

GUÍA DEL GAMER

HALO INFINITE
EDITION



la necesidad de saber lo que no sabías que necesitabas

¿QUÉ ES?

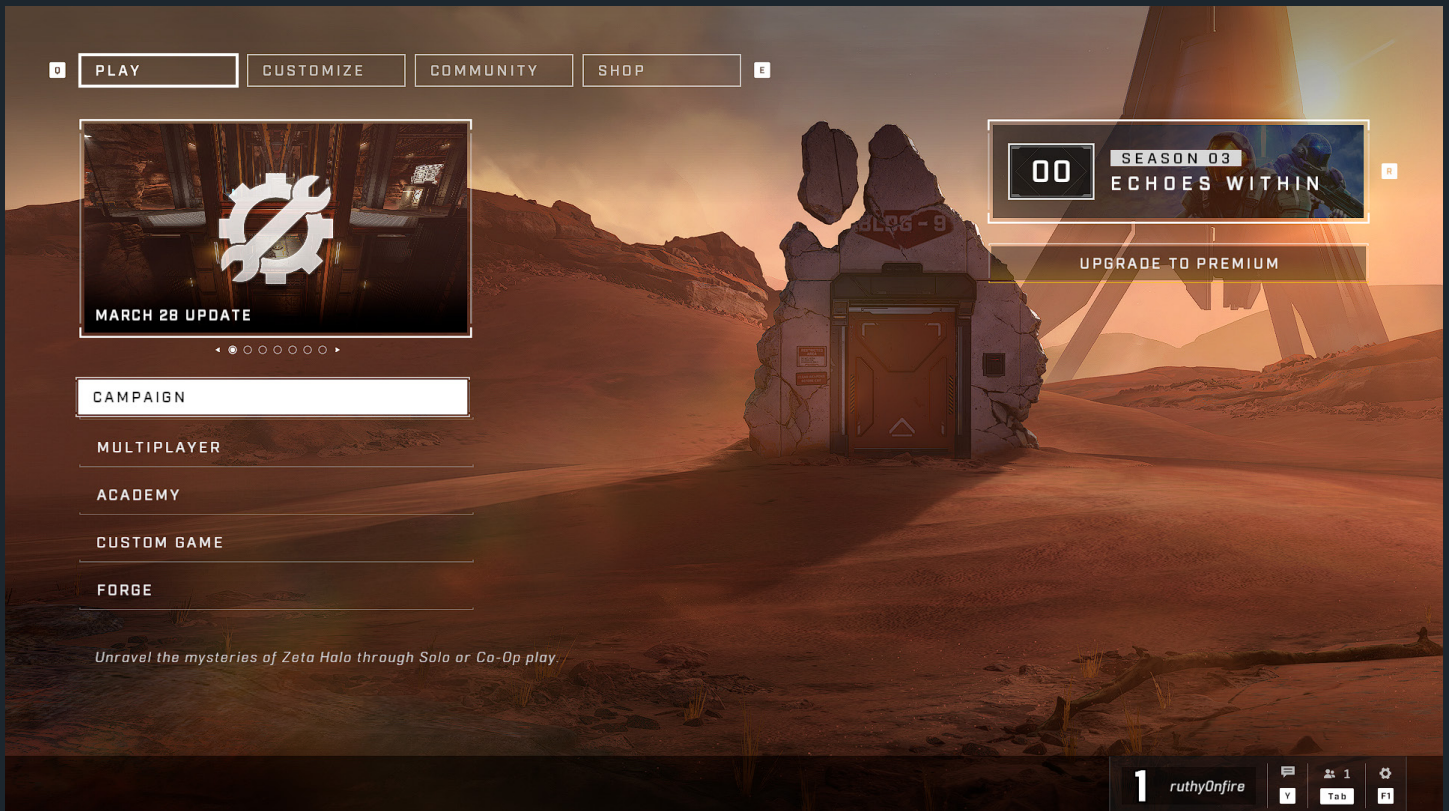


Halo Infinite es un juego de disparos en primera persona desarrollado en 2021 por 343 Industries y publicado por Xbox Game Studios. Es el sexto juego incluido en la principal gama de serie Halo.

HALO INFINITE

La campaña sigue al súper soldado humano Master Chief y su lucha contra el enemigo Banished en el mundo de anillos Zeta Halo de los Forerunners, también conocido como Installation 07. A diferencia de instalaciones anteriores, la porción multijugador del juego es gratuita.

