerów tam i z powrotem oraz wielokrotnego wracania do tych samych miejsc, choć oczywiście nie zawsze dało się tego uniknąć. W związku z tym zdarza się, że zadanie zaprezentowane w puzzlach jako późniejsze zostanie rozwikłane wcześniej, bowiem podczas przebywania bohatera w jednym miejscu sugeruję zebranie wszystkich poszlak w okolicy, zamiast gonienia po tę jedną niezbędną do zakończenia wcześniejszego zadania na drugi koniec wyspy czy hotelu.

Bogaty, despotyczny i lubiący pociągać za sznurki Jones żył w nie najlepszych stosunkach i z własną rodziną i z pracownikami. W zasadzie niemal każdy miał powód, by zabić, nie mówiąc o najważniejszym motywie - fortune seniora rodu...

Ś c i ą g a w k a

Zadaniem gracza jest ciągle przesłuchiwanie dziesiątki podejrzanych, a ich wzajemne powiązania rodzinne i zawodowe są istotne. Warto więc wiedzieć, z kim ma się do czynienia.



Kto jest kim:

- Walter Jones (82) – obrzydliwie bogaty właściciel hotelu, aktualnie denat;
- Sonia Jones (35) – antropolog, wnuczka denata;
- Martin Abruzzi (34) – wydawca, mąż Soni;
- Billy Jones (33) – birbant, brat Soni;
- Clara Jones (36) – żona Billy'ego;
- Marco Jones (31) – polityk, brat Soni i Billy'ego;
- Cristina Bromski (30) – eksmodelka rosyjskiego pochodzenia, dziewczyna Marco;
- Hubert de Nolent (55) – pełnomocnik biznesowy denata;
- Lorenzo Battaglieri (42) – architekt, konstruktor wieży;
- Kolio Jumhu – tubylec, w pewnym sensie właściciel wyspy;
- Baina Jumhu (22) – miejscowa piękność, córka Kolio.

Lokacja pomieszczeń w hotelu:

W grze nie funkcjonuje coś takiego jak mapka i początkowo łatwo zgubić się w dość rozległym i pełnym zakamarków hotelu. Przyda się więc drobne ułatwienie orientacji w terenie i wiedza z jakiego przycisku skorzystać w windzie, by dostać się tam, dokąd zmierzamy.



- **L1** – hol z przyległościami, po lewej kontuar recepcji i nieczynna winda, po prawej winda czynna (do 18 piętra), na wprost wejścia - schody na wyższy poziom;
- **L2** – po lewej (na wprost siebie) bar i kuchnia (pomiędzy nimi nieczynna winda), po prawej (na wprost siebie) podest z fortepianem i jadalnia (pomiędzy nimi czynna winda, do 18 piętra);
- piętra od 1 do 13: nieczynne;
- **piętro 14** – po lewej apartament Marco i Christiny (141), po prawej apartament Soni i Martina (142);
- **piętro 15** – po lewej apartament Huberta (151), po prawej apartament Billy'ego i Clary (152);
- **piętro 16** – po prawej apartament Jacka Norma (162);
- **piętro 17** – pracownia techniczna;
- **piętro 18** – ogród, poczekalnie heliportu (czynna winda, do 22 piętra), heliport;
- **piętro 19** – bar i salony antresoli (czynna winda, do 22 piętra);
- **piętro 20** – apartamenty Waltera Jonesa;
- **piętro 21** – biblioteka;
- **piętro 22** – pracownia Lorenzo.

PPA (Personal Police Assistant):

Jako prawdziwy policyjny śledczy bohater posługuje się podręcznym komputerem. Urządzenie to pomaga mu przeprowadzić analizę zebranych dowodów.



Folder: **Baza Danych Postaci** – lista podejrzanych z tak istotnymi informacjami jak to, gdzie każde z nich znajduje się w danym momencie, ich powiązania oraz fakty ich obciążające i uniewinniające.



Folder: **Baza Danych Poszlak** – tu gromadzone są wszystkie zebrane **dowody rzeczowe**, czyli przedmioty (w skrócie „**DOW**”), dowody w postaci **zdjęć** (w tym **wydruki**; w skrócie „**ZDJ**” i „**W**”), **dokumenty** (w skrócie „**D**”) oraz oświadczenia przesłuchiowanych (w skrócie „**OŚW**”). W folderze tym funkcjonuje opcja porównywania (prawy dolny róg PPA), dzięki której można skonfrontować ze sobą części tego samego przedmiotu, ślady stóp czy odciski palców itp. Także tutaj (po lewej) poddawane są weryfikacji dowody, mające dać odpowiedź na zadawane kolejno w śledztwie pytania.