

PRZEWODNIK GRACZA

HALO INFINITE
EDYCJA



potrzeba wiedzy, którą w sobie odkrywasz

O CO TU CHODZI?

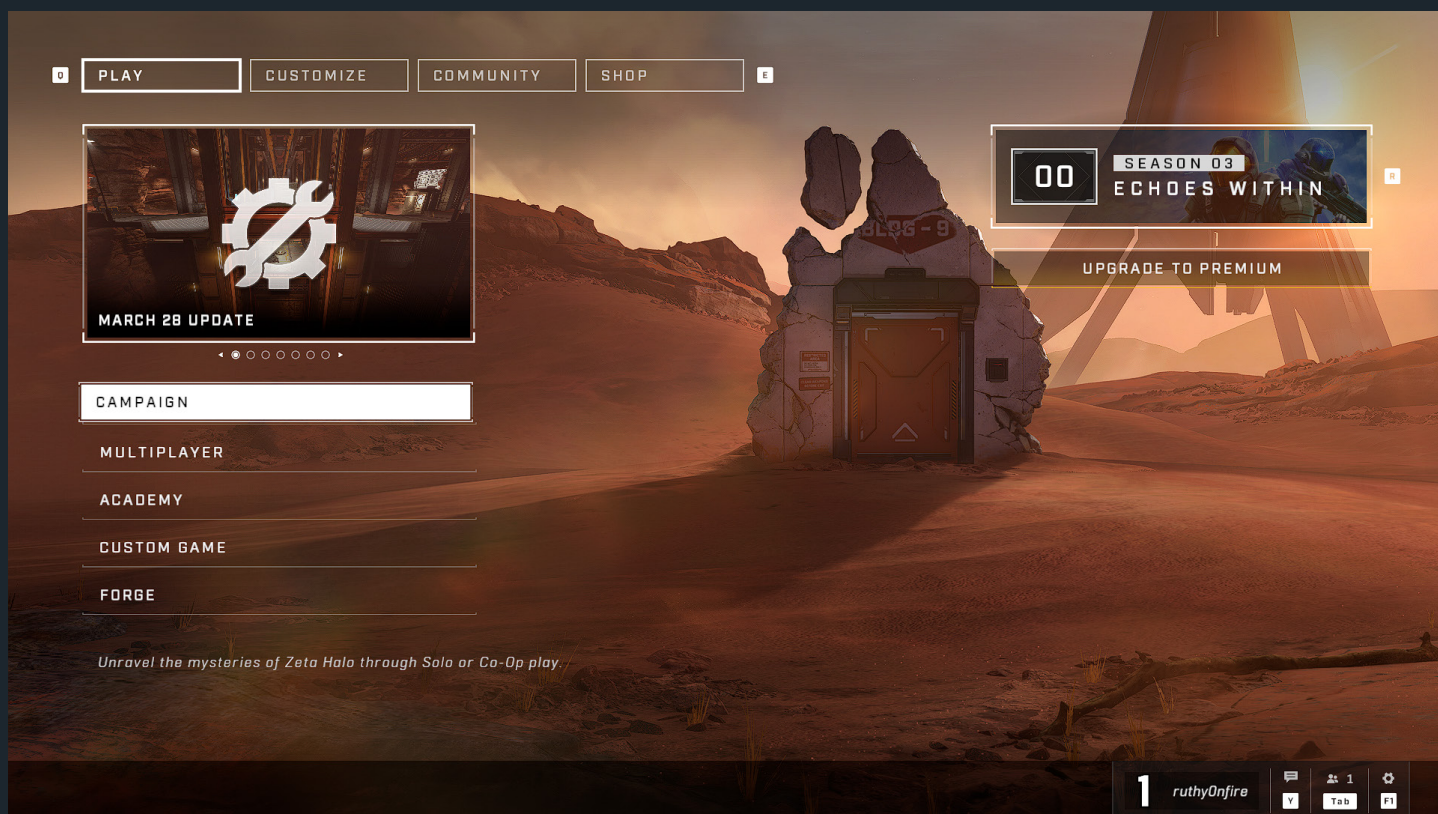


Halo Infinite to strzelanka z perspektywy pierwszej osoby z 2021 r., opracowana przez 343 Industries i wydana przez Xbox Game Studios. To już szósta ważna pozycja w serii Halo.