ANALIZAR LOS CONCEPTOS BÁSICOS



El último que llevó el traje de pistolero de ciencia ficción espartano, *Halo Infinite*, ha adquirido fama con su rápido y divertido juego multijugador online y de juego libre. Su campaña, lanzada más tarde como contenido de pago, involucraba una historia bien escrita e interesante que llevó a la serie en nuevas direcciones y estableció un fundamento sólido para la franquicia de ahí en adelante.





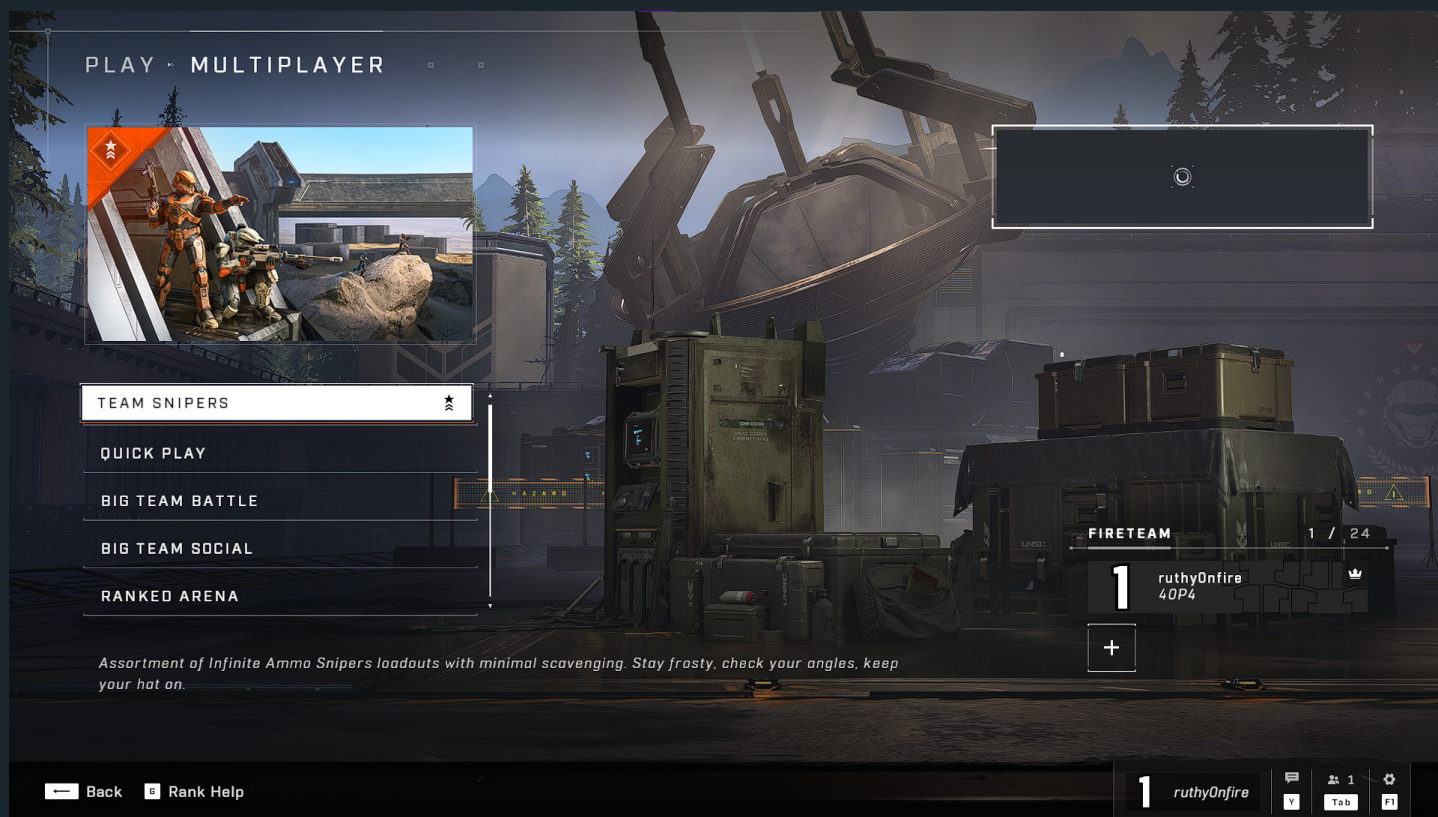
Campaña

La cosa más grande que diferencia a *Halo Infinite* de sus predecesores es su mapa abierto del mundo. Es completamente gigantesco y puede llevar tiempo desplazarse de un lado a otro y entre todos esos amplios espacios abiertos y las agudas y erráticas paredes de los acantilados; hay abundancia de cosas interesantes que ver, actualizaciones que adquirir y Bosses que detonar y hacer pedazos.

