

# F.E.A.R.:

## Extraction Point

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **FEAR**

# **Extraction Point**

**autor: Jakub „Kentril” Żuraw**

**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.

## SPIS TREŚCI

<b>Wstęp</b>	<b>3</b>
<b>Solucja</b>	<b>4</b>
<b>Interwał 01: Konsekwencje</b>	<b>4</b>
<b>Interwał 01: Przerzut</b>	<b>7</b>
<b>Interwał 02: Zasadzka</b>	<b>12</b>
<b>Interwał 02: Holiday</b>	<b>15</b>
<b>Interwał 02: Pustka</b>	<b>17</b>
<b>Interwał 03: Stacja końcowa</b>	<b>19</b>
<b>Interwał 03: Pomarańczowa linia</b>	<b>24</b>
<b>Interwał 03: L</b>	<b>30</b>
<b>Interwał 04: Lewiatan</b>	<b>36</b>
<b>Interwał 05: Złośliwość</b>	<b>43</b>
<b>Interwał 05: Mroczne Serce</b>	<b>51</b>
<b>Interwał 06: Epilog</b>	<b>54</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)



## Wstęp

Witam wszystkich graczy w nieoficjalnym poradniku do gry *FEAR: Extraction Point*. Przygodę rozpoczynamy tu na krótką chwilę po wydarzeniach znanych nam z podstawowej wersji gry – kompleks Origin eksplodował, a zadaniem gracza będzie ucieczka przed wszelkiego rodzaju oprawcami. Dodam tylko, że w niektórych momentach rozgrywki nie będzie to wcale łatwe.

Poradnik powstał w oparciu o polską wersję gry, a pisząc go korzystałem z poziomu trudności „Normalny”. W celu przedłużenia sobie rozgrywki lepiej będzie jednak ustawić sobie poprzeczkę nieco wyżej.

**Kolorem zielonym** zaznaczałem rozmieszczenie przedmiotów: apteczek, pancerzy czy broni. Starłem się także dokładnie opisać przebieg każdej walki oraz metody radzenia sobie podczas poszczególnych strzelanin. Mam nadzieję, że z pomocą tego poradnika przejście gry nie będzie stanowiło problemu.

**Jakub „Kentril” Żuraw**

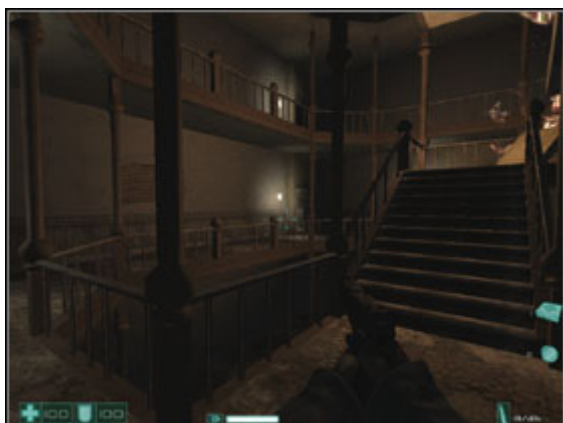
Solucja

I n t e r w a ł 0 1 : K o n s e k w e n c j e

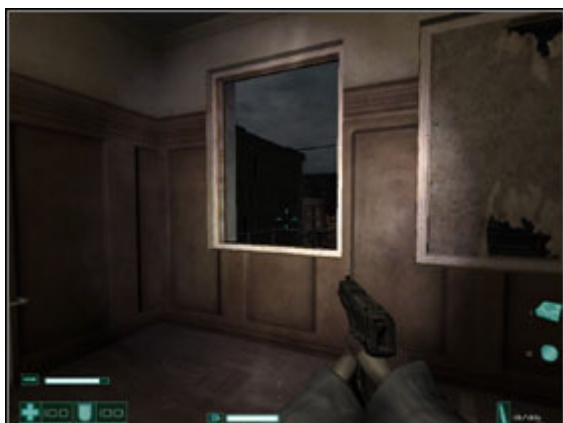
**CEL: Wydostań się z budynku.**



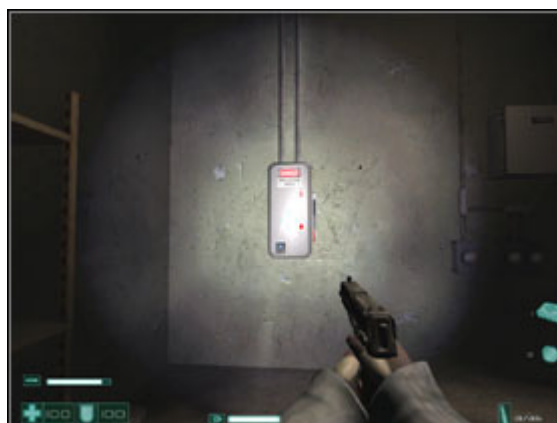
Przygodę rozpoczynamy w płonącym budynku. Na wprost nas są drzwi **#1**, przez które należy przejść. W pokoju za nimi znajdziemy na szafce **pistolet**, a w kolejnym pomieszczeniu będzie przejście zablokowane deskami **#2**. Należy je rozbić kolbą broni i iść dalej. Zabieramy z podłogi **apteczkę zdrowia** i przechodzimy przez następne drzwi.



Znajdujemy się teraz w sali ze schodami pośrodku **#1**. W jej lewym górnym rogu jest wejście zablokowane przez deski **#2**, wobec czego trzeba kucnąć i prześlizgnąć się pod nimi. Jeszcze parę kroków i zapada się pod nami podłoga, a my lądujemy bezpiecznie piętro niżej.

