

F.E.A.R.:

First Encounter Assault Recon

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

F.E.A.R.

(First Encounter Assault Recon)

autor: Piotr „Ziuziek” Deja

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
[Interwał 01] Punkt początkowy	4
[Interwał 02] Pierwsze spotkanie	9
[Interwał 03-A] Infiltracja	19
[Interwał 03-B] Ciężki opór	28
[Interwał 03-C] Zła woda	38
[Interwał 03-D] Exeunt Omnes	46
[Interwał 04-A] Awantura na lotnisku	55
[Interwał 04-B] Obserwatorzy	61
[Interwał 05-A] Bishop	73
[Interwał 05-B] Ślepa strona	84
[Interwał 06-A] Sayonara, frajerze!	94
[Interwał 06-B] Nieupoważniony personel	100
[Interwał 06-C] Powidok	112
[Interwał 07-A] Alice Wade	120
[Interwał 07-B] Lot	134
[Interwał 08-A] Miejska zgnilizna	144
[Interwał 08-B] Wejście	153
[Interwał 09-A] Piesek salonowy	167
[Interwał 09-B] Obejście	176
[Interwał 10] Krypta	184
[Interwał 11] Punkt zero	189

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

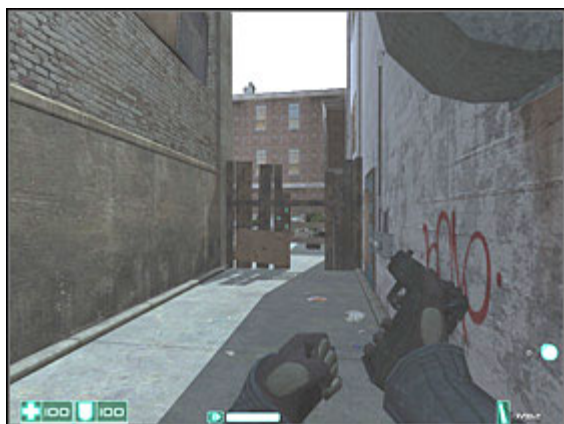
Witamy w nieoficjalnym poradniku do niesamowitego first person shootera p.t. F.E.A.R. (First Encounter Assault Recon). Poradnik zawiera dokładny opis przejścia gry, ze wskazaniem miejsc wszystkich przedmiotów i przeciwników. Do tego dochodzą wskazówki, jak poradzić sobie w określonych walkach. Wszelkie przedmioty, które można wziąć zostały w poradniku wyróżnione **kolorem zielonym**, natomiast telefony i laptopy, które przekazują nam informacje – **kolorem brązowym**. Życzymy przyjemnej lektury i dobrej zabawy.

Piotr „Ziuziek” Deja

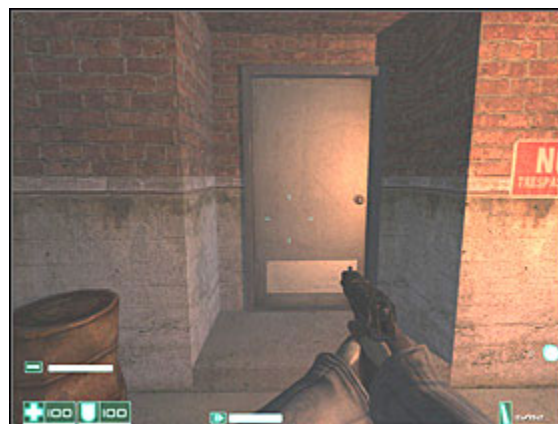
Opis przejścia

[I n t e r w a ł 0 1] P u n k t p o c z ą t k o w y

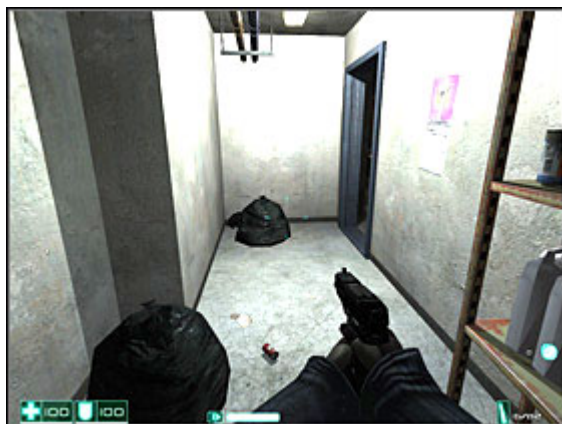
CEL: Znajdź miejsce pobytu Paxtona Fettel



