

Resistance 3

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Resistance 3

autor: Robert Frąc

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Insomniac Games, Wydawca Sony Computer Entertainment,
Wydawca PL Sony Computer Entertainment Polska
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

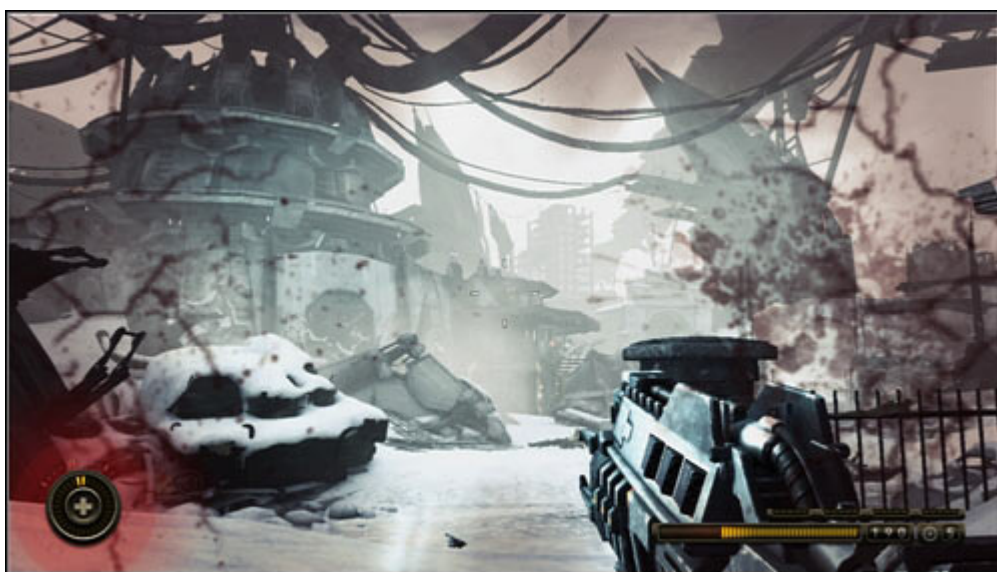
Wprowadzenie	3
Opis przejścia	5
Rozdział 1	5
Rozdział 2	10
Rozdział 3	13
Rozdział 4	17
Rozdział 5	22
Rozdział 6	28
Rozdział 7	41
Rozdział 8	46
Rozdział 9	51
Rozdział 10	57
Rozdział 11	64
Rozdział 12	74
Rozdział 13	83
Rozdział 14	87
Rozdział 15	89
Rozdział 16	97
Rozdział 17	103
Rozdział 18	110
Rozdział 19	117
Rozdział 20	123
Dzienniki	127
Dzienniki Haven, OK	127
Dzienniki St. Louis, MO	131
Dzienniki Mt. Pleasant, PA	137
Graterford, PA	142
Dzienniki Nowy Jork, NY	147

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 do gry *Resistance 3* zawiera opis przejścia trybu kampanii wraz z podpowiedziami dotyczącymi prowadzenia licznych starć i walk z bossami. W opisie poszczególnych rozdziałów zostały podane lokalizacje wszystkich notatek, listów i nagrań składających się na dzienniki, które pozwalają lepiej zagłębić się w świat gry i zdobyć kilka osiągnięć. Dodatkowo na końcu poradnika znajduje się rozdział zawierający wszystkie dzienniki. Ich kolejność jest taka sama jak w menu gry, co powinno ułatwić odnalezienie brakujących dzienników.



Zdrowie bohatera. W *Resistance 3* mamy do czynienia z coraz rzadziej spotykanym w strzelankach sposobem odnawiania zdrowia – musimy podnosić apteczki mające tutaj postać pojemników z zieloną substancją. Nie jest to szczególnym utrudnieniem, ale na pewno zmienia sposób prowadzenia starć z przeciwnikami. Znalezienie cichego konta, podczas gdy ekran przysłaniają nam czerwone smugi jest bardzo trudne. W sytuacjach kryzysowych należy jak najszybciej odnaleźć apteczkę lub wykorzystać wszystkie „brudne” sztuczki, które pozwolą nam na zabicie wrogów bez wystawiania się na ostrzał z ich strony. Świetnie sprawdza się do tego okazały arsenał, jaki zgromadzimy podczas gry.