HALO INFINITE

Bohater kampanii, superżołnierz Master Chief, musi zmierzyć się z wrogą armią Banished, w pierścieniowym świecie Forerunnerów, zwanym Zeta Halo lub Installation 07. W przeciwieństwie do poprzednich tytułów serii, gra z udziałem wielu graczy wykorzystuje mechanikę F2P.

PODSTAWY



Ostatni spartański pakiet do fantastycznej naukowej strzelanki *Halo Infinite* zdobył sporą popularność dzięki szybkiemu, zapewniającemu znakomitą rozrywkę, wieloosobowemu trybowi F2P. Kampania, wydana nieco później jako płatna zawartość, mogła poszczycić się dobrze napisaną, interesującą fabułą, która wyznaczyła zupełnie nowy kierunek serii i zapewniła trwałe fundamenty dla rozwijającej się franczyzy.





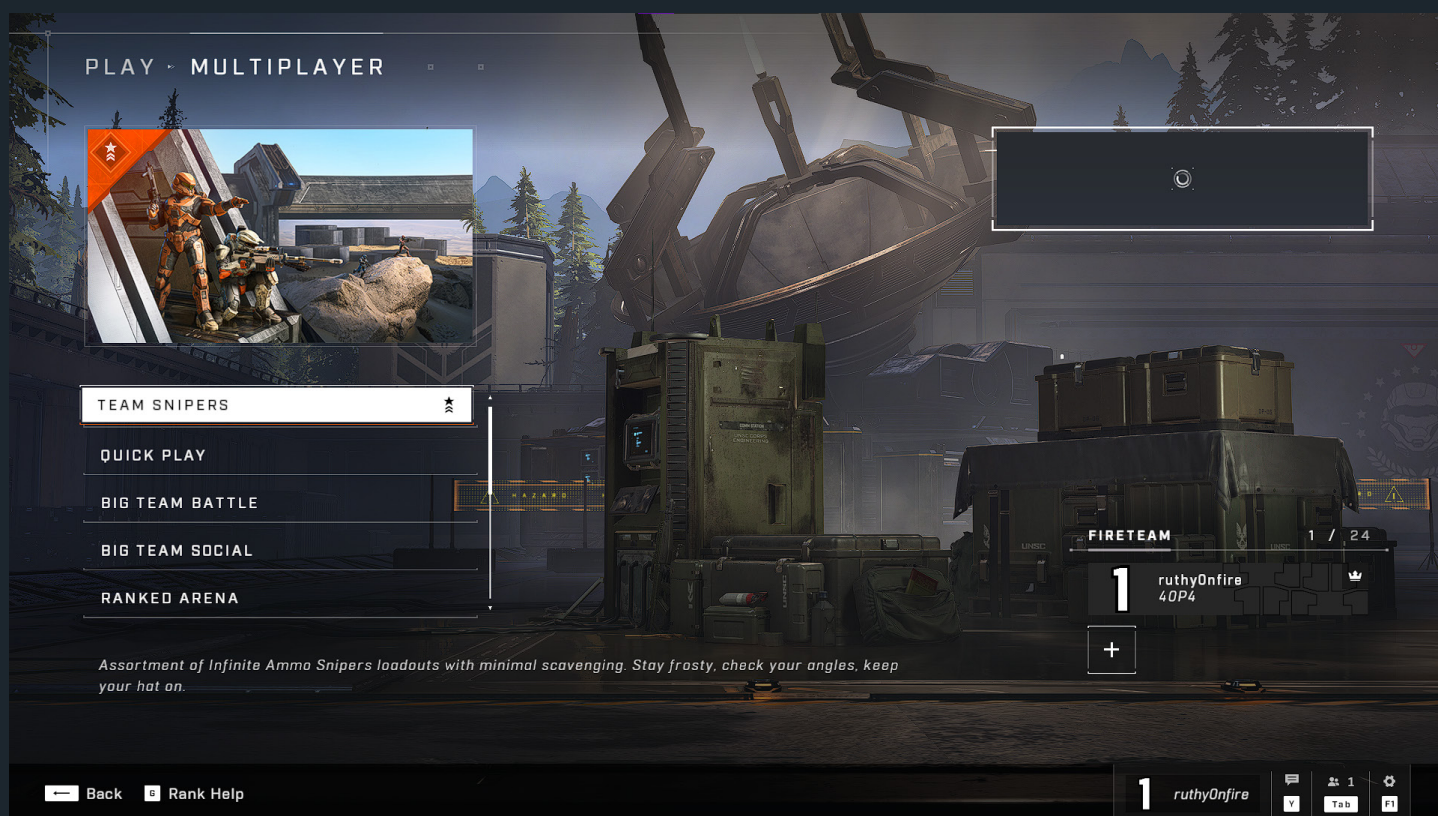
Kampania

Nowością w *Halo Infinite* jest mapa otwartego świata. Jest naprawdę ogromna, a podróż z jednego krańca na drugi zajmuje nieco czasu. Są tu rozległe przestrzenie i eratyczne klify o stromych ścianach, jest też wiele interesujących rzeczy do zobaczenia, usprawień do zdobycia i bossów do pokonania.

Na początku wszystko może wydawać się przytłaczające, zwłaszcza początkującym graczom. Po wylądowaniu na pierścieniu Chief zostaje uwolniony w rozległej, otwartej piaskownicy. Roztaczający się przed nim plac zabaw oferuje tak wiele możliwości, że gracz może początkowo zniechęcić się do eksploracji cokolwiek. Co więcej, łatwo się tu zgubić lub trafić do obszarów, do których lepiej na razie nie wkraczać.

Pomimo tego, że *Halo Infinite* oferuje graczom możliwość eksploracji otwartego świata i angażowania się w wiele dodatkowych aktywności, mogą oni podążać za fabułą głównych misji i dość szybko ukończyć kampanię. W miarę postępów gracz prawdopodobnie ulegnie pokusie swobodnej eksploracji świata. Jeśli chodzi o długość rozgrywki, zwykle trwa ona 16–20 godzin, a osoby starające się wykonać każdą przydzieloną misję powinny zarezerwować kilka dodatkowych godzin.

