

GAMER GUIDE

CALL OF DUTY:
MODERN WARFARE
3 EDITION



the need to know you didn't know you needed



CO TO JEST?



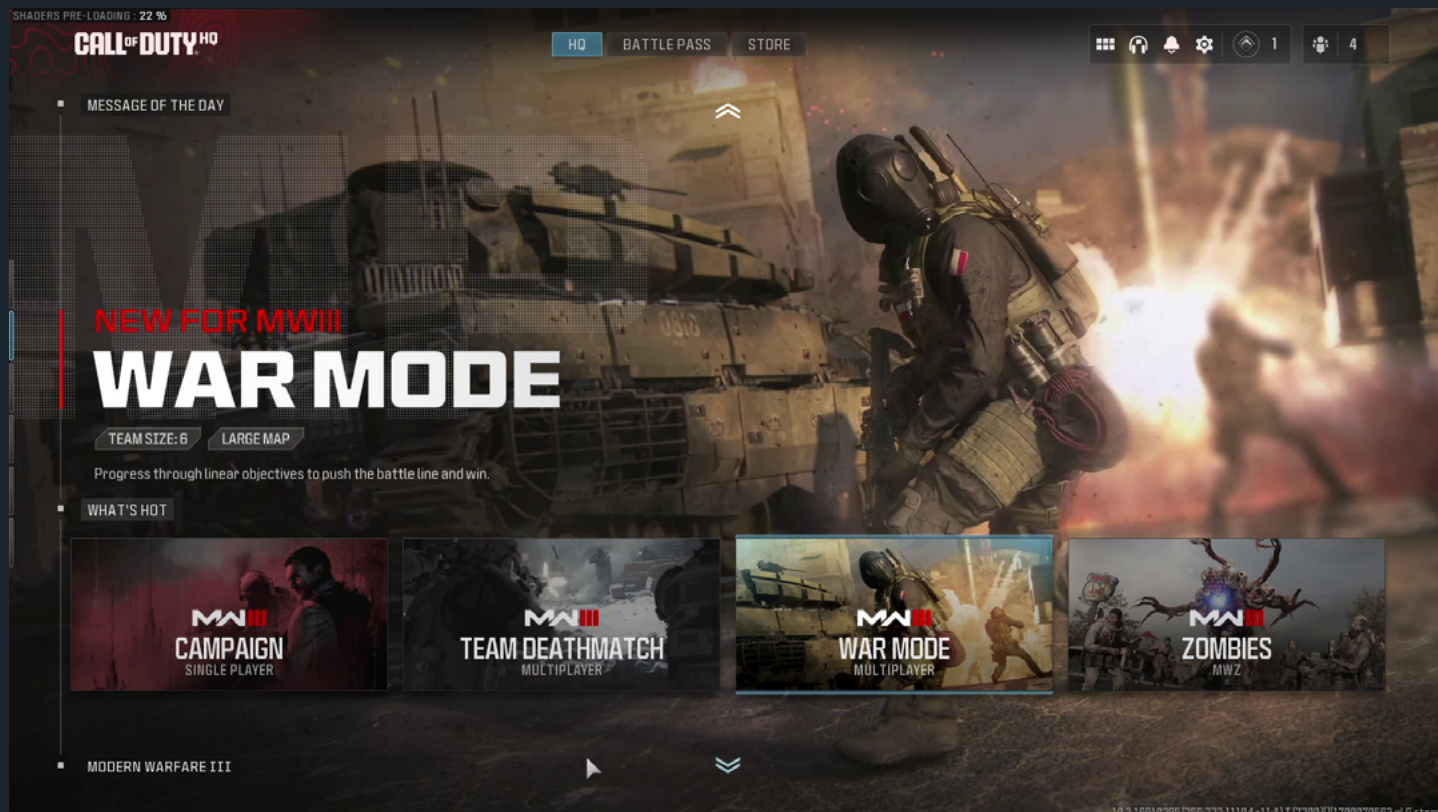
Wydane w listopadzie 2023 roku Call of Duty: Modern Warfare III (CoD:MW3), opracowane wspólnie przez Infinity Ward i Sledgehammer Games i opublikowane przez Activision, to wyjątkowa strzelanka FPS. Jako bezpośrednia kontynuacja bardzo chwalonej gry Modern Warfare II, jest ona nie tylko trzecią częścią odnowionej podserii Modern Warfare, ale także dwudziestą odsłoną cenionej serii Call of Duty. Gra, w którą można grać na PlayStation 4, PlayStation 5, Windows, Xbox One i Xbox Series X/S, utrzymuje realistyczną i nowoczesną scenerię swoich poprzedników, zapewniając jednocześnie wciągającą narrację.



Fabula CoD:MW3 przedstawia pościg grupy zadaniowej 141 za Władimirem Makarowem, rosyjskim ultranacjonalistą i terrorystą planującym rozpętać trzecią wojnę światową. Tryb wieloosobowy obejmuje zremasterowane mapy z Modern Warfare 2, a po premierze planuje się udostępnienie co najmniej 12 nowych map. Dodatkowo współpraca z Treyarch nad trybem Zombie wprowadza ekscytujące doświadczenie gracza w otwartym świecie i środowiska.