Puede ser algo abrumador al principio, especialmente para los nuevos jugadores. Cuando Chief toca el anillo por primera vez y te sientes cómodo en el gran cajón de arena abierto, el enorme espacio de juego que se muestra ante ti y sus posibilidades pueden desanimarte para que explores demasiado al principio, ya que hay mucho terreno que cubrir. Además, es muy fácil perderse o vagabundear por zonas en las que todavía no deberías estar.

A pesar de que *Halo Infinite* tiene un mundo abierto y muchas actividades secundarias para hacer, los jugadores todavía pueden progresar en las misiones principales para terminar la campaña de la historia con relativa rapidez. Sin embargo, es probable que te veas vagando libremente en la exploración mientras juegas. Se estima que una sesión de juego regular puede llevar entre 16 y 20 horas, y los que lo completan varias horas más.

La campaña *Halo Infinite* no está estructurada completamente como las campañas lineales antiguas, en las que tienes una lista de 10 misiones que completar para hacer la campaña completa. En vez de eso, completarás una mezcla de objetivos de la historia en el mundo abierto y niveles lineales tradicionales. Hay 16 misiones que se distribuyen en siete capítulos de historias, que tienen lugar por toda la destrozada sección de Zeta Halo. Fuera de la historia principal y los FOB, tienes puestos de avanzada que destruir, objetivos que abatir, registros de audio que recopilar y otras cosas. También puedes pasar algo de tiempo en la versión multijugador de *Halo Infinite* en cualquier momento, si la campaña no es lo tuyo.



Multijugador

Unos de los argumentos de venta más grandes de *Halo Infinite* es la función multijugador en línea, que no solo rebosa de nostalgia clásica por las versiones multijugador de Halo sino que además es gratis. Aunque tu presupuesto para gaming sea bajo, todavía hay una forma de que puedas entrar en partidas con tus colegas, algo que sinceramente fue una gran maniobra por parte de 343.

Hay mucho que cubrir en las versiones multijugador y Haro rookies; esas dos partidas iniciales pueden ser bastante brutales, especialmente en vista de que a menudo juegas contra gente que ha estado causando estragos en el juego desde *Combat Evolved*. Si bien *Halo Infinite* tenía una cantidad de contenido decepcionante en el momento del lanzamiento, el juego se encuentra en una posición mucho mejor después de algunas actualizaciones. Con más modos de juego disponibles para elegir, nunca ha habido un tiempo mejor que ahora para animarse y jugar a *Halo Infinite* en modo multijugador.

Aunque no han vuelto todos los modos de juego (al menos, no todavía) sigue habiendo gran cantidad de opciones diferentes disponibles. Modos clásicos como Team Slayer y Capture the Flag son tan divertidos como lo han sido siempre. En esta guía, vamos a explicar todos los modos de juego en *Halo Infinite* y hablaremos de cuáles son los más divertidos para jugar.





Modos multijugador en campo de lucha

Los modos siguientes probablemente los hayas jugado algunas veces, especialmente si estás tratando de cargar partidas de Stronghold.

- **Slayer:** Una partida de 12 minutos en la que dos equipos de cuatro deben competir para derrotar a 50 enemigos.
- **Captura la bandera:** Una partida de 12 minutos en la que tienes que capturar la bandera del equipo oponente mientras proteges la tuya también.
- **Oddball:** Dos equipos de cuatro deben trabajar conjuntamente para conservar la calavera llameante hasta que uno de los dos equipos llegue a 100 puntos. Son dos rondas; y recuerda, puedes golpear a los enemigos con la calavera. ¡Pero no la dejes caer!
- **Strongholds:** Dos equipos deben competir para capturar tres zonas alrededor del mapa. Una vez que uno de los equipos llega a 200 puntos, la partida termina.
- **Fiesta:** Se juega igual que Slayer, excepto que engendrarás con dos armas aleatorias y algo de equipo. Los bastidores de armas estarán vacíos y lo único que podrás recoger serán restos de jugadores abatidos o intercambiar tu equipamiento con tus compañeros de equipo. No siempre disponible.

