

F.E.A.R.:

Perseus Mandate

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

FEAR: Perseus Mandate

autor: Adam „Harpen” Woźny

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent TimeGate Studios, Wydawca Activision Blizzard, Wydawca PL CD Projekt
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis treści

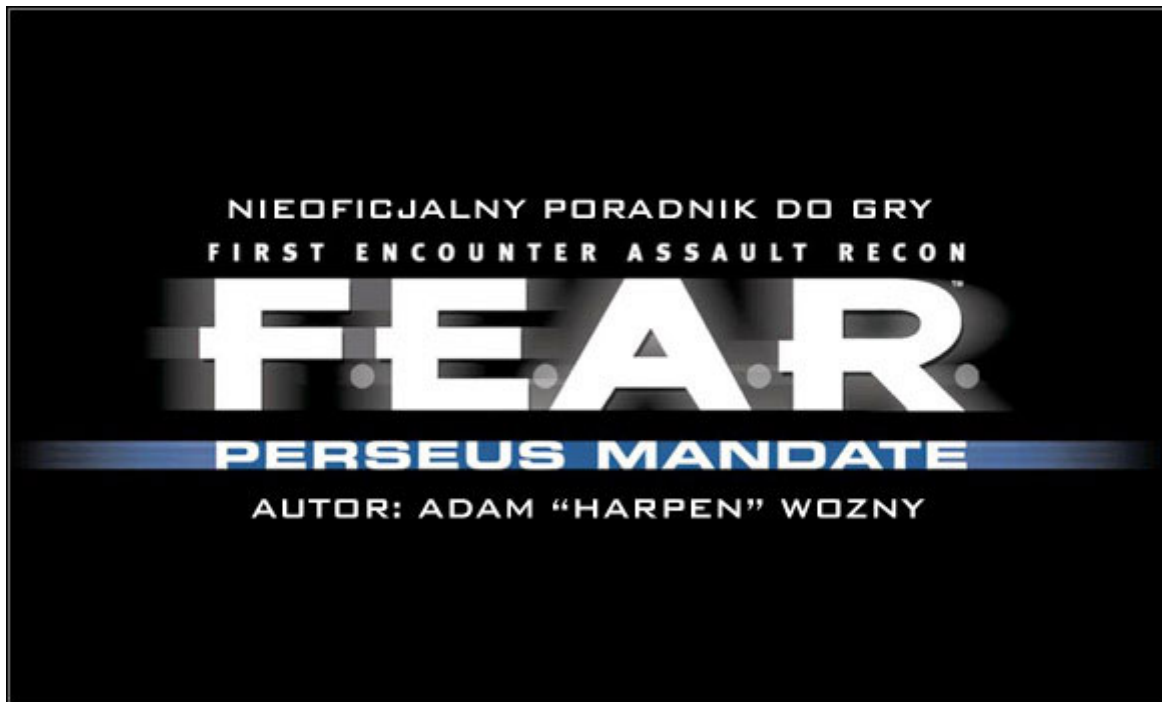
Wprowadzenie	3
Opis przejścia	4
Interwał 01 – Śledztwo	4
Przybycie	4
Podziemia	8
Wymiana Ognia	13
Interwał 02 – Ujawnienie	17
Ratunek i zwiad	17
Zakłócenia	21
Interwał 03 – Aresztowanie	26
Pacyfikacja	26
Bioinżynieria	30
Pościg	36
Pogrzeb	41
Interwał 04 – Zniszczenie	45
Głębia	45
Interwał 05 – Infiltracja	49
Relikwia	49
Główny Obóz	53
Interwał 06 – Zbadanie	56
Labirynt	56
Interwał 07 – Eksterminacja	60
Fabryka Klonów	60
Produkcja Klonów	63
Akcja	68

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

Nieoficjalny poradnik do gry *F.E.A.R.: Perseus Mandate* składa się z kompletnego opisu przejścia wszystkich siedmiu interwałów. Prowadzi gracza w taki sposób, by ten mógł bez większych problemów radzić sobie z przeciwnikami. W początkowych misjach zwracam uwagę na wiele szczegółów, natomiast później tylko doradzam, jak najlepiej wyczyścić dany obszar, proponując jedynie miejsca, z których najdogodniej prowadzić ostrzał. Poradnik zawiera także informacje o elementach wyposażenia, które przydadzą się w późniejszych starciach z wrogami oraz podaje położenie **wzmacniaczy odruchów** i **strzykawek zwiększających** (na stałe) **poziom zdrowia** (wyróżnionych w tekście kolorem **zielonym**). Życzę miłej zabawy.