PODSTAWOWE INFORMACJE

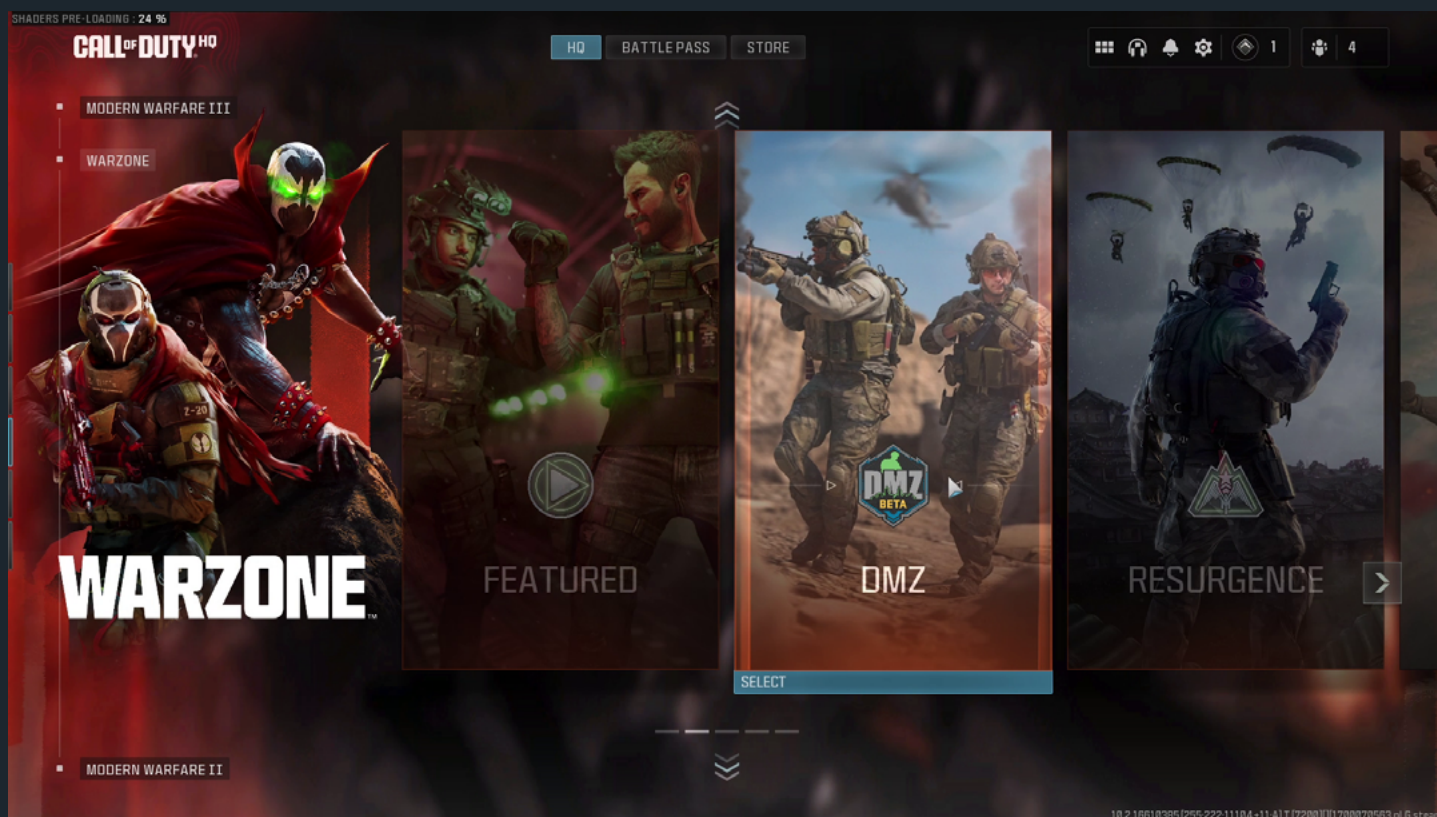
Mechanika



Tryby i Listy Odtwarzania

Oprócz kampanii dla jednego gracza CoD:MW3 oferuje różnorodne tryby dla wielu graczy, w tym powracające klasyki, takie jak Team Deathmatch, a także kilka nowych trybów:

- Team Deathmatch(TDM): Popularny tryb wieloosobowy, w którym cel jest prosty: wyeliminować wszystkich graczy drużyny przeciwnej. Wygrywa drużyna, która jako pierwsza osiągnie limit 100 punktów, a jeśli czas przekroczy 10 minut, zwycięstwo przypada drużynie z wyższym wynikiem. Zwykle rozgrywa się w meczach 6 na 6, w których liczebność drużyny wynosi od 1 do 6 graczy.
- Free-for-All (FFA): w FFA nie ma drużyn; to każdy gracz dla siebie. Celem jest wyeliminowanie innych, aby osiągnąć limit 30 punktów lub uzyskać najwyższy wynik po 10 minutach. Na koniec meczu zwycięża trzech najlepszych graczy.
- Dominacja: Zdobądź, utrzymaj i broń 3 cele, aby zdobyć punkty. Bez limitu czasu, dąż do szybkiego zwycięstwa, osiągając limit 200 punktów. Zespół, który jako pierwszy osiągnie ten limit, zapewnia zwycięstwo.
- Wyszukaj i Zniszcz: Cele obejmują naprzemiennie detonację lub rozbrojenie bomby. Brak odrodzeń; jeśli zostaniesz wyeliminowany, obserwuj aż do następnej rundy. Każda 2-minutowa runda składa się na łącznie 6 rund. Wielkość drużyny może wynosić od 1 do 6 graczy.



