

Memento Mori

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Memento Mori

autor: Antoni „HAT” Józefowicz

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Centauri Production, Wydawca dtp AG / Anaconda
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

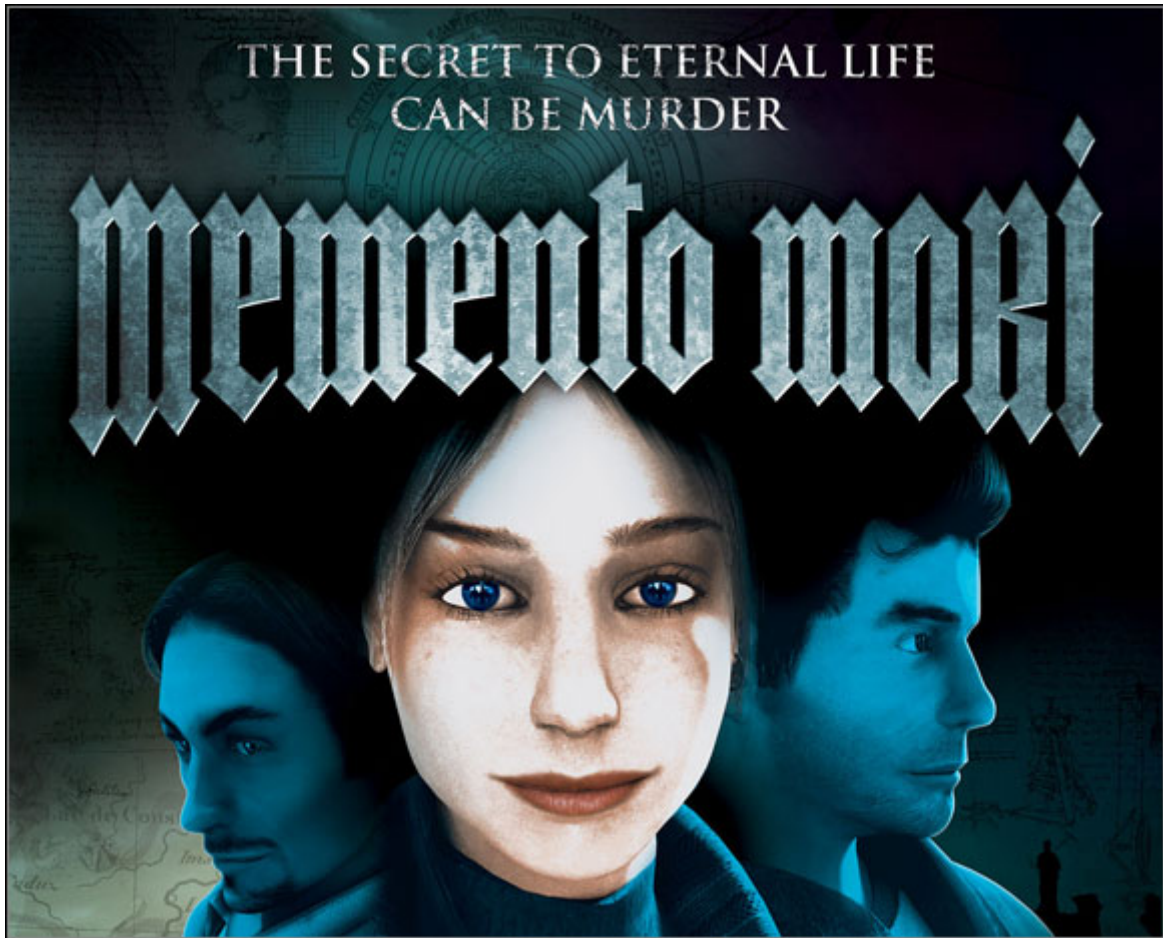
Spis treści

Wprowadzenie	3
Porady ogólne	4
Opis przejścia	5
Akt 1	5
Akt 2	8
Akt 3	10
Akt 4	11
Akt 5	12
Akt 6	13
Akt 7	17
Akt 8	18
Akt 9	19
Akt 10	24
Akt 11	24
Akt 12	25
Akt 13	26
Akt 14	28
Akt 15	30
Akt 16	32
Akt 17	35
Akt 18	37

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 *Memento Mori* zawiera szczegółowy opis przejścia, poprzedzony zbiorem ogólnych wskazówek. Głównymi postaciami są Max Durand oraz Lara Svetlova, badający sprawę kradzieży dzieł sztuki z Ermitażu. Bohaterowie współpracują ze sobą, komunikując się najczęściej przez email lub za pośrednictwem telefonów komórkowych. Zdarzy się im też parę razy spotkać osobiście.

Antoni „HAT” Józefowicz

Porady ogólne

- Plansze są ruchome –gdy przemieszczasz się po nich, widok zmienia się – pamiętaj o tym.
- Aby niczego nie przeoczyć, możesz na każdej planszy wcisnąć TAB. Wszystkie miejsca do obejrzenia/przedmioty do użycia/postaci zostaną podświetlone.
- Możesz przyśpieszać dialogi klikając LPM. Aby sterowana postać poruszała się szybciej, kliknij szybko dwa razy LPM na miejsce, aby tam podbiegła.
- Podczas gry nie raz staniesz przed wyborem, czy odpowiedzieć pozytywnie czy negatywnie. Od tych decyzji uzależnione jest zakończenie przygody. Ponieważ tych zakończeń jest osiem, nie ma sposobu, by przedstawić tu wszystkie. Dlatego też w większości przypadków pozostawiam wolny wybór graczowi, jedynie w najważniejszych momentach sugeruję, jakiej odpowiedzi udzielić.
- Poradnik powstał na bazie anglojęzycznej wersji gry, dlatego w polskim wydaniu nazwy niektórych przedmiotów mogą się nieco różnić od tych opisanych w niniejszym poradniku.

