



Call of Duty: Black Ops III

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Call of Duty: Black Ops III

autor: Grzegorz "Cyrk0n" Niedziela

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-286-1

Producent Treyarch, Wydawca Activision Blizzard, Wydawca PL CDP.pl / CD Projekt
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

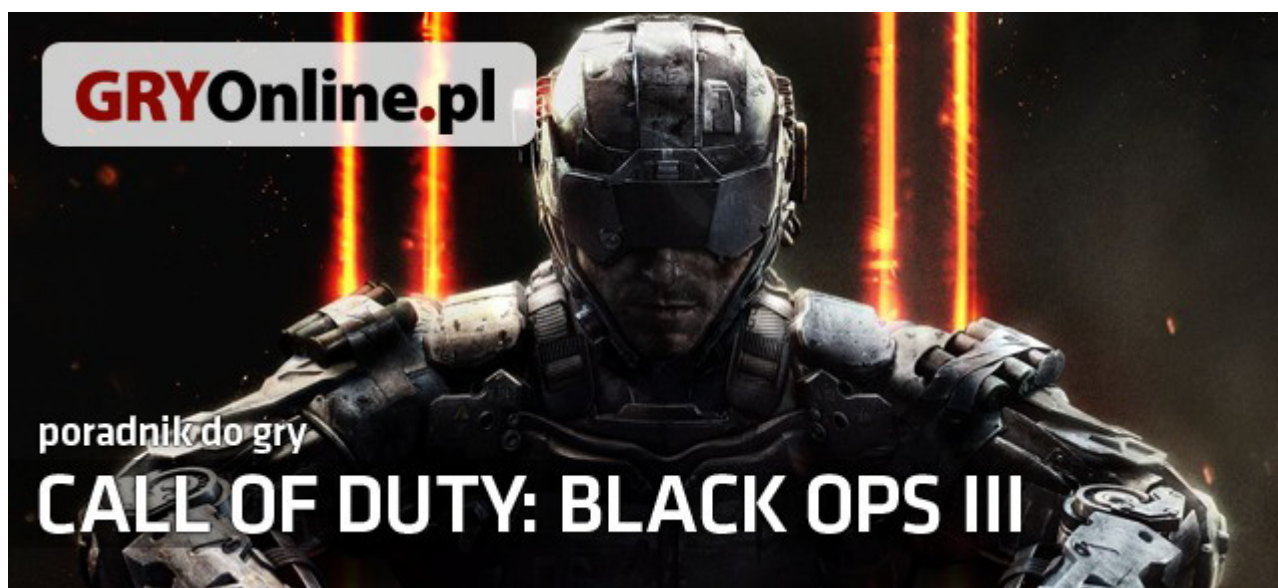
Wprowadzenie	3
Opis przejścia	4
01 - Black Ops	4
02 - Nowy Świat	9
03 - W ciemności	12
04 - Prowokacja	16
05 - Hipocentrum	20
06 - Zemsta	26
07 - Wzlot i upadek	31
09 - Zamek z piasku	34
10 - Lotosowe Wieże	39
11 - Życie	42
Znajdźki	46
1. Black Ops	46
2. Nowy Świat	51
3. W ciemności	56
4. Prowokacja	62
5. Hipocentrum	68
6. Zemsta	74
7. Wzlot i upadek	78
8. Wewnętrzny demon	86
9. Zamek z piasku	92
10. Lotosowe Wieże	94
11. Życie	100

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 GRYOnline.pl.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie



Poradnik do *Call of Duty: Black Ops III* to przede wszystkim rozbudowana solucja do gry. Każda misja została tak opisana, żeby żaden gracz nie miał problemów z jej ukończeniem. Oprócz opisu kampanii singiel-player, poradnik zawiera również lokalizację ukrytych w grze znajdziesz. Sekrety zostały szczegółowo opisane, a w ich poszukiwaniu pomogą liczne ilustracje. W poradniku znajdziesz również porady przydatne w innych trybach gry, wymagania sprzętowe wersji PC-towej czy opis sterowania. *Call of Duty: Black Ops III* stanowi bezpośrednią kontynuację wątków zapoczątkowanych w poprzednich częściach cyklu autorstwa studia Treyarch. Akcja toczy się 40 lat po wydarzeniach opisanych w *Black Ops II*, w pogrążonym w chaosie świecie przyszłości, gdzie główny problem stanowią zmiany klimatyczne, kończące się zapasy surowców naturalnych oraz ideologiczny podział społeczeństwa. Pod względem mechaniki gra wyróżnia się nieco bardziej otwartą strukturą map oraz możliwością rozegrania kampanii w trybie kooperacji.

Grzegorz "CyrkOn" Niedziela (www.gry-online.pl)

Opis przejścia

01 - Black Ops

Pierwsza misja, jak to w każdej grze fabularnej, rozpoczyna się od kilku minut wstępu w postaci filmu. Fabuła przenosi gracza do roku 2065, czyli 40 lat po ataku dronów zorganizowanym przez Raula Menendezę w Call of Duty: Black Ops II.



