



Halo 3

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Halo 3

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
Opis przejścia	4
1. Sierra 117	4
2. Crow's Nest	8
3. Tsavo Highway	12
4. The Storm	14
5. Floodgate	16
6. The Ark	19
7. The Covenant	23
8. Cortana	27
9. Halo	29
Uzbrojenie	31
Ludzkość	31
The Covenant	33
Przedmioty	35
Pojazdy	36
Rodzaje jednostek	39
Trofea (Acheivements)	46

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



Zakończmy wreszcie tą wojnę – powiedział kiedyś Master Chief, ale słowa dotrzymał dopiero teraz. Witam wszystkich i zapraszam do wspólnej walki z obcymi. W poradniku znajdziecie nie tylko opis przejścia wszystkich poziomów, ale też listę broni, pojazdów, przedmiotów, trofeów oraz dokładne instrukcje dotyczące czaszek (opatrzone oczywiście materiałem filmowym). Tak przygotowani będziecie mogli zdobyć maksymalną ilość punktów, by godnie reprezentować Szefa wszystkich Szefów.

A więc zielony hełm wóź i obcych bij.

Maciej „Shinobix” Kurowiak

Opis przejścia

1. Sierra 117

Walk It Off

• Get to the river for evac

Po sprawdzeniu koordynacji ruchowej udaj się za żołnierzami przez dżunglę. Ten etap to właściwie trening, powinieneś jednak pamiętać o kilku prostych zasadach – nie lekceważ Gruntów, strzelaj wpierw do Brutów i nie marnuj amunicji. W drogę.



Na rozgrzewkę spotkasz kilku Gruntów i Bruta. Załatw wpierw małpoluda, później dokończ krasnali. Gdy nadlecą posiłki Phantomem, załatw ich nie schodząc ze skały. Kolejność standardowa – wpierw Brut, później Grunci. Nie wdawaj się w kolejną walkę gdyż nieopodal leży ważny skarb. Pierwsza z czaszek, których zapewne chcesz mieć komplet.



Blind Skull

Czaszka leży nieopodal miejsca, w którym nadleciał pierwszy Phantom. Idź na prawo od niego, podejdź do skarp i spójrz w dół. Czaszkę podnosisz przy pomocy przycisku R2.

Efekt: Znika całkowicie HUD.





Po przejściu przez jaskinie zauważysz grupkę śpiących Gruntów. Zejdź na dół i wykończ ich honorowo - nie budząc żadnego.



Rzeka jest już niedaleko. Kolejna grupa obcych i kolejna amunicja dla Ciebie. Jeśli masz problem ze zgromadzeniem odpowiedniej jej ilości do spikera, weź karabin od jednego z marines. Nad brzegiem zostaniesz zaatakowany przez kolejną grupę obcych. Niestety nici z ewakuacji.



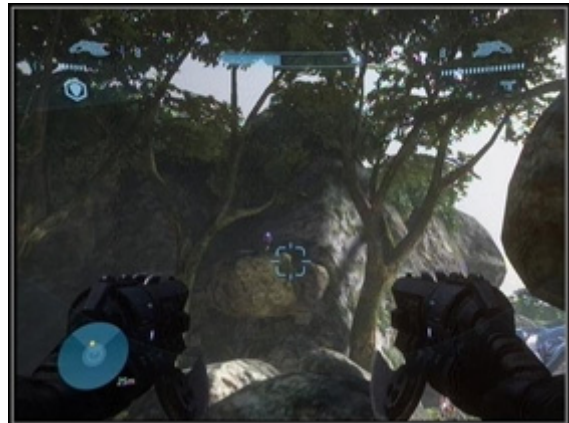
- **Find Johnson's crashed Pelican**

Pelikan musiał się rozbić, a Ty musisz go odnaleźć. Ruszaj w stronę zabudowań, wykańczając kolejnych obcych. Uważaj na zgrupowanie Gruntów i kilku Brutów z Brute Shotami. W dżungli zostaniesz zaatakowany przez Szakali, wykończ ich po kolei celnymi strzałami.



- **Find Johnson before he's captured**

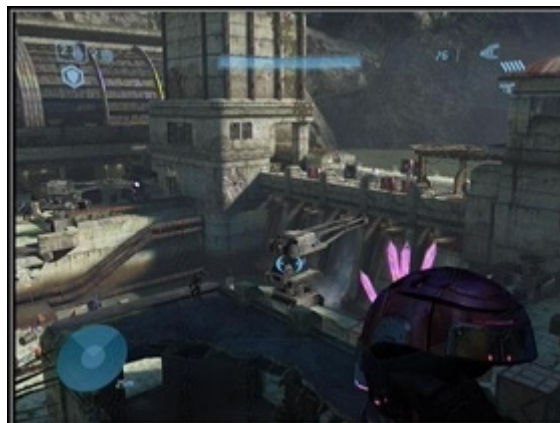
Tutaj kończą się żarty. Duże zgrupowanie Gruntów jest całkiem niebezpieczne. Proponuję uzbroić się w karabin (będzie trudno o amunicję do spikera). Najpierw powystrzelaj Szakali mierzących do Ciebie ze skał, później po kolei wykańczaj Gruntów.



Quid Pro Quo

• Rescue Johnson and his squad

Weź karabin snajperski i wykończ jak najwięcej wrogów z odległości. Zeskocz na dół i wystrzelaj Gruntów. Twoim największym problemem będzie niewystarczająca ilość amunicji, dlatego nie krępuj się i zmieniaj broń gdy tylko będzie to konieczne. Na stalowym moście uważaj na Szakali i Brutów (jeśli nie masz ochotę na walkę z trzema Brutami, możesz przejść pod mostem, wtedy Arbiter zajmie się resztą). Przy odrobinie szczęścia przedrzesz się na drugą stronę. Udaj się w stronę pomieszczeń i uwolnij Johnsona i jego ludzi.



• Stay alive! Pelican inbound!

Wrogowie wrogami, ale nas najbardziej interesuje kolejna czaszka, które leży w pobliżu. By do niej dotrzeć musisz jednak wystrzelać obcych pałętających się dookoła.

Iron Skull

By do niej się zbliżyć musisz wyjść z pomieszczenia, gdzie więziono marines, iść w lewo, w stronę mostu i wskoczyć po stopniach na rury ciągnące się wzdłuż okien hangaru.

Efekt: grając solo zaczynasz poziom od początku jeśli zostaniesz zabity; w przypadku co-op wszyscy gracze wracają do checkpointa, jeśli jeden z nich zginie.

