

Doom 3

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Doom 3

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
Arsenał	4
Przeciwnicy	8
Porady ogólne	13
Opis przejścia	14
Mars City	14
Mars City Underground	16
Mars City	20
Administration	22
Alpha Labs – Sector 1	24
Alpha Labs – Sector 2	27
Alpha Labs – Sector 3	30
Alpha Labs – Sector 4	33
EnPro Plant	39
Communications Transfer	42
Communications	45
Monorail Skybridge/Recycling – Sector 1	48
Recycling – Sector 2	51
Monorail	53
Delta Labs – Level 1	55
Delta Labs – Level 2 South	57
Delta Labs – Level 2 North	60
Delta Labs – Level 3	63
Delta Labs – Sector 4	66
Hell	67
Delta Complex	70
Central Processing	72
Central Server Banks	74
Site 3	76
Caverns – Area 1	78
Caverns – Area 2	82
Primary Excavation Site	83

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

Poradnik, który oddaje w Wasze ręce, to zbiór najważniejszych informacji, jakie zdołałem wydobyć z Doom 3 po miesiącu intensywnej eksploatacji. Postarałem się tu przedstawić najważniejsze kwestie dotyczące broni i przeciwników a także stworzyć kompletny opis przejścia gry z uwzględnieniem wszystkich, zwłaszcza trudnych do odnalezienia, ukrytych lokacji.

Arsenał

BFG 9000

Najbardziej zaawansowany środek zagłady, wymyślony przez naukowców w laboratoriach UAC. Popularny z klasycznego Dooma „odkurzacz” w momencie strzału emituje małą zieloną kulkę, która niszczy wszystko, co stanie na jej drodze. Prawidłowe wykorzystanie BFG (Big Fragging Gun), może okazać się kluczowe podczas walk z dużą ilością potworów (w pojedynkach jeden na jeden nie warto go stosować, szkoda cennej amunicji). Podczas lotu, kulka razi wszystkich wrogów znajdujących się w zasięgu, ponadto zadaje potężne obrażenia przy zetknięciu się z celem. Kluczem do sprawnego działania jest znajdujący się w polu energii mikroprocesor, który automatycznie namierza kolejne obiekty. Jeśli zostanie on zniszczony, kulka detonuje się, zadając identyczne obrażenia jak w przypadku stuprocentowego trafienia. Ta informacja przyda Ci się podczas walki z Sabaothem, który nagminnie BFG 9000 używa. Siłę rażenia kuli energii można zwiększyć przytrzymując dłużej klawisz strzału. Warto przy tym uważać, gdyż przeciążenie broni doprowadzi do niekontrolowanego wybuchu a co za tym idzie, śmierci gracza.

- Ilość naboju w magazynku: **4**
- Maksymalna ilość naboju, którą może nieść gracz: **32**
- Obrażenia w przypadku stuprocentowego trafienia: **200+**
- Amunicja: **BFG Cells**

Chain Gun

Bardzo efektywny karabin maszynowy, strzelający z ogromną prędkością. Obrażenia zadawane przez pociski są dwa razy większe niż w przypadku Machine Gun, co czyni go doskonałym środkiem zagłady (zwłaszcza, że Chain Gun mieści tyle samo naboju w magazynku i można go szybciej przeładować). Jediną wadą tej broni jest duży rozrzut pocisków, zwłaszcza na długie dystanse, gdzie można mieć problem ze skomasowaniem ognia na celu. Doskonały w walce na niewielkie dystanse, jeden magazynek pozwoli bez problemu „położyć” większość potworów. Początkowo, ilość amunicji jest niewielka, o wiele lepiej jest w późniejszych etapach, kiedy jednym z wrogów są Commando Zombie.

- Ilość naboju w magazynku: **60**
- Maksymalna ilość naboju, którą może nieść gracz: **600**
- Obrażenia w przypadku stuprocentowego trafienia: **20** za jeden pocisk
- Amunicja: **Ammo Belt**

Chainsaw

Piła łańcuchowa to jedna z najlepszych broni w grze, której opanowanie wymaga dużo praktyki. Na pierwszy rzut oka może wydawać się niedoskonała: działa tylko w bezpośrednim kontakcie a że większość potworów ma doskonałe ataki w zwarcu, jej użycie jest mocno dyskusyjne. Na korzyść piły przemawia ogromna ilość obrażeń, jakie zadaje (50 i są to obrażenia ciągłe, to znaczy – im dłużej skupiamy atak na przeciwniku, tym szybciej go załatwiamy), brak konieczności przeładowywania oraz zbierania amunicji. Ponadto niektóre potwory są w zwarcu blokowane przez piłę, dzięki czemu nie mogą one wykonać żadnego ruchu.

