

Gears of War 3

Opis przejścia, nieśmiertelniki i osiągnięcia

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Gears of War

3

autor: Michał „Wolfen” Basta

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Producent Epic Games, Wydawca Microsoft Game Studios, Wydawca PL Microsoft
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Opis przejścia gry	4
[Akt 1] Prolog – Burzliwa przeszłość	4
[Akt 1] Rozdział 1 – Zakotwiczeni	6
[Akt 1] Rozdział 2 – Opuścić okręt	13
[Akt 1] Rozdział 3 – Powrót do domu	22
[Akt 1] Rozdział 4 – Pomocna dłoń	30
[Akt 1] Rozdział 5 – MVP	35
[Akt 1] Rozdział 6 – Na włosku	40
[Akt 2] Rozdział 1 – Wrak	50
[Akt 2] Rozdział 2 – Dom z piasku	56
[Akt 2] Rozdział 3 – Wtargnięcie	61
[Akt 2] Rozdział 4 – W okopach	67
[Akt 2] Rozdział 5 – Porwanie	72
[Akt 2] Rozdział 6 – W powietrzu	76
[Akt 2] Rozdział 7 – Lądowanie	80
[Akt 3] Rozdział 1 – Niezłomny	81
[Akt 3] Rozdział 2 – Ratunek	86
[Akt 3] Rozdział 3 – Na złamanie karku	91
[Akt 3] Rozdział 4 – Miasto duchów	94
[Akt 3] Rozdział 5 – Bracia aż po grób	97
[Akt 4] Rozdział 1 – Z prochu powstałeś	100
[Akt 4] Rozdział 2 – Krater	104
[Akt 4] Rozdział 3 – Powiesić ich	108
[Akt 4] Rozdział 4 – Uszczelnić luki	113
[Akt 4] Rozdział 5 – Bon Voyage	117
[Akt 4] Rozdział 6 – Mokry grób	125
[Akt 5] Rozdział 1 – Dom daleko od domu	128
[Akt 5] Rozdział 2 – Zaciemnienie	134
[Akt 5] Rozdział 3 – Zniszczony raj	141
[Akt 5] Rozdział 4 – U progu	146
[Akt 5] Rozdział 5 – Wniebowstąpienie	149
[Akt 5] Rozdział 6 – Dzień zapłaty	157
Nieśmiertelniki	162
Przedmioty kolekcjonerskie	167
Akt I	167
Akt II	172
Akt III	174
Akt IV	177
Akt V	179
Osiągnięcia	182

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

W poradniku do *Gears of War 3* znajdziecie kompletny opis przejścia wszystkich misji kampanii ze szczegółowym potraktowaniem trudniejszych momentów i przeciwników. **Walki z bossami zostały dodatkowo opatrzone materiałami wideo**, ułatwiającymi zrozumienie taktyki wykorzystywanej przy starciach z najbardziej niebezpiecznymi przeciwnikami. Całość uzupełnia **opis możliwych do zdobycia osiągnięć** i drobiazgowo **przedstawienie miejsc występowania wszystkich 57 przedmiotów**, jakie można znaleźć podczas gry.



W tekście na **pomarańczowo** zaznaczono fragmenty odnoszące się do obrazka znajdującego się powyżej, **niebieskim** oznaczono nieśmiertelniki, natomiast kolor **zielony** wskazuje położenie innych możliwych do zebrania przedmiotów.

Michał „Wolfen” Basta (www.gry-online.pl)

Opis przejścia gry

[Akt 1] Prolog – Burzliwa przeszłość



Po opuszczeniu celi skręć od razu w prawo, wyważ z kopa metalowe drzwi i **podnieś leżący na ziemi nieśmiertelnik #1**.



Następnie **zaczynij kierować się w stronę dziewczyny** czekającej na końcu korytarza.



Kiedy znajdziesz się na zewnątrz poczekaj, aż animacja dobiegnie do końca, po czym rusz przed siebie i przejdź przez jedną z **bram**, która powstanie na twoich oczach.

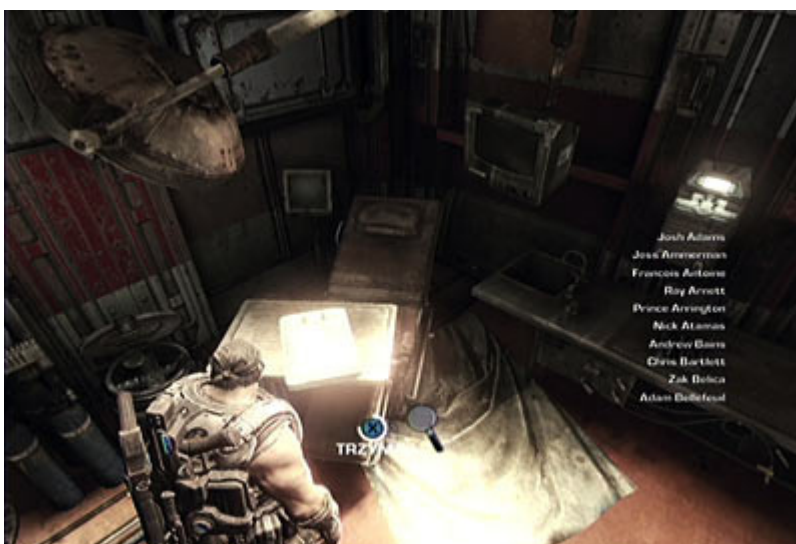


Następnie podbiegnij do murka, przywrzyj do niego wciskając klawisz A i zacznij **ostrzeliwać przeciwników** na dole. W pewnym momencie na polu bitwy pojawi się ogromny Corpser oraz kilku wrogów z wyrzutniami rakiet. Rozpraw się z tymi drugimi i wytrzymaj jeszcze parę chwil, a prolog dobiegnie do końca.

[Akt 1] Rozdział 1 – Zakotwiczeni



Po przebudzeniu spójrz za siebie. **Na stole znajdziesz leżący przedmiot #1 (Banknot dwudziestodolarowy).**



Po wyjściu na korytarz wejdź do pierwszej kajuty z lewej. **Na stoliku znajdziesz przedmiot #2 (Portret psychologiczny Doma).**



Wróć na korytarz i przejdź do drugiej kajuty z lewej (tej naprzeciwko miejscówki Doma) i **podnieś ze stolika po prawej przedmiot #3 (Formularz zamówień)**.



Wróć na korytarz i skieruj się do **drzwi z zielonym światłem**. Przejdź przez nie i spotkaj się z Domem.