

Still Life 2

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Still Life 2

autor: Łukasz „Terrag” Znojek

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent GameCO Studios, Wydawca Microids.

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
Przybornik CSIA	4
Opis Przejścia	6
Prolog - McPherson	6
Rozdział I - Paloma	7
Rozdział II - McPherson	13
Rozdział III - Paloma	17
Rozdział IV - McPherson	25
Rozdział V - McPherson	37
Rozdział VI - McPherson	38
Rozdział VII - Paloma	41
Rozdział VIII - McPherson	45
Rozdział IX - Paloma i McPherson	58
Rozdział X - McPherson	62

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

W poradniku do *Still Life 2* zamieściłem w nim szczegółowy opis przejścia podzielony na dziesięć, poniekąd umownych, rozdziałów. Wspólnie rozwiążemy serię zagadek kryminalnych i złamiemy przy tym kilka haseł. Może nawet zabijemy jedną czy dwie osoby i parę razy unikniemy wyjątkowo przykrej i równie nieoczekiwanej śmierci.

Każdy z przedmiotów, które zabierzemy do swojego inwentarza, oznaczyłem kolorem **zielonym**. Odpowiednio – użycie przedmiotu pozostającego w naszym posiadaniu to kolor **niebieski**. Kiedy natomiast musimy przycisnąć, czy przesunąć jakiś element otoczenia, zobaczymy kolor **pomarańczowy**. Ostatnią barwą z którą się spotkamy jest **brązowy**, symbolizujący użycie jednego z narzędzi naszego przybornika. Numeruję nim również screeny (**1** po lewej, **2** po prawej). Jeśli natomiast zobaczymy zwykłe **pogrubienie**, to jest to informacja zwyczajnie istotna. Czasami hasło, czy imię, innym razem rodzaj analizy którą przeprowadzimy na badanej próbce.

Na koniec warto nadmienić jeden istotny szczegół. W większości przypadków kiedy nie możemy użyć „czegoś”, lub „czegoś na czymś”, musimy najpierw to „coś” obejrzeć. Zanim nie klikniemy na obiekt, a bohaterki nie wygłoszą jakiegoś komentarza, nie będą skłonne wykonać niektórych akcji.

Łukasz „Terrag” Znojek

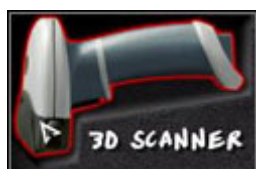
Przybornik CSIA

Teczka z wieloma przydatnymi urządzeniami trafia w nasze posiadanie w rozdziale II. Znajdujemy w niej następujące wyposażenie:



Elektroniczny Mikroskop (Digital Microscope)

Ultra-lekki mikroskop, dający powiększenie obrazu rzędu 100x.



Skaner 3D (3D Scanner)

Cyfrowy skaner sprawdza się idealnie przy skanowaniu powierzchni obiektów. Zastąpił przestarzałe już metody polegające na odlewaniu gipsowych próbek na miejscu zbrodni.



Sprej Uwidoczniający (Revealer Spray)

Substancja chemiczna, po spryskaniu ujawniająca wszelkie zatarte ślady krwi.



Proszek do Odcisków (Fingerprint Powder)

Umożliwia wykrycie odcisków palców niewidocznych gołym okiem.



Elektroniczny Nos (Electronic Nose)

Pobiera próbki substancji gazowych i przygotowuje do analizy.



Napęd Flash (Computer Key)

Pozwala na przeprowadzanie analizy badanych plików. Zawiera zarówno oprogramowanie dekodujące, jak i monitorujące.



Wacik (Sampling Swab)

Sterylna bawełna.



Pęseta (Sampling Tongs)

Sterylna pęseta.



Ekran Przybornika

Wyświetla informacje na temat natury próbki, oraz rezultat przeprowadzonej analizy. Czasami możemy kliknąć na uzyskany wynik aby na przykład odczytać odzyskany plik tekstowy.



Próbki do Analizy

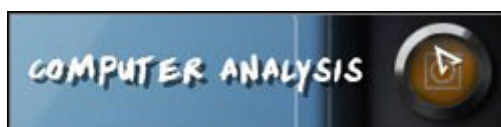
Kolekcjonujemy je w trakcie rozgrywki, używając umieszczonych powyżej narzędzi na obiektach znajdujących się na miejscu zbrodni. Po wybraniu zebranej próbki, możemy użyć przycisków służących do przeprowadzenia analizy, umieszczonych na prawo od ekranu przybornika. Jeśli wyświetlany na ekranie, procentowy rezultat przeprowadzonej analizy nie jest kompletny (100%), oznacza to że konieczne będzie powtórzenie analizy próbki, z wykorzystaniem testu innego typu.

Wyróżniamy trzy różne metody przeprowadzania badań:



Analiza Chemiczna

Procedura polegająca na chemicznej analizie nieznanej substancji, za pomocą serii reagentów służących do zbadania jej natury. Przeprowadzenie testu na włosach czy krwi pozwala precyzyjnie określić informacje takie jak grupę krwi czy płeć.