Po tym, jak wysiądziesz z samochodu, idź prosto, a potem skręć w prawo. Dojdiesz do drewnianego płotu. Podejdź do desek i – po kolei w nie celując – zniszcz je uderzeniami kolby (domyślnie – prawy przycisk myszy).



Przejdź przez wejście, które utworzyłeś i skręć w lewo. Idź na koniec placu, a gdy miniesz płonąca metalową beczkę, skręć w prawo. Zauważysz drzwi, do których podejdziesz. Otwórz je i wejdź do środka.

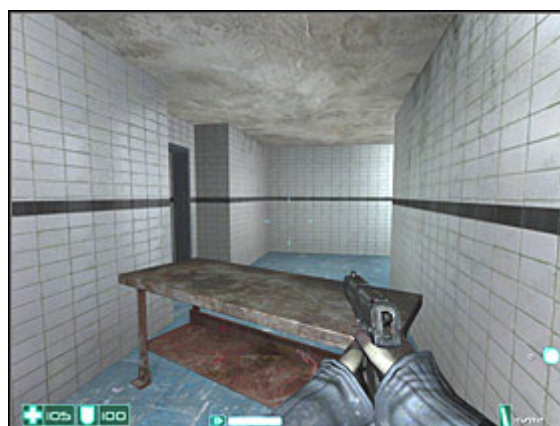
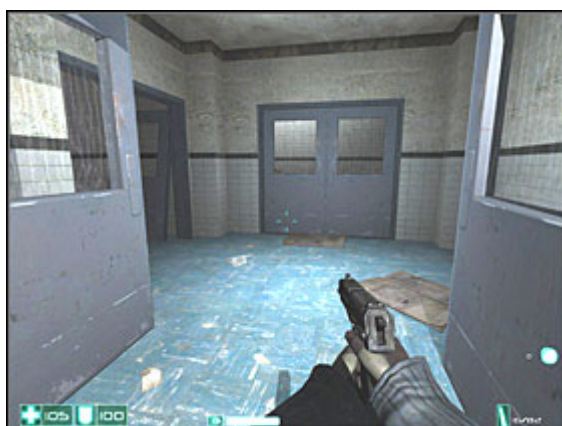


Skręć w lewo, potem w prawo i jeszcze raz w prawo. Dojdiesz do ciemnego pokoju, w którym włącz latarkę. Omiń metalowe półki – dojdiesz do drzwi, które otworzą się dość nietypowo. Trafisz w ten sposób do recepcji. Dostaniesz nowy cel misji.

