

Halo 2

Wersja PC

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Halo 2

autor: Maciej „Shinobix” Kurowiak

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

SPIS TREŚCI

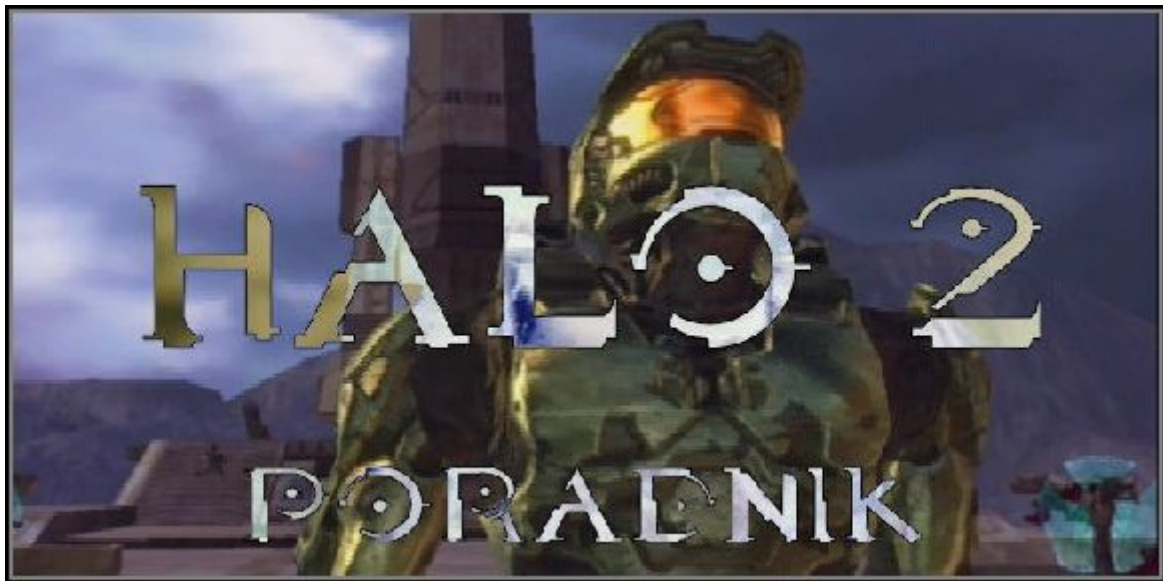
Wstęp	3
Uzbrojenie	4
Ludzkość	4
The Covenant	6
Pojazdy	8
Rodzaje jednostek	11
Trofea (Achievements)	21
Opis przejścia	22
1. Cairo Station	22
2. Outskirts	26
3. Metropolis	28
4. Arbiter	30
5. The Oracle	32
6. Delta Halo	35
7. Regret	37
8. Sacred Icon	40
9. Quarantine Zone	42
10. Gravemind	45
11. Uprising	48
12. High Charity	50
13. The Great Journey	52

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



Wstęp

Witam wszystkich fanów jednej z najbardziej popularnych strzelanin wszechczasów. Przed Wami poradnik do długo oczekiwanej drugiej części Halo na PC. Tekst jest podzielony na rozdziały i na samym początku znajdziecie opisy broni, maszyn, jednostek występujących w grze oraz trofeów. Następne części poradnika dotyczą metod przejścia poszczególnych poziomów. Trudniejsze momenty są ilustrowane filmami – niestety z powodów technicznych pozbawionymi dźwięku. Dodam tylko, że wszystkie instrukcje odnoszą się do kampanii dla jednego gracza i poziomu trudności Normal (nie polecam stosowania tego poradnika w odniesieniu do poziomu Legendary, wyjątek stanowią jedynie opisy sprzętu i jednostek).

Nic to, czas ruszać do walki. Zapraszam.

Maciej „Shinobix” Kurowiak

Uzbrojenie

L u d z k o ś ć

MC6 Pistol

- Pojemność magazynka: **12**.
- Właściwości: Może być noszony w **drugiej ręce**.
- Użyteczność: **Niewielka**, choć trzymany w drugiej ręce może być przydatny, zwykle jednak do wyboru mamy dużo ciekawsze narzędzia eksterminacji.