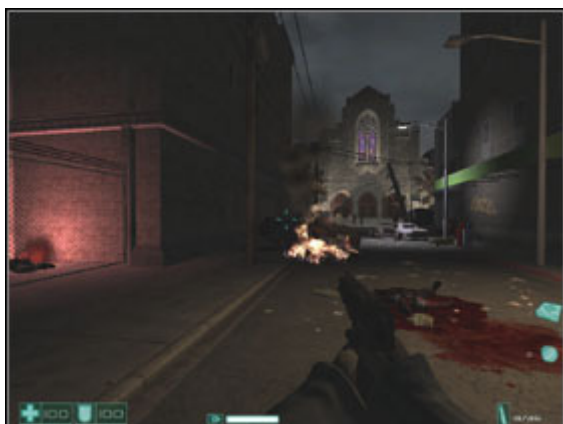


Idziemy śmiało przed siebie aż natkniemy się na otwarte okno **#1**. Przechodzimy przez nie i po drabince schodzimy w dół. Teraz trzeba wejść poprzez następne okno z powrotem do budynku i przedostać się przez płonące pomieszczenie. Za nim znajdziemy dziurę w podłodze **#2**, w którą wskakujemy.

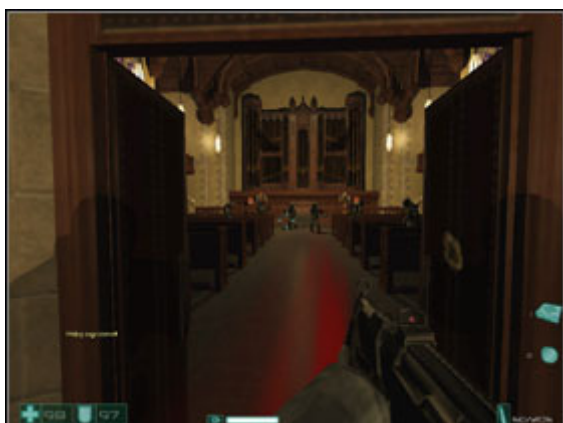


Kłękamy i przechodzimy przez wąski korytarz ułożony z belek **#1**. Po wyjściu z niego zobaczymy drzwi wyjściowe z budynku, zablokowane przez dwa ucięte przewody elektryczne. Skręcamy w prawo i gdy staniemy przed drzwiami, przez chwilę nasz bohater będzie miał „wizję”. Po iluzji przechodzimy przez drzwi i pociągamy za dźwignię **#2**. Teraz przewody nie blokują już wyjścia, więc możemy w końcu opuścić budynek.

**CEL: Spotkaj się z agentami F.E.A.R. i SFOD-D.**



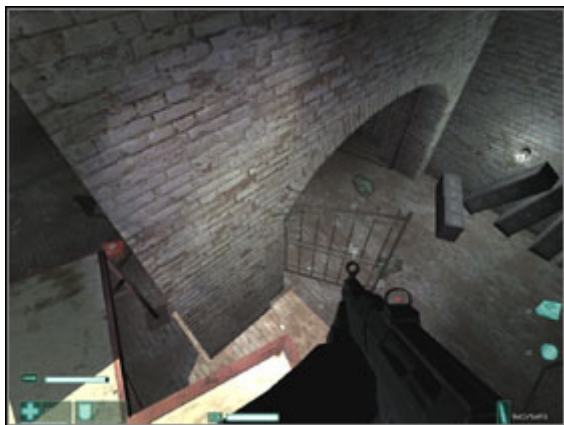
Znajdziemy się w opuszczonym mieście **#1**. Przy kratkach po lewej będą rozmawiali agenci - na razie jednak nie możemy do nich dołączyć. Z trupa przed nami podnosimy **pistolet maszynowy**. Zabijamy każdego nieruchomego żołnierza stojącego w okolicy pozyskując tym samym **amunicję**, po czym udajemy się do kościoła **#2**.



Za wrotami do głównej sali **#1** będzie na nas czekać sześciu przeciwników. Od razu w naszą stronę rzucony zostanie granat, więc odsuwamy się na chwilę od drzwi. Wrogów eliminujemy po kolei - dobrym pomysłem jest chowanie się za ławami bądź skorzystanie ze spowolnienia czasu. Tuż po starciu w podłodze utworzy się wyłom **#2**, w który wskakujemy.

## Interwał 01: Przerzut

**CEL: Odeprzuj siły Repliki.**



Schodzimy ze sztachety **#1** i zabieramy z ziemi **apteczkę zdrowia**. Niszczymy drewnianą skrzynię i bierzemy z niej **wzmacniacz zdrowia**. Skręcamy w prawo i przechodzimy przez drzwi. Dwa pomieszczenia dalej i znajdziemy się w lochu. Zabieramy stąd **zbroję, strzelbę bojową oraz apteczkę #2**.



Na końcu korytarza jest pomieszczenie okupowane przez trzech żołnierzy **#1**. Zbliżamy się do niego na odległość około metra, po czym kryjemy się za skrzynią. Po chwili z wnętrza wyłoni się patrol, który częstujemy serią z karabinu. Po zabiciu całej trójki, wchodzimy już do środka komnaty i zabieramy z niej szybko **apteczkę oraz broń**. Moment później nastąpi eksplozja zachodniej ściany **#2** i do pomieszczenia wtargnie jeszcze trzech dodatkowych przeciwników. Kiedy strzelanina się zakończy, przechodzimy przez świeżo utworzone przejście w ścianie.