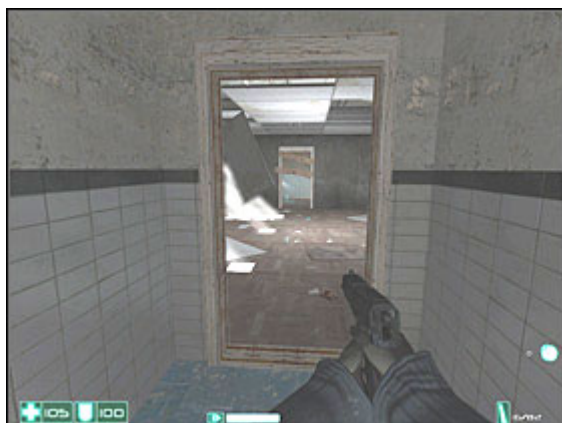
CEL: Spotkaj się z Jankowskim



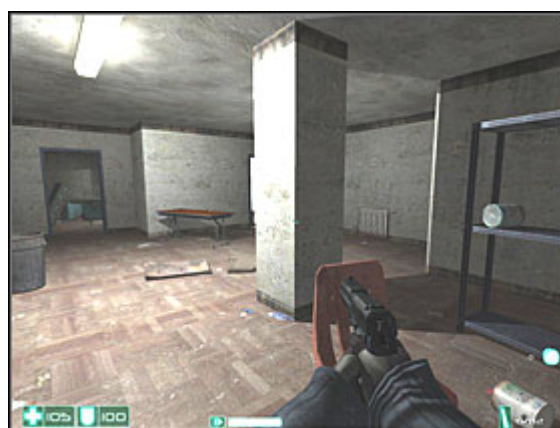
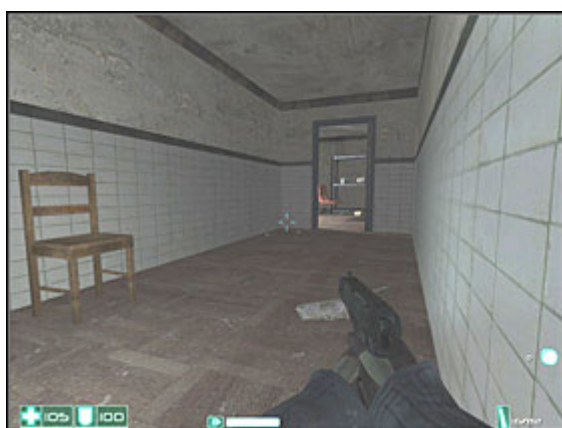
W ubikacji po lewej stronie nie ma nic ciekawego. Zbadaj natomiast dwa połączone ze sobą pokoje po prawej. W tym dalszym znajdziesz na stole świecący na niebiesko **Wzmacniacz zdrowia**, leżący na stole. Jest widoczny na prawym obrazku.



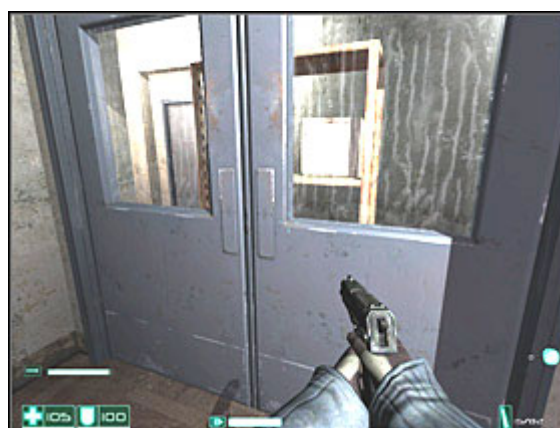
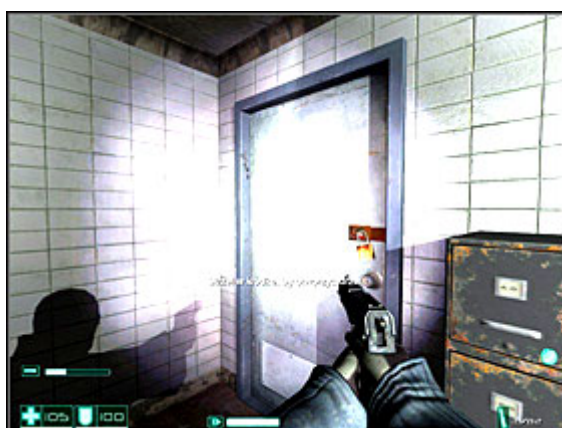
Dopiero potem wróć się do recepcji, wejdź na schody i otwórz podwójne drzwi. Kolejne są zablokowane, musisz więc skręcić w lewo i iść korytarzem. Dojdiesz do stołu widocznego na prawym obrazku. Przeskocz przez stół. Drzwi po lewej są również zablokowane, dlatego podążaj dalej korytarzem i skręć w prawo.



Idź przed siebie, aż dojdiesz do pokoju. Wejdź do niego i zbliż się do widocznych na prawym obrazku desek. Musisz kucnąć, by przejść dalej.