Modos Big Team Battle

Muchos de los modos anteriores aparecen en Big Team Battle, aunque las cosas son algo más frenéticas que con menos jugadores. Las reglas y las condiciones de victoria son ligeramente diferentes, así que vamos a examinarlas.

- **Slayer:** Dos equipos de 12 deben cooperar para derrotar a 100 enemigos en 15 minutos. Los mapas para esta versión de Slayer son muchos más grandes y hay un puñado de vehículos con los que jugar.
- **Total Control:** Esta partida de 12 contra 12 requiere que trates de controlar tres áreas alrededor del mapa. Una vez que un equipo tiene control de los tres puntos al mismo tiempo, conseguirán un punto y aparecerán nuevas zonas en otras partes. El primer equipo en conseguir tres puntos gana.
- **Captura la bandera:** Igual que antes, pero mucho más grande. Las partidas durarán un máximo de 15 minutos y tendrás una amplia variedad de vehículos en tu arsenal que te servirán de ayuda para moverte por los enormes mapas.
- **Stockpile:** En esta partida de 15 minutos hay dos equipos de 12 recogiendo Power Seeds (semillas de poder) y depositándolas en su base. Una vez que hayas depositado cinco Power Seeds conseguirás un punto y el primer equipo que consiga tres puntos gana. Si quieres impedir que tus enemigos depositen sus Power Seeds, tendrás que matarlos.

Armas

Hay muchas armas en *Halo Infinite* disponibles para que las pruebes tanto en la campaña como en la partida multijugador. Ejércitos enteros de Banished pueden desmoronarse cuando se enfrentan a cualquiera de estas armas en manos de Master Chief en la campaña, pero tendrás que entender cada arma para derrotar a tus oponentes en la partida multijugador.

Abundancia de clásicos de Halo, como Battler Rifle, Sniper Rifle y SPNKR Rocket Launcher, están presentes en *Halo Infinite*, aunque hay algunas omisiones notables. También hay disponible un arsenal de herramientas para Banished, que incluyen Mangler, Stalker Rifle y Skewer, así como un conjunto actualizado de armas avanzadas de Forerunner, para que los jugadores puedan elegirlas en los diferentes mapas. Aunque algunas armas emblemáticas de Halo no están actualmente en el juego, como la pistola Magnum y la escopeta táctica, existe la posibilidad de que sean añadidas más tarde.



Esta es una lista completa de las armas disponibles actualmente:

- Rifle de asalto
- Rifle de batalla
- Comando
- Sidekick
- Bulldog
- Rifle de francotirador
- Lanza cohetes
- Hydra
- Carabina de pulsos
- Lanza agujas
- Pistola de plasma
- Espada de energía
- Martillo de gravedad
- Disruptor
- Mangler
- Rifle acechador
- Rifle de choque
- Lanzagranadas
- Skewer (arpón pesado)
- Ola de calor
- Sentinel Beam (haz de centinela)
- Cindershot



Equipamiento

Los elementos de equipamiento vuelven a la serie Halo con *Halo Infinite*, siendo la última vez que aparecieron en Halo 3 y habiendo sido sustituidos por Armor Abilities en Halo: Reach. Esos elementos sueltos pueden localizarse y utilizarse como equipamiento en el campo de batalla, lo que te da una ventaja extra en combate. Algunos aumentan tu movilidad, mientras que otros te permiten ser más defensivo y contrarrestar los ataques de otros jugadores. *Halo Infinite* tiene siete piezas de equipo disponibles en el juego, aunque dos de ellas (Overshield y Active Camo) son elementos de Power Equipment, lo que significa que solo generan en ciertos mapas y en determinados momentos de la misma forma que las armas de energía.

Cualquier artículo de equipamiento en *Halo Infinite* es automáticamente recogido cuando caminas sobre él, a menos que ya tengas un elemento de equipamiento guardado. Puedes ver lo que tienes mirando el cuadro que está al lado de tu contador de granadas, en la esquina inferior derecha de tu pantalla. Cada pieza de equipamiento tiene su propio icono, así que asegúrate de aprender a diferenciarlos.

