

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

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

## SPIS TREŚCI

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

[www.gry-online.pl](http://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 ona 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 zniemacka, 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.

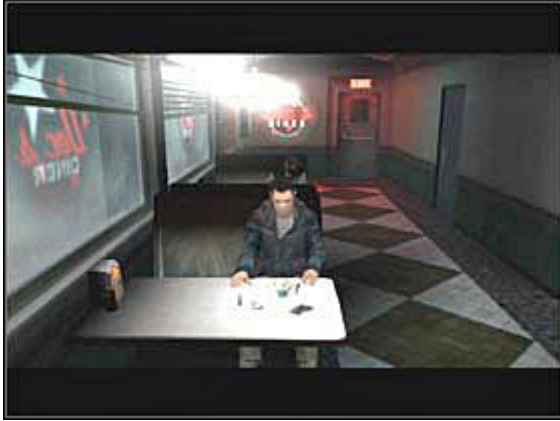




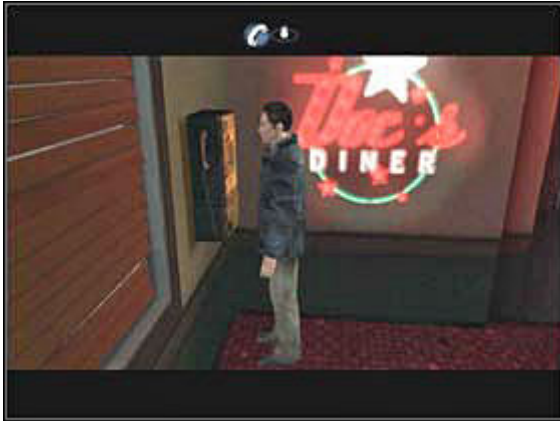
Wciągnij ciało do kabiny (+5%). Weź mopa i umyj podłogę (+5%). Podejdź do umywalki i się umyj (+5%). Schowaj nóż (+5%).



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%).