Struktura kampanii w *Halo Infinite* nie wykorzystuje dawnego, liniowego wzorca, który zwykle wymaga ukończenia mniej więcej 10 misji. Zamiast tego gracz będzie musiał osiągnąć różnorodne cele w otwartym świecie, choć poziomy do ukończenia są tu tradycyjnie liniowe. Fabuła podzielona jest na siedem rozdziałów, które w sumie oferują 16 misji do ukończenia. Akcja rozgrywa się w różnych zakątkach Zeta Halo. Oprócz osiągania kolejnych celów w ramach głównej fabuły i w obrębie wysuniętych baz operacyjnych gracz będzie musiał niszczyć bastiony, eliminować wrogów, zbierać rejestry dźwiękowe i nie tylko. A jeśli kampania *Halo Infinite* nie spełnia oczekiwań gracza, może on w dowolnej chwili skorzystać z trybu wieloosobowego.



Gra zespołowa

Jedną z największych zalet *Halo Infinite* jest możliwość gry zespołowej w wieloosobowym trybie online. Zapewnia on nostalgiczne przeżycia miłośnikom klasycznej rozgrywki zespołowej, a co więcej – oferowany jest za darmo. Oznacza to, że również gracze z ograniczonym budżetem mogą połączyć siły z przyjaciółmi i wspólnie podjąć wyzwanie – udostępnienie tego trybu przez 343 Industries było strzałem w dziesiątkę.

Tryb oferuje wiele możliwości, zaś początkujący miłośnicy Halo z pewnością stwierdzą, że pierwsze mecze to prawdziwa jątka, zwłaszcza jeśli będą musieli zmierzyć się z osobami, które sieją w grze spustoszenie od czasów *Combat Evolved*. Zawartość *Halo Infinite* była na początku bardzo ograniczona, jednak po kilku aktualizacjach gra przestała rozczarowywać. Gracz ma teraz do wyboru znacznie więcej trybów, więc nie powinien zwlekać i jak najszybciej wypróbować możliwości zespołowej rozgrywki *Halo Infinite*.

