



# Face Noir

PORADNIK DO GRY

**Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Face Noir: The Cat with the Jade Eyes**

**autor: Łukasz „Salantor” Pilarski**

**GRYOnline.pl**

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

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

Producent Mad Orange, Wydawca Daedalic Entertainment  
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

## Spis treści

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Porady ogólne</b>	<b>4</b>
<b>Last Heaven Hotel (Hotel Ostatnia Przystań)</b>	<b>5</b>
<b>Red Tulip Bar (Bar Czerwony Tulipan)</b>	<b>11</b>
<b>Tajemniczy telefon (Strange telephone call)</b>	<b>13</b>
<b>Port Melville (Melville Port)</b>	<b>21</b>
<b>Posterunek policji (Police station)</b>	<b>26</b>
<b>Port Melville raz jeszcze (Melville Port again)</b>	<b>30</b>
<b>Stocznia Noego (Noah's Shipyard)</b>	<b>38</b>
<b>Retrospekcja w porcie (Retrospection in port)</b>	<b>43</b>
<b>Chwila odpoczynku (A moment of rest)</b>	<b>44</b>
<b>Druga retrospekcja w porcie (Second retrospection in port)</b>	<b>47</b>
<b>Mieszkanie Jacka (Jack's Apartment)</b>	<b>51</b>
<b>Policyjne archiwa (Police archives)</b>	<b>53</b>
<b>Muzeum miasta Nowy York (Civic Museum of New York)</b>	<b>63</b>
<b>Francuski trop (French lead)</b>	<b>76</b>
<b>Kryjówka Michelle (Michelle's Hideout)</b>	<b>77</b>
<b>Port Melville po raz trzeci (Third time in Port Melville)</b>	<b>78</b>
<b>Mały Półwysep (Little Peninsula)</b>	<b>85</b>
<b>Pan Marsetti (Mister Marsetti)</b>	<b>89</b>
<b>Szantaż (Blackmailing)</b>	<b>93</b>
<b>Rozszyfrowanie kodu (Decrypting)</b>	<b>96</b>
<b>Wyspa Ellis (Ellis Island)</b>	<b>97</b>
<b>Stacja benzynowa (Gas Station)</b>	<b>98</b>
<b>Chińska destylarnia (Chinese distillery)</b>	<b>106</b>
<b>Lotnisko MacArthura (MacArthur Airport)</b>	<b>117</b>
<b>Przeznaczenie (Destiny)</b>	<b>120</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](http://GRY-Online.pl).  
[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

# Wprowadzenie

*Face Noir: The Cat with the Jade Eyes* to klasyczna przygodówka typu *point and click*, rozgrywająca się w USA lat 30, w czasie Wielkiego Kryzysu. Wcielasz się w niej w postać Jacka Del Nero, prywatnego detektywa. Poniższy poradnik zawiera **kompletny opis przejścia gry**.

W czasie gry lewy przycisk myszy służy do poruszania się i zatwierdzania akcji postaci. Prawy służy do zmiany akcji postaci. W poradniku zastosowano następujące ich określenia:

- Spojrzenie: ikona oka,
- Użycie przedmiotu: ikona trybików,
- Rozmowa: ikona przesuwających się ust,
- Podśłuchanie: ikona ucha,
- Wzięcie przedmiotu: ikona ręki,
- Zmiana lokacji (*wejdź, przejdź*): czerwona strzałka.

Oznaczenia użyte w tekście:

- **Zielony** – przedmiot,
- **Pomarańczowy** – rozmówca,
- **Brazowy** – wskazówka używana w trybie kojarzenia faktów,
- **Niebieski** – obiekt wymagający uważniejszego zbadania (gazeta, zamek w drzwiach i tak dalej),
- *Tekst pochylony* – początek linii dialogowej (albo cała, jeśli jest krótka),
- ***Tekst pochylony i pogrubiony*** – linia dialogowa otwierająca tryb kojarzenia faktów,
- **Tekst pogrubiony** – kody do sejfów, numery pokoi hotelowych i inne ważne informacje,
- Tekst podkreślony – wskazówki, które należy połączyć w trybie kojarzenia faktów,
- [Cyfra] – odnośnik do ilustracji.

