

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.

[Kup książkę](#)

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 suterenu	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 „wskaż i kliknij”, dwukrotnie wciśnij na klawiaturze klawisz R.

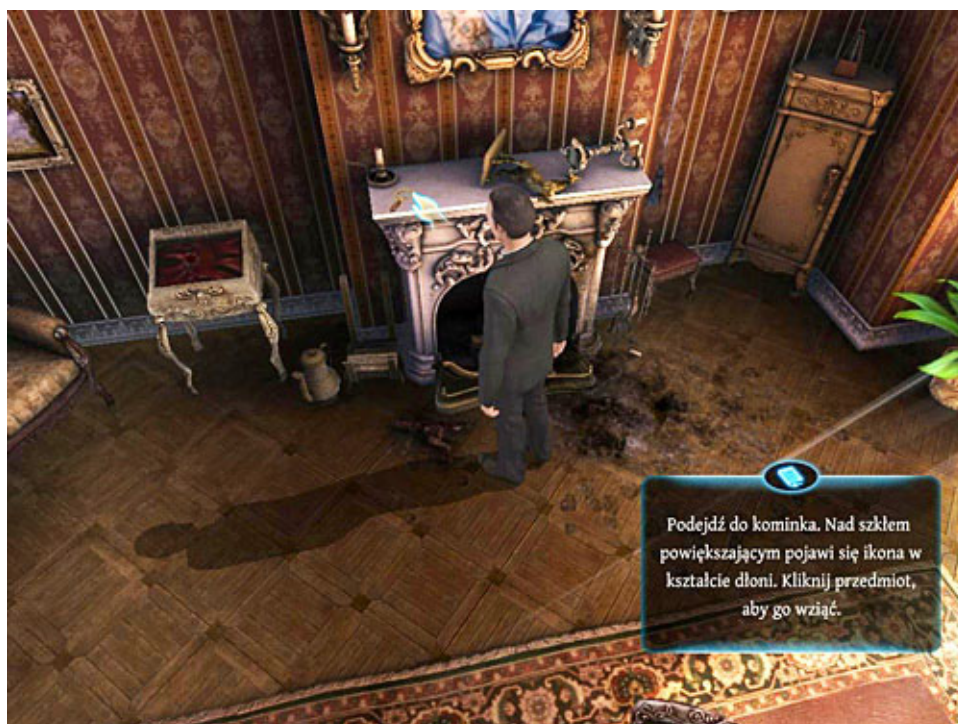
**Z b a d a j w s z y s t k i e ś l a d y w p o k o j u
m u z y c z n y m m a r k i z a**



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 przegrodkę z lupką, by aktywować ten przedmiot (ramki staną się niebieskie). Wciśnij PPM, by wyjść z ekwipunku.