Opis przejścia

A k t 1

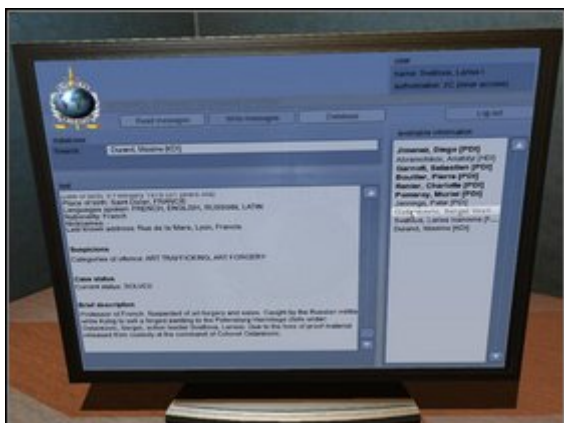
Lyon, Francja



Historia zaczyna się od telefonu. **Lara** nie zdążyła go odebrać, więc wypada odsłuchać nagrania na sekretarce. Kliknij na **telefon**, aby wysłuchać wiadomości od **Ostankiewicza**. Potem podejdź do szafy (koło regału z książkami w głębi), aby się przebrać. Podnieś **opakowanie** płyty CD ze stolika i skieruj się w lewo, do komputera. Wyjmij **płytę CD** i zabierz leżące **pióro**. W inwentarzu połącz CD z opakowaniem. Potem użyj **telewizora**. Po obejrzeniu wiadomości podnieś leżącą pod ekranem **ładowarkę**.



Podejdź do okna po lewej i kieruj się w tym kierunku, aż zobaczysz wiszącą na ścianie **kurtkę**. Użyj jej, by wyjąć **telefon komórkowy**. Potem kliknij ponownie na lewo i wybierz na mapie Interpol. Porozmawiaj z **Damieniem** i skieruj się w lewo, by wejść do budynku. W windzie wybierz biuro. Gdy będziesz w środku, podłącz ładowarkę do **kontakt**u i użyj na niej komórki.



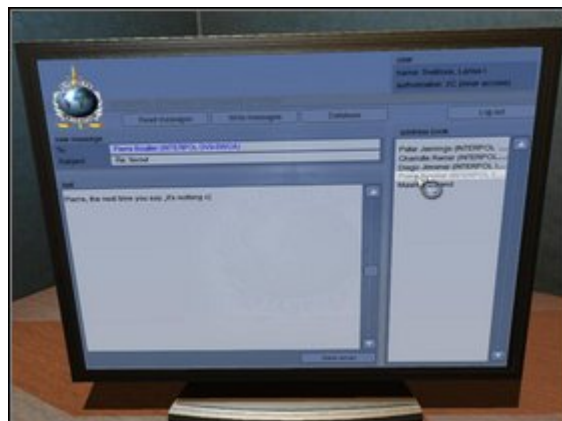
Użyj komórki (ppm w inwentarzu). Wybierz z listy **Ostankiewicza** i zadzwoń. Potem połóż komórkę do ładowania i usiądź przy komputerze. Wybierz bazę danych i zapoznaj się ze wszystkimi danymi o wymienionych tam osobach – między innymi jest tu nasza bohaterka. Potem sprawdź maile. Trzeba zadzwonić, jak się jednak okaże – komórka padła na dobre. Skorzystaj z **telefonu stacjonarnego** stojącego na biurku. Wybierz 513, a po rozmowie kolejny telefon pod 302. Potem rzuć okiem na **wycinki prasowe** na tablicy i wyjdź. Skieruj się do laboratorium.



Porozmawiaj z pracownikiem, a następnie przyjrzyj się **obrazowi** na stole. Potem rzuć okiem na jego **fotokopię**. Przesuwaj obrazy, póki nie znajdziesz tego, którego powiększony fragment leży na stole (patrz obrazek powyżej).



Wybierz z inwentarza pióro i użyj go. Teraz musisz znaleźć co najmniej trzy różnice między obrazkami – jeśli znajdziesz mniej niż trzy, wpłynie to na zakończenie! Kliknij na pióro, by pojawiła się **lupa**. Potem kliknij na nią, by nią sterować. Różnice to: brak głowy na klęczącym mężczyźnie, ułożenie rąk człowieka trzymającego świnie, brak nogi mężczyzny nad ogniem, inny grzbiet białego psa oraz inna trawa koło głowy mężczyzny po lewej. Aby zaznaczyć różnicę na fotokopii, najedź na to miejsce piórem i użyj go. Jeśli zaznaczysz złe miejsce, wyczyść błąd piórem. Gdy znajdziesz prawidłowo trzy, **Lara** stwierdzi, że musi koniecznie pomówić z **Pierrem**.



Opuść więc laboratorium i udaj się na zewnątrz. Daj **Damienowi CD** i wybierz odpowiedź. Wróć do biura. Użyj komórki – obróć ją za pomocą strzałek, zdejmij **klapkę** i wyjmij **baterię**. Usiądź do komputera i napisz emaila do **Pierre'a** (wybierz jego nazwisko z książki adresowej). Teraz zadzwoń ze stacjonarnego pod 513. **Lara** wyjdzie i wróci, a na biurku **nowa bateria i notka**. Przeczytaj ją, włóż baterię do telefonu – odbierz go.