

L.A. Noire

Opis przejścia

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

L.A. Noire

autor: Jacek „Stranger” Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Team Bondi, Wydawca Rockstar Games, Wydawca PL Cenega Poland
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

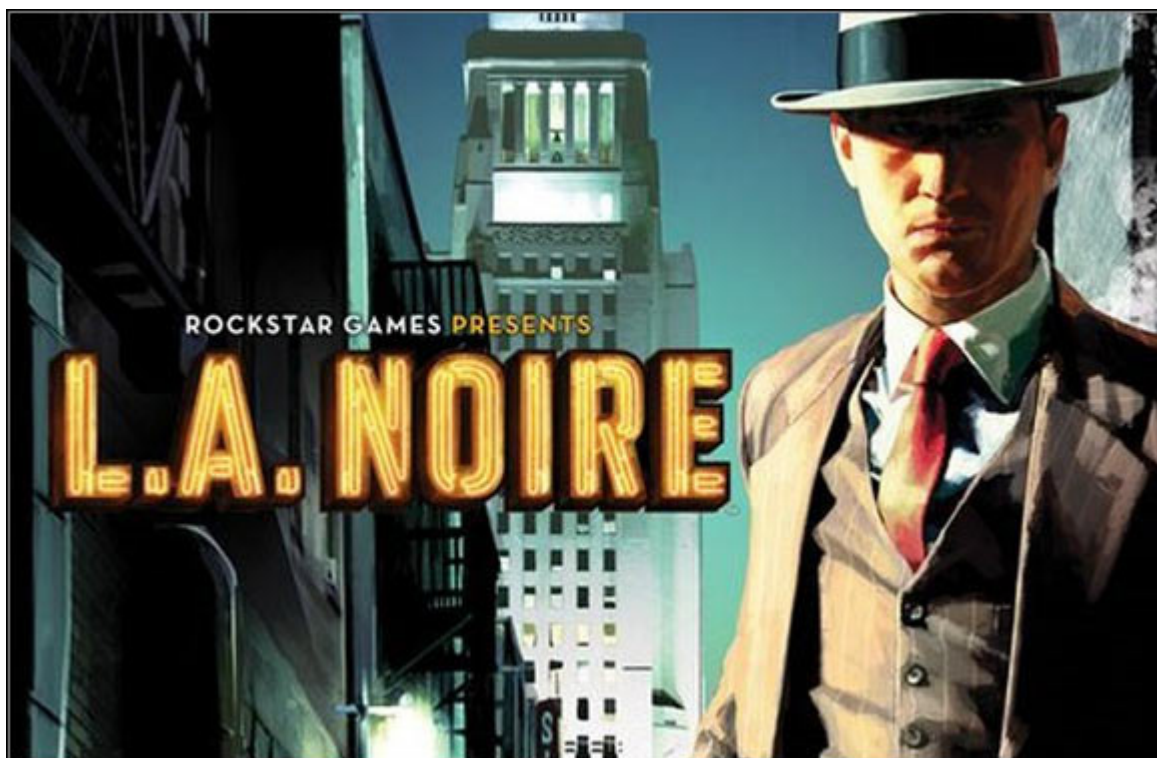
Spis treści

Wprowadzenie	4
Główne śledztwa	5
Case 1 – Upon Reflection	5
Case 2 – Armed and Dangerous	14
Case 3 – Warrants Outstanding	17
Case 4 – Buyer Beware	20
Case 5 – The Driver’s Seat	30
Case 6 – A Marriage Made in Heaven	46
Case 7 – A Fallen Idol	60
Case 8 – The Red Lipstick Murder	88
Case 9 – The Golden Butterfly	110
Case 10 – The Silk Stocking Murder	133
Case 11 – The White Shoe Slaying	157
Case 12 – The Studio Secretary Murder	180
Case 13 – The Quarter Moon Murders	205
Case 14 – The Black Caesar	230
Case 15 – The Set Up	262
Case 16 – Manifest Destiny	285
Case 17 – The Gas Man	316
Case 18 – A Walk in Elysian Fields	344
Case 19 – House of Sticks	360
Case 20 – A Polite Invitation	374
Case 21 – A Different Kind of War	392
Przestępstwa	411
Informacje wstępne	411
Masked Gunman	412
Shoo-Shoo Bandits	415
Hotel Bandits	417
Gangfight	420
Death from Above	422
Cosmic Rays	424
Pawnshop Holdup	426
Boxing Clever	428
Theater Robbery	430
Amateur Hour	433
Hung Out to Dry	435
Army Surplus	437
Death Plunge	439
Cop Killer Shot	441
Vengeful Ex	443
Running Battle	445
Unsuccessful Holdup	447
Would Be Robber	450
Bank Job	453
Canned Fish	456
Honey Boy	459
Thicker Than Water	461
Misunderstanding	464
Killer Bandits	466
Bowling Lane Robbery	468
The Blue Line	470
Commies	473
Fatal Plunge	475
Against the Odds	480
Daylight Robbery	483

Zoot Suit Riot	485
Camera Obscura	487
The Badger Game	490
Bad Date	493
Secret Keepers	495
Paper Sack Holdup	498
Cafe Holdup	501
Bus Stop Shooting	503
Accident Prone	505
Hot Property	507
Zabytki	509
Informacje wstępne	509
Miejsca odnajdywania zabytków	510
Pojazdy	514
Informacje wstępne	514
Kategoria 2-Door (Pojazdy dwudrzwiowe)	515
Kategoria 4-Door (Pojazdy czterodrzwiowe)	528
