

Fahrenheit

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Fahrenheit

autor: Karolina „Krooliq” Talaga

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

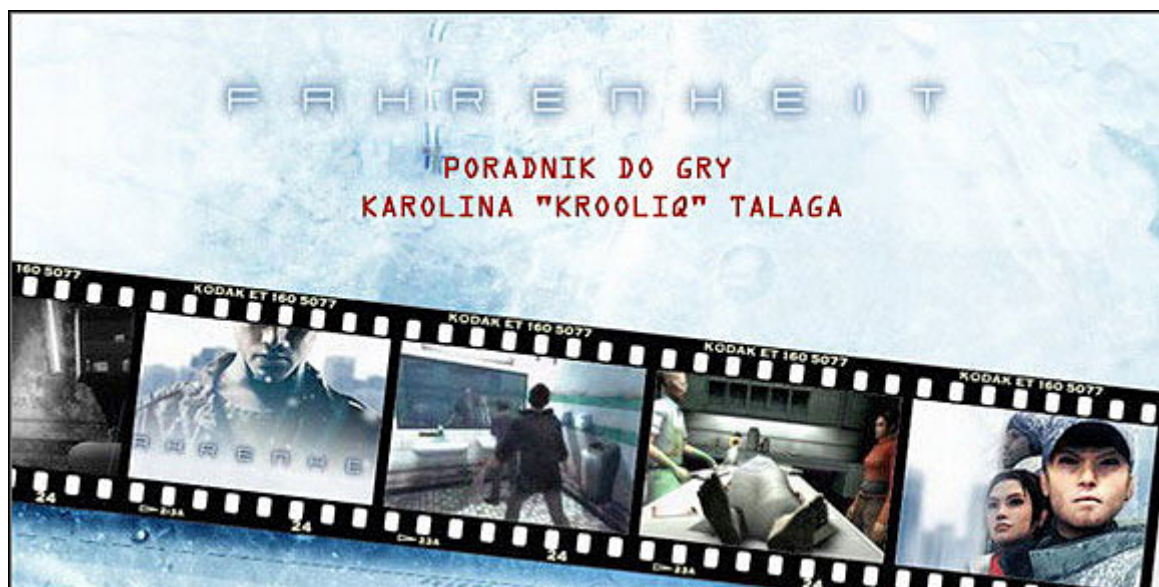
Wstęp	3
Opis przejścia	4
THE MURDER Doc's Diner	4
INVESTIGATION Doc's Diner	8
THE DAY AFTER Mieszkanie Lucasa	14
CONFESSION Park	20
POLICE WORK Posterunek Policji	24
ALTERNATE REALITY Bank Naser & Jones	30
RECONSTRUCTION Kostnica	34
TYLER & KATE Posterunek Policji	36
LOST LOVE Mieszkanie Lucasa	37
HIDE AND SEEK Cmentarz	43
FRIENDLY COMBAT Sala Gimnastyczna	48
DEBRIEFING Posterunek Policji	51
DOUBLE OR QUITS Podwórze Posterunku Policji	58
QUESTIONS & BULLETS Policyjny Uniwersytet	60
AGATHA Dom Agaty	62
THE STORY Mieszkanie Lucasa	67
DARK OMEN Mieszkanie Carli	70
FACE OFF Bank Naser & Jones	75
HAPPY ANNIVERSARY! Mieszkanie Tylera	78
BACK TO AGATHA Dom Agaty	81
BLOODY WASHING Dom Agaty	83
CONFRONTATION Mieszkanie Lucasa	84
CAPTAIN JONES IS REALLY UPSET Posterunek Policji	88
SOAP, BLOOD & CLUES Pralnia	89
FALLEN ANGELS Kosciół Św. Pawła	92
THE FUGITIVE Mieszkanie Tiffany	94
JANOS Szpital Psychiatryczny Bellevue	100
MEETING KURIAKIN Muzeum	102
MAYAN SECRETS Nieznane Miejsce	106
THE CLAN Nieznane Miejsce	107
DANGER & UBIQUITY Obskurny Hotel	108
FATE ON RUSSIAN HILLS Park Rozrywki	112
CHECKMATE! Nieznane Miejsce	115
CHILD'S PLAY Nieznane Miejsce	116
THE PACT Cmentarz	119
JADE Nieznane Miejsce	121
FROZEN TO THE BONE Posterunek Policji	122
WHERE IS JADE Sierociniec	124
BOGART Tajna Podziemna Baza	127
REVELATION Baza Wojskowa w Wishita	131
FINAL COUNTDOWN Baza Wojskowa w Wishita	132
EPILOGUE Gdzieś Na Ziemi	138