- **Zabicie Potwierdzone:** Celem jest zabicie wrogów i zebranie ich nieśmiertelników w celu uzyskania punktów. Podnoszenie tagów poległych sojuszników pozbawia wroga punktów. Zwycięzcę wyłania drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 75 punktów lub będzie miała najwyższy wynik po 10 minutach.
- **Hardpoint:** Zespoły rywalizują o kontrolę nad wyznaczonym obszarem, zdobywając punkty za każdą sekundę jego utrzymywania. Wygrywa drużyna, która jako pierwsza osiągnie limit 250 punktów w ciągu 5 minut meczu.
- **Kontrola:** Zespoły dążą do osiągnięcia 2 celów, zarządzając wspólnie 30 żywymi. Po zdobyciu obu celów drużyna zdobywa punkt. Zespoły na zmianę bronią się i atakują, przy czym pierwsza runda, która zdobędzie 3 punkty, wygrywa w każdej 1,5-minutowej rundzie.
- **Cutthroat:** Nowy tryb dla wielu graczy, w którym 3 drużyny po 3 graczy każda biorą udział w meczu 3 na 3 na 3.
- **Tryb Wojenny:** Tryb ten, znany wcześniej z Call of Duty: WWII, polega na pokonywaniu celów liniowych, aby zmienić linię bitwy i zapewnić sobie zwycięstwo.
- **Wojna Naziemna:** Weź udział w wojnie na dużą skalę, walcząc pojazdami. Zabezpiecz i kontroluj cele, aby zdobywać punkty, a zdobyte cele odblokowują miejsca odradzania się dla Twojej drużyny.
- **Tryb Zombies:** Zombies wprowadza rozgrywkę PvE w otwartym świecie (gracz kontra środowisko), rzucając wyzwanie graczom, aby przetrwali przed ogromnymi falami zombie. W przeciwieństwie do poprzednich wersji, Zombies w CoD:MW3 oferuje bardziej kooperacyjne doświadczenie, pozwalając graczom tworzyć drużyny i współpracować z innymi zespołami w Strefie Wykluczenia w całym Urzykstanie. Dzięki obsłudze maksymalnie 8 drużyn po 3 osoby (24 graczy) gra zachęca do pracy zespołowej i realizacji celów strategicznych.

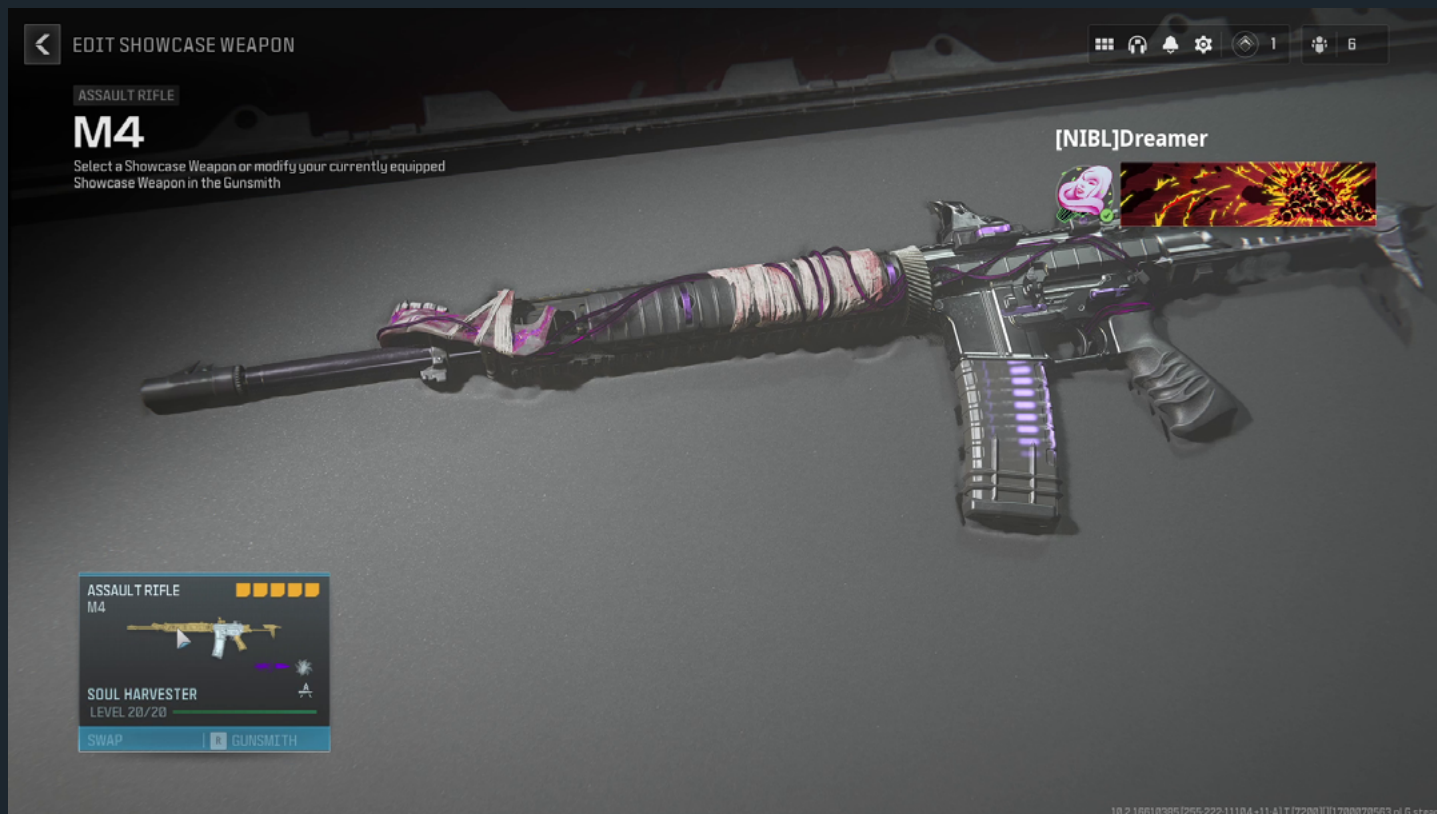
CoD:MW3 łączy także tryby gry wieloosobowej w listy odtwarzania, umożliwiając graczom jednocześnie ustawianie się w kolejce do wielu trybów gry. Istnieją różne playlisty, w tym:

