

Doom 3: Resurrection of Evil

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Doom 3

Resurrection of Evil

autor: Krystian „U.V. Impaler” Smoszna

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

Wprowadzenie	3
Nowy arsenał	4
Nowi przeciwnicy	6
Artefakt	7
Opis przejścia	9
Erebus – Level 1	9
Erebus – Level 2	12
Erebus – Level 3	16
Erebus – Level 4	20
Erebus – Level 5	24
Erebus – Level 6	27
Phobos Labs – Sector 1	31
Phobos Labs – Sector 2	34
Phobos Labs – Sector 3	40
Phobos Labs – Sector 1	43
Delta Labs - Unknown	45
Hell	47

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



Poniżej znajdziecie najważniejsze informacje związane z pierwszym dodatkiem do *Doom 3*, o nazwie *Resurrection of Evil*. Poradnik ten stanowi uzupełnienie naszego przewodnika do podstawowej wersji gry i skupia się tylko i wyłącznie na nowych elementach zabawy: broniach, potworach oraz kompletnej solucji, ubarwionej grubo ponad setką obrazków.

Nowy arsenał

Double Barrel Shotgun

Dubeltówka to najbardziej śmiertelna broń w *Resurrection of Evil*, którą można zdobyć z gabinetu Sarge'a na trzecim poziomie kompleksu Erebus. Strzelba, doskonała do walki na krótkim dystansie, jest w stanie położyć nawet kilku przeciwników naraz. Duży rozrzut uniemożliwia korzystanie z tej broni, jeśli przeciwnik jest znacznie oddalony od naszego bohatera. Warto również zaznaczyć, że przeładowanie musi odbywać się po każdym wystrzale i trwa niemiłosiernie długo. Broń używa tych samych naboji co tradycyjny Shotgun.

- Liczba naboji w magazynku: **2**
- Maksymalna liczba naboji, którą może nieść gracz: **320**
- Obrażenia w przypadku stuprocentowego trafienia: **280**
- Amunicja: **Shells**

Ionized Plasma Levitator/The Grabber

Nie jest to broń w tradycyjnym znaczeniu tego słowa. The Grabber pełni tę samą funkcję co Gravity Gun w *Half-Life 2* – pozwala na interakcję gracza ze środowiskiem, poprzez manipulowanie na odległość rozrzuconymi tu i ówdzie przedmiotami. Oprócz tego bohater może wykorzystać IPL do przechwytywania pocisków energetycznych wroga i odrzucania ich w kierunku agresora (dokładne obrażenia zadane tym sposobem znajdziecie poniżej), oraz zabijania mniejszych przeciwników (Cherub, Forgoteen, Tick, Trite) poprzez złapanie ich w wiązkę energii. The Grabber jest w stanie utrzymać przedmiot lub ofiarę, tylko przez kilka sekund, później zostaje ona automatycznie odrzucona. IPL jest dostępny już od pierwszego poziomu kompleksu Erebus.

- Liczba naboji w magazynku: **Nie dotyczy**
- Maksymalna liczba naboji, którą może nieść gracz: **Nie dotyczy**
- Obrażenia w przypadku stuprocentowego trafienia: **Szczegóły poniżej**
- Amunicja: **Brak**



Obrażenia wywoływane przechwyceniem i odrzuceniem pocisku są różne, w zależności od tego, z jakim potworem mamy aktualnie do czynienia:

- Bruiser: **200**
- Cacodemon: **200**
- Hell-Knight: **250**
- Imp: **150**
- Mancubus: **400**
- Revenant: **250**
- Vulgar: **150**

Powyższe wartości tłumaczą, dlaczego Imp ginie od pierwszego kontaktu ze swoim pociskiem (żywołność potwora wynosi **130**, natomiast obrażenia od kuli ognia **150**) a Hell-Knight musi zostać trafiony aż cztery razy (żywołność potwora wynosi **900**, a obrażenia od pocisku plazmy tylko **250**).

Podczas zmagañ pamiętaj, że nie można chwycić i utrzymać Grabberem rakiet wysyłanych przez Revenantów. Broń odbija je tylko na bok, nie pozwalając im trafić.

Nowi przeciwnicy

Poniżej znajdziesz krótkie opisy wszystkich nowych przeciwników, jacy pojawili się w *Resurrection of Evil*. Szczegółowe informacje dotyczące eksterminacji łowców (Hunters), uzyskasz w trakcie lektury solucji.