Choć (na razie) nie udostępniono wszystkich znanych trybów, oferowanych opcji jest naprawdę wiele. Klasyczne tryby, takie jak Team Slayer lub Capture the Flag, nadal zapewniają znakomitą rozrywkę. Przewodnik opisuje wszystkie tryby *Halo Infinite* i wskazuje te, które zapewnią graczowi niezapomniane wrażenia.





Wielosobowe tryby arenowe

Gracz miał prawdopodobnie okazję zapoznać się z trybami opisanymi poniżej, zwłaszcza jeśli usiłował wziąć udział w meczach trybu Strongholds!

- **Slayer:** 12-minutowy mecz, w których dwie 4-osobowe, rywalizujące ze sobą drużyny muszą pokonać 50 wrogów.
- **Capture the Flag:** Trwający maks. 12 minut mecz, gdzie zespół musi przejąć flagę przeciwnej drużyny i obronić swoją.
- **Oddball:** Dwie 4-osobowe drużyny muszą połączyć siły, aby skutecznie kontrolować płonącą czaszkę i wytrwać, dopóki któraś z nich nie zdobędzie 100 punktów. Mecz składa się z dwóch rund, a gracze mogą walić czaszką we wroga ile wlezie, byleby jej nie upuścili!
- **Strongholds:** Dwie przeciwne drużyny muszą zdobyć kontrolę na trzech obszarach mapy. Gdy któraś z nich zdobędzie 200 punktów, mecz kończy się.
- **Fiesta:** Przypomina tryb Slayer, jednak spawnowani gracze wyposażeni są w losową broń i kilka przedmiotów. Kasety na broń będą puste, a jedynym sposobem na pozyskanie broni jest okradanie poległych graczy lub wymiana sprzętu między członkami zespołu. Tryb nie zawsze jest dostępny.

Tryby Big Team Battle

Wiele opisanych wcześniej trybów pojawia się w trybie Big Team Battle, choć z powodu większej liczby graczy sytuacja może się tu zrobić dużo bardziej gorąca. Zasady i warunki wygranej są trochę inne, więc warto się im przyjrzeć.

- **Slayer:** Dwie 12-osobowe drużyny muszą połączyć siły, aby pokonać 100 wrogów w ciągu 15 minut. W tej wersji trybu Slayer mapy są dużo większe, a gracze mogą wypróbować kilka pojazdów.
- **Total Control:** W meczu 12v12 gracze starają się zapanować nad trzema obszarami mapy. Po uzyskaniu i utrzymaniu kontroli na wszystkich obszarach zespół otrzymuje jeden punkt, a w innych częściach mapy pojawią się nowe strefy do opanowania. Wygrywa drużyna, która jako pierwsza zdobędzie trzy punkty.
- **Capture the Flag:** Zasady są takie, jak opisano wcześniej, ale czas jest dłuższy i wynosi co najmniej 15 minut. Gracze mają również do dyspozycji całą flotę pojazdów, dzięki którym będą szybko przemieszczać się po ogromnej mapie.
- **Stockpile:** W tym 15-minutowym meczu dwie 12-osobowe drużyny zbierają Nasiona Mocy i zabierają je z powrotem do bazy. Po zgromadzeniu pięciu Nasion zespół zdobywa jeden punkt. Wygrywa drużyna, która jako pierwsza zdobędzie trzy punkty. Aby powstrzymać przeciwnika przed zgromadzeniem Nasion Mocy, trzeba będzie go zabić.

Broń

Halo Infinite oferuje duży wybór różnych rodzajów broni, z której można korzystać zarówno w kampanii, jak i w trybie wieloosobowym. Broń w rękach Master Chiefa jest w stanie powalić całe armie Banished, jednak aby skutecznie pokonać wroga w trybie wieloosobowym, gracz musi zapoznać się z mechanizmem działania każdego rodzaju uzbrojenia.