Adam „Harpen” Woźny

Opis przejścia

Interwał 01 – Śledztwo

Przybycie

Obejrzyj krótką scenkę wprowadzającą, z której dowiesz się o projekcie **Perseusz**, będącym tematem przewodnim dodatku. Po chwili program aktywuje drugi film, tym razem przedstawiający członków jednostki **F.E.A.R.**, w tym i Ciebie. Zostaliście oszukani przez **ATC**, z pewnością ta organizacja coś ukrywa. Musicie zabezpieczyć kompleks **Armacham**, ale najpierw udacie się do centrum analitycznego **ATC**.



#1

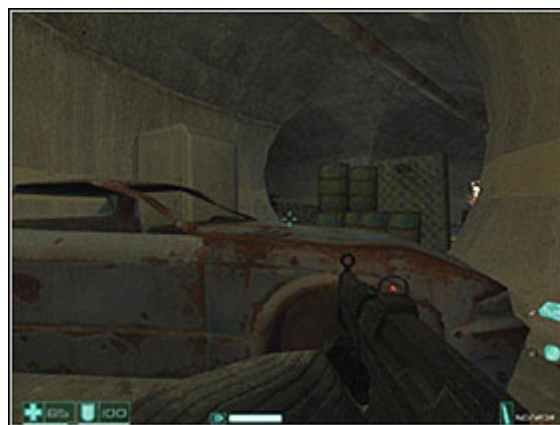


#2

Po wylądowaniu biegnij przed siebie i zaczekaj, aż siły wroga zrzucają [#1] dwóch agentów **Delty**. Twoi kompani zajmą się tym po prawej, Ty zaś skieruj się w lewą stronę. Może się jednak zdarzyć, że Twoim koledzy nie poradzą sobie z wrogiem, wówczas będziesz musiał sam go zabić. Idź dalej jedyną możliwą drogą, aż dojdiesz do miejsca pokazanego na [#2]. Pamiętaj o zbieraniu apteczek i pozostawionej przez wrogów amunicji.

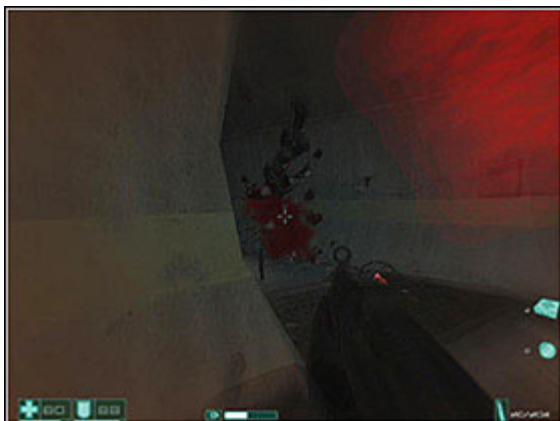


#3



#4

Najbezpieczniej schować się za zielonym kontenerem [#3], by z tego miejsca rozpocząć ostrzał. Wychylaj się, jak tylko będziesz miał możliwość korzystania ze spowalniacza czasu. Proponuję najpierw zająć się żołnierzem znajdującym się na ziemi, a dopiero później rozprawić się z pozostałymi. Na prawo od kontenera zlokalizujesz opancerzenie. Powinno zmniejszyć ilość otrzymywanych obrażeń. Nie masz prawa się tu zgubić, ruszaj więc przed siebie. Po chwili natrafisz na kolejną grupę przeciwników. Schowaj się za samochodem [#4].



#5

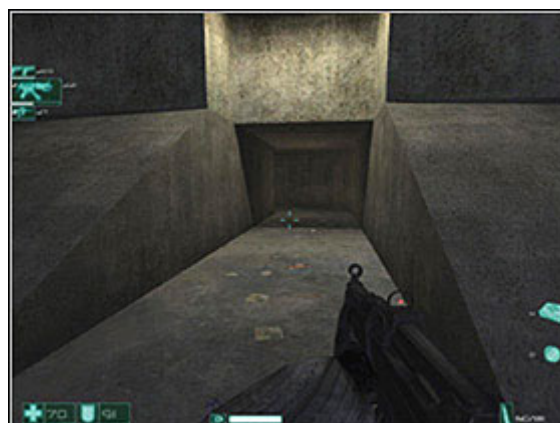


#6

Nie polecam rozpoczęcia ostrzału pod osłoną granatu dymnego rzuconego przez wroga. Oczekaj chwilę, aż będziesz miał dobrą widoczność. Jeden żołnierz znajduje się na wprost Ciebie, zaś drugi – po lewej stronie [#5]. Wybiegnij szybko i zajmij się najpierw nimi, tyle że w odwrotnej kolejności. Przejdź kawałek i zatrzymaj się, zaatakuj Cię tutaj jeszcze jeden nieprzyjaciel [#6]. Teraz śmiało możesz zabrać apteczkę, pancerz i amunicję, które leżą po lewej, także pod ściekami znajdziesz trochę naboju. Proponuję wyposażyć się też w **Karabin ASP**, weź go, wyrzucając **Pistolet AT-14**. Niewątpliwie skorzystasz z niego w kolejnych pojedynkach.



