



Call of Duty 3

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Call of Duty

3

autor: Artur „Metatron” Falkowski

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.

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Solucja	5
Rozdział I: Saint Lo	5
Rozdział II: The Island	12
Rozdział III: Night Drop	17
Rozdział IV: Mayenne Bridge	23
Rozdział V: Operation Totalize	30
Rozdział VI: Fuel Plant	35
Rozdział VII: The Black Baron	40
Rozdział VIII: The Forest	42
Rozdział IX: Laison River	46
Rodział X: Crossroads	50
Rozdział XI: Hostage	55
Rozdział XII: The Corridor of Death	60
Rozdział XIII: The Mace	63
Rozdział XIV: Closing the Gap	67
Dodatek: Lista achievementów	73

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

Witajcie w nieoficjalnym poradniku do gry *Call of Duty 3*. Pomoże on wam przebrnąć przez wszystkie czarnaście misji, a co za tym idzie, wspomóc aliancką ofensywę na zajęta przez niemieckie siły Francję. Rozgrywka w *COD3*, podobnie jak w poprzednich częściach serii, jest liniowa i musicie sprostać wszystkim zadaniom stawianym wam przez autorów, żeby ukończyć dany rozdział. Jednakże sposób, w jaki tego dokonacie, zależy głównie od was. Dość często zdarza się, że trzeba poszukać nieco innej, mniej oczywistej drogi na dotarcie do wyznaczonego celu, nieraz też wasze życie zależeć będzie od tego, czy w odpowiednim miejscu skorzystacie z osłony, rzucicie granat albo w jakiej kolejności wyeliminujecie przeciwników. W takich wypadkach niniejszy poradnik może okazać się pomocny. Poza tym czasami w ferworze walki można stracić orientację – wtedy też przyda się rzut oka na odpowiedni ustęp w poniższym tekście. Na końcu znajdziecie kompletny spis wszystkich achievementów możliwych do zdobycia w grze.

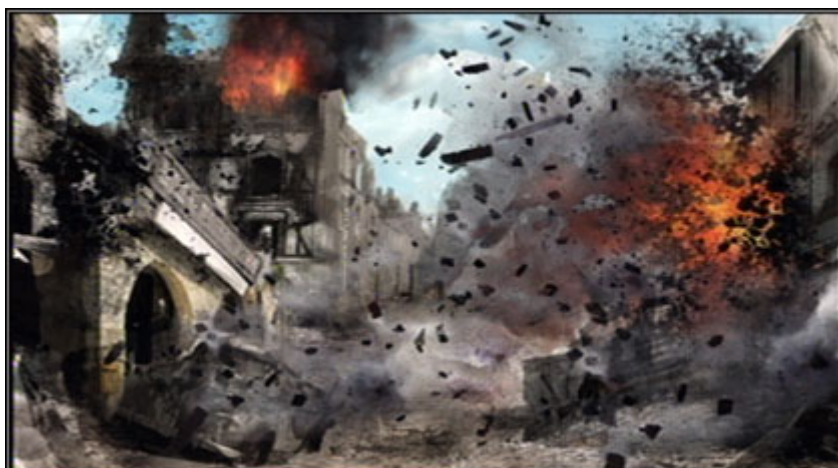
Póki co zapraszam do zapoznania się z kilkoma wskazówkami.

- **Osłona** – osłony to bardzo istotna część rozgrywki. Zawsze docierając na nowy teren rozejrzyjcie się za czymś, za czym możecie się schować. Pozwoli to wam na zregenerowanie obrażeń, a także da czas na przeładowanie broni.
- **Przeładowanie** – unikajcie przeładowywania broni, kiedy jesteście wystawieni na nieprzyjacielski ogień. Ta czynność zajmuje nieco czasu, więc lepiej wykonywać ją w ukryciu.
- **Granaty** – granaty przydadzą wam się w wielu sytuacjach. Szkoda je marnować na pojedynczych przeciwników. Zamiast tego za ich pomocą eliminujcie większe skupiska wrogów. Wrzucajcie je do domów, bunkrów czy też okopów. Dobrze jest też po odbezpieczeniu przytrzymać je w ręce przez chwilę, by uniemożliwić nieprzyjacielowi odrzucenie tychże. W przypadku, kiedy to w wasze pobliże padnie granat, odrzućcie go. Uciekajcie tylko w ostateczności; zazwyczaj w takich sytuacjach odkryjecie się i narazicie na ogień przeciwnika.