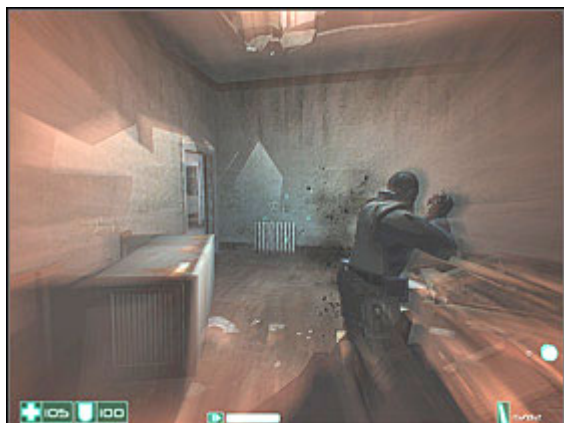


Skręć w prawo. Drzwi przed tobą się zamkną, lecz otwórz je ponownie. Trafisz do większego pokoju. Nieważne czy wybierzesz wejście po prawej czy przez pokój po lewej.



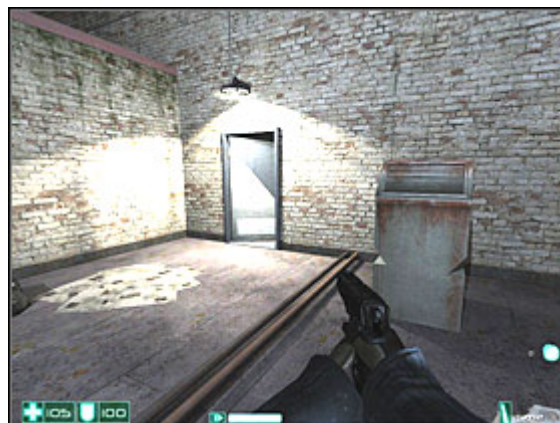
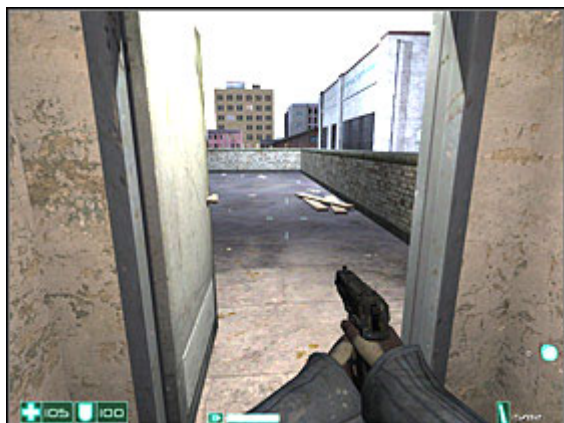
Obie drogi prowadzą do zamkniętych na kłódkę drzwi. Musisz wycelować w nią i strzelić. Droga stanie otworem – otwórz drzwi, a następnie skorzystaj ze schodów. Potem idź jedyną możliwą drogą do podwójnych drzwi. Drzwi są zamknięte, lecz po chwili przybiegnie Jankowski i usunie przeszkodę blokującą drzwi.

CEL: Zlokalizuj i unieszkodliw Paxtona Fettela



Otwórz je i wejdź do korytarza. Twój kolega wyważy kolejne drzwi. Po chwili obraz się zmieni, a ty zaczniesz słyszeć dziwne głosy. Gdy wejdiesz za Jankowskim okaże się, że agent zniknął... Teraz masz do wyboru albo drogę przez drzwi po lewej, albo przez dziurę w ścianie po prawej. Obie zaprowadzą cię w to samo miejsce – do pokoju z trupem na krześle. Jankowski pojawi się znowu, a ty dostaniesz kolejny cel misji.

CEL: Przeszukaj okolicę



Idź do drzwi za krzesłem i wejdź po schodach. Otwórz drzwi – wejdiesz na dach. Podążaj przed siebie, a potem w lewo, do kolejnych lekko uchylonych drzwi. Otwórz je i wejdź do środka.