#7



#8

Kiedy dojdiesz do [#7], nie śpiesz się i pozwól kompanom skoczyć w dół, sam natomiast wyciągnij zdobyty przed chwilą karabin snajperski i rozpocznij eliminację wrogów, z którymi koledzy raczej sobie nie poradzą. W sumie do zabicia masz czterech żołnierzy, na każdego potrzeba zwykle dwie kule, o ile będziesz celował w głowę. Po skończonej akcji zeskocz i idź w prawo do [#8]. Kawałek dalej znajdziesz dwie skrzynki, rozbij je i zabierz amunicję do **Karabinu Szturmowego G2A2** oraz apteczkę.



#9



#10

Powinieli teraz dołączyć do pozostałych agentów **F.E.A.R.** Przed nimi znajdziesz kolejną apteczkę oraz usłyszysz, że czają się tu kolejni przeciwnicy. Kiedy Twoi koledzy pobiegną w lewo, Ty udaj się po cichu w prawo. W ten sposób zaskoczycie agentów **Delty** [#9]. Na prawo od wejścia, do którego musisz się udać [#10], leży kolejna apteczka, weź ją, a następnie zaopatrz się w pancerz, jeśli go potrzebujesz. Możesz również wymienić którąś z giwer na **Strzelbę Bojowa VK-12**.

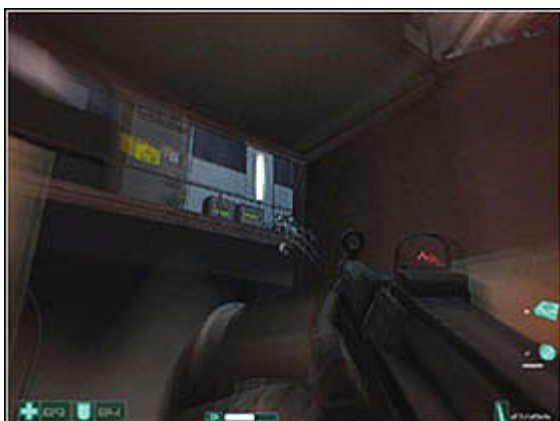


#11



#12

Teraz wejdź po znajdującej się nieopodal żółtej drabiny, po czym dotrzyj jedyną właściwą trasą do [#11] i przestrel kłódkę. Po lewej stronie obok pudła z granatami znajdziesz **wzmacniacz odruchów**. Zabierz amunicję z broni leżącej przy ścianie, a następnie udaj się za kolegami do [#12].



#13



#14

Otwórz drzwi, zbiegnij po schodach i skręć w prawo, aż dotrzesz do [#13] – strzelając do wrogów będących nad Tobą, będziesz miał lekką przewagę. Niektórzy oczywiście zdążą zbiec na dół. Zabijaj kolejno napotykanym przeciwników. Jako ciekawostkę dodam, że jednego z nich możesz zniszczyć, strzelając w żółtą beczkę, jeśli stanie on obok niej [#14]. Po skończonej akcji wbiegnij po schodach. Zabierz wszystkie apteczki oraz lekki pancerz, jeśli ich potrzebujesz, po czym wróć na dół do swoich towarzyszy.

Zaprowadzą Cię do kolejnej hali, w której stawisz czoła niezbyt trudnym, aczkolwiek irytującym przeciwnikom. [#15]. W trakcie walki pamiętaj, by nie dopuszczać ich na bliską odległość, gdyż nie są wyposażeni w żadną broń palną, co zmusza ich do atakowania rękoma. Są dość szybcy, ale z pomocą spowalnicza czasu i celnego trafiania w głowę powinieneś poradzić sobie z nimi bez najmniejszych problemów.



#15



#16

Zabierz znajdujący się na górze pancerz i apteczkę, po czym idź za kompaniami, którzy otworzą przed Tobą kolejne drzwi. Wychodząc na dwór [#16], spotkacie jeszcze dwóch przeciwników, którzy niestety uciekną. Nie goń ich. Zamiast tego idź cały czas prosto i odnajdź wnękę po lewej. Znajdziesz tam pierwszą **strzykawkę zwiększającą poziom zdrowia**. Usłyszysz wybuch, po czym zostaniesz zamknięty w tunelu. Koledzy obiecują, że Cię stamtąd wyciągną. Biegnij przed siebie, aż spadniesz, próbując przeskoczyć przez rozwalony mostek.