- Hardkor: Oferuje wymagające wrażenia z ograniczonym interfejsem użytkownika, niskim poziomem zdrowia i włączonym ogniem przyjacielskim.
- Gra z Bronią: Tryb progresywny, w którym gracze przechodzą przez różne bronie, zdobywając zabójstwa.
- Moshpit 10 na 10: Mieszanka trybów gry z większymi zespołami do intensywnych bitew.
- Najwięcej Punktów: Obejmuje drużynowy deathmatch, dominację, twardy punkt i potwierdzenie zabójstwa.
- Rust 24/7: 6 na 6 Mosh Pit w Rust z trybami gry takimi jak Potwierdzenie zabójstwa, Dominacja, Hardpoint i Team Deathmatch.
- Rustment 24/7: Mosh Pit 6 na 6 w Rust i Shipment, z potwierdzonymi zabójstwami, dominacją, Hardpoint i drużynowym deathmatchem.
- Terminal 24/7: Mosh Pit 6 na 6 na Terminalu z trybami gry takimi jak Potwierdzenie zabójstwa, Dominacja, Hardpoint i Team Deathmatch.
- Eksperymentalna Lista Odtwarzania: Zapewnia platformę do doświadczania i przekazywania opinii na temat dostosowań rozgrywki od zespołu projektowego.
- Inwazja: Drużynowy deathmatch na dużą skalę, zapewniający wciągającą i strategiczną rozgrywkę wieloosobową.



Operatorzy

Ta gra wprowadza w momencie premiery 25 dodatkowych Operatorów, zwiększając całkowitą liczbę dostępnych Operatorów do ponad 90, a wielu z nich zostało przeniesionych z Modern Warfare 2. Każdy Operator oferuje opcje dostosowywania, w tym skórki, ruchy kończące i informacje biograficzne.



Bronie

Gracze mogą wybierać spośród szerokiej gamy broni podstawowej i dodatkowej. Gra wprowadza 37 nowych broni, którym towarzyszy 77 broni przeniesionych z Modern Warfare 2.