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



Wstęp

Witaj w nieoficjalnym poradniku do gry *Fahrenheit*. Znajdziesz tu dokładny opis przejścia wszystkich rozdziałów potrzebnych do ukończenia rozgrywki.

Przed przystąpieniem do gry proponuję zapoznać się z tutorialiem, przez który poprowadzi Cię sam scenarzysta i reżyser tej produkcji – David Cage. *Fahrenheit* został wyposażony w innowacyjny system sterowania. Tutaj nie wystarczy po prostu kliknąć lewym przyciskiem myszki i poczekać, aż bohater wykona pożądaną akcję. W tej grze trzeba wykonywać ruchy odpowiednie do danej czynności i tak długo jak ma być wykonywana. Sposób prowadzenia rozmów też różni się od tych, do jakich przywykliśmy. Ponadto podczas rozgrywki pojawia się spora dawka elementów zręcznościowych. A tutorial oferuje przedsmak tego, co Cię czeka.

Elementy zręcznościowe w tej produkcji często do łatwych nie należą. Trzeba się wykazać niezłym refleksem, a przede wszystkim koordynacją ruchów. Generalnie, wszystko sprowadza się do klikania w kombinacje klawiszy, które w danym momencie zobaczysz na ekranie. Zatem tutaj, z wiadomych względów, moja pomoc jest ograniczona. Ponieważ wielokrotnie elementy zręcznościowe pojawiają się znienacka, w poradniku za każdym razem uprzedzam, kiedy musisz się na nie przygotować. Może Ci też oczywiście pomóc zmiana stopnia trudności gry lub predefiniowanie klawiszy na wygodniejsze dla Ciebie.

Fahrenheit to gra, w której niejednokrotnie będziesz mieć istotny wpływ na przebieg dialogów, losy bohaterów i dalszą rozgrywkę. W poradniku opisałam możliwości, jakie są dostępne. Wybór należy do Ciebie. Oczywiście, niejednokrotnie sugeruję moim zdaniem najlepszą drogę postępowania, najciekawszą, przynoszącą najlepsze korzyści dla bohatera lub po prostu frajdę dla oka.

I jeszcze jedna bardzo istotna sprawa. W tej grze musisz dbać o samopoczucie i zdrowie psychiczne swoich bohaterów. Pamiętaj o tym, w przeciwnym razie szybko doprowadzisz postaci do samobójstwa.

Ach, zbieraj wszelkie bonusy. Po zakończeniu gry możesz za nie kupić dodatkowe materiały, m.in. ukazujące proces produkcji.

Życzę udanych wyborów i zachęcam do wypróbowania wszelkich możliwości i kombinacji, jakie oferuje ta gra. Powodzenia.

Karolina „Krooliq” Talaga

Opis przejścia

T H E M U R D E R D o c ' s D i n e r



Rozpoczynasz grę jako Lucas Kane. Właśnie zabiłeś człowieka. Tak naprawdę nie wiesz, co się stało, to było jak sen, jak jakiś trans. Nic nie mogłeś na to poradzić, ocknąłeś się, gdy już było po wszystkim. Teraz musisz uciekać.

Sposób ucieczki jest zależny tylko od Ciebie. Możesz zatrzeć po sobie ślady lub nie. Możesz wypaść jak oszalały z tej toalety i od razu uciec. Możesz też wykonać wiele innych czynności, zanim opuścisz restaurację. Oczywiście, czas jest ograniczony. Gdy siedzący w restauracji policjant wstanie i zacznie iść w stronę łazienki, pozostało Ci jeszcze tylko kilka sekund na opuszczenie lokalu.