También notarás que aparece un número al lado del icono del artículo de equipamiento, lo que indica cuántos usos puedes hacer de esa pieza de equipamiento. Puedes obtener usos extra para tu pieza de equipamiento actual revisando otro igual, pero no a todo el equipamiento se le permite tener el mismo número de usos predeterminados y máximos. Power Equipment es de un solo uso y proporciona una ventaja pasiva durante un tiempo limitado. Solo puedes tener uno a la vez, pero puedes usar una pieza de Power Equipment e inmediatamente coger un artículo de equipamiento diferente.

Todos los elementos de equipamiento, excepto Overshield y Active Camo, tienen breves periodos de enfriamiento entre usos que no duran más de unos segundos, pero hay algo de variación. Grappleshot casi no necesita enfriamiento, mientras que Drop Wall tiene un periodo de enfriamiento significativo, aunque sigue siendo solo de unos segundos, lo justo para impedir que lo uses en exceso contra paredes blindadas. Esto es lo que pensamos acerca de cada elemento de equipamiento en el modo multijugador de *Halo Infinite*.

Esta es una lista de los elementos de equipamiento disponibles:

- Drop Wall
- Grappleshot
- Repulsor
- Threat Sensor
- Thruster
- Active Camo
- Overshield



Vehículos

Halo tiene algunos vehículos icónicos. Combat Evolved fue uno de los primeros juegos de disparos en traer vehículos al campo de batalla, y ciertamente fue el juego que los popularizó. Incluso si *Halo Infinite* es tu primera experiencia con la serie, estaría dispuesto a apostar que reconocerías un Warthog cuando lo vieras.

En la lista siguiente se encuentran todos los vehículos que hay actualmente en el modo multijugador:

- Banshee
- Brute Chopper
- Ghost
- Gungoose
- Mongoose
- Razorback
- Rockethog
- Scorpion
- Shade Turret
- Warthog
- Wasp
- Wraith
- D77-TC Pelican



Categorías

Las categorías de *Halo Infinite* (o niveles) por los que pasas mientras juegas en el modo de categorías en multijugador, son una parte significativa del modo multijugador que marcan tu ascensión por la parte más competitiva del juego en línea. La lista de reproducción por categorías de *Halo Infinite* pone a los jugadores en categorías dependiendo de su habilidad y desempeño, luego reordena a los jugadores arriba y abajo en esas categorías, según jueguen mejor o peor. En el momento de este escrito, las categorías de *Halo Infinite* están organizadas de la forma siguiente, de menos a más.

- Bronce
- Plata
- Oro
- Platino
- Diamante
- Ónix

Tu categoría se establece cuando completas tus primeros diez juegos de partidas competitivas por categorías; luego la actualiza a partir de ese punto, a medida que juegas. Tu categoría se restablece al inicio de cada sesión, por tanto tienes hasta ese momento para llegar lo más alto posible. Las recompensas por categorías altas parecen ser emblemas y placas con nombre.

Entorno



Campaña

El mapa de *Halo Infinite* es bastante grande, una sección de tamaño considerable del anillo de Zeta Halo que incorpora a todo tipo de enemigos, objetivos y secretos que son revelados a lo largo del proceso. Ahora que hay un mundo abierto en *Halo Infinite*, entender el mapa y cómo navegar por él es más importante que nunca antes en la franquicia.

El área que puedes explorar completamente está bastante abierta tan pronto como llegas a ella. Tienes libertad para ir en cualquier dirección y ver lo que puedes encontrar. Hay encuentros aleatorios con Banished a tu alrededor con los que te puedes arriesgar, pero las actividades clave no pertenecientes a la historia se centran en estas actividades principales:

- **FOBs:** Estas son 'Forward Operating Bases' (Bases de operación avanzada) que solían pertenecer a UNSC pero han sido tomadas por Banished. Si las liberas, se convierten en bases que puedes usar para reabastecimiento y para desplazamientos rápidos entre ellas, así como para revelar marcadores de mapa en el área circundante.
- **Escuadrones:** Hay numerosos escuadrones de UNSC esparcidos alrededor del Anillo para ser rescatados, lo que desbloqueará Valor, una moneda mejorada dentro del juego.
- **Objetivos:** Hay numerosos objetivos de alto valor, específicamente de Banished, que puedes localizar y eliminar. Al hacerlo obtendrás un arma especializada y personalizada y algo de Valor.
- **Puestos de avanzada:** Son grandes bases de Banished que puedes limpiar de enemigos. Algunas son necesarias para la historia y otras no lo son. Las no necesarias para la historia también funcionan como puntos de desplazamiento rápido una vez que son capturadas.
- **Misiones pertenecientes a la historia:** Las principales misiones de la historia te llevarán lentamente alrededor del mapa, en sentido contrario a las agujas del reloj, aunque eres libre de separarte y vagar libremente en cualquier momento entre misiones.