Narzędzia do usuwania problemów. Przechodząc kampanie w *Resistance 3* będziemy powoli powiększali zestaw posiadanej broni, by na końcu móc się pochwalić przed przeciwnikami sporych rozmiarów kolekcją. Prawie każda broń, jaką zdobędziemy w tej grze posiada alternatywny tryb, który w znaczący sposób zwiększa możliwości danego oręża. Dodatkowo prawie wszystkie bronie zwiększają swój poziom wraz z ich używaniem. Efektem tego jest najczęściej bardzo znaczące zwiększenie ich skuteczności.

Użyte oznaczenia:

[1], [2] – cyfry w nawiasach kwadratowych odwołują się do screenów znajdujących się bezpośrednio nad tekstem, w którym występują. Jedyńka oznacza lewy, a dwójka prawy obrazek.

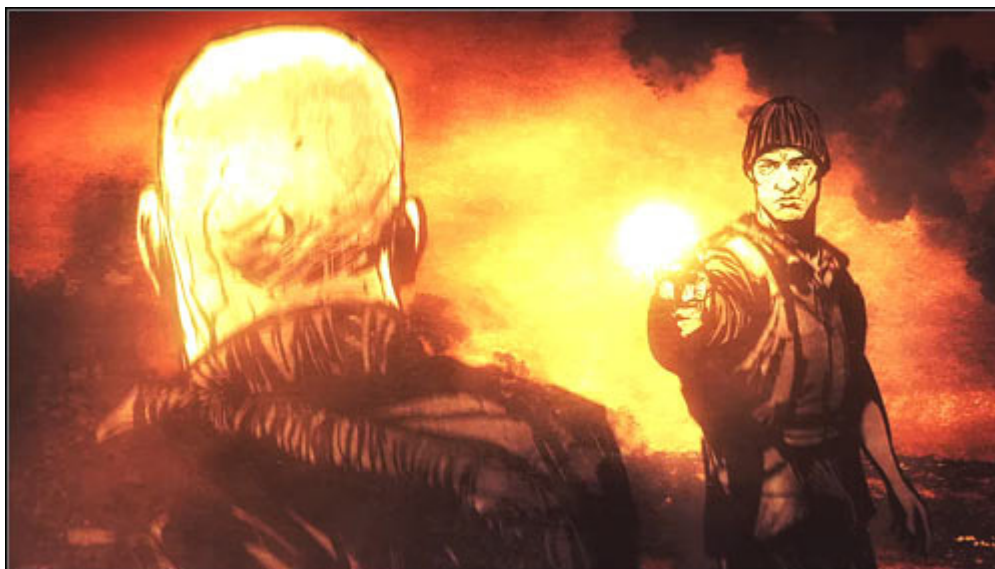
Kolorem zielonym oznaczone zostały znajdowane w trakcie gry notatki, list, fragmenty dzienników i nagrania.

Kolorem brązowym oznaczeni zostali przeciwnicy.

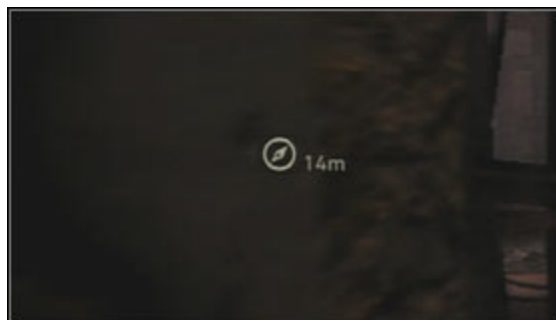
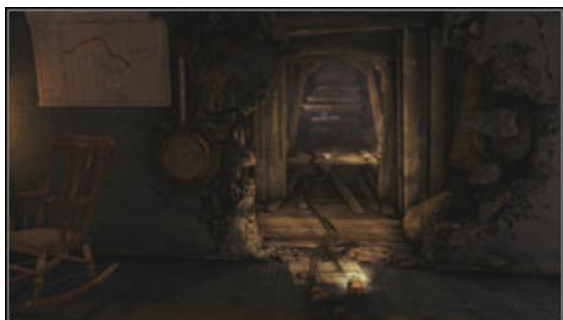
Robert Frać (www.gry-online.pl)

Opis przejścia

R o z d z i a ł 1



Grę rozpoczynamy po krótkim filmie opisującym wydarzenia mające miejsce po poprzedniej części *Resistance* [1]. Naszym pierwszym zadaniem po przebudzeniu jest udanie się na strzelnicę, aby pobrać broń i wziąć udział w krótkim samouczku.