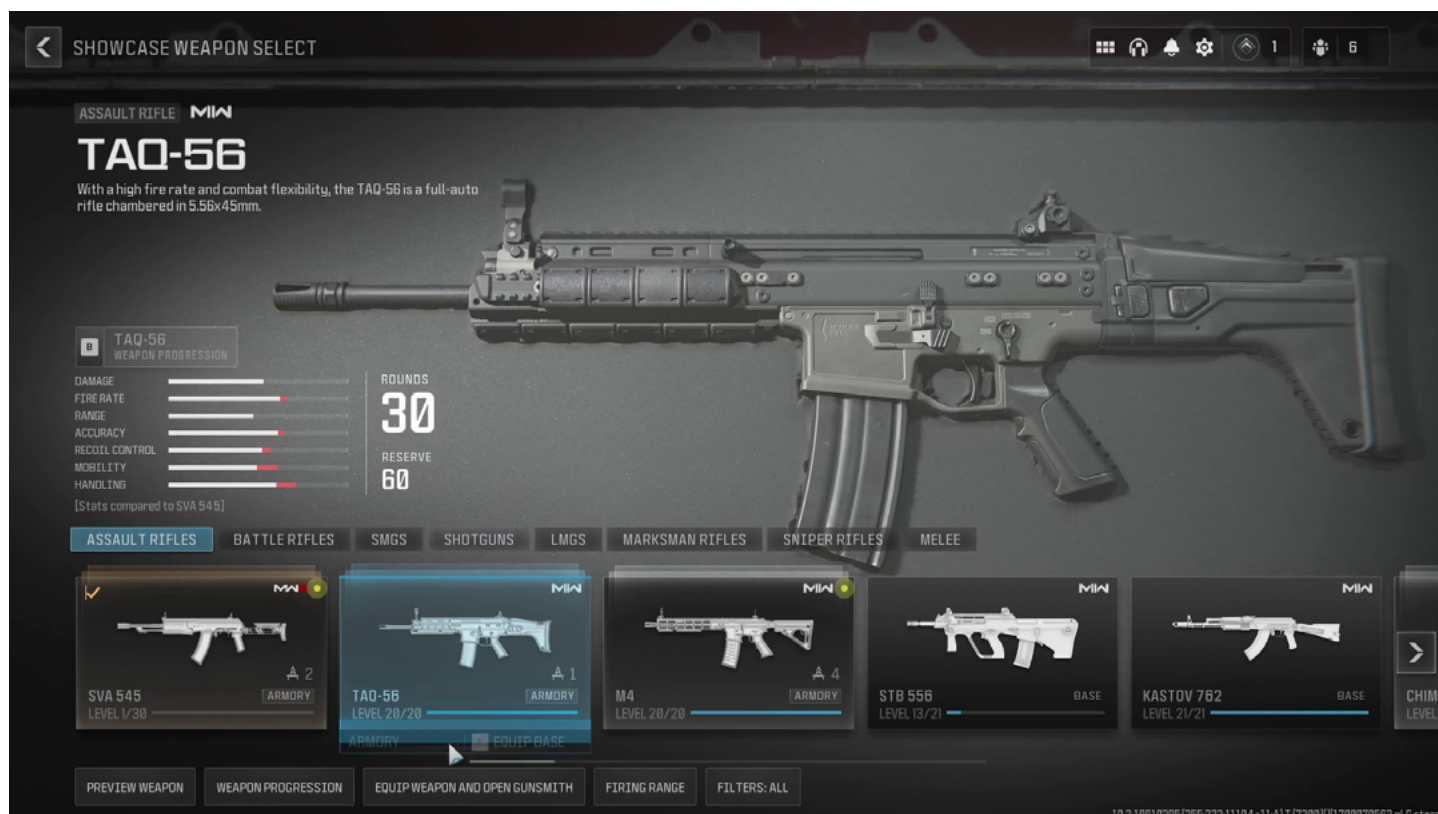
Broń Podstawowa

- Karabiny Szturmowe: Średniego zasięgu. Całkowicie automatycznie. Przeciętna mobilność.
- Karabiny Bojowe: Średniego i dalekiego zasięgu. Seria półautomatyczna lub 3-strzałowa. Przeciętna mobilność.
- SMG: Krótkiego zasięgu. Całkowicie automatycznie. Wysoka mobilność.
- Strzelby: Ekstremalnie bliski zasięg. Różnorodność mechanizmów wyzwalających. Wysoka mobilność.
- LKM-y: Średniego i dalekiego zasięgu. Całkowicie automatycznie. Niska mobilność.
- Karabiny Wyborowe: Średniego i dalekiego zasięgu. Mobilność powyżej średniej.
- Karabiny Snajperskie: Ekstremalnie daleki zasięg. Niska mobilność.

Broń Wtórna

- Pistolety: Bliskiego zasięgu. Różnorodność mechanizmów wyzwalających. Druga najszybsza mobilność.
- Wyrzutnie: Dowolny zasięg. Pojedyncze obciążenie. Niska mobilność.
- Broń Biała: Zasięg Pięści. Najszybsza mobilność.

Rusznikarz w CoD:MW3 działa podobnie jak jego poprzednik, w którym broń XP służy do odblokowywania dodatków i funkcji. Nowy dodatek, Części posprzedażowe, wprowadza zestawy do konwersji u rusznikarza, umożliwiające graczom tworzenie unikalnych konfiguracji broni.

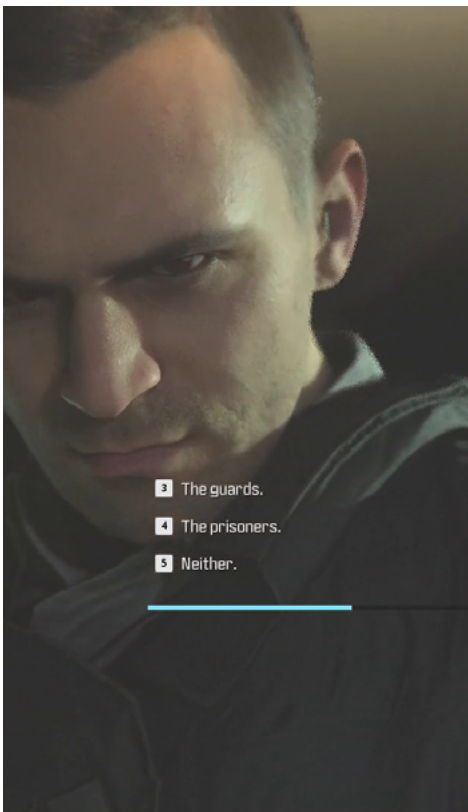


Ładunki

Posiadanie odpowiedniego sprzętu może znacząco wpłynąć na Twoje wyniki. Zestawy wyposażenia stają się dostępne na 4. poziomie gracza i choć może się to wydawać znajome, zasadnicza różnica polega na kamizelkach.

