

Art of Murder:

Klątwa Lalkarza

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Art of Murder: Klątwa Lalkarza

autor: Katarzyna „Kayleigh” Michałowska

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent, Wydawca i 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

Wstęp	3
Opis przejścia	4
Francja, Paryż, 15-17 kwietnia 2008 r.	4
Hiszpania, Azarra, 18 kwietnia 2008 r.	37
Francja, Marsylia, 19 kwietnia 2008 r.	48
Kuba, Hawana, 20 kwietnia 2008 r.	56
Kuba, Posiadłość Montoute, 21 kwietnia 2008 r.	64
Francja, Marsylia, 22 kwietnia 2008 r.	71
Francja, Paryż, 23 kwietnia 2008 r.	72

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

Agentka FBI Nicole Bonnet prowadzi śledztwo w sprawie Lalkarza, seryjnego mordercy, który w okresie od sierpnia do grudnia 2007 działał na terenie Stanów Zjednoczonych. Ofiary swe zabijał w specyficzny sposób i pozował na wzór marionetek, pozostawiając przy każdej wizytówkę w postaci kukiełki ubranej w strój z czasów Rewolucji Francuskiej. Kiedy wydaje się, że Lalkarz zaniechał już swej działalności, do podobnego morderstwa dochodzi w Paryżu. Nasza agentka udaje się tam, sprawdzić, czy rzeczywiście ma do czynienia z kolejną ofiarą poszukiwanego przez nią psychopaty, czy też ktoś postanowił się pod niego podszyć...

W drugiej części przygód Nicole (podobnie jak i w pierwszej) funkcjonuje system podpowiedzi: lupka z prawej strony paska w dole ekranu – pokazująca wszystkie aktywne obiekty i wyjścia z danej lokacji. Pewne wskazówki można też uzyskać, kiedy próbuje się przedwcześnie opuścić dane pomieszczenie czy odjechać aktualnym środkiem lokomocji.

Na kursorze w kształcie myszki wyraźnie widać, jaką akcję możemy wykonać, czy tylko obejrzeć dany przedmiot (oko z prawej strony myszy, czyli klik PPM), czy też użyć go lub zabrać (dłoń z lewej strony myszy, czyli klik LPM). Gromadzone znajdźki lądują w ekwipunku (wyróżnione w tekście kolorem **czerwonym**), klikając na nie PPM, otrzymujemy zbliżenie i niekiedy dodatkową informację, klikając LPM – wyjmujemy je z inwentarza, a niekiedy otwieramy, rozkładamy na części czy wyciągamy coś, co było w nich schowane.

Tym razem Nicole dysponuje aparatem fotograficznym, którego używa dość często, przynajmniej w kilku pierwszych rozdziałach zabawy, natomiast mimo posiadania komórki – nie korzysta z niej w ogóle.

Agentka prowadzi także notatnik, w którym znajdują się wszystkie odbyte dialogi, krótki opis zdarzeń z każdego dnia przygody oraz akta każdej z amerykańskich zbrodni Lalkarza (które miały miejsce przed rozpoczęciem opowieści) i psychologiczny portret mordercy.

Wszystkie te akcesoria, podobnie jak ekwipunek, umiejscowione są na pasku w dole ekranu.

Dwukrotne kliknięcie LPM zmusi bohaterkę do biegu, pojedyncze przewinie dialogi, wciśnięcie Esc pominie scenki przerywnikowe, by wyjść z powiększenia przedmiotu w ekwipunku, trzeba kliknąć dowolnym przyciskiem myszy obok tegoż zbliżenia.

Który z tajemniczych mężczyzn, jakich Nicole pozna podczas kilku dni podróży po Europie, jest psychopatycznym mordercą... Jack Dupree, Louis Carnot czy Marc Taine? A może żaden z nich...?