Pierwsza strzelanina

Po zakończeniu całego wprowadzenia, będziesz miał czterech przeciwników do eliminacji. Następnie podążaj za wyznaczonymi punktami aż do miejsca następnej walki. W kolejnej części misji będziesz sterował podglądem z kamery. Nie jest to nic trudnego, ponieważ na ekranie pojawia się, jakiego przycisku trzeba użyć we właściwym momencie.



Przesłuchanie ministra

Gdy znajdziesz się w pomieszczeniu, z którego widzisz przesłuchiwanego ministra, nie strzelaj od razu. Poczekaj na sygnał od partnera i dopiero po nim zaatakuj wrogów. Później będziesz musiał wziąć udział w kilku standardowych bitwach, których w tej odsłonie CoD'a nie brakuje. Musisz wykazywać się przede wszystkim cierpliwością i nie wychylać się na kilku przeciwników naraz. Uważaj też na rzucone przez przeciwnika granaty. Jeżeli zostanie on rzucony w twoim kierunku, możesz odrzucić go przyciskiem zbindowanym na zwykły rzut. Nie zrób tego jednak zbyt późno.



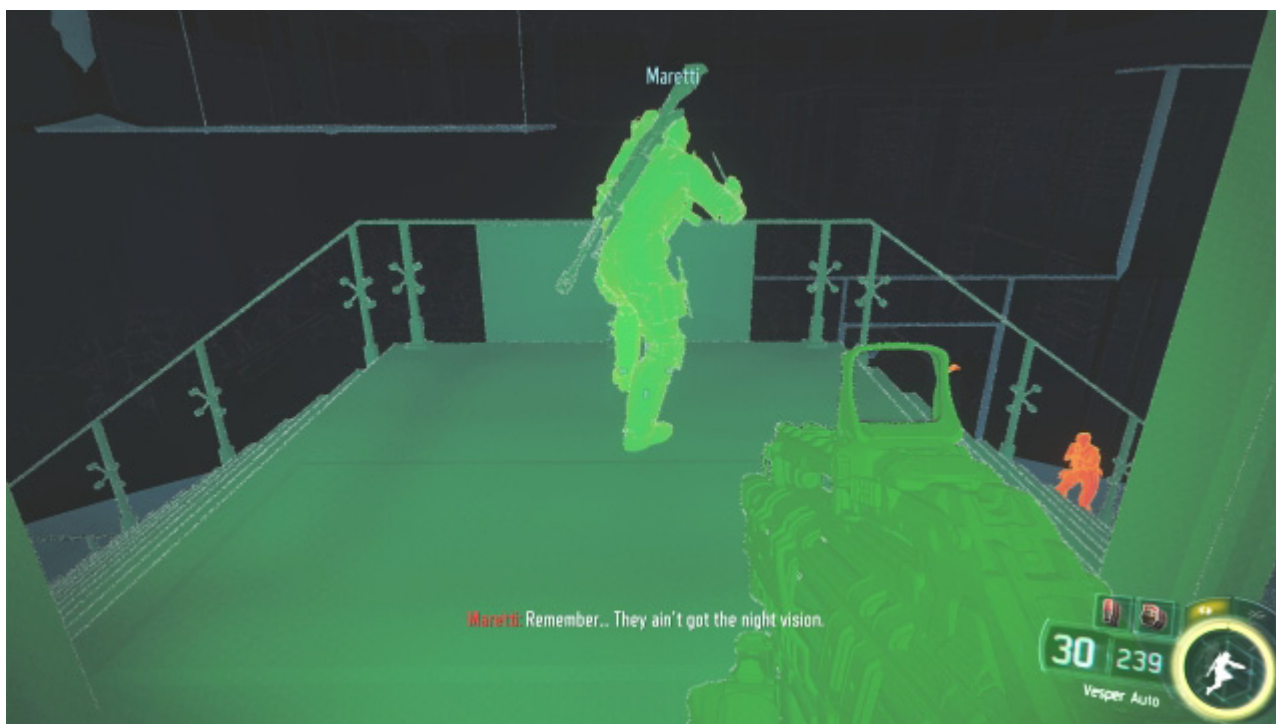
Hangar

Gdy dojdiesz do momentu, w którym zaraz po wychyleniu się dostajesz serię z CKM-ua, schowaj się i poczekaj chwilę. Nad rakietami zawieszonymi na suficie hangaru samolotu pojawi się ikona "zniszcz". Wtedy wpakuj całą serię w te rakiety, a spadną one na wrogie pojazdy.



Cel: zniszczyć mosty

Po opuszczeniu hangaru, pojawi się cel zniszczenia mostów. Nie zbliżaj się jednak do nich, ponieważ zaraz plany zostaną zmienione i będziesz musiał się wycofać.



Termowizja

W następnej części misji musisz posłużyć się termowizją. Włączysz ją za pomocą przycisku, który wyświetli się na ekranie. Twoi przeciwnicy są zaznaczeni na pomarańczowo. Podczas trwania tej misji możesz strzelać nawet do przeciwników za zasłonami, ponieważ większość ścianek w biurze można przestrzelić.



Masa robotów

Jeżeli zobaczysz dużą grupę robotów zmierzających w twoją stronę, nie walcz z nimi, a uciekaj do budynku po prawej stronie.