Wybierając zestaw, wskazane jest wybranie wyposażenia z uzupełniającymi zdolnościami.

- Kamizelki: Wybrana kamizelka wpływa na liczbę Zabójczych, Taktycznych, Ulepszeń Polowych, Butów, Rękawic i Sprzętu, które możesz zabrać ze sobą.
- Rękawice: Rękawice mają zalety, które wzmacniają obsługę broni, a także wyposażenie taktyczne i śmiertelność.
- Rękawice: Usprawniają obsługę broni podstawowej i dodatkowej, a także wyposażenia taktycznego i śmiertelnego.
- Buty: Poprawiają ruch, pływanie, zwrotność i redukują hałas podczas ruchu.
- Sprzęt: Sprzęt zwiększający zdolności bojowe, w tym obsługę broni, redukcję obrażeń, odporności i wzmocnienia ruchu.
- Taktyka: Uwzględnij sprzęt, który może ranić graczy bez powodowania bezpośrednich zabójstw, z wyjątkiem osłabionych stanów. Niektóre wyposażenie taktyczne można rozmieścić i odzyskać.
- Zabójcze: Sprzęt zdolny do bezpośredniego zabijania wrogich graczy.
- Ulepszenia Polowe: Ładowalne urządzenia taktyczne zapewniające przedmioty ofensywne i defensywne. Ulepszenia te obejmują zmianę punktów odrodzenia, ukrywanie śladów i ujawnianie wrogów. Ulepszenia polowe wymagają ładowania, na które wpływa użycie wyposażenia taktycznego i śmiertelnego.



Środowisko

CoD:MW3 w momencie premiery będzie zawierał 20 grywalnych map, obejmujących 16 podstawowych map uzupełnionych 4 ekspansywnymi środowiskami. Nowe wprowadzone mapy obejmują te przeznaczone dla trybów Wojny naziemnej i Inwazji, a także kolosalną mapę w trybie Wojny.



