

F.3.A.R.

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

F.3.A.R.

autor: Robert Frąc

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Day:1:Studios, Wydawca Warner Bros Interactive Entertainment, 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	3
Porady ogólne	5
Opis przejścia	9
Poziom 01: Więzienie	9
Poziom 02: Slumsy	13
Poziom 03: Sklep	17
Poziom 04: Przedmieścia	23
Poziom 05: Wieża	28
Poziom 06: Most	33
Poziom 07: Port	37
Poziom 08: Oddział	42
Lalki Almy	45
Poziom 1	45
Poziom 2	46
Poziom 3	47
Poziom 4	48
Poziom 5	49
Poziom 6	50
Poziom 7	52
Poziom 8	53

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

Poradnik do gry *F.3.A.R* (czyli *Fear 3*) zawiera opis przejścia trybu kampanii oraz podpowiedzi do gry dotyczące prowadzenia najważniejszych starć. Dodatkowo na końcu poradnika znajduje się rozdział poświęcony położeniu lalek Almy.



F.3.A.R. jest grą akcji, w której połączono ze sobą mechanikę shooterów FPS z klimatem charakterystycznym dla gier z gatunku survival horror. W praktyce oznacza to, że jesteśmy zdani na swoją broń i umiejętności, które będą testowane w otoczeniu pełnym przerażających zjawisk paranormalnych oraz przez wrogów posiadających bardzo niestandardowe zestawy zachowań.



Ten pierwszy raz jest najważniejszy. W grze *F.3.A.R.* postarano się o losowe generowanie przeciwników, niestety taki zabieg nie jest w stanie przywrócić nam wrażeń jakich doświadczymy przechodząc kampanię po raz pierwszy. Aby czerpać jak najwięcej przyjemności z gry należy być przygotowanym na cieszenie się własnym strachem, pamiętając o tym przed rozpoczęciem zabawy zadbajmy o właściwy nastrój otoczenia. Granie po zmroku, w ciszy (lub dużych słuchawkach) oraz w pokoju oświetlanym jedynie ekranem monitora zdecydowanie wzmocni radość płynącą z pokonywania kolejnych etapów.

Użyte oznaczenia:

[1], [2] – cyfry w nawiasach kwadratowych odwołują się do screenów znajdujących się bezpośrednio nad tekstem, w którym występują. Jedyńka oznacza lewy, a dwójka prawy obrazek.

[#1.1], [#2.1], [#2.2] – cyfry w nawiasach kwadratowych poprzedzone haszem „#” sygnalizują, że w pobliżu możliwe jest odnalezienie lalki Almy. Aby poznać ich dokładną lokację należy udać się do rozdziału zatytułowanego „Lalki Almy” i poszukać opisu zaczynającego się od tych samych cyfr.

Wymagania techniczne:

Komponent	Wymagania minimalne:	Wymagania zalecane:
System	Windows XP	Windows 7
Procesor	Intel Core 2 Duo 2.4 GHz AMD Athlon x2 4800+ 2.5GHz	Intel Core 2 Duo 2.93 GHz Intel Quad Core 2.66 GHz AMD Phenom II x2 550 3, 06GHz
Karta graficzna	NVIDIA 8800 GT 512 MB RAM ATI HD 3850 512MB RAM	NVIDIA 9800 GTX+ 512MB RAM ATI HD 3850 512MB RAM
RAM	2GB	4GB
DirectX	9.0c	11

Robert Frąc (www.gry-online.pl)

Porady ogólne



- Położenie zwłok, z którymi możemy utworzyć więź generowane jest losowo.



- Na każdym poziomie ukryta została jedna „lalka Almy”. Lokalizacja lalki na pierwszym poziomie jest zawsze ta sama w pozostałych misjach jest losowa.
- Starcia toczone są w z góry ustalonych miejscach, ale sami wrogowie generowani są po części losowo, przez co powtarzając dany etap gry możemy zostać zaatakowani z innych niż poprzednio stron.



– Grając Point Manem mamy możliwość spowalniania czasu poprzez korzystanie z energii. Wejście w tryb spowolnienia znacząco ułatwia celowanie we wrogów i pomaga w zapanowaniu nad polem walki.



– Grając w trybie kampanii dla pojedynczego gracza możemy rozegrać misję Fettelem, pod warunkiem, że wcześniej zaliczyliśmy ją Point Manem.

– Grając Fettelem korzystamy z energii do przejmowania przeciwników oraz ich rozsadzania. Po przejęciu wroga będziemy cały czas tracić energię, aż do jej wyczerpania, co również oznacza śmierć naszego gospodarza. Sposobem na uzupełnianie energii podczas opętania jest podnoszenie „dusz” zabitych przeciwników.

– Rozsadzanie wrogów od wewnątrz podczas opętania nie powinno być stosowane podczas walki z dużą liczbą przeciwników. Zabijanie w ten sposób kosztuje dużą dawkę energii, przez co nie możemy przejść kolejnego ciała dopóki nie odzyskamy sił.

AKTUALNE WYZWANIA			
	AGRESJA:	1	3000
	TAKTYKA:	6	9000
	POTENCJAŁ:	2	4000
	PSIONIKA:	6	9000
	Łowca głów (23/25) 25 trafień w głowę.		2500
	Mistrz w chowanego (23/25) 25 zabójstw zza osłony.		6000
	Wolny Lopez (94/120) PM: Spędź w sumie 120 sekund w spowolnieniu.		3500
	Pukawka (14/20) 20 zabójstw ze Stradera Mk.VII.		4500
	Naddźwiękowy! (17/30) PM: 30 zabójstw w spowolnieniu.		5000
	Rzeźnik (9/20) 20 zabójstw z EL-10 CAS.		4500
	Zwinny zabójca (2/5) 5 zabójstw po wyskoczeniu zza osłony.		1500
	Obecny wynik		
			25.000

- W trakcie przechodzenia misji możemy wykonywać wyzwania, nagrodą za nie są dodatkowe punkty, dzięki którym podnosimy rangę. Premią za zdobycie nowej rangi są bonusy zwiększające skuteczność kierowanego przez nas bohatera.
- Do oświetlenia mrocznych korytarzy i pomieszczeń możemy używać latarki, niestety sprawia ona, że jesteśmy szybciej wykrywani przez przeciwników.