

Art of Murder: Sztuka Zbrodni

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Art of Murder: Sztuka Zbrodni

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

Wstęp	3
Opis przejścia	5
Dzień 1	5
Dzień 2	16
Dzień 3	34
Dzień 4	41
Dzień 5	47
Dzień 6	52
Dzień 8	56
Dzień 10	63

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

Witaj Nicole Bonett, młoda i pełna zapału agentko FBI. Masz za sobą prawdziwie traumatyczny chrzest bojowy – ledwie wczoraj byłaś świadkiem zabójstwa kolegi z pracy. Jeszcze nie wiesz, że w spadku po nim odziedziczyłaś jego dotychczasowego partnera oraz śledztwo, które prowadził i które zawiedzie Cię do miejsc i ludzi, jakich może nigdy nie spodziewałaś się poznać...

Rozmawiając z każdą z napotkanych osób, inicjuj dialog kilkakrotnie (aż wypowiedzi zaczną się powtarzać). W prawie każdym wypadku tematy, które masz do przedyskutowania z daną postacią, nie kończą się na jednorazowym kliknięciu w dymek. Czasem do rozpoczęcia pogawędki trzeba też interlokutorowi wręczyć czy pokazać konkretny przedmiot.

Pomiędzy rozrzuconymi po mieście lokacjami poruszasz się za pośrednictwem leżącej w Twym samochodzie mapki. Kliknięcie w aktualnie dostępny na niej obrazek, przeniesie Cię w to konkretne miejsce. Gra jest liniowa, toteż wszedłszy już do jakiejś lokacji, nie opuścisz jej, dopóki nie zrobisz w jej obrębie wszystkiego, co konieczne. A jeśli nawet (w paru wypadkach) uda Ci się wrócić do samochodu, na mapce będzie i tak aktywne tylko to miejsce, w którym się właśnie znajdujesz.

Ekwipunek mieści się na pasku w dole ekranu. Ulokowane w nim przedmioty zawsze najpierw klikaj PPM – możesz uzyskać o nich w ten sposób dodatkowe informacje, a czasem nawet odpowiedź do rozwiązania zagadki. Klikaj je także LPM i choć w większości wypadków po prostu je w ten sposób wyjmiesz, w paru innych uda Ci się zdziałać z nimi coś dodatkowego, np. otworzyć lub rozebrać na części. Pamiętaj też, że niekiedy istotne jest, który przedmiot łączysz z którym, tak więc to, że szpula nie zadziała z mikrofilmem, nie oznacza, że mikrofilm nie zadziała ze szpulą. Gra jest raczej logiczna, zatem nie wykonujesz tu czynności bezsensownych, choć może nie wszystkie polecałabym sprawdzać w realu.

Na prawo od inwentarza widnieją trzy ikonki. Pierwsza to Twój PDA, z którego będziesz dość często korzystać: wykonywać telefony, odczytywać smsy, robić zdjęcia. Następna to znany chociażby z *Tunguskiej* system odpowiedzi. Po kliknięciu na rysunek owej lupki identyczne lupki ujrzysz na obiektach, z którymi należy coś zdziałać. Wyświetlą się też kursory w kształcie strzałek, wskazujące

przejścia do kolejnych lokacji. Ostatnia ikonka to wejście do menu. Masz nieograniczoną liczbę save'ów.

Aktywne przedmioty rozpoznasz po pojawiającym się na nich kursorze w kształcie myszki komputerowej. To, którym klawiszem należy kliknąć, zaznaczone jest z odpowiedniej strony gryzonia (bardzo często z obu). Zdarza się, że dany obiekt jest teoretycznie aktywny, to znaczy – możesz coś z nim zrobić, ale niekoniecznie w tej chwili. Wszystkie przejścia do kolejnych miejscówek czy wejścia do minilokacji wyróżnione są półokrągłym kursorem ze strzałką.

W grze można zginąć, toteż program w sytuacjach potencjalnie niebezpiecznych robi automatyczne save'y. Ostrzeżenia przed takimi właśnie momentami znajdziesz też w treści poradnika. Wyjawszy czasówkę z krzesłem wszystkie określenia typu: w prawo, lewo, w górę, w dół, na wprost – odnoszą się do widoku na ekranie, a nie do usytuowania obiektów względem bohaterki.

Do dzieła, Nicole! Czeką Cię Twoja pierwsza akcja w terenie, a potem... hmm... sama zobacz.

Opis przejścia

Dzień 1

Biuro FBI



Jesteś w gabinecie swego szefa Chasera. Porozmawiaj z nim na temat śmierci Jamesa. Zostaniesz poinformowana, że odtąd Twoim partnerem będzie Nick, mężczyzna jak na razie nieuchwytny i niechętny pracy biurowej. Otrzymasz polecenie napisania raportu z zajścia, jakie miało miejsce poprzedniego dnia. A skoro obiecałeś dostarczyć go za moment, bierz się do roboty. Ledwie opuścisz gabinet (drzwiami po lewej), zaczeprzysz pracującą przy swoim biurku Ruth, czyli sekretarkę Chasera. Pogawędzisz z nią chwilę, jednak nie za długo, gdyż - rzecz jasna - obowiązki wzywają.