Kategoria Sports (Pojazdy sportowe)	538
Kategoria Service (Pojazdy użytkowe)	543
Kategoria Bonus (Pojazdy bonusowe)	555
Kategoria Police (Pojazdy policji)	570
Taśmy filmowe	575
Informacje wstępne	575
Taśmy – Mapa 1	575
Taśmy – Mapa 2	582
Taśmy – Mapa 3	588
Taśmy – Mapa 4	597
Inne	608
Zaliczenie gry w 100%	608
Rangi	609
Osiągnięcia	610

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

Ogromnych rozmiarów nieoficjalny poradnik do gry *L.A. Noire* zawiera wszystkie informacje potrzebne do wyciśnięcia z niej ostatnich soków. Zdecydowanie najważniejszy punkt programu stanowi bardzo dokładny opis przejścia wszystkich 21 prowadzonych śledztw, pozwalając na odkrycie każdego śladu i przeprowadzenie każdego przesłuchania we właściwy sposób. W poradniku nie zabrakło również opisu 40 misji pobocznych, cechujących się mniejszym poziomem skomplikowania i skierowanych w stronę zwolenników stosowania ostrzejszych argumentów.

Oprócz opisów podstawowych i opcjonalnych misji poradnik ma do zaoferowania szczegółowe wskazówki dotyczące kolekcjonowania pojazdów, odwiedzania zabytkowych miejsc w Los Angeles, odnajdywania skrzętnie poukrywanych taśm filmowych oraz zdobywania osiągnięć.

Całość wzbogacona została licznymi screenami oraz mapkami poszczególnych dzielnic miasta. Warto też zaznaczyć, iż w opisie przejścia gry nie zabrakło omówień wielu scen, co powinno pomóc osobom ze słabszą znajomością języka angielskiego w zrozumieniu znaczenia odnajdywanych śladów i kwestii dialogowych wypowiedzianych przez postacie niezależne.

Dodatkowe uwagi

Poradnik zawiera następujące oznaczenia kolorystyczne:

- Kolor **czzerwony** odnosi się do pojawiających się w trakcie rozgrywki postaci, niezależnie od tego czy są to funkcjonariusze, świadkowie czy podejrzani.
- Kolor **niebieski** odnosi się do odwiedzanych lokacji.
- Kolor **zielony** odnosi się do odnajdywanych śladów oraz ukrytych gazet.
- Kolor **pomarańczowy** odnosi się do nazw kolejnych zadań (podawana jest oryginalna nazwa zadania oraz jej tłumaczenie).

