

# Halo 3: ODST

## Opis przejścia

### PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Halo 3: ODST**

**autor: Maciej „Sandro” Jałowiec**

**GRYOnline.pl**

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

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

Producent Bungie Software, 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.

## Spis treści

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Porady ogólne</b>	<b>4</b>
<b>Opis przejścia</b>	<b>5</b>
Prepare to Drop	5
Tayari Plaza	9
Mombasa Streets 1	13
Uplift Nature Reserve	15
Mombasa Streets 2	19
Kizingo Boulevard	21
Mombasa Streets 3	24
ONI Alpha Site	26
Mombasa Streets 4	29
NMPD Headquarters	31
Mombasa Streets 5	34
Kikowani Station	35
Mombasa Streets 6	39
Data Hive	40
Coastal Highway	46
<b>Nagrania audio (Audio Logs)</b>	<b>50</b>
1	50
2-8	51
9-10	52
11-21	53
22-27	54
28-30	55
<b>Porady do trybu Firefight</b>	<b>56</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

Poradnik do *Halo 3: ODST* zawiera ogólne porady dotyczące rozgrywki oraz opis przejścia wszystkich misji (zarówno nocnych, jak i retrospekcji). Całość uzupełniają mapy z zaznaczonymi lokalizacjami wszystkich nagrań audio (Audio Logs), a także wskazówki dotyczące trybu Firefight.

**Maciej „Sandro” Jałowiec**

## Porady ogólne

1. Jeżeli preferujesz walkę na duży dystans, staraj się dobierać sobie taką broń, która jest wyposażona w tryb przybliżenia z celownikiem. Rozglądaj się zatem za pistoletem maszynowym (Silenced SMG), karabinem Przymierza (Carbine) i karabinami snajperskimi (Sniper Rifle, Beam Rifle). Walka na dużym dystansie jest zdecydowanie preferowana na wyższych poziomach trudności.
2. Jeżeli chcesz (lub musisz) walczyć z przeciwnikami na krótkim dystansie, proponuję wyposażać się w Spiker, karabin plazmowy (Plasma Rifle), lub granatnik (Brute Shot). W ostateczności może też być strzelba (Shotgun), ale według mnie sprawdza się ona gorzej niż wymienione wyżej rodzaje broni.
3. Podczas nocy i w zaciemnionych pomieszczeniach zawsze używaj trybu VISR (uruchamiany klawiszem **[X]**). Po pierwsze, działa on jak noktowizor i znacznie ułatwia poruszanie się w ciemności. Po drugie, oznacza on czerwoną obwódką wszystkich wrogów, co – szczególnie w misjach nocnych na ulicach Mombasy – jest szalenie pomocne. Po trzecie, VISR wykrywa i oznacza przeciwników korzystających z trybu niewidzialności. Wreszcie po czwarte, dzięki niemu ważne uwagi obiekty (nagrania audio, wskazówki uruchamiające misje-retrospekcje) oznaczane są jasnym, żółtym kolorem.
4. Dostępne są cztery rodzaje granatów. Pierwszy tradycyjnie odbija się od ścian i po paru sekundach wybucha. Następne są granaty plazmowe. Wyróżniają się tym, że przyklejają się powierzchni, z którą się zetkną, czyli np. z przeciwnikiem. Trzeci rodzaj granatów działa bardzo podobnie, znajdziesz go na wyposażeniu Przymierza. Wyróżnia się obecnością kolców na głowicy. Ostatni rodzaj ładunków działa jak koktajl Mołotowa – eksplozja oznacza podpalenie obszaru w promieniu niecałych dwóch metrów.
5. Nieustannie rozglądaj się za apteczkami i punktami medycznymi. Nawet jeżeli nie potrzebujesz pomocy, warto wiedzieć gdzie można takową uzyskać.
6. Jeżeli brakuje Ci broni/amunicji, spróbuj wymienić się giwerą z pobliskim sprzymierzeńcem.
7. Kompani sterowani przez sztuczną inteligencję powinni sterować pojazdami tylko w ostateczności. Niestety, są zbyt głupi by wykonać jakikolwiek bardziej złożony manewr.
8. Do niszczenia pojazdów lepiej nie używać granatów. Po prostu kiepsko się sprawdzają. W razie możliwości używaj specjalnych broni przeciwpancernych (Rocket Launcher, Fuel Rod Gun). Bardzo dobrze sprawuje się również tzw. Spartan Laser, choć jego obsługa wymaga nie lada umiejętności.
9. Im więcej misji ukończyłeś i im więcej nagrań audio znalazłeś, tym więcej składów z bronią będziesz mógł odwiedzić. Składy z bronią to miejsca, w których możesz znaleźć granaty, amunicję i pojazdy służące do szybszego poruszania się po mieście.



