

Art of Murder:

Karty Przeznaczenia

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Art of Murder: Karty Przeznaczenia

autor: Katarzyna „Kayleigh” Michałowska

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent CITY interactive, Wydawca CITY 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

Wprowadzenie	3
Opis przejścia	4
19 października 2009	4
Mieszkanie Nicole – Jersey City	4
Blake Avenue, Nowy Jork	8
20 października 2009	21
Biuro terenowe FBI – Bronx, Nowy Jork	21
Lunapark – New Jersey	34
Elektrownia – New Jersey	44
21 października 2009	51
Biuro terenowe FBI – Bronx, Nowy Jork	51
22 października 2009	60
Detalion, Luizjana	60
Chatka na bagnach – Luizjana	63
23 października 2009	74
Biuro terenowe FBI – Bronx, Nowy Jork	74
24 października 2009	77
Norwitch, Maine	77
Fort – Maine	88

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 *Art of Murder: Karty Przeznaczenia* przeprowadzi Cię przez trzecią już odsłonę przygód sympatycznej agentki FBI Nicole Bonnet. Nowością w tej części jest ukryty ekwipunek, pojawia się on dopiero po najechaniu kursorem w dół ekranu. Z jego prawej strony znajdują się: telefon komórkowy bohaterki (który zawiera takie opcje jak: Kontakty, Dialogi, Dokumenty i Dziennik), system podpowiedzi (znak zapytania) oraz przejście do menu. Przedmioty w inwentarzu można oglądać w powiększeniu i obracać je (przeciągając LPM lub strzałkami z boków zbliżenia), co polecam robić, często bowiem z ich tylnej strony znajdują się dodatkowe elementy czy wskazówki. Łączenie znajdziek odbywa się w ustalonej kolejności, toteż jeśli kliknięcie jednym przedmiotem na drugi nie przynosi efektu, warto spróbować wariantu odwrotnego. Rzeczy, które powinny trafić do ekwipunku oznaczone są kolorem **czzerwonym**, a rozwiązania zagadek **pogrubieniem**. W grze występują zręcznościówki, parę razy można też zginać, na szczęście program dokonuje automatycznego zapisu, wspominam też o tym w poradniku. Cursor tradycyjnie ma kształt myszki komputerowej, a po jego bokach ikonkami zaznaczone są akcje, jakie można wykonać danym klawiszem (oko, ręka czy strzałki symbolizujące obrót). Podwójny klik (LPM) przyspiesza bohaterkę, pojedynczy przewija dialogi, a klawisz „Esc” filmiki. Lupka oznacza przybliżenie widoku, złote kółko ze strzałką – zmianę lokacji.

Katarzyna „Kayleigh” Michałowska

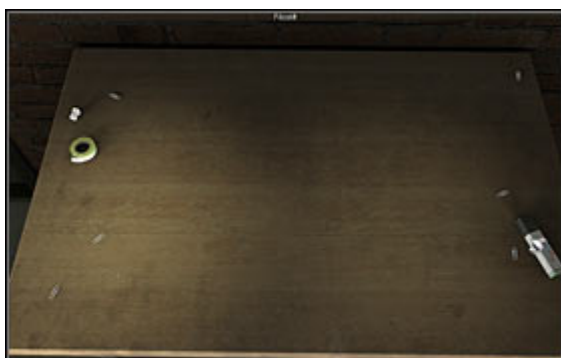
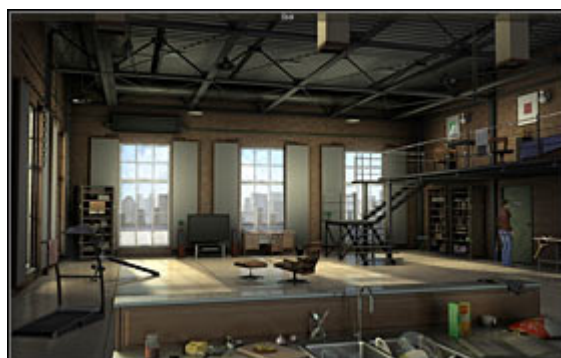
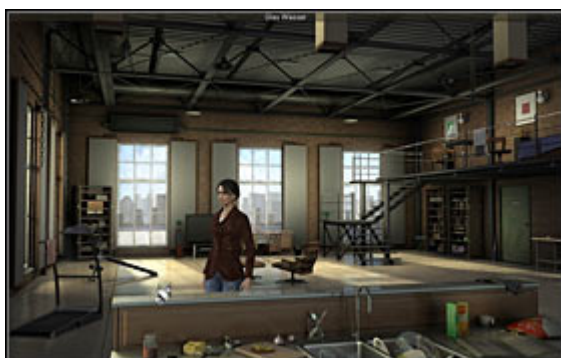
Opis przejścia