Katarzyna „Kayleigh” Michałowska

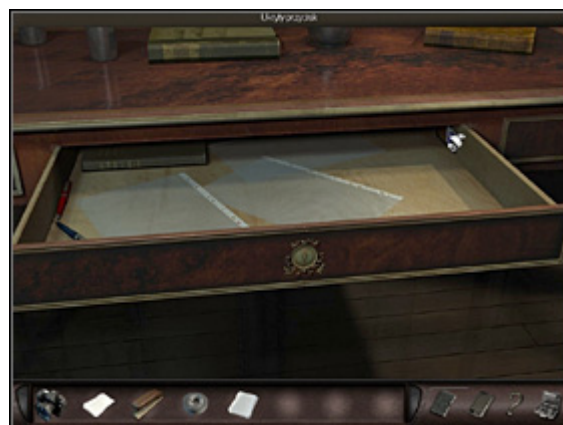
Opis przejścia

Francja, Paryż, 15 - 17 kwietnia 2008 r.

Sala baletowa



Na miejscu zbrodni Nicole zastaje Pety`ego – komisarza francuskiej policji. Mężczyzna nie jest skory do współpracy (zagadnij go), przeciwnie – wyraźnie daje do zrozumienia, że nie zamierza jej niczego ułatwiać. Po skończonej rozmowie wychodzi, a agentka Bonnet może spokojnie rozejrzeć się po sali.



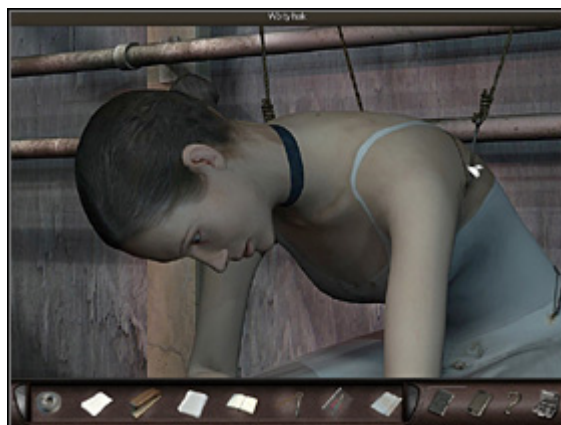
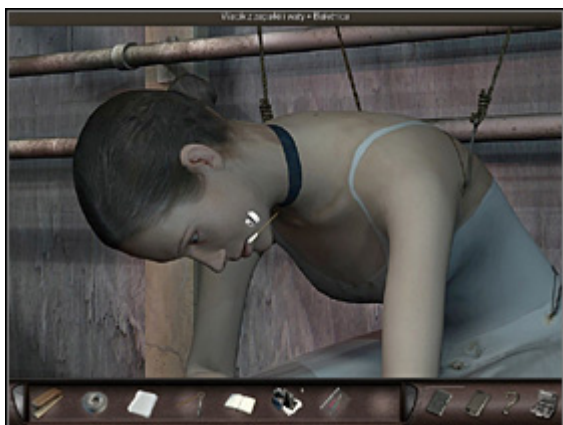
Na początek podchodzi do stolika po lewej i otwiera jego środkową szufladę (zbliżenie). Wyjmuje z niej: czyste **kartki papieru**, **ciężki zszywacz do papieru**, rolkę **taśmy klejącej** i **plastikowe koszulki na dokumenty**. Po zabraniu tych ostatnich wewnątrz szuflady (po prawej) ujawnia się przycisk.



Nacisnąwszy go, Nicole odblokowuje sąsiednią szufladę (prawą). Oczywiście otwiera ją i znajduje w niej: stare **pudełko zapalek**, **narzędzie do fajki**, paczkę **waty** i **spis osób wynajmujących salę**. Ten ostatni fotografuje posiadanym aparatem (w ekwipunku).