W *Halo Infinite* dostępnych jest wiele klasycznych środków bojowych, takich jak karabin wojskowy, karabin wyborowy, wyrzutnia rakiet SPNKR, choć w grze pominięto niektóre znane z poprzednich wersji. Gracze mogą również zbierać różnorodne narzędzia i środki porzucone przez armię Banished w różnych obszarach mapy, takie jak rewolwer Mangler, karabin Stalker i Skewer, a także najnowocześniejszą broń Forerunnerów. Choć obecnie niektóre kultowe rodzaje broni, takie jak pistolet Magnum i strzelba taktyczna, nie są dostępne w grze, można się spodziewać, że zostaną udostępnione w przyszłości.



Oto lista aktualnie dostępnych elementów uzbrojenia:

- Karabin szturmowy
- Karabin wojskowy
- Karabin komandosów
- Broń pomocnicza
- Bulldog
- Karabin wyborowy
- Wyrzutnia rakiet
- Hydra
- Karabinek pulsacyjny
- Wyrzutnia igieł
- Pistolet plazmowy
- Miecz energetyczny
- Młot grawitacyjny
- Przerwacz
- Rewolwer Mangler
- Karabin Stalker
- Karabin szokowy
- Wyrzutnia niszczycielska
- Karabin Skewer
- Fala gorąca
- Nadzorowana wiązka
- Wyrzutnia żużlu



Sprzęt

Sprzęt znowu pojawia się w *Halo Infinite*. Ostatnim razem był dostępny w Halo 3, a następnie został zastąpiony przez zdolności związane z pancerzem (w Halo: Reach). Pojedyncze przedmioty można znaleźć na polu walki. Po zebraniu gracz będzie mógł uzyskać przewagę w boju. Niektóre poprawiają ruchliwość, inne zwiększają zdolności obronne i pozwalają odeprzeć ataki innych graczy. *Halo Infinite* oferuje siedem elementów wyposażenia. Dwa z nich – osłona mocy i aktywny kamuflaż – to przedmioty mocy, co oznacza, że spawnują się tylko na pewnych mapach i w określonym czasie, podobnie jak broń mocy.

W *Halo Infinite* każdy element wyposażenia zbierany jest automatycznie i wystarczy na niego wejść. Wyjątkiem jest sytuacja, w której dany przedmiot znajduje się już w wyposażeniu gracza. Sprzęt można przejrzeć w polu obok licznika granatów, w prawym dolnym rogu ekranu. Każdy element wyposażenia posiada swoją własną ikonę, więc warto nauczyć się je rozróżniać.

Obok ikony elementu wyposażenia wyświetla się również liczba, która wskazuje, ile razy można go użyć. Aby móc częściej korzystać z obecnie posiadanego elementu, należy wejść na inny przedmiot tego samego typu. Trzeba jednak pamiętać, że nie wszystkie elementy wyposażenia mają tę samą liczbę domyślnych i maksymalnych użyć. Sprzęt mocy można wykorzystać tylko raz. Zapewnia on pasywną korzyść przez ograniczony czas. Gracz może trzymać tylko jeden przedmiot tego typu na raz, jednak po użyciu może natychmiast zebrać inny, aby z niego skorzystać.

Wszystkie elementy wyposażenia, z wyjątkiem osłony mocy i aktywnego kamuflażu, szybko ładują się pomiędzy kolejnymi użyciami (nie dłużej niż kilka sekund), jednak istnieją między nimi pewne różnice. Wyrzutnia zaczepu ładuje się niemal natychmiast, natomiast czas ładowania wyrzutni muru jest znacznie dłuższy, nie przekracza jednak kilku sekund – wystarczająco krótko, aby utrzymać osłonę. Tak właśnie przedstawia się sprzęt w wieloosobowym trybie *Halo Infinite*.

Oto lista dostępnych elementów wyposażenia:

- Wyrzutnia muru
- Wyrzutnia zaczepu
- Odpychacz
- Czujnik zagrożenia
- Pędnik
- Aktywny kamuflaż
- Osłona mocy



Pojazdy

W tej wersji Halo pojawiają się niektóre kultowe pojazdy. Gra Combat Evolved była jedną z pierwszych strzelanek, w których można było korzystać z pojazdów i która na pewno je spopularyzowała. Nawet jeśli *Halo Infinite* to pierwszy tytuł serii, po który sięgnął gracz, z pewnością rozpozna guźca, gdy tylko go zobaczy.