Tak na mapie oznaczany jest skład z bronią.

10. W dalszej części tego poradnika często posługuję się nazwami kierunków geograficznych, często sprawdzaj mapę (klawisz **[Back]**), by mieć pewność, że idziesz w dobrym kierunku.

# Opis przejścia

## Prepare to Drop

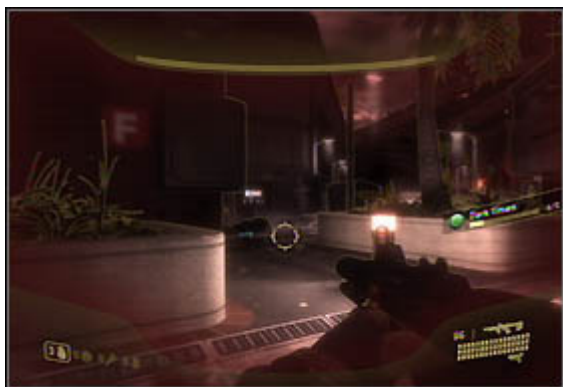


Po zrzuconiu na ziemię odzyskasz przytomność, lecz wciąż będziesz zamknięty w kapsule. Rozejrzyj się dookoła, by popchnąć akcję do przodu. Jeżeli akceptujesz ustawienia sterowania dotyczące rozglądania się, naciśnij **[A]**. W przeciwnym wypadku naciśnij **[B]**. Niezależnie od Twojego wyboru w tym momencie, będziesz musiał jeszcze kilka razy nacisnąć **[A]**, by kontynuować.

By otworzyć kapsułę, musisz wcisnąć cztery zielone przyciski znajdujące się naprzeciwko Ciebie. Nakierowując na nie celownikiem i naciskając **[RB]** naciśnij je wszystkie. Gdy już to zrobisz, przednia część kapsuły odpadnie, a bohater zeskoczy na ziemię.



Stracisz trochę energii, ale to nic – na razie nie ma żadnych wrogów w pobliżu. Musisz teraz znaleźć stację medyczną. Ruszaj przed siebie, koło radiowozu. Po prawej stronie znajdziesz ślepa uliczkę, a w niej wspomnianą stację.



Po skorzystaniu ze stacji, zawróć i wróć do miejsca, w którym pozostawiłeś swoją kapsułę. Jedną z uliczek idą wrogowie – Brute i trzech Gruntów. Naciśnij **[X]**, by włączyć tryb VISR. Dzięki temu urządzeniu wrogowie oznaczani są na czerwono, a sojusznicy na zielono. Użyj swojej broni, by wyeliminować wszystkich czterech przeciwników. Jeżeli stracisz przy tym trochę energii, skorzystaj z pobliskiej stacji medycznej. Zalecam również zabrać broń Brute'a, wymień ją za pistolet.



Ruszaj przed siebie, aż dojdiesz do dużego placu. Tutaj napotkasz kolejnych wrogów, ale nie stanowią oni poważnego zagrożenia.

Z tego placu odchodzą dwie drogi. Jedna z nich to ślepa uliczka, druga wiedzie do kolejnej grupki nieprzyjaciół. Zaatakuj ich, lecz nie ruszaj się z placu – przeciwnicy podejną do Ciebie. Wybij ich używając broni zdobytej na Brute'ach.



Po walce skieruj się do terminalu zamocowanego na ścianie, tuż koło wspomnianego placu. Dzięki niemu ściągniesz mapę miasta do swojego systemu VISR.

Gdy już pobierzesz mapę, naciśnij **[Back]**. Poświęć parę chwil na zapoznanie się z mapką, systemem markerów, listą zadań, itd. Gdy będziesz gotowy kontynuować akcję, ponownie naciśnij **[Back]** i ruszaj na południe.



Dojdiesz do oświetlonej na czerwono ślepej uliczki. Po prawej stronie znajdziesz drzwi, które da się otworzyć przytrzymując **[RB]**. Wejść do środka i ruszaj korytarzem nieustannie przed siebie.



Na samym końcu znajdziesz kolejne drzwi. Otwórz je i rozwal stojące za nimi Grunty. Gdy już będzie po walce, przejdź przed ogród i wejdź do kolejnego budynku korzystając z drzwi umieszczonych między wyświetlaczami (jeden z nich wyświetla napis DETOUR).