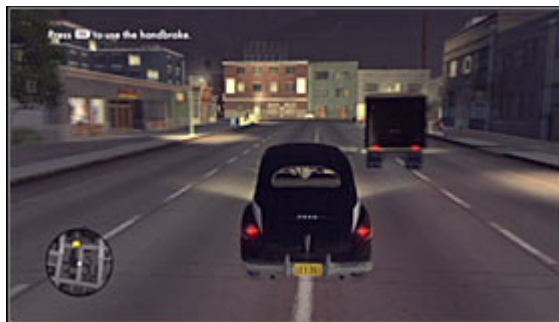
Oznaczenia **#1** i **#2** w opisach głównych oraz pobocznych misji informują o tym, iż do danego fragmentu tekstu odwołuje się widoczny nad nim lewy lub prawy screen.

Jacek „Stranger” Hałas (www.gry-online.pl)

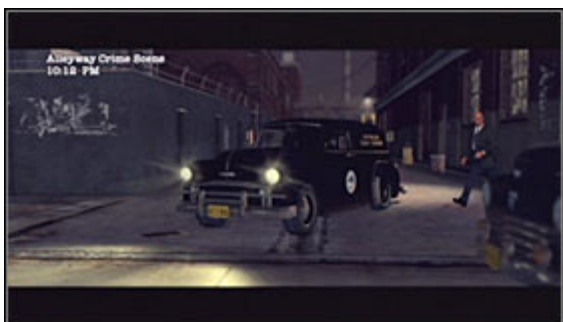
Główne śledztwa

Case 1 – Upon Reflection

ZADANIE: Investigate Crime Scene (Zbadaj miejsce zbrodni)



Twoje pierwsze zadanie polega na dotarciu do lokacji [**Alleyway Crime Scene – 1517 Jesse Street**]. Dokładne położenie tego miejsca możesz sprawdzić na głównej mapie (przycisk START i opcja MAP) lub podążać zgodnie z żółtą chorągiewką widoczną na mini-mapie w lewym dolnym narożniku ekranu. Jak zapewne zauważyłeś, znajduje się ono niedaleko miejsca startu. Proponuję pojechać na zachód **#1** i następnie skręcić na północ **#2**.



Podjedź do miejsca zbrodni, a doprowadzi to do automatycznego wyświetlenia scenki przerywnikowej **#1**. **Detektyw Floyd Rose** poprosi Ciebie oraz Twojego partnera o zbadanie alejki, w której zamordowano czarnoskórego Scooter'a Peyton'a **#2**.



Ruszał za swoim partnerem w stronę słabo oświetlonej alejki **#1**. Po drodze możesz zajmować się badaniem interaktywnych przedmiotów. Na domyślnych ustawieniach gry ich odnajdywanie jest łatwiejsze, gdyż po zbliżeniu się do każdego z nich usłyszysz krótki dźwięk, a dodatkowo zawibruje joypad. Większość odnajdywanych przedmiotów nie będzie miało żadnego wpływu na przebieg śledztwa, tak więc skupię się jedynie na omówieniu zdobywania najważniejszych obiektów. Na początek udaj się w stronę skrzyżń zlokalizowanych po prawej stronie, przy których zatrzymał się wcześniej partner głównego bohatera **#2**.



