

# 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](http://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.

[Kup książkę](#)

## S p i s   t r e ś c i

|                                         |            |
|-----------------------------------------|------------|
| <b>Wprowadzenie</b>                     | <b>3</b>   |
| <b>Opis przejścia gry</b>               | <b>4</b>   |
| [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        |
| <b>Nieśmiertelniki</b>                  | <b>162</b> |
| <b>Przedmioty kolekcjonerskie</b>       | <b>167</b> |
| Akt I                                   | 167        |
| Akt II                                  | 172        |
| Akt III                                 | 174        |
| Akt IV                                  | 177        |
| Akt V                                   | 179        |
| <b>Osiągnięcia</b>                      | <b>182</b> |

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](http://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](http://www.gry-online.pl))**

# Opis przejścia gry

[ A k t 1 ] P r o l o g – B u r z l i w a p r z e s z ł o ś ć



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.



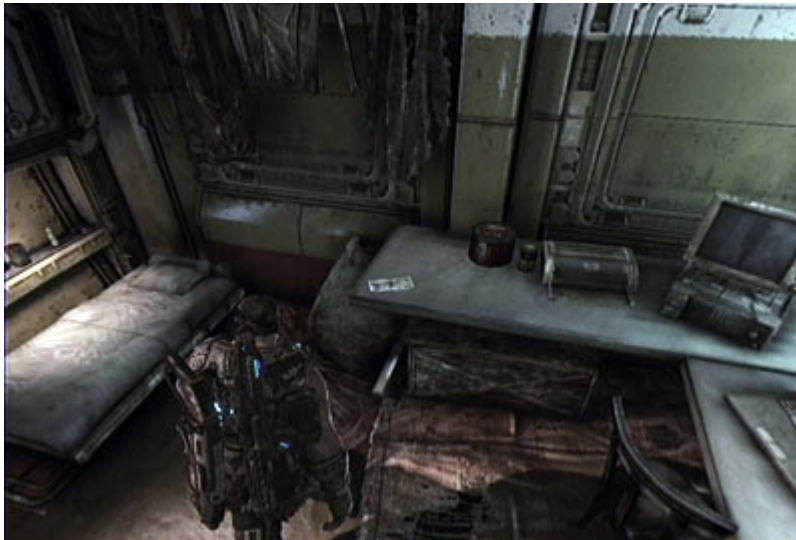


Kiedy znajdziesz się na zewnątrz poczekaj, aż animacja dobiegnie do końca, po czym rusz przed siebie i przejdź przez jedną z **bram**, która powstanie na twoich oczach.



Następnie podbiegnij do murka, przywrzycj 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.

[ A k t 1 ] R o z d z i a ł 1 – Z a k o t w i c z e n i



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.