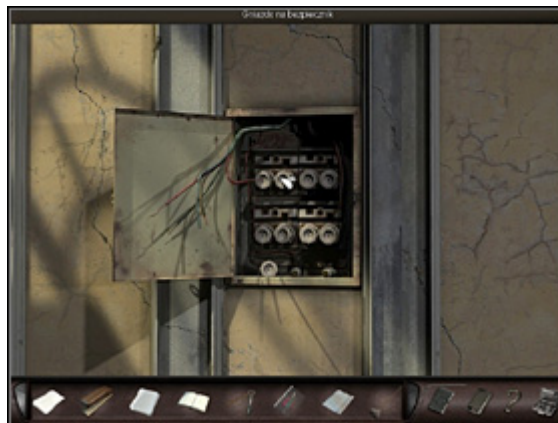
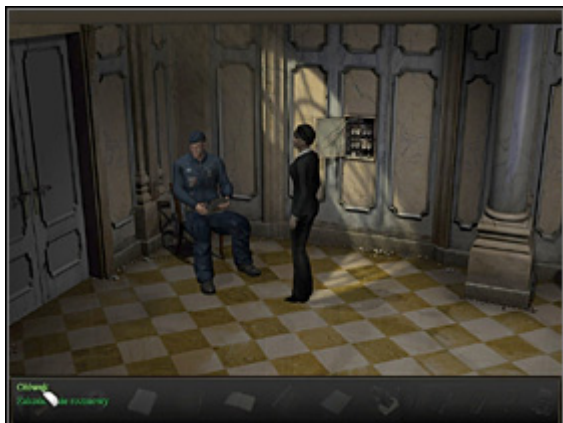
Z owymi znaleziskami powraca do centralnej części sali i decyduje się obejrzeć ofiarę (po prawej). Robi jej dwa zdjęcia, po czym przygląda się leżącej u jej stóp **laleczce**. Nie może podnieść jej gołymi rękoma, toteż czyni to poprzez plastikową koszulkę zabraną z szuflady. Jej uwadze nie uchodzą też stłuczone lustra na tle których upozowana została ofiara.



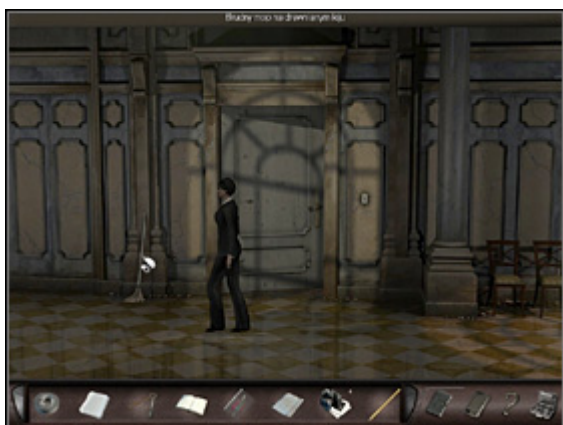
Następnie Nicole bada dokładniej martwą kobietę (zbliżenie). Wokół jej ust zauważa jakieś kryształki, ale nie ma przy sobie narzędzi potrzebnych do pobrania próbki. Konstruuje więc **wacik** z zapalki i waty, którym zdejmuje z twarzy ofiary odrobinę owej substancji. I zabezpiecza wacik, wkładając go do plastikowej koszulki. Rzuca jeszcze okiem na hak wbity w ciało dziewczyny w okolicy pachy i na tym kończy oględziny zwłok.



Teraz Nicole kieruje się ku środkowemu oknu, na którym (zbliżenie) dostrzega odciski czyichś palców, które fotografuje. Jej uwagę zwraca otwarte skrzydło okna (powyżej), na którym widnieje jakiś znak. Ponieważ jednak okno cały czas się kołysze, agentka nie może mu się dobrze przyjrzeć.



W tej sytuacji opuszcza salę i w korytarzu podchodzi do czekającego na koronera policjanta. Zapytuje go o **ołówkę**, a otrzymawszy go, przygląda się usytuowanej w ścianie obok skrzynce z bezpiecznikami (zbliżenie), z której wystaje pęk wydartych kabli – już wiadomo, czemu w sali baletowej jest tak ciemno. W tej sprawie Nicole zagaduje policjanta ponownie, po czym wraca do sali.



Pod jej drzwiami zauważa brudny **mop na drewnianym kiju** (po lewej), który również uznaje za przydatny. W sali maszeruje pod okno, gdzie postanawia chałupniczym sposobem zdjąć z szyby odciski palców. W tym celu rozgniata ołówkę ciężkim zszywaczem do papieru. Pozyskany w ten sposób rysik przesypuje na kartkę papieru, którą następnie przytyka do odcisków na oknie. Teraz przy pomocy taśmy klejącej pobiera z okna pokryte grafitem **odciski**, a na koniec przekleja je z taśmą na kartkę papieru.