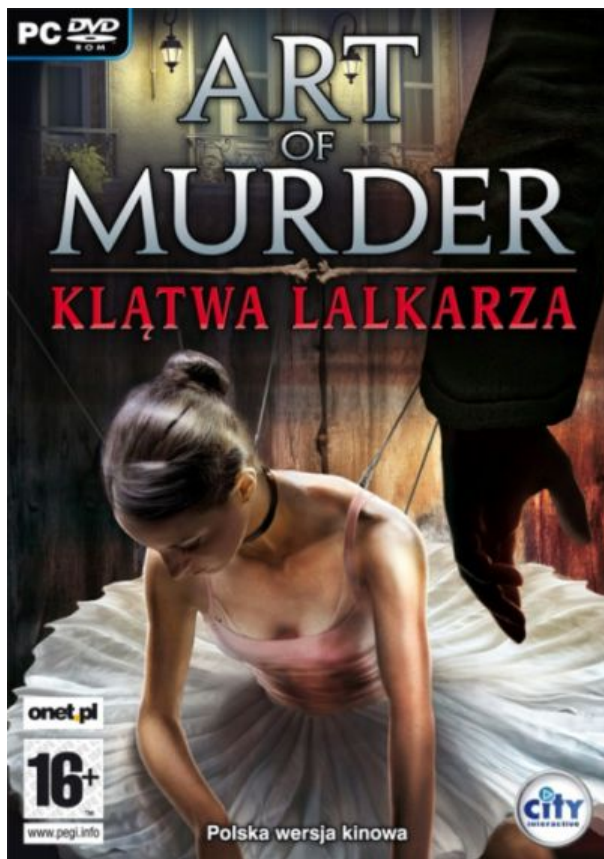


PC Art of Murder: Klątwa Lalkarza



Cena : 25,01 zł

Nr katalogowy : **1118**

Stan magazynowy : **niski**

Średnia ocena : **brak recenzji**

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 kukielki 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...?