

# Martin Mystere: Operation Dorian Gray

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Martin Mystere**

## **Operation Dorian Gray**

**autor: Katarzyna „kassiopeстка” Pestka**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

## SPIS TREŚCI

<b>Wstęp</b>	<b>3</b>
<b>Opis przejścia</b>	<b>4</b>
<b>AKT 1</b>	<b>4</b>
<b>AKT 2</b>	<b>10</b>
<b>AKT 3</b>	<b>17</b>
<b>AKT 4</b>	<b>22</b>
<b>AKT 5</b>	<b>30</b>
<b>AKT 6</b>	<b>34</b>
<b>AKT 7</b>	<b>39</b>
<b>AKT 8</b>	<b>42</b>

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](http://www.gry-online.pl)



## Wstęp

Profesor Martin Mystere – detektyw współpracujący z nowojorską policją, szczególnie przy sprawach dotyczących niecodziennych, by nie rzec paranormalnych zjawisk - zaprasza Cię do udziału w sympatycznej, aczkolwiek jak najbardziej kryminalnej przygodzie. Spostrzegawcze oko, analityczny umysł, nos prawdziwego tropiciela i odrobina wiary w siły nadprzyrodzone są mile widziane.

Po dostępnych lokacjach poruszasz się, klikając LPM w miejsce, w którym pragniesz się znaleźć, pomiędzy lokacjami zaś - wybierając żółtą strzałkę (jeśli naciśniesz ją dwukrotnie, bohater przemieści się szybciej). Menu znajduje się pod klawiszem F1, zaś inwentarz - na pasku w dole ekranu. Dostajesz się tam poprzez widoczny nad nim znaczek „I”. Przedmioty możesz: oglądać, dowiadując się czegoś o nich lub czytać przeróżne zapiski, kiedy kursor przybiera kształt błękitnej lupy; zabierać czy otwierać, gdy ma postać zielonej ręki lub łączyć ze sobą bądź używać na innych poza ekwipunkiem (w tym również na osobach), jeśli jest formie czerwonych trybików. Pomiedzy symbolem lupy a ręki poruszasz się przy pomocy PPM, a LPM zatwierdza wybór jednego z nich. Kursor trybików przywołujesz tylko w inwentarzu. Pojawia się, gdy klikniesz na okienko z przedmiotem PPM, a następnie będąc w opcji „ręka” - LPM. Kiedy ramki zmieniają kolor na czerwony, możesz daną rzecz połączyć z inną w schowku lub potraktować nią obiekt czy osobę z zewnątrz. Oprócz wymienionych wariantów do dyspozycji masz jeszcze fioletowy kursor-dymek z wykrzyknikiem oznaczający możliwość rozmowy.

Bohater dysponuje mapą, która bardzo ułatwia mu pokonywanie przestrzeni, wystarczy wskazać żądany adres. Tylko za pierwszym razem musisz poradzić sobie z odpaleniem samochodu, potem będziesz już „podróżować” w sposób opisany powyżej.

W razie wątpliwości, co Martin w danym momencie powinien zrobić, warto zaglądać do jego notatek (błękitne kartki i ołówki) i czytać spostrzeżenia czy przemyślenia naszego detektywa oraz stawiane sobie cele.

Gotów powęszyc tu i owdzie, przepytac tego i owego, podsłuchac to i tamto? Postraszyć w charakterze ducha, wcielić się w seksowną żonę Martina a także w zapijaczonego trampa? Gotów? To powodzenia.

Opis przejścia

A K T 1

1. Dom Martina



Martin gwałtownie przebudzony z koszmaru zrywa się na równe nogi. Po chwili orientuje się, że tym, co go wybiło ze snu, jest natarczywy dźwięk telefonu. Bezprzewodowy aparat (Cordless phone) leży na szafce nocnej (po prawej stronie łóżka). Mężczyzna odbiera go i od dzwoniącego doń Travaisa dowiaduje się, że profesor Eulemberg został zastrzelony w swojej willi.



Nasz bohater, otrzymawszy adres denata, obiecuje pojawić się tam wkrótce, choć zdaje sobie sprawę, że nastęrczy mu to pewne trudności. Po pierwsze bowiem – jego samochód jest w naprawie, po drugie – jego żona, wychodząc z domu, schowała klucz do garderoby, chcąc zmusić zapracowanego małżonka do należącego mu odpoczynku – o czym informuje Martina bilecik (Ticket) przyklejony na szafie naprzeciwko.



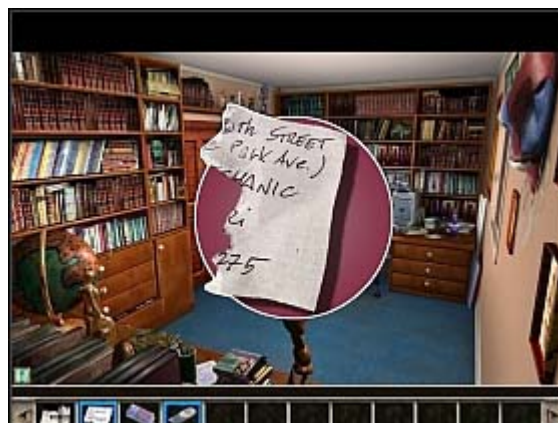
Mężczyzna wychodzi z sypialni z mocnym postanowieniem odnalezienia kartki, na której zapisał numer do mechanika. Schodzi na dół i w salonie zadaje szereg pytań swemu gorylowatemu asystentowi Javie – pracowicie odkurzającemu książki miotłką. Na wszystkie otrzymuje w zasadzie tę samą wiele mówiącą odpowiedź. Próbuje też dostać się do piwnicy (na lewo od biblioteczki), niestety – jest zalana.



Na prawo od telewizora znajduje się regał pomiędzy drzwiami do kuchni (po lewej), a toalety (po prawej). Przejrzawszy leżące na nim przeróżne papierzyska (Various papers), Martin zabiera mapę Nowego Jorku (New York map), na której od razu zaznacza willę profesora (Prof. Eulember's villa).



Teraz udaje się do kuchni i rzuciwszy okiem na drzwi lodówki (Fridge) konfiskuje jedną z notatek (Notes) - przedartą i przyczepioną magnesem w kształcie zielonego małpiszona. W ten sposób zdobywa część kartki z numerem do mechanika, na której Diana beztrudno zrobiła listę zakupów.



Na prawo od arkady prowadzącej do holu mieszczą się drzwi do gabinetu. W środku Martin podchodzi do biurka i znajduje na nim (po lewej) drugi kawałek poszukiwanej kartki (Piece of paper), zaś w stojaku pod biurkiem, wśród magazynów – plastikowy długopis (Pen).



Na regale na lewo od drzwi, na trzeciej półce od góry stoi przycisk do papieru (Paperweight) w kształcie zielonej głowy. I on trafia do ekwipunku bohatera. Martin wraca do salonu i wręcza go Jawie (PPM na przycisk w inwentarzu, LPM – gdy pojawi się symbol ręki, LPM na Jawę – gdy pojawi się symbol trybików), odzyskując w ten sposób klucz do garderoby (Wardrobe key).



W sypialni wkłada kluczyk do dziurki w swojej części szafy (po prawej) i otwiera drzwi. Po chwili – ubrany – schodzi ponownie na dół. Zauważ, że w ekwipunku pojawiła się kartka z notatnika Martina.