Battle Rifle

- Pojemność magazynka: **36**.
- Właściwości: Zoom optyczny 2x.
- Użyteczność: **Średnia**. Posiada zbliżenie optyczne, jednak słaba siła rażenia powoduje, że silniejsi wrogowie zdążą dobiec i zrobić z nami porządek nim my oderwiemy oko od celownika. Polecana w przypadku braku innej alternatywy na polu bitwy.

Sub Machine Gun (SMG)

- Pojemność magazynka: **60**.
- Właściwości: Może być noszony w **drugiej ręce**.
- Użyteczność: W przypadku słabszych wrogów zwykle **średnia** do **wysokiej**. Szczególnie skuteczna, gdy noszona w parze z drugim tego typu karabinem. Przeznaczona do stawiania ognia zaporowego przeciwko większej ilości nacierających wrogów. Zalecana ostrożność w stosowaniu, gdyż broń ma mały zasięg i nie nadaje się do walki z silniejszym przeciwnikiem. Przydatna, gdy zaatakują Cię chmara **drone'ów**.

Shotgun

- Pojemność magazynka: **12**.
- Właściwości: Brak.
- Użyteczność: **Bardzo wysoka**, ale tylko w niewielkiej odległości od wroga. Znakomita broń do usuwania silnych przeciwników. Używając należy jednak pamiętać o tym, że magazynek szybko się wyczerpuje, a załadowanie shotguna trwa bardzo długo. Amunicja do shotguna to towar deficytowy, więc zalecana jest oszczędność i nie marnotrawienie jej na wybijanie słabeuszy. Broń dostępna w poziomach, gdzie znajdują się siły zakażonych obcych (**The Flood**). Porzucana także przez niektórych **Brutes**.

Sniper Rifle

- Pojemność magazynka: **4** (maks. 16).
- Właściwości: Zoom optyczny 5x, 10x.
- Użyteczność: **Bardzo wysoka**, ale jak to snajperkami bywa, tylko do sprzątania na odległość. Znakomita broń przeciwko silnym i dużym przeciwnikom (**Brutes** w szczególności). Przydaje się też w niszczeniu z odległości większych hord **Drone'ów** (ale tylko do chwili nim te polecą w Twoim kierunku).

Rocket Launcher

- Pojemność magazynka: **2**.
- Właściwości: Zoom optyczny 2x.
- Użyteczność: **Wysoka**, ale tylko w dystansie i raczej przeciwko pojazdom. Strzelanie do **Elites** jest zupełnie nieskuteczne. Może zrobić krzywdę większej grupie wrogów.

Granades

- Można mieć przy sobie maks. 4.
- Właściwości: brak.
- Użyteczność: Jak to w przypadku granatów zwykle bywa, **bardzo wysoka**. Można nimi ciskać tylko wtedy, gdy lewa ręka jest wolna, używając lewego spustu. Znakomite przeciwko wszelkiego typu wrogom, którzy ukrywają się za jakąkolwiek zasłoną lub też przeciwko ich większej grupie.

T h e C o v e n a n t

Plasma Pistol

- Pojemność: **100** (stopniowo się rozładowuje).
- Właściwości: Możliwość oddania **specjalnego strzału**, można nosić w **drugiej ręce**.
- Użyteczność: Działa dokładnie tak samo jak w części pierwszej Halo, choć tutaj jest dużo mniej użyteczny. Dobry przeciwko tarczom. Zaletą jest też fakt, że broni tego typu jest zwykle dookoła bardzo dużo, więc nie trzeba jej oszczędzać.

Plasma Rifle

- Pojemność: **100** (stopniowo się rozładowuje).
- Właściwości: Może być noszony w **drugiej ręce**.
- Użyteczność: **Wysoka**, podobnie jak w części pierwszej. Przegrzewa się po oddaniu dłuższej serii. Broń uniwersalna sprawdzająca się w większości sytuacji, choć przeciwko silniejszym wrogom trzeba zwykle użyć czegoś mocniejszego.