1 9 p a ź d z i e r n i k a 2 0 0 9

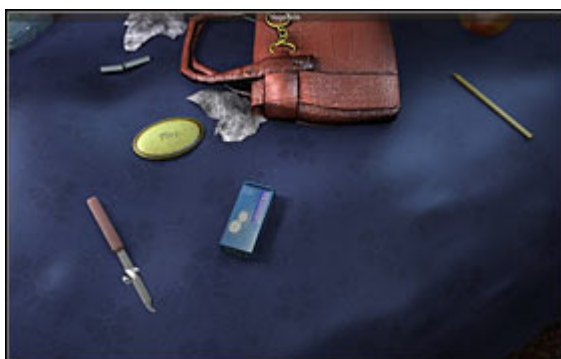
Mieszkanie Nicole – Jersey City



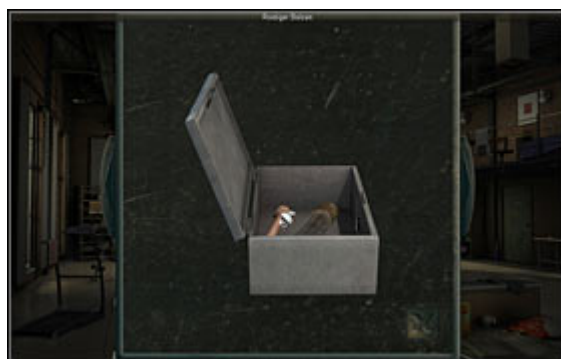
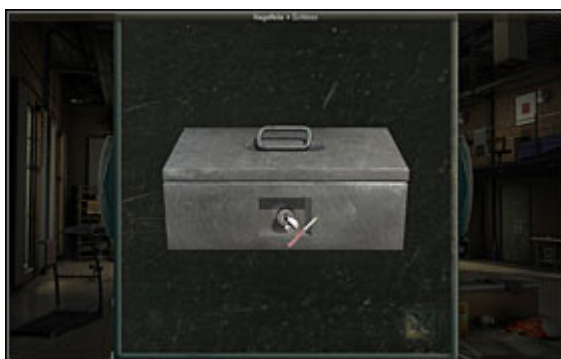
Po rozmowie z Ruth przyjrzyj się biurku (zbliżenie), przy którym stoi Nicole. Zabierz dopiero co otrzymaną **przesyłkę** i zielony notesik z samoprzylepnymi **karteczkami**. Otwórz szufladę sprytnie zainstalowaną z boku krzesła. Wyjmij z niej **plan miasta**.



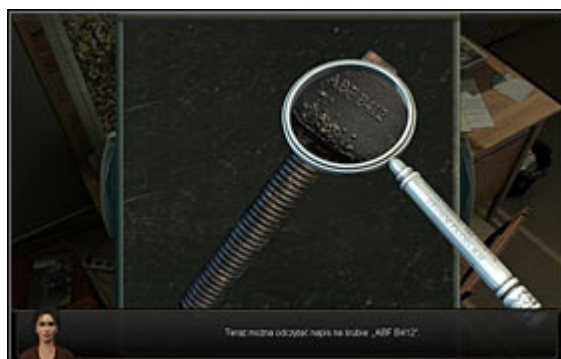
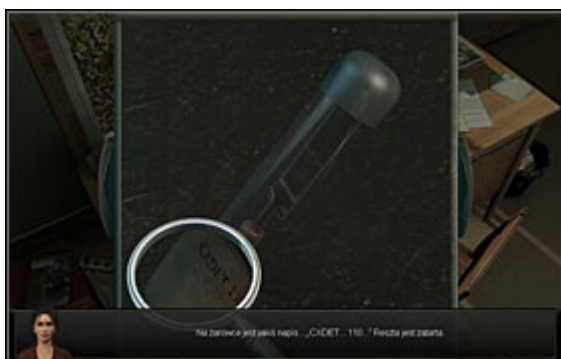
Przejdź do blatu kuchennego (w dół ekranu). Stoi tam **szklanka wody** (po lewej), którą również zgarnij. Teraz skieruj się do drzwi po prawej. Ze stołu obok nich zabierz **pisak** (po prawej). Wyjdź na korytarz. W przedpokoju rzuć okiem na stolik po lewej (zbliżenie). Weź leżący na nim **nóż do papieru**, zwiń także **kocią karmę** stojącą pod wiertarką (po prawej).