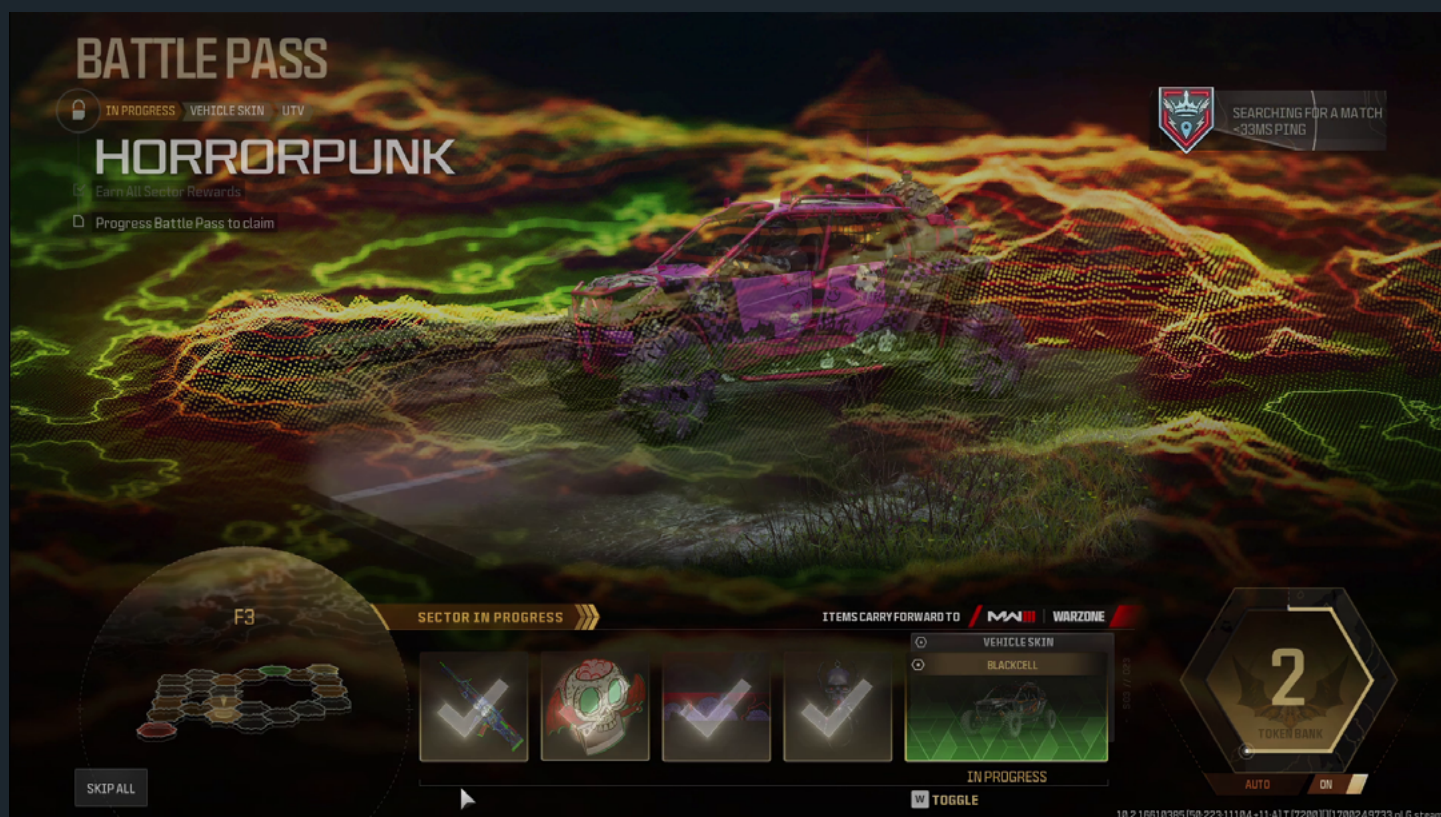
Mapy

- **Afghan:** Rozległy pustynny krajobraz oferujący strategiczne pozycje, idealny dla snajperów i entuzjastów walki na dystans.
- **Derail:** Akcja rozgrywa się w śnieżnym środowisku z rozbitym pociągami i łączy w sobie scenariusze walki w zwarciu i na dystans. Obszary wewnątrz i na zewnątrz umożliwiają różne style gry.
- **Estate:** Prezentacja wystawnej rezydencji w zalesionej okolicy, zapewniającej różnorodne wrażenia z gry w ciasnych zakątkach i otwartych przestrzeniach. Podejścia taktyczne mogą wykorzystywać rezydencję i okolice.
- **Favela:** Akcja rozgrywa się w tętniącym życiem brazylijskim slumsach, znanym z intensywnych walk w zwarciu na wąskich uliczkach i na wielu poziomach, wymagających strategicznej nawigacji i efektywnego wykorzystania pionowości.
- **Highrise:** Mieści się w nowoczesnym drapaczu chmur i oferuje intensywną rozgrywkę w pionie, łączącą starcia w zwarciu i na dystans. Wiele pięter i bitwy na dachach zapewniają dynamiczne wrażenia.
- **Invasion:** Mapa o tematyce wojskowej oferująca różnorodne scenariusze walki, od bitew w zwarciu w budynkach po otwarte przestrzenie, dostosowana do różnych stylów gry.



- Karachi: Miejskie otoczenie z wąskimi uliczkami i budynkami, zapewniające dynamiczną walkę w zwarcu, idealne do szybkich potyczek.
- Quarry: Akcja rozgrywa się w ośrodku górniczym i oferuje różnorodne scenariusze walki z połączeniem obszarów wewnętrznych i zewnętrznych. Skalisty teren i sprzęt górniczy zapewniają osłonę i przewagę taktyczną.
- Rundown: Akcja rozgrywa się na terenie kompleksu wojskowego, z ciasnymi korytarzami i otwartymi przestrzeniami odpowiednimi dla różnych stylów gry, od walki w zwarcu po starcia na średnim dystansie.
- Rust: Mała, kultowa mapa znana z intensywnej i szybkiej rozgrywki, z centralną strukturą oferującą możliwości walki w zwarcu.
- Scrapyard: Umiejscowione w zakładzie recyklingu złomu, oferującym mieszankę obszarów wewnętrznych i zewnętrznych, odpowiednich dla różnych taktyk i stylów gry.
- Skidrow: Mapa miejska rozgrywająca się w mieście nocą, z mieszanką ciasnych korytarzy i otwartych ulic, odpowiednia zarówno do walki w zwarcu, jak i na średnim dystansie.
- Terminal: Akcja rozgrywa się na lotnisku i zapewnia różne możliwości rozgrywki taktycznej z dynamicznymi spotkaniami w terminalu i wokół niego.
- Underpass: Złożona sieć podziemnych tuneli i kanałów, znana ze swojej skomplikowanej konstrukcji przypominającej labirynt, idealnej do walki w zwarcu i elementów zaskoczenia.
- Wasteland: Postapokaliptyczny, otwarty pustynny krajobraz oferujący szerokie możliwości potyczek na dystans.
- SubBase: Zaśnieżona, wielopoziomowa mapa z dużymi otwartymi przestrzeniami, zamkniętymi budynkami i odsłoniętymi dachami. Bardzo sporny obszar dziedziczący jest centralnym punktem strzelanin.

