

Testament

Sherlocka Holmesa

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Testament Sherlocka Holmesa

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 Ubisoft
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

| | |
|---|------------|
| Wprowadzenie | 4 |
| Sterowanie | 5 |
| Kradzież w rezydencji markiza Conynghama | 6 |
| Zbadaj wszystkie ślady w pokoju muzycznym markiza | 6 |
| Oceń autentyczność naszyjnika | 15 |
| Zbrodnia w diecezji Knighthbridge | 17 |
| Dokładnie obejrzyj zwłoki biskupa | 17 |
| Zbadaj wszystkie istotne ślady i poszlaki | 20 |
| Pierwsza tabela dedukcyjna (1) | 28 |
| Odkryj sekret księdza | 30 |
| Otwórz tajemniczą skrzynkę | 36 |
| Zbadaj zebrane dowody | 40 |
| Druga tabela dedukcyjna | 45 |
| Zbadaj truciznę | 47 |
| Pierwsza tabela dedukcyjna (2) | 51 |
| Ucieczka z więzienia Westgate | 52 |
| Zobacz się z Hansem Schielmanem | 53 |
| Zdobądź pióro Hansa | 58 |
| Wybaw Brightona z kłopotu | 64 |
| Odblokuj drzwi do sutereny | 67 |
| Uruchom alarm | 70 |
| Jatka w Whitechapel | 75 |
| Wyjaśnij kwestię skalpela | 75 |
| Zweryfikuj zebrane dowody na cmentarzu | 77 |
| Zdobądź więcej informacji o mordercach biskupa | 84 |
| Spenetruj szopę | 90 |
| Odkryj, co bandyci schowali na cmentarzu | 95 |
| Odwiedź Kurtza | 104 |
| Trzecia tabela dedukcyjna (1) | 112 |
| Wykonaj sekcję zwłok | 113 |
| Trzecia tabela dedukcyjna (2) | 119 |
| Dostań się do zamkniętego pomieszczenia | 120 |
| Unieszkodliw strażnika | 128 |
| Kradzież w Kensington Garden | 134 |
| Odnajdź skradzione pranie | 134 |
| Rozejrzyj się w pokoju siostrzeńca biskupa | 141 |
| Wypadek w doku przy Stinging Street | 155 |
| Przedostań się na drugą stronę kanału | 155 |
| Dostań się do budynku i opuść go drugim wyjściem | 163 |
| Przedostań się za bramę | 169 |
| Dostań się do kolejnego budynku | 172 |
| Przejdź na teren fabryki i znajdź Henry'ego | 174 |
| Wizyta w biurze O. Farleya | 179 |
| Pozbądź się sekretarki | 179 |
| Odczytaj treść notatki i dowiedz się, czego ona dotyczy | 184 |
| Odkryj, co zaszło w gabinecie Farleya tuż przed przybyciem detektywów | 192 |
| Czwarta tabela dedukcyjna | 197 |
| Zlokalizuj tajne przejście | 201 |
| Ustal tożsamość tajemniczego gościa Farleya | 205 |