- **Granaty dymne** – granaty dymne przydadzą się nieraz w sytuacjach, w których nie możecie bezpośrednio załatwić przeciwnika (na przykład jesteście pod ostrzałem cekaemów), a musicie przedostać się na inną pozycję. Nie radzę jednak używać ich w nadmiarze, ponieważ zasłaniają one nie tylko wroga, ale i wasze pole widzenia.
- **Cekaemy** – na ciężkie karabiny maszynowe będziecie natykać się co chwilę. Zazwyczaj jednak to wy będziecie na ich celowniku. Po załatwieniu obsługi danego stanowiska, możecie z niego skorzystać. Większość jednak jest tak ustawiona, by odpierać wasz atak, a zatem kiedy do nich dotrzecie, nie będzie już do czego strzelać. Czasami uda wam się wyeliminować kilku wrogów, ale pamiętajcie, że korzystając z cekaemu nie jesteście dobrze chronieni i byle granat czy celna seria mogą was wyeliminować.
- **Kompas** – kompas to bardzo przydatny element wyposażenia w *COD3*. Wszystkie cele macie na nim zaznaczone, więc kiedy się zgubicie, spojrzenie na niego ułatwi wam dotarcie na miejsce. Nie wpadnijcie jednak w pułapkę najkrótszej drogi. Często dojście do danego punktu jest zatarasowane przez jakieś przeszkody albo prowadzi środkiem terenu ostrzeliwanego przez przeciwnika. Wtedy lepiej jest nadłożyć nieco drogi.
- **Flankowanie** – zajście nieprzyjaciela z boku to połowa sukcesu w jego eliminacji. Zamiast pchać się do przodu pod wrogi ostrzał, warto najpierw rozejrzeć się za jakąś boczną drogą, która pozwoli wam zaskoczyć przeciwników z innej strony. W poradniku zaznaczałem takie miejsca, w których flankowanie jest szczególnie przydatne.
- **Broń** – jeżeli chodzi o broń, to wybór należy do was. Proponuję jednak mieć zawsze przy sobie jedną broń automatyczną i jakiś z karabinków jednostrzałowych o zwiększonej celności. Automat przyda się w większości starć, ale przy eliminacji poszczególnych celów potrzebna jest lepsza precyzja.

To by było na tyle, jeżeli chodzi o podstawy. Pozostałe informacje będę przekazywał wam na bieżąco w odpowiednim czasie. Teraz chwycicie za broń i ruszajcie do walki. Powodzenia.

R o z d z i a ł I : S a i n t L o



Zanim przystąpicie do właściwej walki, trzeba wykazać się znajomością podstawowych umiejętności żołnierza. Testować was będzie szeregowy Huxley. Wystarczy postępować zgodnie z jego wytycznymi, by szybko ukończyć zadania i ruszyć do walki.



Na początek podejdźcie do Huxleya. Obok niego leży M1 Garand (#1). Podnieście go i strzelając wyeliminujcie tkwiące na pobliskich tyczkach niemieckie hełmy (#2). Nie martwcie się, niedługo waszymi celami będą prawdziwi przeciwnicy.



Czas na krótką zabawę w grenadiera. Podnieście leżące obok Huxleya granaty. Przed wami proste zadanie: zapewnić nieco rozrywki wymyślanym Niemcom przebywającym wewnątrz stodoły (#1). W tym celu musicie wrzucić granaty do środka budynku – dwa przez okna i jeden przez drzwi. Zabierzcie teraz granaty dymne. Rzućcie jeden przed siebie w kierunku stodoły, a zadanie będzie zaliczone.

Następnie zostajecie wysłani po dodatkowe uzbrojenie. Podążcie za zaznaczonym na kompasie wskaźnikiem, po drodze schylcie się pod deską, podejście do skrzyni (#2) i szybkim uderzeniem odbijcie pokrywę. Teraz zabierzcie broń, zawróćcie i skierujcie się do pobliskiej ciężarówki. Po wejściu do środka skończy się wasz test. Czas na prawdziwą bitwę.



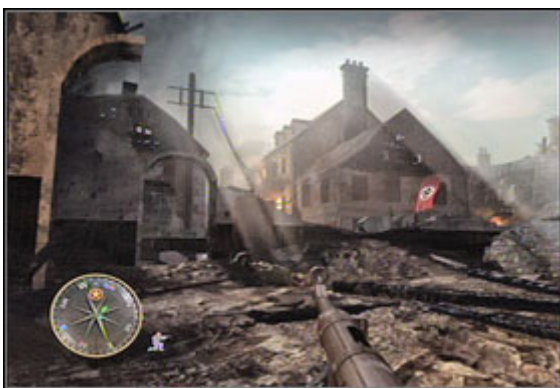
Przejażdżka ciężarówką zakończy się tak szybko, jak się zaczęła. Po chwili lądujecie w samym centrum walki. Przed wami cmentarz, za nim kościół i dalsza część zrujnowanego miasta. Kiedy już znajdziecie się za murem, swe kroki skierujcie do niewielkiego budynku (screen 1). Uważajcie przy tym, ponieważ może być zajęty przez wrogię żołnierza. Rozprawcie się z nim i chowając się w północno-wschodnim rogu pomieszczenia oczyśćcie teren przed sobą. Pamiętajcie, że pośpiech jest złym doradcą, dlatego też polecałbym w tym miejscu spokojne eliminowanie kolejnych przeciwników. Powoli zmierzajcie w stronę kościoła (screen 2). Proponuję po drodze skorzystać z osłony jaką dają kolejne rzędy nagrobków oraz cmentarny mur.



Szybko przebiegnijcie przez drogę i ruszcie w stronę wejścia do kościołka. Znajduje się w nim sporo Niemców, więc przed wejściem do głównego pomieszczenia (#2) wrzucicie do środka granat. Teraz wbiegnijcie do wewnątrz, wyeliminujcie niedobitków i ruszcie przed siebie.



Kiedy znajdziecie się w wodzie, połóżcie się na ziemi i przeczołgajcie pod belką (#1). Po chwili będziecie po drugiej stronie. Skręćcie w lewo i z rozbiegu przeskoczcie nad kolejną przeszkodą (#2).



Następnie skierujcie swe kroki w kierunku budynku ze swastyką. Uważajcie jednak, ponieważ za bramą (#1) czyha na was wróg. Kiedy już oczyścicie teren, podbiegnijcie do zajmowanego przez Niemców domu. W połowie drogi zostaniecie skierowani w prawo w celu sprawdzenia i zabezpieczenia pobliskiego budynku (#2).