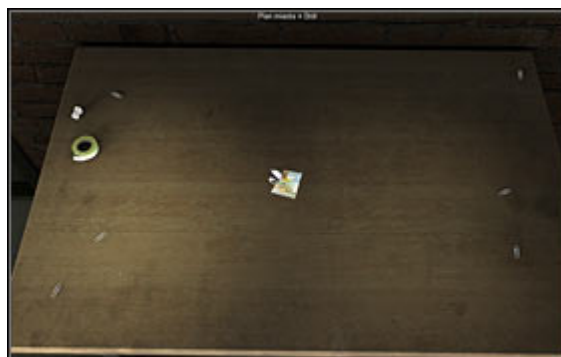
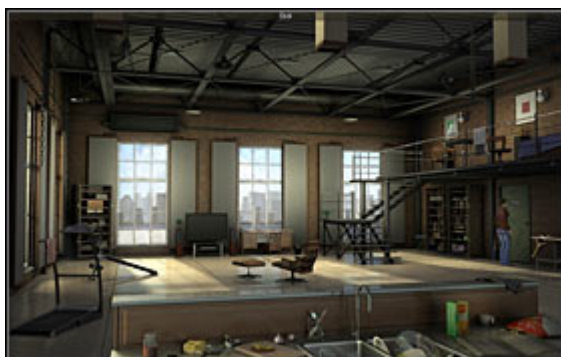
Wróć do pokoju i po schodkach wdrap się na antresolę, gdzie mieści się sypialnia Nicole. Do stojącej obok łóżka kociej miski nasyp karmy. Przyjrzyj się rozsypanej na kołdrze zawartości torebki (zbliżenie) i zabierz **pilniczek do paznokci** oraz **pudełeczko** z Alkazetzer. Z kasetki na regale po prawej wyjmij **lupe**.



Zejdź do salonu i podejdź do biurka (zbliżenie). Pilnikiem albo nożem do papieru potraktuj (w ekwipunku) otrzymaną przesyłkę. Okaże się, że była w niej: metalowa **skrzyneczka** zamknięta na zamek, do którego brak kluczyka oraz **gazeta** z artykułem o Nicole. Zbadaj też samo **opakowanie** paczki (PPM w ekwipunku), na którym narysowano jakiś dziwny znak. Pilnikiem otwórz zamek skrzynki (w zbliżeniu w ekwipunku). Przeciągając LPM (lub klikając strzałki po bokach zbliżenia), obróć skrzynkę tak, by można było zobaczyć jej zawartość. Wyciągnij z niej **zardzewiałą śrubę** i wąską **żarówkę**. Każdą z nich obejrzyj w zbliżeniu, obracając je, aż Nicole stwierdzi, że dostrzega na nich jakieś napisy.



Przyjrzyj się im zatem przez lupę, a dziewczyna odczyta znajdujące się na nich oznaczenia. W przypadku żarówki jest to: CXDET110, ze śrubą sprawa ma się o tyle gorzej, że jest ona zardzewiała. Trzeba ją najpierw oczyścić, by można było zobaczyć napis. W tym celu rozpakuj opakowanie Alkazetzer (w ekwipunku kliknij je LPM) i znalezione w nim dwie **tabletki** wrzuć do szklanki wody. Do musującej wody wsadź śrubę i po chwili wyjmij ją (kliknij LPM szklankę na pasku), po czym poddaj ponownemu badaniu przez lupę. Nicole odczyta symbol: ABF B412. Skorzystaj teraz z aparatu telefonicznego na biurku (po lewej). Nicole zadzwoni do Wanga, kolegi z pracy i poda mu oba symbole. Po skończonej rozmowie kliknij biurko (zbliżenie) i chwilę zaczekaj, a za moment technik oddzwoni (jeśli nie masz w ekwipunku zielonych samoprzylepnych karteczek z biurka i pisaka ze stołu przy drzwiach – zaopatrz się w nie). Wang wymieni szereg miejsc, w których mogły mieć zastosowanie tak stare przedmioty, jak te otrzymane w przesyłce. Nicole zanotuje adresy na samoprzylepnych karteczkach.



Po skończonej rozmowie podejdź do usytuowanego przy drzwiach po prawej stołu (zbliżenie). Rozłóż na nim plan miasta i przyjrzyj się (w ekwipunku) karteczkom z adresami. Musisz we właściwych miejscach nalepić je na mapkę.



Dreamland Cinema (1) na Staten Island (u dołu po lewej), London Theater (2) na Manhattanie (w centrum), Armory Road (3) na Brooklynie (u dołu pośrodku), Peru Road (4) na Bronksie (u góry po prawej), Blake Avenue (5) na Queensie (u dołu po prawej, tuż za poprzednią karteczką). Ustaliwszy miejsce dalszych badań, wyjdź na korytarz i opuść mieszkanie.