Analiza Komputerowa

Odzyskuje uszkodzone lub częściowe dane komputerowe. Dostarcza również gruntownych informacji na temat systemu operacyjnego i używanego oprogramowania. W pewnym stopniu możliwe jest również przeprowadzenie korekty cyfrowego strumienia audio.

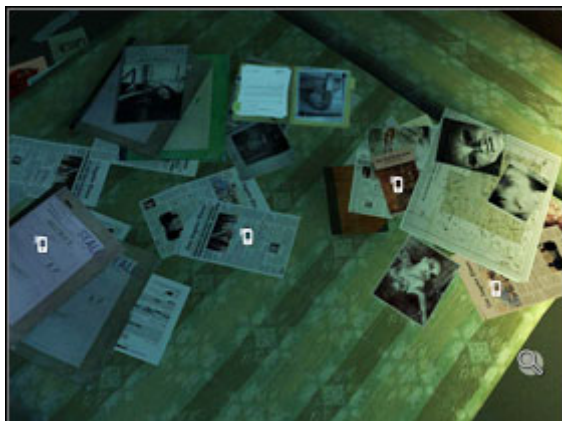


Analiza Bazy Danych

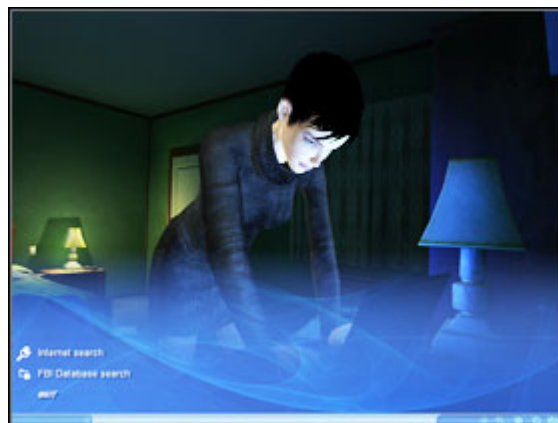
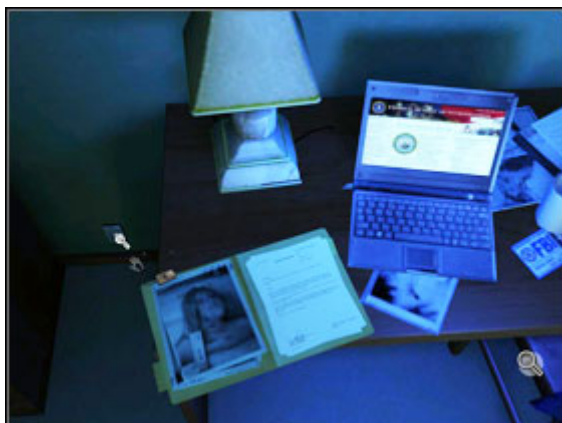
Uruchomienie tej operacji umożliwia porównanie danych (cyfrowa baza odcisków palców, próbek krwi, danych balistycznych itp.) z ograniczoną bazą danych, w celu znalezienia pasujących wzorców.

Opis Przejęcia

P r o l o g - M c P h e r s o n



Na koniec rozmowy z Claire, nasza bohaterka prosi o kody dostępu do bazy FBI. Na łóżku znajdujemy serię dokumentów **#1** których zawartość po przejrzeniu automatycznie trafia prosto do naszego smartphone'a. Po zapoznaniu się z materiałami, przeglądamy wiadomości w telefonie (dostaniemy się do niego z ekranu naszego ekwipunku) i odczytujemy kod, o który prosiliśmy wcześniej Claire – „96Ha)7Mn”. Z szafki przy ścianie **#2** podnosimy **zasilacz do notebooka (transformer with cord)**.



Naprzeciwko łóżka znajdujemy biurko, a na nim laptopa, odłączonego od prądu. Bateria jest na wykończeniu. Używamy **zasilacza do notebooka (transformer with cord)** na gniazdku **#1**. Możemy teraz przejść do widoku ekranu **urządzenia #2**, w którym wyszukamy interesujące nas informacje. Najpierw sprawdzamy wszystko co tylko sprawdzić możemy w „Internecie”, a następnie kartkujemy bazę danych FBI. Rozdział zakończy się, kiedy dotrzemy do **Henry'ego Allena**.

R o z d z i a ł I - P a l o m a



Z **szuflady** komody pod ścianą **#1** wyjmujemy **pilnik do paznokci (nail file)**. Następnie przechodzimy na drugą stronę pokoju i zdejmujemy z telewizora **#2 zardzewiałą antenę (rusty telescopic antenna)**.



Elektroniczna bramka w rogu pokoju **#1** przy podstawie ma panel kontrolny któremu możemy się bliżej przyjrzeć. Przy pierwszym kliknięciu nasza bohaterka wygłosi komentarz odnośnie urządzenia, a kiedy klikniemy drugi raz, będziemy mogli obejrzeć panel z bliska. Pora na użycie **pilnika do paznokci (nail file)**, dzięki któremu odkręcimy cztery śrubki przytrzymujące pokrywę **#2**.