Poniżej znajduje się lista pojazdów aktualnie dostępnych w trybie wieloosobowym.

- Zjawa
- Brutokopter
- Duch
- Gęś bojowa
- Mangusta
- Dzik
- Guziec z wyrzutnią rakiet
- Skorpion
- Cienista wieża
- Guziec
- Osa
- Upiór
- Pelikan D77-TC



Rangi

W *Halo Infinite* rangi (lub poziomy), które można zdobyć w wieloosobowym trybie rangowym, są ważnym elementem gry, ponieważ wskazują postępy w najbardziej rywalizacyjnej części rozgrywki online. Uszeregowana lista graczy powstaje na podstawie ich zdolności i wyników i ulega zmianie w zależności od osiągniętych rezultatów. W momencie pisania tego przewodnika rangi w *Halo Infinite* przedstawiają się następująco (od najniższej do najwyższej):

- Brązowa
- Srebrna
- Złota
- Płatynowa
- Diamentowa
- Onyksowa

Ranga jest ustanawiana po ukończeniu pierwszych dziesięciu rankingowych meczy rywalizacyjnych, a następnie uaktualnia się w miarę postępów. Ranga resetuje się na początku każdego sezonu, więc do tego czasu warto postarać się osiągnąć jak najwyższy poziom. Nagrody za wysokie rangi to symbole i tabliczki.



Kampania

Mapa w *Halo Infinite* jest naprawdę rozległa i obejmuje pokaźną część pierścienia Zeta Halo, na której znajdują się wszystkie typy wrogów i cele i która skrywa tajemnice czekające na swoich odkrywców. Ponieważ świat *Halo Infinite* jest otwarty, zrozumienie mapy i zasad poruszania się po niej ma dużo większe znaczenie niż w poprzednich częściach serii.

Obszar, który można w pełni eksplorować, jest tuż po przybyciu w dużym stopniu otwarty, dzięki czemu gracz może poruszać się w dowolnym kierunku w poszukiwaniu potrzebnych mu rzeczy. Istnieje również szansa, że po drodze natknie się na wrogich członków Banished. Jednak kluczowe działania, jakie może podjąć poza ramami głównej fabuły, skupiają się wokół następujących elementów:

- **Wysunięte bazy operacyjne:** Są to bazy, które wcześniej należały do Rady Bezpieczeństwa ONZ, lecz zostały opanowane przez bojowników Banished. Po odbiciu bazy te mogą posłużyć jako punkty ponownego zaopatrzenia, węzły szybkich podróży i sposób ujawniania elementów otoczenia.
- **Brygady:** W obrębie pierścienia na ratunek czeka wiele brygad Rady Bezpieczeństwa ONZ. Za uratowanie każdej z nich gracz otrzymuje Valory, czyli jednostki pieniężne, które pozwalają na odblokowanie usprawnień.
- **Cele:** Liczne napotymane cele w grze, takie jak bojownicy Banished, mają wysoką wartość i dlatego warto ich od razu zabijać. Dzięki temu gracz zdobywa wysoce wyspecjalizowaną, spersonalizowaną broń oraz nieco Valorów.
- **Bastiony:** Są to wielkie bazy bojowników Banished, które można oczyścić. Niektóre mają zasadnicze znaczenie dla ukończenia gry, inne nie mają żadnego. Bastiony niepowiązane z główną fabułą pełnią po przejściu funkcje węzłów szybkich podróży.
- **Misje w ramach fabuły:** Misje w ramach głównej fabuły przebiegają powoli w obrębie całej mapy, w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Gracz może jednak przełamać ten schemat i swobodnie poruszać się między kolejnymi misjami w dowolnej części mapy.

Zwykle najlepszym sposobem na zapewnienie postępów grze jest rozdzielenie głównych misji, w miarę jak gracz porusza się na mapie coraz dalej, i podejmowanie prób przejścia wysuniętych baz operacyjnych, aby umożliwić ujawnienie interesujących obszarów i przyspieszyć poruszanie się po okolicy.

