

# Cold Fear

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Cold Fear**

**autor: Jacek „Stranger” Hałas**

**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.

## S P I S T R E Ś C I

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Statek</b>	<b>4</b>
<b>Find the emergency radio code</b>	<b>4</b>
<b>Find the radio room</b>	<b>16</b>
<b>Find Yusupov</b>	<b>24</b>
<b>Free Anna</b>	<b>28</b>
<b>Accompany Anna to the radio room</b>	<b>38</b>
<b>Find the autopilot unlocking code</b>	<b>40</b>
<b>Reach Anna in the look-out post</b>	<b>48</b>
<b>Platforma</b>	<b>50</b>
<b>Find the medicine cabinet</b>	<b>50</b>
<b>Find Anischenko</b>	<b>53</b>
<b>Deactivate the magnetic field</b>	<b>70</b>
<b>Find the antidote for Anna</b>	<b>74</b>
<b>Administer the antidote to Anna</b>	<b>87</b>
<b>Find Kamsky's laptop</b>	<b>96</b>
<b>Find the room with the C4</b>	<b>102</b>
<b>Get the C4 and place the charges in the right order</b>	<b>106</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)



## Wprowadzenie

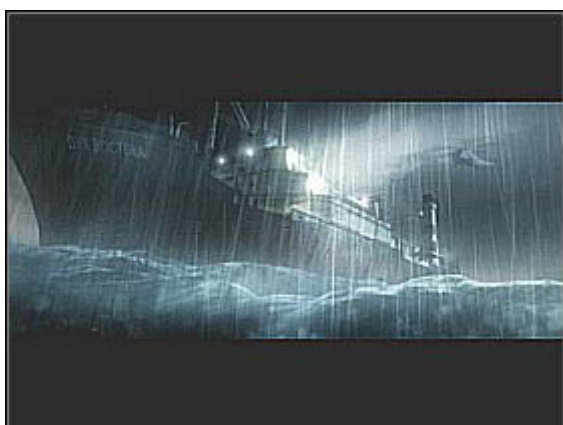
Witaj w nieoficjalnym poradniku do *Cold Fear*. W poniższym tekście odnajdziesz dokładny opis przejścia tej gry. Z racji tego, iż jest to stosunkowo liniowy survival-horror w wielu miejscach będziesz niestety musiał podążać zgodnie z ustaloną przez producentów ścieżką. Poradnik został skonstruowany w taki sposób, aby zminimalizować konieczność ponownego odwiedzania tych samych pomieszczeń. Jednocześnie postarałem się zadbać o to, aby wszystkie ciekawsze scenki i wydarzenia (także te nieobowiązkowe) zostały omówione. Oznaczenia zostały ograniczone do minimum a to dlatego, iż nie przewidziano możliwości dowolnego zapisywania stanu gry. Jeśli zaś chodzi o cele poszczególnych etapów, zalicza się je właściwie na bieżąco. Aby ułatwić proces odszukiwania określonych zadań poszczególne rozdziały nazwałem identycznie do wytycznych pojawiających się w notatniku głównego bohatera. Przedmioty, z których korzysta się bezpośrednio w trakcie walk (apteczki, amunicja, nowe bronie itp.) oznaczyłem kolorem **zielonym**. Ciekawe dokumenty, dzięki którym można dowiedzieć się więcej na temat fabuły gry a także inne ważne obiekty (klucze itp.) oznaczyłem z kolei na **niebiesko**.

Miłego grania i czytania. :-)

## Statek

**Find the emergency radio code**

Na początek obejrzyj sobie dość ciekawie zrealizowane intro, w trakcie trwania którego poznasz głównego bohatera gry. Tom Hansen jest członkiem straży przybrzeżnej USA. Jego aktualne zadanie obejmuje zbadanie dryfującego na morzu statku wielorybniczego.



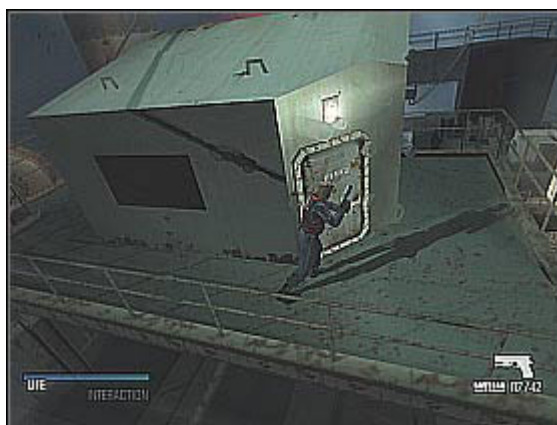
Po znalezieniu się na okręcie załączy się krótka scenka. Z racji tego, iż nie musisz się śpieszyć dobrze byłoby do końca wysłuchać komentarzy pozostałych członków drużyny. Musisz przyznać, iż ich okrzyki oraz wyraźne odgłosy bitwy nie nastrojają zbyt optymistycznie do dalszej zabawy. ;-)  
Podejdź nieco do przodu. **Na ziemi odnajdziesz notatkę (A note about ammunition conservation).** Aby przeczytać tekst znajdujący się na kartce wejdź do notatnika (ESC) a następnie kliknij na zakładkę Documents. Z notatki dowiesz się kilku przydatnych rzeczy dotyczących broni, toczenia walk czy też przeżycia w niekorzystnych warunkach. Możesz ruszać dalej.