PORADY & TRIKI



Nie zaglądaj

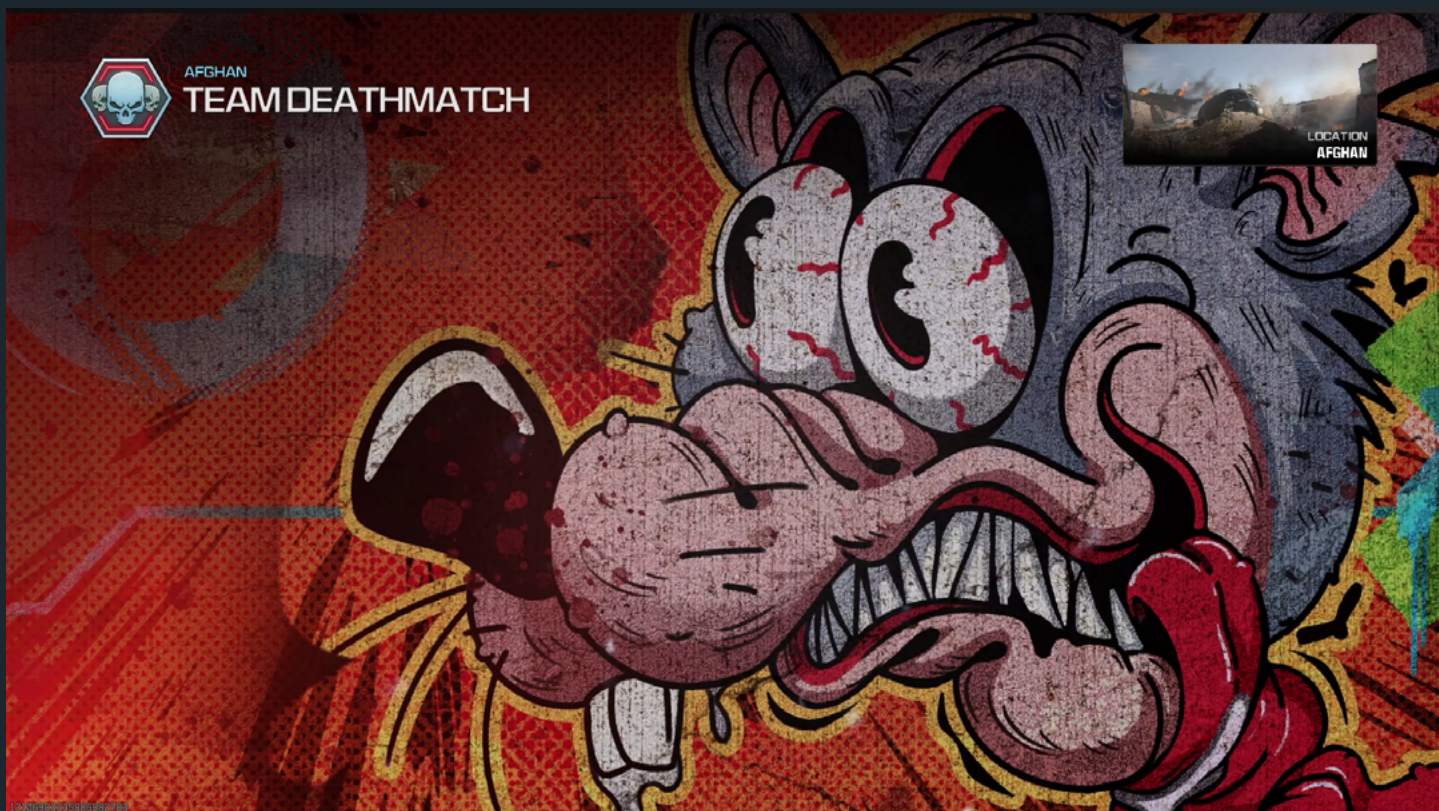
Zakręty wiążą się z dużym ryzykiem. Zastanów się dobrze, zanim wyjrzysz zza rogu, szczególnie w krytycznych momentach, gdy Twoja drużyna ma niewielką przewagę. Jeśli nie jest to konieczne, raczej pozostań za osłoną.

Przewaga kamery śmierci

Unikaj natychmiastowego pomijania kamery śmierci; zamiast tego wykorzystaj go do flankowania wrogów i identyfikowania miejsca pobytu obozowiczów.

Obejrzyj minimapę

Wyrób sobie nawyk regularnego skanowania swojej minimapy w poszukiwaniu informacji wywiadowczych. Pozwala to zaskoczyć wrogów, zaatakować ich, gdy wciąż się leczą, i przeładować po poprzedniej strzelaninie, ponieważ strzelanie z nietłumionej broni ujawnia wrogów w postaci czerwonych kropek.



WNIOSEK

Call of Duty: Modern Warfare 3 to seria przeznaczona dla PvP, charakteryzująca się wyjątkowymi funkcjami dla wielu graczy oraz popularnymi mapami, trybami i możliwością personalizacji. Jednak spotyka się z krytyką za serię o niskiej zawartości Zombie i słabą kampanię, na którą zbyt duży wpływ ma Warzone. Pomimo tego, że gra jest postrzegana jako jedna ze słabszych odsłon serii, mimo że ma już 20 lat, nadal prezentuje niezmienną żywotność serii Call of Duty.