Needler

- Pojemność magazynka: **30** (maks. 120).
- Właściwości: Może być noszony w **drugiej ręce**.
- Użyteczność: **Wysoka**, choć ta broń nie należy akurat do moich ulubionych. Przydatna szczególnie przeciwko **Brutes**. Jest to broń uniwersalna i nadaje się też do eksterminacji **Elites**. Niestety, jest bezużyteczna przeciwko tarczom lub pojazdom. W kombinacji z drugim Needlerem może stanowić zabójcze połączenie wobec większości wrogów.

Fuel Rod Gun

- Pojemność magazynka: **5** (maks. 30).
- Właściwości: Zoom optyczny 2x.
- Użyteczność: **Bardzo wysoka**. Broń jest odpowiednikiem Rocket Launcher'a, ale w ma większą siłę rażenia i właściwie nadaje się do niszczenia wszystkiego i wszystkich z wyjątkiem szybszych pojazdów w rodzaju **Ghost'a**.

Brute Shot

- Pojemność magazynka: **4** (maks. 20).
- Właściwości: Naciskając **B**, możemy nim walczyć wręcz.
- Użyteczność: **Wysoka** i w późniejszych etapach zawsze wartą go mieć za pazuchą. W ekstremalnych sytuacjach można użyć go do walki wręcz. Przydatny do zdejmowania **Brutes**, choć trafienie w cel może sprawiać pewne trudności.

Carbine

- Pojemność magazynka: **18** (maks. 90).
- Właściwości: Zoom optyczny 2x.
- Użyteczność: W miarę **przydatna**, choć to zapewne kwestia gustu. Broń skuteczna w dystansie, może posłużyć do zdejmowania nawet silniejszych wrogów.

Beam Rifle

- Pojemność: **20** (stopniowo się rozładowuje).
- Właściwości: Zoom optyczny 10x, 5x.
- Użyteczność: **Bardzo wysoka**. Broń stanowi odpowiednik snajperki marines. Jest jednak częściej spotykana, a przez to bardziej śmiertelna. Kilka celnych strzałów wykończy nawet najtwardszych delikwentów.

Energy Sword

- Pojemność: Zużywa się wraz z ilością uderzeń.
- Właściwości: Jedno uderzenie zwykle zabija.
- Użyteczność: **Bardzo wysoka**. Pomimo, że mieczem można atakować tylko z bliska, to jedno uderzenie wysyła do grobu większość nawet najsilniejszych wrogów. Idealny do zdejmowania sił zainfekowanych (**The Flood**). Jest za to zupełnie nieprzydatny przeciwko pojazdom.

Brute's Plasma Rifle

- Pojemność: **100** (stopniowo się rozładowuje).
- Właściwości: Zoom optyczny 2x.
- Użyteczność: **Wysoka**. Jest to ulepszona wersja Plasma Rifle, dość łatwa do znalezienia na późniejszych etapach. W kombinacji z drugą, taką samą bronią, stanowi potężną siłę. Przegrzewa się jednak szybciej niż jego słabszy odpowiednik. Broń uniwersalna i bardzo przydatna, choć przeciwko zainfekowanym (**The Flood**) może zawodzić.

Sentinel Beam

- Pojemność: Stopniowo się zużywa.
- Właściwości: brak.
- Użyteczność: **Wysoka**, ale tylko przeciwko siłom **The Flood**. Może okazać się wtedy niezawodna. Należy jednak używać z rozsądkiem, gdyż łatwo ulega przegrzaniu.

Plasma Grenades

- Można mieć przy sobie maks. 4.
- Właściwości: brak.
- Użyteczność: Granaty obcych mają to do siebie, że przylepiają się zarówno do przeciwników, jak i do pojazdów. Trzeba więc dość celnie rzucić, by efekt był wystarczający. Znakomita broń przeciwko wszelkim pojazdom lub silniejszym wrogom.