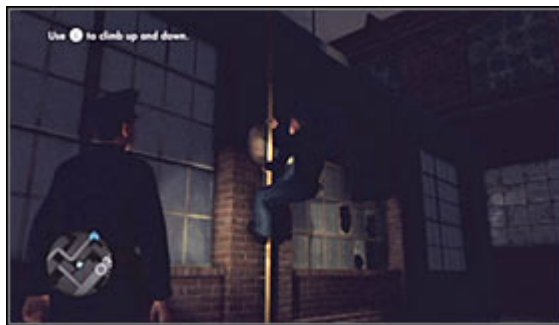
Podejdź do lewej skrzyni **#1** i wciśnij przycisk A. Po tym jak gra przybliży widok wybierz z pomocą lewej gałki analogowej leżącą na skrzyni gazetę (**Newspaper**) **#2**. Ponowne wciśnięcie przycisku A pozwoli Ci na obejrzenie filmiku przerwany, związanego z artykułem widocznym na czołowej stronie.



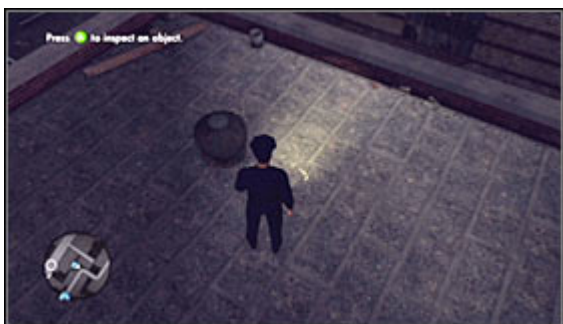
Możesz już kontynuować eksplorację alejki. Udaj się konkretnie w stronę zakrwawionych drzwi, przy których będzie stał Twój partner **#1**. Wciśnij przycisk A stojąc w pobliżu drzwi, co pozwoli Ci je obejrzeć i tym samym pozyskać pierwszy ślad (**Clue – Bloodstain**) **#2**. Uwaga! Począwszy od tego miejsca bardzo wskazane jest częste korzystanie z notatnika głównego bohatera, który domyślnie wywołowany jest przyciskiem BACK. Znajdują się w nim między innymi informacje na temat osób, przedmiotów, lokacji oraz aktualnie wykonywanych zadań.



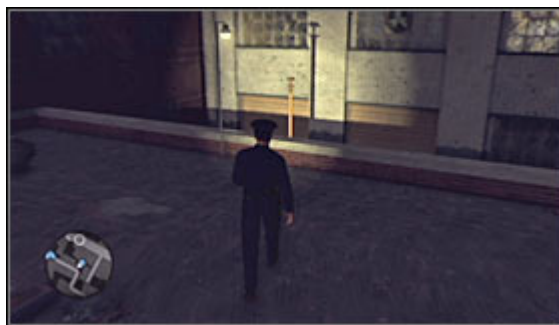
Zamknij to okno i podejdź kawałek w lewo. Ustaw się w miejscu, w którym nad sobą będziesz widział dużą okiennicę **#1**. Wciśnij przycisk A, a wysłuchasz komentarza na temat widocznego odbicia. Pojawi się tu sugestia, że na dachu pobliskiego budynku leży rewolwer **#2**.



Skieruj się śladami swojego partnera do nowej alejki. Zblíž się do pionowej rurki, przy której się zatrzymał **#1**, a główny bohater automatycznie powinien przystąpić do wspinaczki **#2**. Przedostań się w taki oto sposób na dach budynku.



Udaj się w lewo, a po kilku chwilach powinieneś dostrzec leżący na dachu rewolwer (**Clue – Smith & Wesson revolver**) **#1**. Użyj lewej gałki analogowej w celu obrócenia kamery, tak by pokazywała ona boczną część broni. Gra powinna przybliżyć w tym momencie widok **#2**, a Ty zdobędziesz między innymi numer seryjny rewolweru.



Wciśnij ponownie przycisk A, dzięki czemu dowiesz się, że z rewolweru wystrzelono dwa pociski **#1**. Możesz już odłożyć broń. Ponownie udaj się do rurki **#2**, tym razem dążąc do zejścia z dachu. Po znalezieniu się na dole wysłuchaj rozmowy ze swoim partnerem, który zaproponuje wybranie się z dowodem rzeczowym do okolicznego sklepu z bronią.