



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

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.

[Kup książkę](#)

Spis treści

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

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

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,
- **Brązowy** – 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)

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 guests*). Opcja pierwsza nie pojawi się, jeśli wcześniej detektyw nie spojrzał 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.