Jeśli chcesz możesz obejrzeć ekran celów misji. Dowiesz się, iż aktualnie powinieneś odnaleźć Lansinga. Jest on w posiadaniu radiowego kodu ewakuacyjnego. Idź przed siebie. Po raz pierwszy spotkasz się z problemami możliwości wypadnięcia za burtę (jeżeli bohater nie chwyci się – koniec gry) oraz „spotkania” z uderzającymi w okręt ogromnymi falami. W tym drugim przypadku najlepiej poczekać na odpowiedni moment i w przerwie pomiędzy „uderzeniami” przebiec na drugą stronę (domyślnie klawisz spacji). Po drodze wpadniesz zapewne na pojedynczego przeciwnika, który zginie w wyniku uderzenia fali. Zignoruj go i idź dalej. Uważaj na ukazaną na drugim screenie skrzynię (pozostaje ona w ciągłym ruchu).



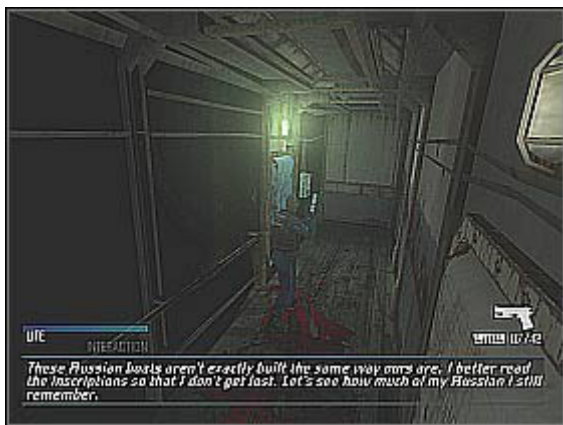
Jeśli chcesz możesz udać się do miejsca, w którym została zapalona raka, ale nie jest to konieczne (do tej części statku powrócisz w przyszłości). Wpadniesz tu na pojedynczego żołnierza. Niestety, jest już martwy. **Jeśli chcesz możesz przeszukać jego ciało a odnajdziesz trochę amunicji do pistoletu.** Możesz również skierować się do ukazanego na drugim screenie pomieszczenia. Poza jedną „scenką”, która miała Cię nieco wystraszyć nie odnajdziesz tu jednak nic ciekawego. Wróć na dół.



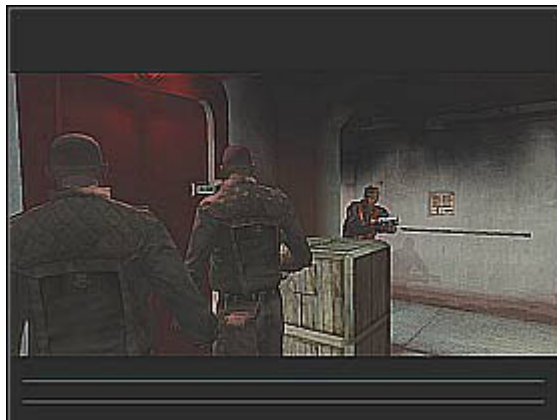
Zignoruj chwilowo zapaloną skrzynię (również zawieszoną na linie) i wróć się do tej, którą próbowałeś unikać nieco wcześniej. Odnajdziesz tu prowadzące na dół schody (pierwszy screen), z których powinieneś oczywiście skorzystać. Idź przed siebie. Uważaj ponieważ wpadniesz tu na kolejne obiekty, które mogą wyrzucić Cię za burtę (lub poważnie zranić). Najlepiej byłoby wykonywać niewielkie, ale dobrze zaplanowane kroki. Ponownie radziłbym również uważać na uderzające w okręt fale. Posuwaj się stopniowo do przodu.



Po znalezieniu się w ukazanym na pierwszym screenie miejscu Hansen doda od siebie, iż dobrze byłoby czytać znajdujące się przy poszczególnych drzwiach oznaczenia. Aby to zrobić najlepiej przejdź do widoku TPP (prawy przycisk myszki) a następnie najedź celownikiem na napis. Dowiesz się, iż drzwi, przy których stoisz prowadzą na główny pokład (Main Deck). Niestety, są zamknięte. Będziesz je musiał jakoś otworzyć.



Sprawa jest prosta: aby móc otworzyć drzwi będziesz musiał strzelić w ukazaną na pierwszym screenie puszkę pod napięciem. Po znalezieniu się w nowym pomieszczeniu automatycznie załączy się scenka przerywnikowa. Hansen wpadnie na dwóch Rosjan, którzy bez żadnego ostrzeżenia zaczną do niego strzelać. Przygotuj się, gdyż czeka Cię pierwszy poważny pojedynek.



Proponowana przeze mnie taktyka zakłada wychylenie się z za rogu a następnie oddanie **POJEDYNCZEGO** strzału w stronę beczki, za którą chowa się jeden z wrogów. Odpowiedniego oponenta ukazałem na pierwszym screenie. Beczka powinna się zapalić. Uwaga! Musisz się teraz ponownie schować albowiem eksplozja nastąpi dopiero po upływie kilku (2-3) sekund. Wybuchająca beczka powinna pozbawić życia obu wrogów. Po zakończonej walce zbadaj ciała poległych oponentów. **Przy jednym z nich odnajdziesz amunicję do pistoletu.** Zanim ruszysz dalej skorzystaj z ukazanego na drugim screenie niebieskiego zaworu.

