



Halo Wars 2

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

HALO WARS 2

autor: Mateusz Kozik

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-362-4

Producent Creative Assembly, Wydawca THQ Nordic/Nordic Games, Wydawca PL cdp.pl
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Interfejs i klawisze	4
Porady ogólne	5
Kampania	7
Misja 1: Sygnał	7
Misja 2: Nowy wróg	8
Misja 3: Wyniesienie	11
Misja 4: Jeden Trzy Zero	14
Misja 5: Kartograf	16
Misja 6: Śmierć	19
Misja 7: Z głębin	21
Misja 8: Utrzymać szyk	24
Misja 9: Pod osłoną ciemności	27
Misja 10: Odlewnia	30
Misja 11: Halo	32
Misja 12: Ostatnie starcie	34

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 GRYOnline.pl.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie

Poradnik do gry *Halo Wars 2* to pełen opis gry i zestaw porad odnośnie rozgrywki. **Znajdziesz tutaj informacje, które ułatwią ci rozegranie wszystkich misji w kampanii oraz zrealizowanie dodatkowych i pobocznych celów.** Nabędziesz też wiedzy, jak mądrze korzystać ze swojej armii i jak niwelować słabości a przy tym wykorzystać mocne strony swoich jednostek. Nauczysz się budować bazy, sprawnie atakować oraz używać specjalnych zdolności dowódcy twojego wojska.

Halo Wars 2 to szybka strategia czasu rzeczywistego, która stawia na taktyczne rozwiązania i błyskawiczne reagowanie na ruchy przeciwnika. Będziesz dowodził wojskami ludzi (z udziałem słynnych Spartan) z uniwersum serii Halo, a walczył z zagrożeniem ze strony rasy obcych oraz systemów obronnych stacji, na której toczy się konflikt. Ekonomia jest uproszczona i nie gra pierwszych skrzypiec. Liczy się walka i umiejętne wykorzystanie nie tylko swojej armii, ale także umiejętności swojego dowódcy.

W poradniku do gry *Halo Wars 2* znajdziesz:

1. Opis wszystkich misji kampanii;
2. Informację dotyczące celów pobocznych i dodatkowych misji;
3. Porady ogólne;
4. Wskazówki dotyczące umiejętnego wykorzystania twoich wojsk.

Mateusz Kozik (www.gry-online.pl)

Interfejs i klawisze

Samouczek w prosty i łatwy sposób wprowadzi cię w podstawy klawiszologii jak i część kampanii. Większość to znany standard: lewy przycisk myszy wybiera oddziały a prawym wydajesz komendy, klawisze "WSAD" służą do poruszania ekranu gry ("Shift" służy do szybszego przewijania), "Spacja" przenosi ekran gry do ostatniego wydarzenia, "Ctrl" plus cyfra grupują oddziały pod konkretny numer.

Co dla tej gry jest unikatowe to zaznaczenie jednostek. Oddziały, które aktualnie widzisz na ekranie możesz zaznaczyć za pomocą klawisza **Q**. Zaznaczenie wszystkich jednostek na mapie - **E**. Wspomniane już użycie umiejętności specjalnej danego oddziału - naciskając **R**. Przejście do zdolności dowódcy - **F**. Również, kiedy masz zaznaczoną grupę jednostek, możesz używać pokrętła myszki, aby podświetlić dany typ. Wtedy możesz wydać tylko tej grupie konkretny rozkaz lub użyć ich umiejętności specjalnej.



Gra posiada bardzo prosty interfejs. Po prawej jest mini mapa. Podczas kampanii część terenów mapy będzie niedostępna (będzie miała szary odcień). W trakcie misji będzie ona na bieżąco odsłaniana. Nad mapą jest ikonka gwiazdki, która informuje cię o liczbie nierozdysponowanych punktów zdolności dowódcy, które możesz rozdysponować. Po lewej stronie mapy są cztery informacje. Idąc od góry, najpierw znajdują się limit populacji, zaopatrzenie (podstawowa waluta), energia (niezbędna do budowy lepszych oddziałów i ulepszeń) oraz poziom technologii.

Porady ogólne

W *Halo Wars 2* tempo gry jest szybsze, niż w przypadku wielu strategii czasu rzeczywistego. Nie ma wydobywania minerałów jak w klasykach gatunku tj. budujesz rafinerie i wysyłasz zbieraczy do punktów z minerałami. Tutaj **zaopatrzenie i energia są generowane w dobudówkach bazy**. Jedynie energia może być uzyskiwana z dodatkowych punktów na mapie, które może przejąć oddział piechoty.

Nowe bazy budujesz w konkretnych, z góry narzuconych punktach na mapie. Z jednej strony nie daje ci to dużej swobody, ale z drugiej strony, wiesz gdzie przeciwnik może mieć bazę. Również jesteś zwolniony z podjęcia decyzji gdzie ma być nowa baza, bo możliwości masz niewiele. W połączeniu z prostym systemem ekonomii, warto zdobywać nowe bazy. Dzięki temu możesz rozpocząć produkcję bliżej frontu lub stworzyć dodatkowe punkty generowania zasobów. Budynki nie mają opcji naprawy! Musisz wybrać zdolność specjalną dowódcy, która leczy oddziały lub wysłać "lekarza". Każda ze stron posiada jednostkę latającą (Słowik/Inżynier), która naprawia oddziały jak i budynki czy bazy.