- Ilość naboju w magazynku: **Nie dotyczy**
- Maksymalna ilość naboju, którą może nieść gracz: **Nie dotyczy**
- Obrażenia w przypadku stuprocentowego trafienia: **50**
- Amunicja: **Brak**

Fists

Pięści to wybór dla samobójców lub desperatów szukających naprawdę mocnych wrażeń. Wbrew pozorom, uderzenia zadane rękoma są naprawdę spore (w dodatku co jedną sekundę), ale nie sprawdzają się, lepiej oszczędzać amunicję i nie być zmuszonym do walki na pięści. Alternatywną formą walki jest power-up o nazwie Berserk (spotykany w grze single player dwukrotnie), który pozwoli Ci położyć każdego wroga jednym uderzeniem. Niestety, trwa to tylko kilkadziesiąt sekund i poza dwoma przypadkami, w ogóle nie będzie nam dane tego spróbować.

- Ilość naboji w magazynku: **Nie dotyczy**
- Maksymalna ilość naboji, którą może nieść gracz: **Nie dotyczy**
- Obrażenia w przypadku stuprocentowego trafienia: **20**
- Amunicja: **Brak**

Flashlight

Latarka należy do standardowego wyposażenia każdego komandos. Biorąc pod uwagę dużą ilość ciemnych miejsc, w Doom 3 używać jej będziesz wyjątkowo często. Latarkę można wykorzystać również do walki w zwarciu – odradzam jednak nagminne stosowanie tej metody do eksterminacji potworów. Co ciekawe, jednostkowe obrażenia zadane tym przedmiotem nieznacznie ustępują pile łańcuchowej.

- Ilość naboji w magazynku: **Nie dotyczy**
- Maksymalna ilość naboji, którą może nieść gracz: **Nie dotyczy**
- Obrażenia w przypadku stuprocentowego trafienia: **40**
- Amunicja: **Brak**

Grenades

Pierwsza broń, która w momencie wybuchu zwiększa pole rażenia (drugą jest Rocket Launcher, trzecią BFG 9000). Granaty wykazują olbrzymią skuteczność w ciasnych korytarzach, zdolne są skutecznie zablokować jakiegokolwiek próby podejścia potworów do gracza. Trzeba jednak obchodzić się z nimi bardzo delikatnie i poćwiczyć techniki rzutu – granaty wydają się bowiem bardzo lekkie i niekiedy nie lecą tam, gdzie byśmy chcieli. Jeżeli pocisk nie napotka wroga, wybucha automatycznie po trzech sekundach.

- Ilość naboji w magazynku: **Nie dotyczy**
- Maksymalna ilość naboji, którą może nieść gracz: **50**
- Obrażenia w przypadku stuprocentowego trafienia: **150**
- Amunicja: **Grenades**

Machine Gun

Podstawowa broń maszynowa, wykazująca dużą skuteczność na początku rozgrywki. Niestety, nie zadaje okazałych obrażeń, w dodatku załadowanie nowego magazynku trwa strasznie długo (Chain Gun jest o wiele szybszy). Olbrzymią zaletą karabinu maszynowego jest mniejsza szybkostrzelność, dzięki czemu łatwiej opanować ogień na kolejnych przeciwnikach bez straty dużej ilości amunicji. Broń doskonała do eksterminacji Lost Soulów, Ticków i Trite'ów.

- Ilość naboji w magazynku: **60**
- Maksymalna ilość naboji, którą może nieść gracz: **600**
- Obrażenia w przypadku stuprocentowego trafienia: **9** za pocisk
- Amunicja: **Clip**

Pistol

Podstawowa broń na wyposażeniu naszego komandosa i zarazem pierwsza, jaka trafi w jego ręce. Pistolet przeważnie wykorzystywany jest tylko w początkowej fazie rozgrywki, tymczasem okazuje się być skutecznym narzędziem zagłady także i później. Kule nie zadają okazałych obrażeń, ale wypływane są z lufy na tyle szybko, że można pokusić się o skuteczną serię. Idealna broń do eksterminacji żywych trupów (Zombie) oraz wszelkiego rodzaju pajaków (Tick i Trite). Pistolet ma również inną zaletę: jest niezwykle celny, dzięki czemu można go wykorzystać do ataków na dużą odległość. W połączeniu ze strzelbą może okazać się śmiercionośną zabawką, której nie wolno lekceważyć.