Generalmente, la mejor forma de progresar será separar las misiones de historias mientras avanzas más en el mapa, y reclamar posesión de FOBs tanto para descubrir puntos de interés como para que puedas moverte con más rapidez por la zona.

Multijugador

Hasta ahora, hay 15 mapas en *Halo Infinite*, dos de los cuales fueron añadidos después de su lanzamiento en *Halo Infinite* Season 2 y tres fueron añadidos en *Halo Infinite* Season 3. La suite multijugador de *Halo Infinite* está dividida en 4v4 Arena y 12v12 Big Team Battle, así como el modo para 12 jugadores Last Spartan Standing. Ten en cuenta que esto es solo contando los mapas creados por los desarrolladores, no las creaciones de la comunidad Forge, de las cuales hay muchas.



CONSEJOS Y TRUCOS



Halo Infinite multijugador está disponible y vino con una multitud de modos de campo de lucha y mapas para que los espartanos se liden a puñetazos. Con clásicos conocidos como Slayer y Capture the Flag, que son dos de los siete que están actualmente en rotación en su lista de reproducción de Quickplay, es probable que encuentres una hilera interminable de partidas que harán que quieras volver a por más.

Pero los mapas pequeños y recuentos de jugadores de los modos de Arena (campo de lucha), significa que los novatos no podrán apoyarse en las fortalezas de sus compañeros de equipo tanto como podían hacerlo en Big Team Battle. A medida que pasan los días y más y más jugadores participan en el combate, la necesidad de elevar el nivel de tus habilidades continuará creciendo. Por tanto, sube tus habilidades hasta el siguiente nivel y llena ese vacío de experiencia utilizando estos consejos y trucos profesionales.

Saber cuándo retirarse de un combate

Debido al pequeño tamaño de los mapas que se encuentran en los diversos modos de campo de lucha (arena), los jugadores de gatillo fácil no tendrán que esperar mucho antes de ver un objetivo adecuado al que disparar. Y aunque pueda ser tentador ir a matar cada vez que uno se encuentra con un jugador enemigo, nunca deberías hacer eso si ello pone en riesgo tu conocimiento de la situación.

Mantén tus armas potentes ocultas

Hablando de armas potentes, la razón de que generalmente puedas saber si un jugador enemigo tiene una es debido a los tamaños prominentes de los modelos de armas. Esto es especialmente cierto en las variantes de combate cuerpo a cuerpo, como la espada de energía o el martillo de gravedad, que también dejan un rastro resplandeciente cuando se están usando. Pero es posible disponer de una mayor ventaja táctica cuando tienes una de estas en tu posesión, simplemente si la mantienes enfundada hasta que estés listo para ir a matar. De ese modo, los otros jugadores no tienen ni idea de qué clase de material tienes hasta que es demasiado tarde.

Colócate en posición de victoria

Hay un total de siete mapas en los modos de campo de lucha (Arena) de *Halo Infinite* y cada uno tiene sus características y matices definitorios. Pero si hay algo que diferencia a los jugadores pro de los novatos, independientemente de en qué mapa están jugando, es la efectividad con la que usan su entorno circundante y cualquier recurso disponible.

La importancia de saber qué posiciones hay que mantener en cada mapa no se puede sobreestimar, ya que eso a menudo determina qué jugadores o equipos terminan dominando la partida. Lo habitual es que quieras quedarte cerca de los puntos de generación de elementos cruciales, como armas potentes. Como mínimo, querrás asegurarte de tener una posición ventajosa y una cobertura adecuada o vías de escape, en caso de que necesites usarlas. Haz eso y pronto comenzarás a martirizar a esos asesinos itinerantes.



CONCLUSIÓN

Ahora deberías estar completamente equipado con el conocimiento para derrotar a todos tus enemigos y hacer que todos teman el poder de los espartanos (Spartans) así como al icónico Master Chief.