Sporo jednostek ma umiejętność specjalną, np. piechota ludzi - Marines - po ulepszeniu mogą rzucać granatami. W odróżnieniu od innych strategii, umiejętności nie wybierasz konkretnym skrótem klawiszowym albo klikając myszką na jakimś panelu jednostki. W *Halo Wars 2 dla wszystkich jednostek jest przypisany ten sam klawisz - "R" - aby wykorzystać zdolność takiej jednostki*. Dodatkowo, aby przyspieszyć ten proces, twórcy usprawnili to stosując tzw. "Qucikcast". Oznacza to, że kiedy wybierzesz np. Marines i najedziesz kursorem na oddział przeciwnika, a następnie użyjesz klawisza "R" to twoi żołnierze natychmiast przystąpią do wykonania tej czynności. Nie ma potrzeby wybierania miejsca ataku granatem i potwierdzania go przyciskiem myszy.

Zdolności specjalne dowódcy, to kolejny unikat dla tej gry. Kiedy zdobędziesz taki punkt, możesz kliknąć "F", aby przejść do kołowego menu zdolności dowódcy. Tam lewym przyciskiem wybierasz nowe umiejętności, a prawym ulepszasz już posiadane. Tutaj z kolei, po wybraniu umiejętności musisz jeszcze wybrać miejsce gdzie chcesz, żeby była zaktywowana. Nie tyczy się to umiejętności pasywnych. Te działają ciągle np. szybsze zdobywanie doświadczenia przez twoje oddziały.



W grze istnieją 4 typy wojsk: piechota, pojazdy, lotnictwo i struktury. Każda z jednostek ma pewne słabości i mocne strony. Przed zakupem danego oddziału lub pojazdu, po prawej stronie widzisz nazwę, większą białą ikonkę (która określa typ oddziału/pojazdu) i 4 ikonki o różnych kolorach. Zielona oznacza, że dany oddział jest skuteczny przeciwko konkretnemu typowi wojsk. Czerwony podpowiada ci, że ten oddział nie tylko zadaje mniej obrażeń danemu typowi, ale również jest narażony na zwiększone obrażenia od takich wojsk. Żółty oznacza zbalansowane obrażenia i obronę. Jeśli ikonka jest szara, to dany typ nie może zadawać obrażeń np. snajper UNSC może atakować piechotę, ale nie będzie strzelał do pojazdów i jednostek lotniczych.

W trakcie misji i zwykłych potyczek mutliplayer, **twoje oddziały będą zyskiwać doświadczenie**. Nad takim oddziałem będzie widnieć belka i liczba, która określi poziom doświadczenia. **Warto dbać o takie jednostki, ponieważ są skuteczniejsze i zadają więcej obrażeń.**

Nigdzie nie znajdziesz konkretnych liczb wartości ataku, pancerza czy punktów życia. Doświadczenie zdobyte podczas gry, pokaże ci jak skuteczne są dane oddziały. W kampanii będziesz miał możliwość przetestować każdy rodzaj wojsk UNSC i poczujesz jak groźne są oddziały wroga. Jedynie, co można stwierdzić z pewnością: im dłuższy zielony pasek pod wybraną jednostką, tym więcej punktów życia ma taki oddział. Niektóre oddziały mają osłonę - dodatkowy, biały pasek nad punktami życia. Te punkty tarczy są najpierw niszczone, są również samo odnawialne. Warto wystawić takie jednostki na front, aby przyjęły więcej obrażeń. Następnie dać im czas na regenerację tarcz, aby wydłużyć ich przydatność na polu bitwy.

Kampania

Misja 1: Sygnał

Cele główne: Dotrzyj do źródła sygnału, następnie do strefy ewakuacji Pelikanem.

Cele opcjonalne:

- Znajdź wszystkie rejestry Phoenix (6).
- Ukończ misję, nie doznając 50% uszkodzeń.

Premia:

- Zabij 5 oddziałów Trepów, taranując je Guźcem (5).



Jerome, Alice i Douglas to trójka Spartan pod twoją komendą.

Przed tobą dość prosta misja, mająca na celu wprowadzić cię w konflikt i fabułę gry. Nie stoi przed tobą praktycznie żadne wyzwanie. Pierwsza połowa misji to eksploracja specjalną wersją Guźca obsadzoną Spartanami. Po drodze będziesz mógł zebrać kilka rejestrów Phoenix. Po skorzystaniu z portali i dotarciu do ośrodka badawczego, zacznie się ucieczka przed wojskami Wygnańców. Nie pokonasz wszystkich, więc uciekaj i nie wdawaj się w potyczki. Jeśli chcesz zaliczyć premię, taranuj (używając specjalnej umiejętności jednostki) samotne oddziały Trepów. Pamiętaj, że chodzi przede wszystkim o ewakuację oddziału z pola walki.