

# Halo Wars

## PORADNIK DO GRY



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

# **Halo Wars**

**autor: Maciej „Von Zay” Makuła**

**GRYOnline.pl**

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

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

Producent Ensemble Studios, 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.

[Kup książkę](#)

## Spis treści

|                                         |           |
|-----------------------------------------|-----------|
| <b>Wstęp</b>                            | <b>3</b>  |
| <b>Sterowanie i rozkazy</b>             | <b>4</b>  |
| <b>UNSC - Jednostki i budynki</b>       | <b>13</b> |
| UNSC – dowódcy                          | 13        |
| UNSC – budynki                          | 15        |
| UNSC - jednostki piechoty               | 21        |
| UNSC – pojazdy                          | 25        |
| UNSC - siły powietrzne                  | 31        |
| <b>Przymierze - Jednostki i budynki</b> | <b>33</b> |
| Przymierze – dowódcy                    | 33        |
| Przymierze – budynki                    | 35        |
| Przymierze - jednostki piechoty         | 40        |
| Przymierze – pojazdy                    | 46        |
| Przymierze – siły powietrzne            | 51        |
| <b>Opis przejścia kampanii</b>          | <b>54</b> |
| Misja 01 – Baza Alfa                    | 54        |
| Misja 02 – W stronę reliktu             | 57        |
| Misja 03 – Wnętrze reliktu              | 62        |
| Misja 04 – Miasto Arkadia               | 65        |
| Misja 05 – Odwrót z Arkadii             | 67        |
| Misja 06 – Kopuła światła               | 69        |
| Misja 07 – Skarabeusz                   | 71        |
| Misja 08 – Sygnał Anders                | 73        |
| Misja 09 – Zaraza                       | 75        |
| Misja 10 – Pola siłowe                  | 77        |
| Misja 11 – Oczyszczenie                 | 79        |
| Misja 12 – Naprawy                      | 81        |
| Misja 13 – Przyczółek                   | 83        |
| Misja 14 – Reaktor                      | 85        |
| Misja 15 – Ucieczka                     | 87        |
| <b>Czaszki</b>                          | <b>89</b> |
| <b>Osiągnięcia</b>                      | <b>95</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)



## Wstęp

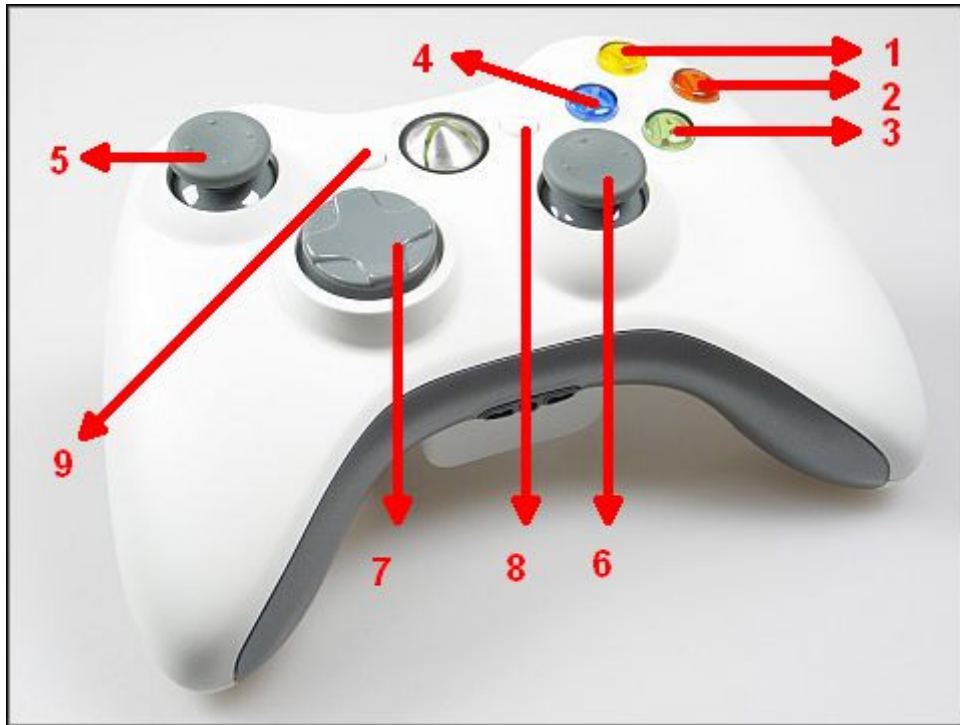
Witajcie w poradniku poświęconym grze strategicznej dla Xboksa 360 – *Halo Wars*. Produkcja, będąca dziełem zasłużonego studia Ensemble, jest mimo wszystko, głównie za sprawą interfejsu, grą specyficzną. W poradniku znajdziecie m.in.: opis jednostek, misji, przedstawienie filozofii gry i opis kampanii.