Po wyjściu z naszej „sypialni” podchodzimy do stołu, nad którym pochyla się Susan, podnosimy notatkę **Zdziczone chimery** i kierujemy się w lewo tunelem [1]. Na ekranie pojawi się mała ikona kompasu wskazująca nam drogę do naszego aktualnego zadania [2].



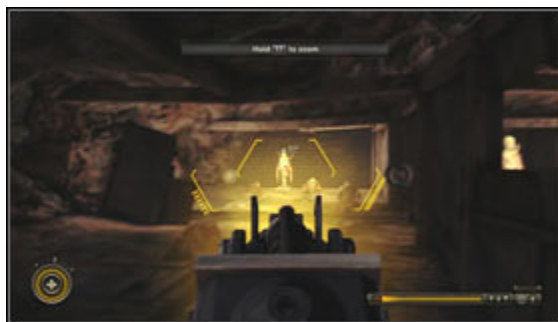
Podążając za kompasem miniemy kilka pomieszczeń połączonych ze sobą tunelami. Gdy natrafimy na kobietę zmiatającą podłogę [1], należy zajrzeć do wnęki po prawej stronie i podnieść notatkę [2] **Pocztówka z Bogoty**.



Kolejnym tunelem dotrzemy na strzelnicę, gdzie otrzymamy karabin Bullseye [1]. Po podniesieniu pierwszej broni udajemy się do wolnego stanowiska na strzelnicy i rozpoczynamy trening strzelecki [2].



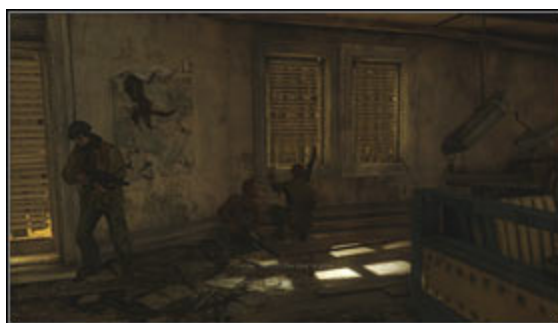
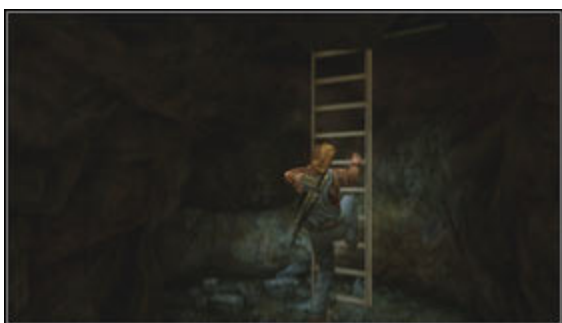
Poznamy tutaj podstawy sterowania oraz dowiemy się ważnych informacji dotyczących granatów EMP i alternatywnego trybu rewolweru oraz karabinu. Granaty EMP dezaktywują tarczę [1] przeciwników, przez co umożliwiają ich łatwiejszą eliminację.



Alternatywne pociski wystrzeliane przy pomocy Bullseye oznaczają cel, dzięki czemu możemy strzelać w dowolną stronę, a i tak pociski osiągną celu (o ile żadna przeszkoda nie stanie im na drodze) [1]. Oznakowanie celu możemy wykorzystać do strzelania w przeciwników pozostając w tym czasie za zasłoną. Drugą funkcją rewolweru jest detonacja pocisków po tym jak zostaną wystrzelone. Korzystając z wycelowania [2] zwiększamy celność broni, z której strzelamy.



Jak tylko skończymy samouczek przygasną światła i zaczną się przygotowania do odparcia najazdu. Udając się za kompasem dotrzemy do pokoju odpraw [1]. Po wysłuchaniu raportu zwiadowców zostaniemy wysłani na spotkanie z grupą bojowników. Podążając za naszym towarzyszem przemkniemy po cichu przez restaurację i zejdziemy z powrotem pod ziemię [2].



Idąc tunelami minimy kilku członków ruchu oporu i dotrzemy do drabiny [1]. Wejdziemy po niej do budynku, w którym spotkamy się Natem i garstką sojuszników [2].