**Łukasz „Salantor” Pilarski ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl))**

## Porady ogólne

- Pojedyncze kliknięcie na drzwi, wejście do zaułka albo inny obiekt pozwalający na zmianę lokacji spowoduje przemaszerowanie detektywa w tamto miejsce. Podwójne kliknięcie spowoduje natychmiastowe przeniesienie postaci. Metoda ta nie zadziała, jeśli przejście będzie z jakiegoś powodu zablokowane. Używaj jej jak najczęściej, bo Del Nero porusza się bardzo powoli, a lokacje zazwyczaj są duże.
- Jeśli nie wiesz, co zrobić w danej lokacji, wciśnij F1 albo ikonę oka na prawo od ekwipunku. Na ekranie pojawią się pomarańczowe kółka, oznaczające miejsca i przedmioty, z którymi detektyw może wejść w interakcję. Podpowiedzi nie działają w czasie rozmów oraz przyglądania się przedmiotom (gazetom, sejfom i tak dalej).
- Jeśli mimo podpowiedzi dalej nie wiesz, co robić, wypróbuj dostępne akcje na wszystkich obiektach. Większość oferuje dwie – spojrzenie oraz jeszcze jedną (podniesienie dla przedmiotów, użycie dla mechanizmów, rozmowa dla osób i tak dalej). Tylko nieliczne oferują trzy, więc szybko zorientujesz się, co powinieneś dalej robić.
- Większość obiektów na ekranie nie jest ważna dla przebiegu gry, podobnie jak linii dialogowych. W tekście wymienione zostały tylko te niezbędne do jej ukończenia.
- Kiedy przyglądasz się z bliska jakiemuś obiektowi i nie wiesz, co zrobić, przejeźdź myszką po ekranie. Zmiana kursora albo pojawienie się na dole ekranu podpowiedzi powinny ci pomóc.
- Słuchaj, co mówi bohater. Zazwyczaj podpowiada, co należy w danym momencie zrobić.
- Jeśli mimo to zaciąłeś się, spróbuj powtórzyć któryś z wcześniejszych kroków. Przyjrzyj się otoczeniu, może nie zastosowałeś na nim odpowiedniej czynności? Powtórz rozmowę, może zapomniałeś o coś spytać?
- Nie spiesz się. Poza pojedynczymi momentami możesz głowić się nad zagadką, ile tylko chcesz.

## Last Heaven Hotel (Hotel Ostatnia Przystań)



Detektyw Jack Del Nero otrzymał zlecenie na odnalezienie Susan Webber. Dziewczyna trwoni pieniądze swojego opiekuna, który chce się jej pozbyć z pomocą kompromitujących zdjęć. Podejdź do plakatu [1] i spójrz na niego, by uzyskać wskazówkę (**Susan lubi aktorkę Vivian Leight**). Następnie wejdź do hotelu [2].





Podejdź do miski [1] i weź z niej **cukierek**. Następnie porozmawiaj z **właścicielem** [2]. Powiedz, że jesteś prywatnym detektywem (*I'm private detective*). Mężczyzna nie będzie chciał współpracować, więc skończ rozmowę (*Forget about it*) i daj mu **pieniądze** [3]. Ponownie porozmawiaj z **właścicielem** i zadaj mu pytanie (*I have a question...*).

Pojawi się ekran ze wskazówkami. Połącz Pasja Susan (*Susan's passion*) oraz Goście hotelowi (*The hotel quests*). Opcja pierwsza nie pojawi się, jeśli wcześniej detektyw nie spojrział na plakat przed teatrem. Dowiesz się, że Susan znajduje się w **pokoju 313**. Skończ rozmowę (*I don't have...*) i wejdź na górę [4]. Wejście będzie niemożliwe, jeśli wcześniej nie porozmawiasz z **właścicielem** i nie dowiesz się, gdzie przebywa Susan.



Podejdź do **termostatu** [1] i użyj go. Otwórz termostat, wykonując instrukcje pokazane na dole ekranu. Znajdź pokrętło oznaczone **313** i przekręć je do oporu w prawo (najeżdź na pokrętło. Na dole ekranu pojawi się instrukcja). Podkręcisz w ten sposób temperaturę w pokoju **313**. Następnie podejdź do ostatnich drzwi po prawej [2] i podsłuchaj rozmowę.

Możesz użyć **gazety** [3] i przeczytać o **problemach z telefonami** (prawa kolumna pod nagłówkiem **Heavy rain knocks out New York**. Trzeba najechać na nią i kliknąć lewym klawiszem myszy), ale nie jest to w tym momencie wymagane.

Wyjdź z budynku i wejdź w uliczkę między teatrem a hotelem.