**Maciej „Von Zay” Makuła**

# Sterowanie i rozkazy

## Opis kontrolera

Ustawienia przycisków na padzie nie da się w *Halo Wars* zmienić, dlatego należy przyzwyczaić się do tego, które zostało przygotowane przez autorów.



- 1 – przycisk Y** – zdolność specjalna
- 2 – przycisk B** – anuluj (np. wybór jednostek)
- 3 – przycisk A** - wybierz
- 4 – przycisk X** - atakuj
- 5 – lewa gałka analogowa** – przemieszczaj celownik
- 6 – prawa gałka analogowa** – reguluj kamerę
- 7 – krzyżak kierunkowy** – opcje obsługi kamery
- 8 – przycisk „start”** – opcje gry
- 9 – przycisk „back”** – wyświetl cele misji
- 10 – przycisk LB** – wybierz wszystkie jednostki na mapie
- 11 – przycisk LT** – przemieszczaj celownik szybciej
- 12 – przycisk RB** – wybierz wszystkie jednostki na ekranie
- 13 – przycisk RT** – przełączaj się między wybranymi jednostkami

### Informacje na ekranie – HUD



#### 1. Visual COM

W tym miejscu pojawiają się komunikaty od różnych jednostek.

#### 2. Zadania

Nad oknem Visual COM przedstawione są aktualne zadania.

#### 3. Licznik populacji.

Wskazuje obecny/maksymalny stan populacji.

#### 4. Poziom technologiczny.

Ot, aktualny poziom technologiczny.

## **5. Ilość zasobów.**

## **6. Minimapa**

## **7. Wskaźnik kierunku**

W kampanii wskazuje cel aktualnej misji.

## **8. Ikony wybranych jednostek**

Pokazuje, ile i jakiego rodzaju jednostki znajdują się w aktualnym zaznaczeniu. Przełączać się między nimi można, używając przycisku RT.

## **Obsługa kamery**

By przemieszczać kamerę w górę i w dół oraz w lewo i w prawo względem ekranu – użyj lewej gałki analogowej. By przemieszczać ją szybciej – przytrzymaj klawisz LT.

Jeśli chcesz obrócić kamerę – wychyl prawą gałkę analogową w lewo lub w prawo. Za pomocą tej samej gałki możesz także zbliżać i oddalać widok, wychylając ją odpowiednio w górę lub w dół.

Aby przywrócić domyślny widok – naciśnij prawą gałkę analogową.

Do skutecznego opanowania pracy kamery niezbędne jest stosowanie małego krzyżaka kierunkowego. Wciskając na nim:

- strzałkę w lewo – przełączasz się między bazami,
- strzałkę w prawo – ustawiasz kamerę w miejscach wspomnianych w komunikatach,
- strzałkę w dół – przełączasz się między jednostkami/armiami.

## Wybieranie jednostek i budynków

By wybrać jednostkę, najedź na nią i naciśnij A.

By wybrać wszystkie jednostki znajdujące się na ekranie – wciśnij RB.

By zaznaczyć wszystkie jednostki na całej mapie – użyj LB.

By zaznaczyć wszystkie jednostki tego samego typu widoczne na ekranie – szybko, dwukrotnie naciśnij A.

Możesz też zaznaczyć jednostki, przytrzymując A i najeżdżając na nie powstałym w ten sposób „pędzlem”.



Po dokonaniu wyboru w dole ekranu wyświetlą się ikony zaznaczonych jednostek. Z tego poziomu za pomocą RT możesz dokonać wyboru każdej z widocznych grup.

