

F.E.A.R. 2: Project Origin

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

FEAR 2

Project Origin

autor: Jacek „Stranger” Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Monolith Productions, Wydawca Warner Bros Interactive, 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 gry	4
Interval 01 – Premonition	4
Interval 02 – Isolation	16
Interval 03 – Recognition	50
Interval 04 – Devastation	77
Interval 05 – Provocation	97
Interval 06 – Deterioration	144
Interval 07 – Union	185
Bonusy	189
Sekrety	189
Achievementy	208

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



Witaj w nieoficjalnym poradniku do strzelaniny „F.E.A.R. 2: Project Origin”. Tekst ten składa się przede wszystkim z bardzo dokładnego opisu przejścia siedmiu głównych rozdziałów (czternaście poziomów), stanowiących kampanię dla pojedynczego gracza. Solucja zawiera omówienie wszystkich walk, które główny bohater musi stoczyć, jak również liczne wskazówki odnośnie otoczenia i zleczanych przez grę zadań. Oprócz opisu przejścia trybu dla pojedynczego gracza w poradniku zawarłem także szczegółowe zestawienie wszystkich bonusowych przedmiotów (dokumenty, dyski CD, strzykawki) oraz achievementów (osiągnięć). Powodzenia i miłej zabawy!

Jacek „Stranger” Hałas

Opis przejścia gry

I n t e r v a l 0 1 – P r e m o n i t i o n

Nie przestrasz się na widok Almy. Zaczekaj aż główny bohater podniesie się z ziemi. Musisz teraz podążać za dziewczynką w stronę widocznych w oddali płonących obiektów. Docelowo musisz wskoczyć do pokazanej na screenie **[#1]** płonącej dziury, znajdującej się przy zniszczonym moście. Po chwili znajdziesz się wewnątrz pojazdu opancerzonego.



[#1]

Przed Tobą dłuższa sekwencja z rozmowy z innymi postaciami. Pierwsza grupa opuści pojazd nieco wcześniej. Ty natomiast przystąpisz do eksploracji wieżowca wraz z Jankowskim. Zaczekaj aż główny bohater wyjdzie z pojazdu. Wyświetlane na ekranie okna podpowiedzi (dotyczą one głównie klawiszologii oraz ekwipunku) możesz ignorować lub zapoznawać się ze szczegółami. Za każdym razem musisz wywołać okno PDA, wciskając klawisz TAB. Ruszaj w stronę głównego wejścia do budynku. Po uzyskaniu informacji, iż jest ono zablokowane, skieruj się do pokazanego na screenie **[#2]** wejścia do kawiarenki.



[#2]

Wnętrza kawiarenki nie musisz szczegółowo badać. Skieruj się natomiast do wyjścia, znajdującego się na tyłach tego obiektu. Zignoruj klatkę schodową, gdyż przejście jest zablokowane. W pokazanym na screenie miejscu **[#3]** przeskocz nad barierką. Nie strzelaj do skrzynki pod napięciem, gdyż eksplozja zabrałaby Ci dużo energii. Skieruj się do lewych drzwi, gdyż te na wprost są zablokowane.



[#3]

Zgodnie z podpowiedzią gry, warto tu skorzystać z latarki (klawisz F). W przyszłości pamiętaj jednak o tym, że światło latarki może doprowadzić do odkrycia Twojej pozycji przez wrogów. Na razie na nikogo nie wpadniesz, tak więc nie rezygnuj z tego gadżetu. Udać się do drzwi oznaczonych jako EXIT (zielona lampka). Po znalezieniu się w nowym pomieszczeniu idź w prawo. W pokazanym na screenie miejscu **[#4]** kucnij (klawisz C) i zaczekaj aż kolega z drużyny wykona tę samą akcję.



[#4]

Idź w lewo i zbliż się do pozostałych członków drużyny, zgromadzonych przy biurku z zabitym strażnikiem. Po wysłuchaniu rozkazów nie biegnij od razu za swym przełożonym, tylko zbadaj okoliczny teren. W pokazanym na screenie miejscu **[#5]** odnajdziesz dokument – Security concern. Możesz też skorzystać z pobliskiego terminalu komputerowego, a obejrzyysz ciekawy zapis z egzekucji dokonanej na strażniku.



[#5]

Udaj się w stronę przejścia, z którego skorzystali już pozostali członkowie drużyny. Zignoruj kolejną wizję. Uważaj natomiast na przeciwnika, który wybiegnie z windy **[#6]**. Prawdopodobnie odniesiesz tu drobne obrażenia, ale nie musisz się tym zbytnio przejmować. Wejdź teraz do windy i zaczekaj aż dotrze ona na nowy poziom. Nie zapomnij badać ciał przeciwników w poszukiwaniu amunicji. Upewnij się też, że z inwentarza wybrałeś pistolet maszynowy.



[#6]

Po dotarciu na nowe piętro szybko podbiegnij do najbliższych przeszkód i schowaj się za nimi. Nie zapomnij też o tym, że możesz przestawiać niektóre obiekty, tworząc z nich bardziej skuteczne zasłony. Nie daj się nikomu zaskoczyć od prawej strony **[#7]**, gdyż lewa będzie zapewne pilnowana przez Twoją koleżankę. W miarę możliwości zabij z tego miejsca wszystkich wrogów zanim zdecydujesz się skorzystać z pobliskich schodów.



[#7]

Skieruj się do jedyne go możliwego wyjścia. Podobnie jak wcześniej, od razu podbiegnij do najbliższych zasłon. Pomagaj sobie przybliżeniem obrazu i w szczególności zainteresuj się przeciwnikami, którzy pojawiają się na dwóch widocznych w oddali balkonikach **[#8]**. Po zakończonych walkach podnieś strzykawkę w celu zregenerowania paska zdrowia. Możesz ruszać dalej.



[#8]