Gra zespołowa

Jak dotąd *Halo Infinite* oferuje 15 map. Dwie z nich zostały dodane do *Halo Infinite* Season 2 już po wydaniu, a trzy do *Halo Infinite* Season 3. Wieloosobowy pakiet do *Halo Infinite* został rozdzielony między tryb arenowy 4v4 i tryb Big Team Battle 12v12, dostępny jest również w trybie Last Spartan Standing dla 12 graczy. Trzeba jednak pamiętać, że pakiet ten obejmuje mapy stworzone przez programistów, a nie społeczność Forge – ta druga grupa jest twórcą dużo większej liczby map!



WSKAZÓWKI I PORADY



W *Halo Infinite* dostępny jest już tryb wieloosobowy, który obejmuje wiele trybów arenowych i map, na których Spartanie będą mogli wykazać się swoimi zdolnościami bojowymi. Popularne, klasyczne tryby, takie jak Slayer i Capture the Flag, to tylko dwa z siedmiu trybów dostępnych obecnie na liście szybkiego odtwarzania, więc istnieje szansa, że gracz znajdzie tu nieskończony ciąg meczy, który będzie zachęcał go do wiecznych powrotów.

Mniejsze mapy i zliczane przez graczy tryby arenowe oznaczają, że początkujący nie będą musieli tak bardzo polegać na silniejszych członkach drużyny, a na pewno nie w takim stopniu, jak w przypadku trybu Big Team Battle. A w miarę jak mijają dni i coraz więcej graczy wkracza na pole bitwy, konieczność podniesienia poziomu zdolności będzie tylko rosła. Gracz powinien więc zapoznać się z poniższymi wskazówkami i poradami, aby zadbać o swoje umiejętności i zdobyć nieco doświadczenia.

Czasami warto wycofać się z walki

W wielu trybach arenowych mapy są mniejsze, więc niecierpliwi gracze nie powinni długo czekać na pojawienie się odpowiedniego celu do zestrzelenia. Choć jednak perspektywa zadania ciosu każdemu wypatrzonemu przeciwnikowi może wydawać się kusząca, nigdy nie wolno tego robić kosztem rozeznania w sytuacji.

Chowaj swoją broń mocy

Łatwo zorientować się, że przeciwnik ma w wyposażeniu broń mocy, ponieważ ma ona naprawdę duże rozmiary. Jest tak zwłaszcza w przypadku modeli ręcznych, takich jak miecz energetyczny lub młot grawitacyjny, które po użyciu dodatkowo pozostawiają świecącą smugę. Jednak posiadacz takiej broni może uzyskać taktyczną przewagę, jeśli będzie ją trzymać w kaburze i używać tylko wtedy, gdy będzie potrzebna. W ten sposób inni gracze dowiedzą się, co ich czeka, gdy będzie już za późno.

Zajmij pozycję gwarantującą zwycięstwo

Tryb arenowy w *Halo Infinite* oferuje łącznie siedem map, a każda z nich ma swoje własne, niepowtarzalne cechy i subtelności. To co różni profesjonalistów od początkujących graczy bez względu na mapę, na której rozgrywa się akcja, to skuteczne wykorzystanie elementów otoczenia i dostępnych zasobów.

Nie można przecenić znaczenia, jakie ma zajęcie odpowiedniej pozycji na każdej mapie – drużyna lub gracz, którzy mają odpowiednią wiedzę, często uzyskują przewagę w meczu. Zwykle najlepiej trzymać się blisko punktów, w których spawnują się ważne przedmioty, takie jak broń mocy. Gracz powinien przynajmniej upewnić się, że zajął dobry punkt obserwacyjny i ma odpowiednie pokrycie, a w razie potrzeby również dostęp do szlaków ewakuacyjnych. Dzięki temu szybko zaczniesz zbierać punkty w dokonywanych masakrach.



WNIOSKI

Gracz dysponuje teraz wiedzą niezbędną do pokonania wszystkich wrogów. Dzięki niej może również sprawić, że wszyscy będą żyć w lęku przed potęgą Spartan i kultowego Master Chiefa.