- Ilość naboji w magazynku: **12**
- Maksymalna ilość naboji, którą może nieść gracz: **360**
- Obrażenia w przypadku stuprocentowego trafienia: **14**
- Amunicja: **Bullets**

Plasma Gun

Jedna z najlepszych broni maszynowych w grze, w późniejszej fazie rozgrywki praktycznie niezastąpiona. Niewielkie obrażenia (w porównaniu z Chain Gun) nadrabia szybkostrzelnością i małym rozrzutem – można punktować wroga nawet na znaczne odległości. Niestety, perfekcyjne opanowanie Plasma Gun wymaga praktyki, gdyż w ferworze walki można łatwo zapomnieć o celnym namierzaniu przeciwnika. Doskonała broń do pokrywania pociskami dużego terenu, najłatwiej też zniszczyć nią pociski wypływane przez Revenantów, Cacodemony i Mancubusy.

- Ilość naboji w magazynku: **50**
- Maksymalna ilość naboji, którą może nieść gracz: **500**
- Obrażenia w przypadku stuprocentowego trafienia: **16** za pocisk
- Amunicja: **Cells**

Plasma Gun

Wyrzutnia rakiet w porównaniu z innymi środkami zagłady (zwłaszcza ze Shotgunem) wypada bardzo słabo – obrażenia zadawane przez pociski są mniejsze. Jest to jednak doskonała broń do walki na odległość, gdyż rakiety na ogół nie chybają celu (chyba, że przeciwnik stosuje uniki). Rakiety to dobre rozwiązania na duże skupiska wrogów, takich jak Ticki, Trite'y, Maggoty czy Wraithy – trzeba jednak uważać przy strzale, zwłaszcza na mniejszych odległościach.

- Ilość naboju w magazynku: **5**
- Maksymalna ilość naboju, którą może nieść gracz: **96**
- Obrażenia w przypadku stuprocentowego trafienia: **170**
- Amunicja: **Rockets**

Shotgun

Pod względem zadawanych obrażeń, jedna z najlepszych broni w grze (bardziej śmiertelne są tylko BFG 9000 i Soul Cube). Znakomity wybór do walki w pół-dystansie – duży rozrzut potrafi ukrócić zbrodnicze zapędy niemal każdego potwora. Niestety, tu też kończą się wszystkie zalety strzelby. Stosunkowo długie przeładowywanie pomiędzy kolejnymi strzałami uniemożliwia jakąkolwiek skuteczną walkę w zwarciu. Należy też pamiętać, że duży rozrzut ma niebagatelny wpływ na zasięg rażenia pociskiem. Do bardziej oddalonych wrogów można ładować ile wlezie a i tak nie przyniesie to żadnych wymiernych korzyści. Podsumowując, dobry wybór na eksterminację wszystkiego co się rusza, jeśli uda Ci się podejść do przeciwnika na taką odległość, aby oddać skuteczny strzał i samemu nie zostać trafionym.

- Ilość naboju w magazynku: **8**
- Maksymalna ilość naboju, którą może nieść gracz: **320**
- Obrażenia w przypadku stuprocentowego trafienia: **182**
- Amunicja: **Shells**

Soul Cube

Potężny artefakt stworzony przez marsjańską cywilizację, którego przeznaczeniem jest eksterminacja diabelskiego pomiotu. Można go zdobyć dopiero w Piekło, po zabicie Guardiansa. Prawidłowe użycie Soul Cube może znacznie ułatwić Ci rozgrywkę a także pozwolić odzyskać utraconą w boju energię. Kostka sama w sobie nie potrzebuje amunicji, ale przed każdym atakiem musi zostać naładowana. Odbywa się to poprzez zabijanie demonów – wystarczy piątka, aby Soul Cube był gotowy do użycia (informuje nas o tym ikona w prawym dolnym rogu oraz gustowny sygnał dźwiękowy). Oczywiście, nie jest to remedium na wszystkie dolegliwości, aby kostka spełniła swoje zadanie, musimy mieć cel w zasięgu wzroku. Artefakt zadaje potworne obrażenia, zdolne szybko powalić największych spośród tradycyjnych przedstawicieli piekielnej armii. Osobiście wykorzystuję go głównie do eksterminacji takich potworów, jak Arch-Vile i Hell-Knight. Soul Cube to także jedyny skuteczny sposób na Cyberdemonia.

- Ilość naboju w magazynku: **Nie dotyczy**
- Maksymalna ilość naboju, którą może nieść gracz: **Nie dotyczy**
- Obrażenia w przypadku stuprocentowego trafienia: **1000**
- Amunicja: **Brak**