| | |
|---|------------|
| Eksplzja w posiadłości sędziego Becketta _____ | 208 |
| Dostań się do domu sędziego _____ | 208 |
| Otwórz skrytkę lady Beckett _____ | 212 |
| Odkryj, co zapisano po drugiej stronie tablicy _____ | 217 |
| Znajdź skradzione dulki _____ | 219 |
| Zlokalizuj ławkę Jamesa i otwórz szafę _____ | 222 |
| Zgromadź pozostałe pomoce _____ | 230 |
| Rozejrzyj się po gabinecie sędziego _____ | 232 |
| Dostań się do tajnego pokoju sędziego _____ | 235 |
| Otwórz sejf _____ | 243 |
| Kryjówka w Whitechapel _____ | 254 |
| Poszukaj wskazówek naprowadzających na trop Sherlocka _____ | 254 |
| Skompletuj trzy przebrania _____ | 263 |
| Przekonaj Danny _____ | 272 |
| Otwórz walizkę _____ | 274 |
| Pożar w młynie _____ | 285 |
| Porozum się z anarchistami _____ | 285 |
| Rozejrzyj się po poddaszu _____ | 288 |
| Odkryj zawartość schowka w podłodze _____ | 294 |
| Rozwal fałszywą ścianę (1) _____ | 302 |
| Znajdź brakującą zębatkę _____ | 305 |
| Rozwal fałszywą ścianę (2) _____ | 312 |
| Spotkanie w kanałach _____ | 315 |
| Dostań się na drugą stronę kanału _____ | 316 |
| Zejdź w głąb kanału _____ | 324 |
| Finał w opuszczonym lunaparku _____ | 333 |
| Uruchom kolejkę linową _____ | 333 |
| Dowiedz się, co odbywa się w magazynie _____ | 341 |
| Dostań się na teren lunaparku _____ | 348 |
| Otwórz tajną skrytkę właściciela strzelnicy _____ | 351 |
| Pozbądź się pierwszego strażnika _____ | 361 |
| Unieszkodliw drugiego strażnika _____ | 370 |
| Zlokalizuj anarchistów _____ | 380 |
| Wyeliminuj księcia Woodville'a _____ | 383 |
| Wywab anarchistów z przyczepy _____ | 390 |
| Odkryj cele planowanych zamachów _____ | 395 |
| Dostań się do Nawiedzonego Domu _____ | 402 |
| Dostań się do warsztatu anarchistów _____ | 407 |
| Zrób bombę _____ | 416 |
| Zlokalizuj miejsca ukrycia bomb _____ | 425 |
| Otwórz gablotę z bronią _____ | 428 |
| Dostań się na drugą stronę galerii _____ | 433 |
| Skontaktuj się ze Scotland Yardem _____ | 444 |
| Rozwiąż kwestię bomb _____ | 446 |
| Zlikwiduj zbiornik w fabryce _____ | 449 |
| Osiągnięcia _____ | 454 |

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

Poradnik do gry *Testament Sherlocka Holmesa* zawiera wskazówki przydatne podczas zabawy w szóstą już część tej kapitalnej detektywistycznej serii. To dokładna i bogato ilustrowana solucja, która przeprowadzi Cię przez wszystkie kolejne wydarzenia opowiedanej przez ten tytuł historii.







By wykorzystać dany przedmiot poza ekwipunkiem, trzeba go najpierw uaktywnić, to jest kliknąć na nim w inwentarza, tak by po wyjściu z niego owa rzecz była widoczna w prawym górnym rogu ekranu, i dopiero wtedy kliknąć symbolem dłoni na obiekcie zewnętrznym lub dymkiem na osobie, której chce się ów przedmiot wręczyć.

Wszystkie znajdzki, jakie powinny trafić do ekwipunku, wyróżnione są w tekście kolorem **czzerwonym**, dokumenty – **niebieskim**, osiągnięcia – **pomarańczowym**, a rozwiązania zagadek i ważne informacje – **pogrubieniem**.

Katarzyna „Kayleigh” Michałowska (www.gry-online.pl)

Sterowanie

Sterowanie dla trybu „wskaż i kliknij”

| | |
|---|---|
| kursor w kształcie fajki | przemieszczenie się we wskazane miejsce |
| ślady stóp | przejdźcie do kolejnej lokacji lub zmiana ujęcia kamery w obrębie tej samej lokacji |
| lupka | obejrzyj (niezbadane jeszcze ślady symbolizuje lupa niebieska, zbadane – zielona) |
| dłoń | weź, otwórz, użyj, przywołanie minigierki lub zbliżenia |
| trybiki | możliwość połączenie dwóch przedmiotów |
| dymek | rozmowa |
|  | (dwuklik LPM) bieg postaci |
|  | przywołanie lub schowanie paska w dole ekranu, na którym znajdują się (od lewej) ekwipunek, dialogi, dokumenty, tabela dedukcyjna, wybór kierowanego bohatera (tylko w jednym rozdziale), osiągnięcia, mapa Londynu |
|  | (ruch kółkiem myszy w przód/tył) zmiana aktywnego przedmiotu w ekwipunku |
|  | szósty zmysł Holmesa, czyli ujawnianie hotspotów |
|  | zmiana perspektywy („wskaż i kliknij”, TPP, FPP) |
|  | przejdźcie do głównego menu, pomijanie filmików i dialogów (to ostatnie można też robić LPM) |

Kradzież w rezydencji markiza Conynghama

Ten rozdział stanowi samouczek, w którym gra pokazuje sposób sterowania bohaterem i możliwe interakcje z otoczeniem. By rozgrywka posuwała się naprzód, wypełniaj polecenia pojawiające się z prawej strony ekranu. Aby przywołać tryb „wskaz i kliknij”, dwukrotnie wciśnij na klawiaturze klawisz R.

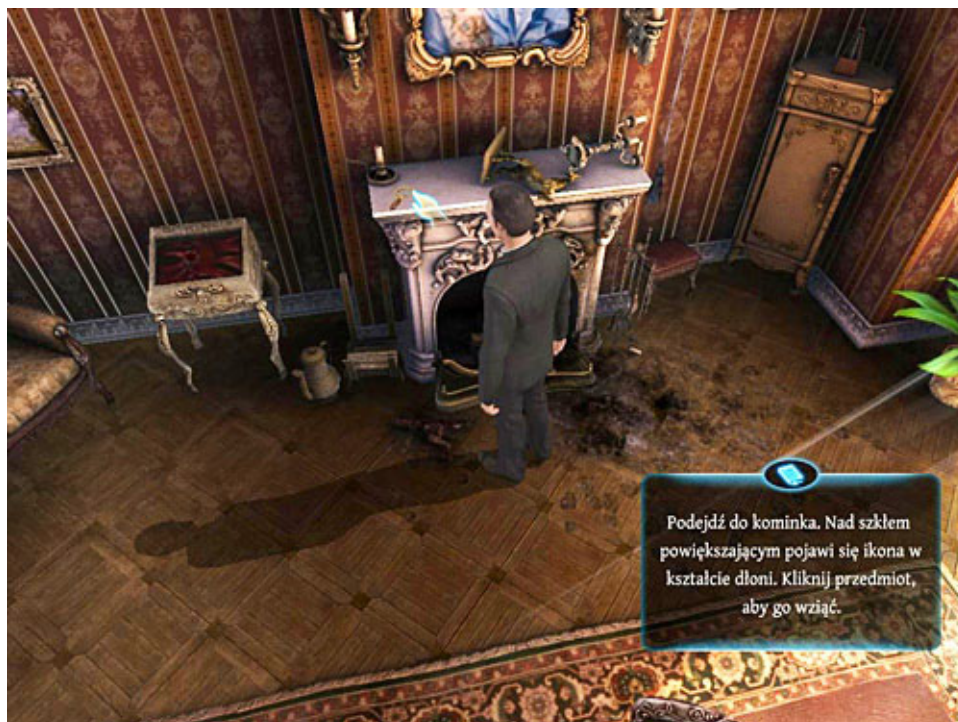
Z b a d a j w s z y s t k i e ś l a d y w p o k o j u
m u z y c z n y m m a r k i z a



Przyjrzyj się (ikonka lupy) rozbitej gablotce (na lewo od kominka). Przejdź tam, klikając symbolem fajki w pożądanym kierunku albo na prowadzących tam śladach stóp.



Podejdź do okna (na prawo od kominka) i zauważ ślad na szybie, sprawdź też zamknięcie w dole okna.



Teraz zbliż się do kominka i weź (ikonka dłoni) leżące z jego lewej strony **szkło powiększające**. Przejrzyj zawartość ekwipunku, wcisnąwszy prawy przycisk myszki. W tej chwili oprócz lupy Sherlock ma w nim jeszcze **zapałki** i **scyzoryk**. Kliknij przegródkę z lupką, by aktywować ten przedmiot (ramki staną się niebieskie). Wciśnij PPM, by wyjść z ekwipunku.