Przejdź w głąb pomieszczenia (kursor kierunkowy w dolnym prawym rogu) i podejdź do swojego biurka (pierwsze po prawej). Kliknij klawiaturę komputera (3x), a natychmiast wpadniesz na genialną myśl, żeby zadzwonić do Nicka, zanim dokończysz raport. Jednak telefon biurowy jest nieczynny, jesteście świeżo po przeprowadzce i linie nie zostały jeszcze podłączone. Musisz skorzystać ze swojego PDA, a najpierw musisz poznać numer telefonu swego nowego partnera. Podejdź zatem do tablicy korkowej wiszącej na samym końcu biura. Wystarczy, że rzucisz na nią okiem, a wypisane na karteczkach numery szefa i Ruth oraz właśnie Nicka automatycznie znajdą się w Twojej książce telefonicznej.



Teraz wyjmij PDA (pierwsza z ikonek po prawej na pasku w dole ekranu) i wybierz na nim ostatnią z szeregu widocznych po prawej ikonkę, czyli książkę telefoniczną. (Telefonować możesz w dwojaki sposób: albo poprzez górną ikonkę, czyli telefon, wystukując na klawiaturze numeryczną, która pojawi się na ekranie, interesujący Cię numer - w razie pomyłki kasuj cyfry klawiszem ze strzałką - i klikając słuchawkę, widoczną w prawym dolnym rogu owej klawiatury, albo po prostu klikając w zarejestrowany w spisie telefonów numer danej osoby. Warto tu zaznaczyć, że wszystkie numery telefoniczne w grze generowane są losowo). Niestety, Nick nie odbiera...

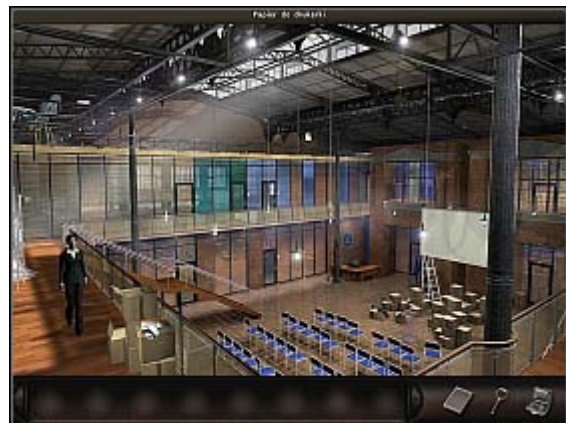
Podejdź do Ruth (kursor kierunkowy na jej biurku) i poinformuj ją o swoim problemie. Dowiesz się, że numer Nicka z tablicy jest nieaktualny i że kobieta zaraz prześle Ci ten właściwy na komputer.



Wracaj zatem do biurka, kliknij klawiaturę i obejrzyj widoczną na ekranie monitora fotkę z numerem. Oczywiście odnajdziesz go w książce telefonicznej PDA. Ponów więc manewr z telefonowaniem do pana nieobecnego. Tym razem pojawi się okazja nagrania mu się na sekretarkę, co też i uczynisz. Przekazawszy Nickowi ostatnie słowa Jamesa, doczekasz się natychmiast smsa (treść wyświetli się na ekranie otwartego PDA). Twój nowy partner poprosi Cię o cierpliwość. Odczytawszy wiadomość, wyłącz PDA przyciskiem po prawej.



Nic już nie stoi na przeszkodzie, by napisać ów nieszczęsny raport (kliknij klawiaturę), który za moment pojawi się na ekranie monitora. Powinnaś go teraz wydrukować (kliknij monitor), ale... Zbliź się do drukarki stojącej na biurku Ruth (po prawej). Otwórz szufladę urządzenia (u dołu), przekonasz się, że brak papieru. A zatem trzeba go poszukać. Nagabnięta w tej sprawie sekretarka odeśle Cię do magazynu. To drzwi na końcu pomieszczenia, na prawo od tablicy. Znajdziesz tam kilka (niepotrzebnych Ci w tej chwili) przedmiotów, jednak żaden z nich nie jest papierem do drukarki.



Opuść więc biuro drzwiami prowadzącymi na antresolę (na lewo od tablicy ogłoszeń). Znalazłszy się na zewnątrz, skieruj się w lewo, a następnie przed siebie (w dół ekranu). Tu przy balustradzie odnajdziesz stertę pudeł, na szczycie których leży ryza papieru. Zabierz ją i wracaj do biura.