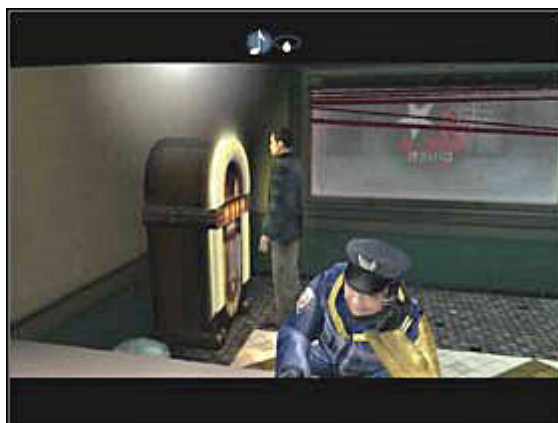
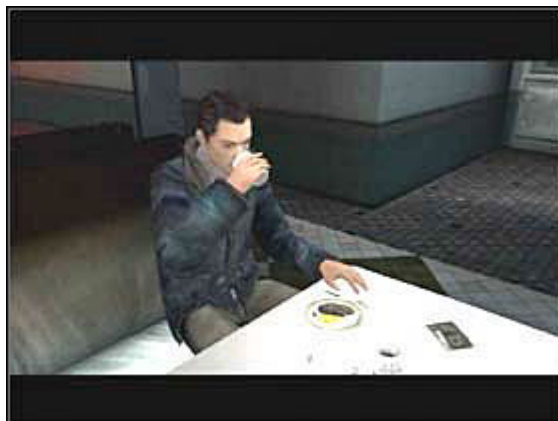
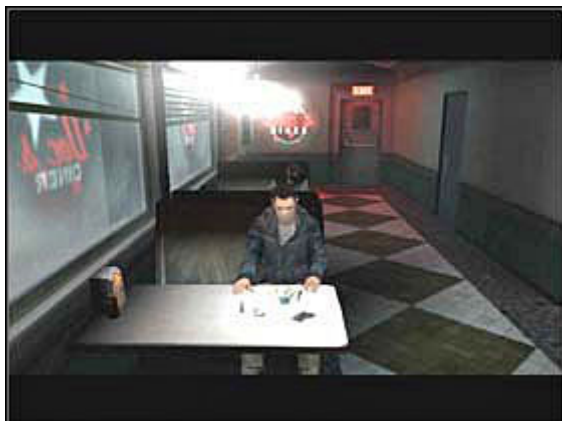
Najlepiej jednak nie ułatwiać policji pracy i wykonać kilka czynności zacierających ślady. Poza tym poprawią one samopoczucie Lucasa.



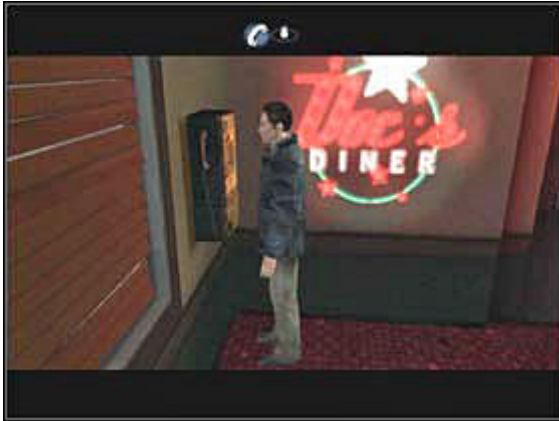
Wciagnij ciało do kabiny (+5%). Weź mopa i umyj podłogę (+5%). Podejdź do umywalki i się umyj (+5%). Schowaj nóż (+5%).



Podejdź do automatu, jest zepsuty, ale gdy walniesz go porządnie, usłyszysz brzęk monety. Wyjmij ją (+5). Możesz również wyrzucić przez okno (-5%).



Teraz możesz wyjść z łazienki. Podejdź do swojego stolika. Zjedz (+5%) i napij się (+5%). Zapłać rachunek. Możesz też podejść do szafy grającej i włączyć jakąś muzyczkę (+5%).



Jeśli wykonasz telefon, stracisz -5%. Próba wejścia za bar (-5%). Rozmowa z mężczyzną siedzącym przy jednym ze stolików (-5%). Rozmowa z policjantem (-10%).



Teraz możesz uciekać frontowymi drzwiami lub wyjściem ewakuacyjnym. Biegnij do metra (+10%) lub do taksówki (+10%).