Bruiser

Ogromne bydlę z zabawną fizjonomią, które pod wieloma względami jest podobne do Mancubusa. Tak jak jego daleki kuzyn, potwór korzysta z dwóch dział przytwierdzonych do rąk, wysyłających w kierunku gracza kule ognia. Mimo, że pod względem zadawanych obrażeń Bruiser w niczym nie ustępuje Mancubusowi, jest od niego znacznie szybszy. Stwory te pojawiają się po raz pierwszy w kompleksie Phobos i stanowią poważne zagrożenie dla spójności molekularnej gracza.

Walka z Bruiserem polega na unikaniu wysyłanych przez niego pocisków, w czym może pomóc użycie artefaktu. Jeśli chodzi o konwencjonalne bronie, dobrze sprawdza się karabin plazmowy na większe dystanse oraz dubeltówka na mniejsze (konieczne będą aż trzy strzały). Uderzenia w głowę punktowane są dodatkowym bonusem (2 x siła broni).

Forgotten

Latające czaszki budzą naturalne skojarzenia z Lost Soulami, głównie ze względu na wygląd oraz identyczne zachowanie podczas walki: lubią okrążać przeciwnika (o ile dysponują odpowiednią przestrzenią) i atakować, szarżując na niego. Jedyne różnice wynikają z szybkości poruszania się i zadawanych obrażeń (Lost Soul jest wolniejszy, ale bardziej śmiertelny). Latające czaszki pojawiają się na początku zmagania w *Resurrection of Evil*.

Technika walki taka sama, jak w przypadku Lost Soulów. Pojedyncze egzemplarze można niszczyć używając pistoletu, na grupy znakomicie nadaje się karabin maszynowy. W trakcie eksterminacji dobrze sprawdza się również Grabber – złapany wiązką przeciwnik od razu zostaje zabity.

Hazmat

Kolejna odmiana chodzących trupów, tym razem zakuta w kombinezon chroniący przed odpadami toksycznymi. Hazmat nie jest specjalnie wytrzymały (na poziomie zwykłych zombie), ale w zwarciu zadaje poważne obrażenia. Wolny i głupi – można go z łatwością wymanewrować i położyć jednym strzałem Shotguna.

Hazmat pojawia się tylko i wyłącznie w piątym poziomie kompleksu Erebus. W trakcie śmierci upuszcza pojemnik z życiodajnym tlenem, który zwiększa Twoje szanse na przeżycie w trudnych warunkach.

Vulgar

Chyba najczęściej spotykany stwór w *Resurrection of Evil*. Vulgar jest bardzo podobny do Impów, zwłaszcza pod względem sposobu walki. Z większych odległości rzuca w Twoim kierunku pociskami plazmowymi, a gdy zbliży się na niewielki dystans, wymachuje pazurami (w obu przypadkach zadawane obrażenia są większe od Impów). Pojawienie się Vulgarów poprzedza teleportacja w kolorze niebieskim. Potwory te mogą również wyjść z przewodów wentylacyjnych lub wspinać się po ścianach i suficie.

Pojedynek z Vulgarem najczęściej rozpoczyna się od skorzystania z usług Grabbera, którym przejmujemy kontrolę nad pociskami wyrzucanymi przez stwora. Odesłana kula plazmy zabija przeciwnika od razu, o ile uda nam się go trafić. W bezpośrednim kontakcie najlepszą metodą na atak jest użycie dubeltówki, a w przypadku większych grup, któregoś z karabinów (Plasmagun jest wręcz stworzony do tego celu).

Artefakt

Mimo, że artefakt jest do naszej dyspozycji od początku rozgrywki, możemy użyć go dopiero po uzyskaniu konkretnych mocy. Proceder ten związany jest z eksterminacją łowców (Hunters), którzy zostali wysłani przez Malcolma Betrugera w celu zdobycia drogiego przedmiotu.

Aby artefakt mógł działać, trzeba go wprawdzie „naładować”. Odbywa się to poprzez zbliżenie przedmiotu do mieniających się czerwoną barwą żył. Każde użycie artefaktu symbolizowane jest przez utratę ikony serca w prawym, dolnym rogu ekranu. Przedmiot można „naładować” maksymalnie trzy razy.



W *Resurrection of Evil* artefakt kumuluje działanie wszystkich dostępnych mocy. Oznacza to, że nie wybieramy określonej umiejętności, ale używamy ich razem. Jeśli zabiliśmy dwóch łowców, uruchomienie artefaktu spowoduje zarówno spowolnienie czasu, jak i wzrost siły pięści. Ta sama uwaga dotyczy się nieśmiertelności, po wyeliminowaniu trzeciego wysłannika Malcolma Betrugera. Poniżej znajdziecie krótkie omówienie wszystkich mocy spotykanych w dodatku do *Doom 3*: