

INFORMACIÓN EN PANTALLA

1 Arma principal: el arma que sostienes en ese momento en la mano derecha. El número de la izquierda muestra la cantidad total de munición o de batería restante, mientras que el indicador de abajo muestra la munición que queda en el cargador, o un indicador de temperatura para las armas que funcionan con células de energía. Si este indicador alcanza el extremo rojo, un sistema de enfriamiento automático te impedirá disparar durante unos segundos. Cuando uses armas a dos manos (usar dos armas a la vez, consulta la página 14), aparecerá una indicación adicional (y funcionalmente idéntica) en la esquina izquierda de la pantalla para el arma que sostienes en la mano correspondiente.

2 Arma de reserva: el arma secundaria que tienes a tu disposición, que podrás empuñar o sostener sobre los hombros del Jefe Maestro. Ten en cuenta que el icono del arma de reserva parpadea si no le queda munición o se ha vaciado la célula de energía.

3 Escudo de energía: este indicador muestra el estado del escudo. La barra desciende cuando el Jefe Maestro recibe impactos por armas o explosiones. Cuando se haya vaciado, se volverá rojo y parpadeará (también oírás un sonido de alarma), indicando que cualquier daño adicional podría matarte. Si evitas ser alcanzado durante unos segundos, tu escudo volverá a su estado normal de funcionamiento y el indicador se rellenará.



4 Granadas: puedes llevar un máximo de dos granadas de cada tipo. El modelo actualmente seleccionado está resaltado. Cuando lleves armas a dos manos, esta información quedará reemplazada por la del arma que mantienes en tu mano izquierda (consulta Arma principal).

5 Equipo: solamente puedes sostener un objeto del equipo cada vez. Un icono representativo estará situado aquí cuando lleves un objeto. Puedes obtener más información acerca de cómo usar estos dispositivos en el capítulo Campaña.

6 Mira: la forma de la mira cambia dependiendo del arma y su color indica si el objetivo es un aliado (verde) o un enemigo (rojo).

7 Instrucciones en pantalla: siempre que puedas interactuar con el entorno (por ejemplo, recoger un arma o abrir una puerta), aparecerá aquí el botón que necesitas pulsar.

8 Radar: este dispositivo muestra la ubicación de todos los elementos que se mueven o disparan cerca de ti. La parte superior del radar se corresponde con la dirección en la que estás mirando. Los aliados se representan mediante puntos amarillos (esto te incluye a ti, en el centro del círculo), mientras que los enemigos son puntos rojos. Los puntos más grandes indican vehículos. Cuando tienes que completar un objetivo, a veces se indicará la dirección hacia en que éste se encuentra mediante un triángulo blanco.

9 Indicador de punto de destino: en algunos casos aparecerá un icono indicando la dirección de tu siguiente destino, así como la distancia que te separa de él.

10 Control: siempre que cruzas un nuevo control, se mencionará brevemente encima del radar. Consulta más adelante la sección "Bases de Halo 3" para obtener más información acerca del sistema de control.

INFORMACIÓN DE HALO 3

Halo 3 no es solamente un juego genial: también resulta divertido de observar, y la habilidad de crear, compartir y descargar tipos de partida personalizados y mapas editados no tiene límites. En esta sección, te proporcionamos una breve introducción a las características de los Archivos compartidos y del Cine, y te contamos cómo puedes usarlos para ver, jugar y distribuir vídeos, capturas de pantalla, mapas personalizados y tipos de partida.

Para visitar la página de Información (fig. 1) dentro de Tu configuración, tan solo tienes que pulsar **B** en cualquier momento. Desde aquí, tendrás acceso a varias opciones de fácil explicación. Los Favoritos de Bungie te proporcionan una lista de los archivos recomendados por Bungie, los cuales se renuevan con frecuencia. Los Archivos compartidos y las Capturas de pantalla te permiten gestionar, con bastante profusión, tus Archivos compartidos y tus Capturas de pantalla.



ARCHIVOS COMPARTIDOS

Tus Archivos compartidos es una zona en línea reservada en la que puedes poner a disposición de los demás tus archivos para que puedan descargarlos. Cada jugador de Halo 3 con una suscripción a Xbox LIVE Gold posee su propio espacio reservado para sus Archivos compartidos, y no hay límite en el número de transferencias que pueden realizarse.

Cargar datos en tus Archivos compartidos es muy sencillo. Todo lo que tienes que hacer es entrar en el menú de Archivos compartidos desde Tu configuración (como se ha citado anteriormente), y seleccionar los archivos que te gustaría cargar. Estos archivos pueden ser:

- Metraje de vídeo almacenado mientras juegas a los modos de Campaña o Multijugador (incluyendo partidas de Forge).
- Capturas de pantalla tomadas mientras observas vídeos de partidas de los modos Campaña o Multijugador en el Cine (encontrarás más detalles abajo).
- Variantes de tipos de partida personalizadas creadas en el menú de Partidas personalizadas (para obtener más información, consulta la página 146).
- Mapas que has editado en Forge (consulta la página 206).

Descargar datos de Archivos compartidos de otras personas es igualmente sencillo. Simplemente tienes que resaltar su nombre dentro del punto de encuentro de una partida, y pulsar **A** para mostrar sus Detalles de jugador, incluyendo éstos sus Archivos compartidos. También puedes pulsar **X** y examinar tus listas de Amigos y de Jugadores recientes. Si seleccionas a alguien mientras se esté ejecutando Halo 3, verás que se ha añadido una entrada especial de Archivos compartidos a la lista usual de acciones.

Cuando un archivo se encuentra dentro de tu espacio de Archivos compartidos, eres libre para usarlo como quieras y tantas veces como gustes. Puedes acceder a tus Archivos compartidos desde el punto de encuentro de partidas personalizadas para cargar un mapa o una variante de tipo de partida. También puedes hacerlo desde el punto de encuentro de Forge para cargar un mapa. También desde el punto de encuentro de Cine para cargar vídeos completos de partidas, clips editados o capturas de pantalla.

Puedes recomendar a tus amigos archivos desde tus Archivos compartidos. Siempre que lo hagas, recibirán un mensaje que los llevará directamente al archivo en cuestión.

- FUNDAMENTOS
- CAMPAÑA
- EXTRAS
- MULTIJUGADOR
- CÓMO JUGAR
- INFORMACIÓN DE HALO 3
- BASES DE HALO 3



- FUNDAMENTOS
- CAMPAÑA
- EXTRAS
- MULTIJUGADOR

INSTRUCCIONES PARA EL USUARIO

PRÓLOGO

MISIÓN 1

MISIÓN 2

MISIÓN 3

MISIÓN 4

MISIÓN 5

MISIÓN 6

MISIÓN 7

MISIÓN 8

MISIÓN 9



SIERRA 117

[MISIÓN 1]



El Inquisidor combatirá junto a ti en las batallas en la jungla que te esperan. Armado con una carabina, es un compañero muy útil: incluso cuando sus disparos no alcanzan al objetivo, suele atraer el fuego enemigo y apartarlo del Jefe Maestro.

En la mayoría de los niveles tendrás armas a tu disposición en los "dispensadores" morados. Sirvete tú mismo siempre que encuentres uno.



Hay un brute montando guardia en el tronco de un árbol, y un gran grupo de grunts te atacará poco después de tu llegada. Como norma general, siempre es inteligente dividir las fuerzas enemigas en unidades manejables. En los niveles de dificultad más bajos, también puedes confiar en gran medida en tus aliados para ayudarte cuando la cosa se ponga fea.



Cuando te hayas encargado de los primeros enemigos, aparecerán dos Phantoms con refuerzos. Los cañones del Phantom pueden ser devastadores, incluso en el modo de dificultad Normal, por lo que es prudente ponerse a cubierto hasta que se vayan. Avanza por la ribera del río hasta que llegues a un pasadizo natural entre las rocas marcado con bengalas rojas.

Hay un puñado de grunts durmiendo en esta zona. Si eres lo suficientemente silencioso, podrás matarlos con ataques cuerpo a cuerpo sin levantar sospechas.



La fuerza principal del Covenant está situada al otro lado del estanque, con otro grupo de tropas justo a la derecha. Entre ellas hay jackals por primera vez, por lo que debes asegurarte de que disparas a la apertura en sus escudos para desestabilizarlos y después continúa con disparos al cuerpo o, mejor aún, a la cabeza. También puedes deshabilitar el escudo de un jackal con un disparo cargado de la pistola de plasma.

[SIERRA 117]



A Lo primero es lo primero: tu rifle de asalto sirve relativamente de poco frente a este brute o, de hecho, contra toda su especie en el modo de dificultad Legendaria. También puedes tratar de apedrearlo con bolas de papel o tratar de insultarlo. Pero necesitarás gastar un cargador entero desde cerca para destruir su armadura potenciada, al tiempo que esquivas sus disparos. Por eso, es mucho mejor abandonar los hábitos adquiridos en el modo de dificultad Normal (o incluso en Heroica) y aprender a amar una de las herramientas que te mantendrán con vida en el modo de dificultad Legendaria: la humilde, aunque no por ello menos poderosa, pistola de plasma.

B Mientras tanto, dos Phantoms desplegarán brutes junto a la ribera del río. Ponte a cubierto hasta que se marchen. En este punto, deberías comenzar a identificar el comportamiento de los enemigos que quizá resulta menos aparente en otras situaciones difíciles, particularmente su tendencia a retroceder a posiciones que puedan defender mejor cuando las cosas se ponen en su contra durante el combate. Sobre la primera cascada, elimina la armadura potenciada del brute con un disparo cargado de la pistola de plasma y, después,

Tan pronto como saltes sobre la barrera natural, ponte a cubierto en el árbol caído y usa tu rifle de asalto para matar a unos cuantos grunts en cuanto se pongan a tiro. Cambia a la magnum, recoge rápidamente una pistola de plasma de los grunts para usarla a dos manos, y prepara inmediatamente un disparo cargado para eliminar la armadura potenciada del brute. Después, intenta rematarlo con un disparo en la cabeza, aunque si estás rodeado de grunts, puede resultar más seguro retroceder y ponerse a cubierto. Utiliza el rifle de asalto para comenzar a despejar la zona. Ten en cuenta que las granadas las usan los aliados y los enemigos por igual desde el primer enfrentamiento en el nivel de dificultad Legendaria. Debes estar atento y apartarte de las explosiones.

cuidadosamente, remátalo con un disparo en la cabeza. Éste es, de lejos, el mejor modo de matar a los brutes, por lo que damos por hecho que captas el mensaje ahora.

Avanza cautelosamente: hay muchos grunts y dos brutes más junto al río. Puedes cambiar el rifle de asalto por un cañón brute para ocuparte de los primeros rápidamente desde lejos, y allí encontrarás preparado un suministro de pistolas de plasma que te ayudará a ocuparte de los últimos.



C Coge una carabina del dispensador y avanza hasta el saliente con vistas al campamento grunt. Hay jackals con carabinas (incluyendo a veces uno en el extremo de la derecha que solamente podrás ver antes de descender si te sitúas junto al Inquisidor). Ocuúpate primero de ellos y después elimina a todos los grunts que encuentres. Las tropas del Covenant se pondrán a cubierto o incluso huirán, pero no sucumbas a la tentación de sacrificar tu posición de superioridad. Por último, elimina a los jackals protegidos con escudos. Puede que necesites más disparos de los normales desde esta distancia (recuerda, lo mejor es disparar a la apertura que hay en los escudos para desestabilizarlos, seguido de un disparo a la cabeza) pero seguro que a estas alturas no andas escaso de munición.

brutes) normalmente se retirarán a la cima de la colina al otro lado del campamento, aunque se mostrarán menos inclinados a hacerlo si sobreviven algunos marines. Rellena tu suministro de munición de la carabina, y después avanza hasta el otro lado de la laguna poco profunda. Si no lo has eliminado antes, hay un tirador jackal en el saliente elevado de la derecha, y probablemente observarás una sucesión de ardientes recordatorios verdes que se dirigen hacia ti *sin parar*: Las tropas del Covenant supervivientes habrán retrocedido torpemente hasta una esquina cercana al punto donde el camino que sube gira hacia la derecha, o bien se habrán dividido sobre la colina si hay marines acompañándote. Es una buena oportunidad para divertirse con un agujoneador. Cuando hayas despejado el terreno, coge una pistola de plasma para usarla a dos manos con tu magnum (con una carabina de reserva) antes de continuar.

Una cruda realidad de la vida en el modo de dificultad Legendaria es que los marines que te acompañan son muy frágiles. Aunque es divertido y merece la pena tratar de mantenerlos con vida, no cuentes demasiado con su apoyo.

Si el cañón brute que dejó caer el primer brute que te encontraste tiene más de cinco disparos, puedes usarlo para arrancar de su montura la torreta de plasma que hay en el lado de estribor de la nave Phantom más cercana poco después de su llegada. Después puedes recogerla para dar buena cuenta de los grunts y de los brutes que hay por delante.

El resto de miembros de las fuerzas del Covenant (en especial los

FUNDAMENTOS
 CAMPAÑA
 EXTRAS
 MULTIJUGADOR
 INSTRUCCIONES PARA EL USUARIO
 PRÓLOGO
 MISIÓN 1
 MISIÓN 2
 MISIÓN 3
 MISIÓN 4
 MISIÓN 5
 MISIÓN 6
 MISIÓN 7
 MISIÓN 8
 MISIÓN 9



Apareciendo desde la jungla, te encontrarás de inmediato con fuerzas del Covenant en la ribera del río, formando un grupo de ataque mucho más grande (incluyendo a varios brutos) desplegado desde una nave de descenso hasta la plataforma de cemento cerca del río. Puedes usar el rifle de batalla que recogiste anteriormente para eliminar a los grunts (incluso quizás a un par de brutos) desde lejos antes de entrar en combate a corta distancia. Hasta que puedas correr directamente hasta la pequeña colina para realizar un asalto frontal, es más seguro seguir el pequeño sendero de la izquierda.

Si te das prisa, podrás salvar al marine de ser interrogado por el brute. Un agujoneador es la manera más rápida de hacerlo si no confías demasiado en las pistolas de plasma.

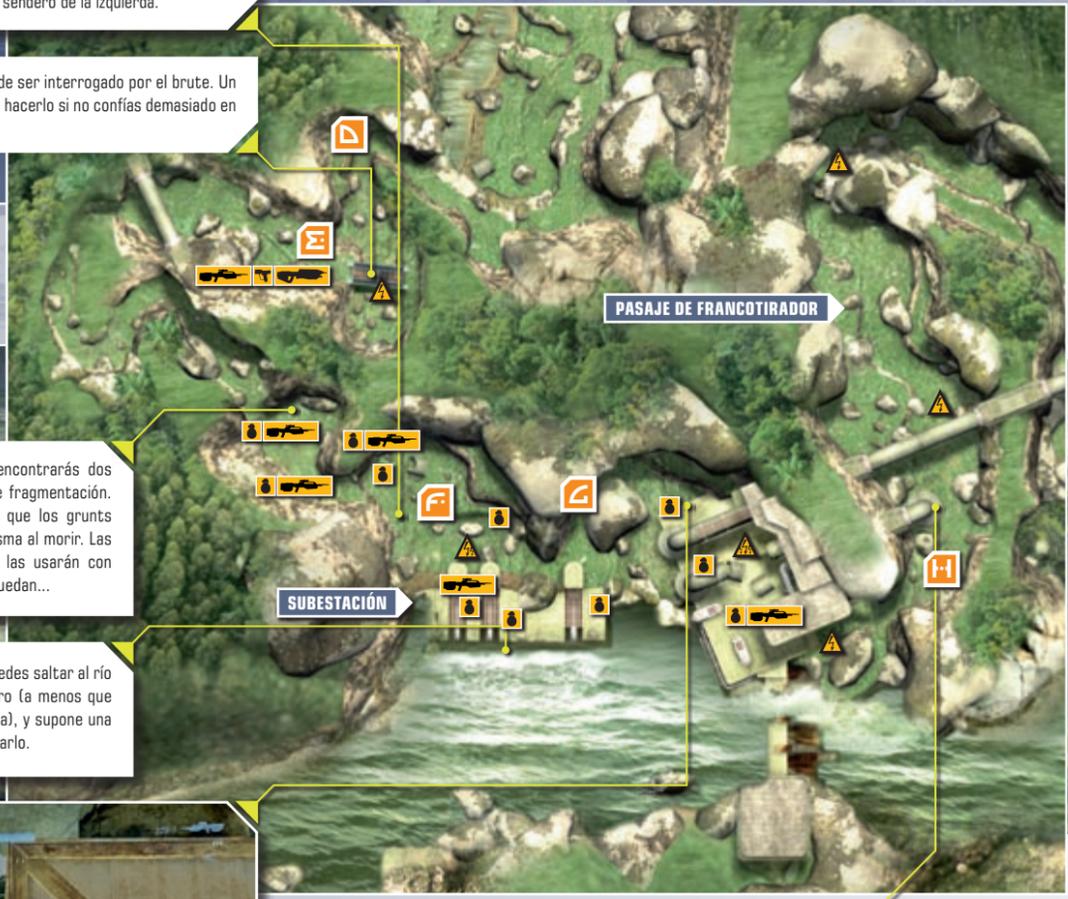
Cuando avances por la subestación, encontrarás dos rifles de batalla y algunas granadas de fragmentación. Desde este punto en adelante, verás que los grunts también pueden soltar granadas de plasma al morir. Las malas noticias, sin embargo, son que las usarán con premeditación y alevosía siempre que puedan...

Durante la batalla en la subestación, puedes saltar al río sin problemas. Es perfectamente seguro (a menos que te equivoques y te lances por la cascada), y supone una vía de escape rápida en caso de necesitarlo.



Es muy importante que evites quedar arrinconado en una esquina que ofrezca escasa protección frente a las explosiones mientras luchas contra el Covenant. La onda expansiva de los proyectiles del cañón brute y de las granadas de plasma hace que no sea necesario que tus enemigos consigan un impacto directo para herirte. Lo mejor es que te mantengas a una distancia razonable, usa las cajas como cobertura y elimina a todos los enemigos con una combinación del rifle de batalla, granadas y, tan pronto como lo consigas, del cañón brute.

SIERRA 117 III



Hay varios francotiradores jackal armados con carabinas y ocultos en los árboles y en los salientes de esta zona. Puedes usar la mira del arma o la función de zoom integrada del Jefe Maestro para avistarlos. Avanza con cuidado entre la sombría maleza y elimina a cada uno de ellos desde una distancia segura.

D Como curiosidad, ten en cuenta que puedes salvar al marine del brute. Dispara a este último un disparo cargado de la pistola de plasma, seguido de un rápido disparo a la cabeza con la carabina. Si en vez de ello usas un agujoneador, no olvides que la explosión también herirá al marine. También hay un francotirador jackal por aquí, por lo que debes ser rápido.

M Por el árbol que hace de puente encontrarás un grupo de grunts y jackals (incluyendo al menos a un francotirador), con un brute merodeando más adelante. En la cueva de la izquierda (ten cuidado con el trío de grunts que aparece) encontrarás un rifle de

F La zona de la subestación es el escenario de una de esas enormes batallas libres que han hecho famosa a la saga Halo. Te aguardan muchas y puedes afrontarlas de múltiples y variadas maneras. La solución más práctica, sin embargo, es ocuparse de los objetivos por el orden de peligro que suponen.

Prioridad 1: corre hacia la derecha y mata al brute. Ocúpate de todos los grunts que hay justo al lado y de los jackals con carabinas que hay encima de los edificios bajos.

Prioridad 2: busca (y elimina) a los francotiradores jackal al otro lado del río. Sin embargo, ten en cuenta que el rifle de batalla no es muy preciso ni efectivo desde esta distancia. A veces, un disparo será

batalla y munición para la magnum cerca de los marines caídos. De nuevo, coge una pistola de plasma como compañera de la magnum y, después, busca más munición para el rifle de batalla y granadas de fragmentación al lado de los cuerpos de los marines mientras avanzas por el camino.

suficiente; otras veces, gastarás buena parte de un cargador para matar a uno.

Prioridad 3: esquiva los disparos de los Phantoms, al tiempo que usas el rifle de batalla para eliminar a todos los grunts que veas al otro extremo de la zona; deberías ser capaz de avistar a otra pareja de francotiradores jackal armados con carabinas. Puede (o no) que los brutos (posiblemente acompañados por grunts) avancen para atacarte; de cualquier modo, merece la pena tener granadas o una pistola de plasma preparadas por si las moscas. Puedes encontrar munición para el rifle de batalla y una torreta ametralladora (que no está disponible en el modo de dificultad Normal) junto al río, aunque esta última no es muy apropiada para esta batalla. Resulta difícil esquivar las granadas y las ráfagas del cañón brute cuando la llevas.



G Cuando la parte inferior de la subestación esté despejada, avanza con cuidado por el camino que conduce a la parte posterior de la plataforma de cemento. Hay dos jackals con escudos de los que tendrás que ocuparte y, cuando des la vuelta a la esquina, hasta tres francotiradores armados con carabinas (a menos que los hubieras descubierto antes y ya los hayas eliminado). Mientras usas el rifle de batalla para eliminar a los grunts cercanos, ten a mano una pistola de plasma para matar rápidamente a los brutos que se aproximan.

Los brutos y los grunts restantes suelen retroceder hasta una posición que se pueda defender mejor, encima y alrededor de la base de una enorme piedra cerca de la cascada, a menos que seas rápido y los elimines. Puede que un francotirador les proporcione cobertura con un rifle de haz si consiguen llegar allí, por lo que puede resultar beneficioso atacar agresivamente antes de que consigan retirarse de modo organizado. Abastécete de munición (hay un rifle de batalla cerca de una de las tuberías) antes de continuar.

H A todos nos encantan los duelos de francotiradores (excepto, quizás, a aquellos que, jadeantes, acaban de recibir en su pecho nuevos puntos de sutura), y aquí nos encontramos ante uno magnífico en el modo de dificultad Legendaria. La mayoría de los jackals tienen carabinas, pero también hay unos cuantos armados con rifles de haz. Tienes que moverte despacio y con cuidado, e identificar y neutralizar cada objetivo mientras examinas las ramas

y las aberturas en los árboles en búsqueda de los esclarecedores brillos morados que identifican a cada enemigo. El Inquisidor te será de gran ayuda, como comprobarás cuando atraiga sus disparos. Recoge un rifle de haz tan pronto como lo encuentres y ten cuidado con el jackal que hay encima del acantilado al girar la esquina a la derecha. Es difícil descubrirlo con los destellos de la luz del sol. Recoge una carabina (y toda la munición que puedas) antes de seguir avanzando.

En el modo de dificultad Legendaria, los brutos capitanes con armadura dorada son más resistentes que sus compañeros, y pueden sobrevivir a veces a la explosión de una granada a bocajarro. Tienes que estar preparado en todo momento para rematarlos inmediatamente con un disparo en la cabeza.

Los francotiradores jackal pueden ser sorprendentemente resistentes a menos que consigas un disparo en la cabeza. Cuando se tambaleen hacia atrás, no te detengas. Si dejas de disparar, podrán devolverte los disparos. Los expertos del modo multijugador de Halo 2 reconocerán este principio como un equivalente al de "eliminar las miras", del modo Campaña, una técnica para deshacerse de los francotiradores.

INVENTARIO

EQUIPO

NOMBRE	CONSEJOS DE USO	CONSEJOS DE USO CON EL ENEMIGO
 Cobertura desplegable	<ul style="list-style-type: none"> No es particularmente potente en el modo de dificultad Legendaria si lo usas durante una gran batalla, por lo que no te sorprendas si te quedas sin ella rápidamente. Puede ser usada para bloquear entradas y pasillos estrechos, por ejemplo para ralentizar a una horda perseguidora de los Flood. 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza un ataque cuerpo a cuerpo para destruirla. Puedes eliminarla rápidamente con un disparo cargado con la pistola de plasma o continuados disparos con el rifle de plasma. Los brutos usan a veces una unidad de cobertura portátil cuando los atacas para cubrir su retirada.
 Escudo burbuja	<ul style="list-style-type: none"> Los escudos de energía te ofrecen de forma efectiva dos barreras tras las que protegerte, no tienes por qué permanecer en el centro. 	<ul style="list-style-type: none"> Ataca la base de la unidad para destruirla. Los brutos son vulnerable a los ataques cuerpo a cuerpo mientras se esconden dentro de un escudo burbuja.
 Impulso gravitatorio	<ul style="list-style-type: none"> No es tan solo una herramienta para llegar a terrenos elevados, también puedes usar los impulsos gravitatorios para repeler a brutos o caudillos que te atacan, y hasta vehículos. 	<ul style="list-style-type: none"> Sin uso. Sin embargo, ten cuidado cuando los brutos y los grunts lancen granadas en tu dirección y estés cerca de un impulso gravitatorio. Si atraviesan el campo de energía, los resultados pueden ser impredecibles.
 Absorbedor de energía	<ul style="list-style-type: none"> Sus efectos duran aproximadamente seis o siete segundos. Aunque se produce una pausa momentánea al activarse, un absorbedor de energía funciona incluso estando en el aire. Lanza uno a un grupo grande de brutos, y rápidamente después lanza un explosivo o dispara en ráfagas para conseguir el máximo efecto. Puedes usar el absorbedor de energía para evitar que el Covenant te persiga. 	<ul style="list-style-type: none"> Los brutos suelen lanzar absorbedores de energía, por lo que es buena idea acostumbrarse al sonido que hacen al activarse y estar preparado para moverse. No te acerques demasiado a los brutos cuando conduzcas un vehículo: no dudarán en lanzar un absorbedor de energía para deshabilitar tu vehículo. Dispara a la unidad para destruirla.
 Regenerador	<ul style="list-style-type: none"> Recuerda: no eres invulnerable cuando está activo, un regenerador solamente aumenta la velocidad de recarga del escudo. Los regeneradores son ideales cuando tienes una buena cobertura. Todavía tendrás que apartarte cuando te hieran, pero solo por unos momentos. 	<ul style="list-style-type: none"> Los regeneradores duran alrededor de quince segundos. Los brutos suelen usar regeneradores para proteger a los caudillos. Pero no te confundas, aún así puedes matarlos con el arma adecuada.
 Bengala	<ul style="list-style-type: none"> Los brutos consideran peligrosas las bengalas y se apartarán del camino cuando las lances. Sin embargo, es solo una distracción temporal y descubrirás que causas más daños en tu visión que en la de ellos. 	<ul style="list-style-type: none"> Justo cuando un brute active una bengala, apártate y ponte a cubierto hasta que explote. El dispositivo se autodestruye pasados cinco segundos. Dispara a la unidad para destruirla.
 Inhibidor de radar	<ul style="list-style-type: none"> Los brutos pueden entrar en su estado frenético cuando despliegues un inhibidor de radar en su dirección, y a los grunts les entrará pánico. Sin embargo, generalmente será mejor que elijas otra pieza de equipo. Los brutos cazan lo que ven, por lo que usarlo a menudo será un inconveniente para ti. 	<ul style="list-style-type: none"> Este dispositivo es especialmente peligroso cuando lo usan brutos acechadores. Si no lo puedes destruir, apártate a un lugar a salvo hasta que terminen sus efectos. Los inhibidores de radar causan interferencias en tu rastreador de movimiento durante veinte segundos.
 Mina trampa	<ul style="list-style-type: none"> Si no se activan, las minas trampa normalmente se autodestruyen transcurrido aproximadamente un minuto y medio. 	<ul style="list-style-type: none"> El sonido que genera una mina trampa activada es fácil de distinguir. Si no estás a por uvas, lo oirás antes de verla.
 Camuflaje	<ul style="list-style-type: none"> El camuflaje dura alrededor de veinte segundos, pero su efecto se desvanece durante los dos últimos. Al disparar y sufrir daños tu visibilidad se ve afectada, pero no al realizar ataques cuerpo a cuerpo y lanzar granadas. Pese a todo, lo mejor es no dejar de moverse al usarlo. 	<ul style="list-style-type: none"> Las unidades de camuflaje que usan los brutos acechadores no tienen límite de tiempo. Cuando destruyes la armadura potenciada de un acechador será plenamente visible hasta que lo mates.
 Invencibilidad	<ul style="list-style-type: none"> La invencibilidad dura aproximadamente diez segundos. Durante ese tiempo, eres inmune a toda clase de daño, pero el Jefe Maestro morirá si cae desde una gran altura. 	<ul style="list-style-type: none"> Las unidades de invencibilidad solamente son usadas por los caudillos. Cuando activan una, no pierdas el tiempo atacándolos: corre o escóndete.
 Torreta automática	<ul style="list-style-type: none"> La torreta automática posee un alcance muy corto y no supone una gran amenaza para un grupo de ataque organizado del Covenant. Sin embargo, los distraerá lo cual nunca está mal. Ten en cuenta que hay un pequeño retraso antes de que se active el sistema de esta arma. 	<ul style="list-style-type: none"> N/D

GRANADAS

GRANADAS DE FRAGMENTACIÓN



Las granadas de fragmentación son ideales para matar o causar estragos a grandes grupos de infantería rasa (grunts y jackals, especialmente), para arrasar a una horda de formas combatientes y de formas infecciosas que avanzan o para distraer a los enemigos cuando te bates en retirada para ponerte a cubierto. Aunque puedes usarlas para matar a los brutos debilitados, por lo general no merece la pena intentarlo.



GRANADAS DE PLASMA

Estas coloridas y adherentes esferas de perdición son una parte absolutamente esencial de tu arsenal en el modo de dificultad Legendaria. Las encontrarás en abundancia siempre que haya grunts cerca, por lo que puedes usarlas habitualmente para matar a los brutos (y, con la práctica, lo conseguirás hacer de un modo sorprendente desde larga distancia). Son menos efectivas cuando las lanzas al suelo ya que su radio de alcance es más pequeño que el de las granadas de fragmentación. No obstante, si te encuentras en dificultades puedes usarlas para un propósito similar. Son extremadamente eficientes para enfrentarse a algunos pequeños vehículos y torretas Shade.



GRANADAS PINCHUDAS

Puede que las granadas pinchudas compartan una característica clave con las granadas de plasma, pero no cometas el error de pensar que esta similitud va más allá de sus cualidades adhesivas. La diferencia en la trayectoria al lanzar una granada pinchuda supone que es mucho menos indicada contra los enemigos con los vehículos a grandes distancias; adicionalmente, su afilada carga explosiva solamente es letal a corto alcance (o, por supuesto, cuando está "adherida"). La mejor opción es guardarlas para eliminar brutos a corta distancia o, si es necesario, a los jackals que se protegen con escudos.



GRANADAS INCENDIARIAS



Las granadas incendiarias hacen que el objetivo quede envuelto en llamas, y prenderán fuego a todo lo que entre en contacto con ellos. Es un arma que mata de un solo impacto a todos los enemigos, excepto a los caudillos, aunque su relativa escasez implica que debes conservarlas para situaciones de emergencia, o contra enemigos muy poderosos. Son tremendamente efectivas contra los Flood, por lo que valen su peso en oro durante el nivel de Cortana...



ARMAS

Cuando juegas a Halo 3 en los modos de dificultad Heroica o Legendaria, no te servirá de nada ser rápido de reflejos si haces un uso indiscriminado de las armas. Conocer qué tipos de armas son más apropiadas para cada tipo de enemigo, y situación, es absolutamente vital.

el punto de mira sin posibilidad de fallar y que apuntas a la parte del cuerpo más vulnerable de cada enemigo.

La tabla que encontrarás al dorso ha sido diseñada para ilustrar la eficacia de cada arma frente a los tipos de enemigos principales teniendo en cuenta el nivel de dificultad elegido. Cuantas más estrellas tenga la celda de un arma, más efectiva será contra el enemigo correspondiente. Aunque te darás cuenta de que algunas columnas indican cosas obvias (por ejemplo, que solamente a un incauto inocente o a un loco se le ocurriría enfrentarse a un caudillo brute con un rifle de asalto en el nivel de dificultad Legendaria) verás que merece la pena observar con atención cómo la eficacia de muchas armas disminuye cuando juegas en los niveles de dificultad más alta.

La información de la tabla se explica por sí misma, pero deberías tener en cuenta que la siguiente sección "Análisis" busca especialmente examinar la eficacia de las armas en el modo de dificultad Legendaria.

Alcance de las armas

Si alguna vez te has preguntado: "¿A qué distancia un rifle de asalto se hace menos eficaz que un tirachinas?", entonces podrás soltar un sonoro "aleluya" y dar palmas con excitación, porque te hemos preparado un diagrama para mostrártelo. Más allá de las cifras que aparecen en este diagrama (que, para facilitar el reconocimiento, es una vista desde arriba de la presa en la misión Sierra 117) la potencia o la precisión de todas las armas puede decirse que disminuye en un grado notable. La reducción en la eficacia a veces se produce de un modo abrupto y pronunciado (como con la escopeta y el agujoneador); mientras que con otras armas, como con la carabina o con el rifle de batalla, verás que se produce de un modo más gradual.

1			
			
2			
			
3			
4			
5			
6			



TERRENO ELEVADO

INTERIOR



En las partidas por objetivos que comienzan con la puerta principal cerrada, podrás usar este panel de control para abrirla.



El punto de aparición del láser Spartan suele ser una de las áreas más ferozmente disputadas en Terreno elevado, sobre todo durante las partidas libres para todos.

- FUNDAMENTOS
- CAMPAÑA
- EXTRAS
- MULTIJUGADOR
- JUEGO COOPERATIVO
- FUNDAMENTOS MULTIJUG.
- TIPOS DE PARTIDA
- TÁCTICAS MULTIJUGADOR
- MAPAS MULTIJUGADOR
- FORGE

EXTERIOR



[Detalles rápidos]

Variantes recomendadas	Asesino, Una bandera, Una bomba, Escolta, Escondite y Territorios
Número recomendado de jugadores	4-12
Objetos de deseo	Láser Spartan, rifle de precisión, lanzacohetes, torreta ametralladora y Ghost

[Equipo inicial y estimaciones de reparación]

Armas	lento	rápido	Torretas portátiles	lento	rápido
Aguijoneador	█	█	Torreta ametralladora	█	█
Aplastador	█	█	Equipo	lento	rápido
Cañón brute	█	█	Absorbedor de energía	█	█
Carabina	█	█	Camuflaje	█	█
Escopeta	█	█	Escudo burbuja	█	█
Lanzacohetes	█	█	Impulso gravitatorio	█	█
Láser Spartan	█	█	Sobrescudo	█	█
Pistola de plasma	█	█	Granadas	lento	rápido
Rifle de batalla	█	█	Granada de fragmentación	█	█
Rifle de precisión	█	█	Granada pinchuda	█	█
Spiker	█	█	Vehículos	lento	rápido
Subfusil	█	█	Ghost	█	█
			Mongoose	█	█



TERRENO ELEVADO

Área de la playa

El área principal tiene tres puntos de entrada: la puerta principal (que puede estar cerrada al principio), el búnker de la izquierda (por medio del agujero y de la trampilla de arriba) y la sección con la pared rota de la derecha.

La tubería te conduce directamente al interior de la base, pero es el punto de entrada con más probabilidades de estar protegido por un equipo defensor.

La playa es un territorio para cazar fácilmente a los jugadores recién incorporados, pero no olvides que el resto de combatientes también se cebarán con los más vulnerables.

Cuidado con los francotiradores del área de la playa, sobre todo con los que están debajo del borde del agua y sobre la cornisa rocosa de arriba.

El Ghost es una herramienta especialmente práctica para suprimir a los francotiradores (a no ser que estén colocados sobre la cornisa de roca, claro está).

zona. De todas formas, esta táctica es solo recomendable en las partidas abiertas a todos: el uso indiscriminado de explosivos no te hará especialmente popular en las partidas por equipos.

Para reventar la trampilla que está sobre el búnker, tendrás que abrir fuego sobre ella o lanzar una granada. En las partidas por equipos hay una forma algo menos ruidosa de abrir la trampilla, si tu objetivo es acercarte con sigilo: no tienes más que soltar un escudo burbuja sobre ella.

En las partidas Territorios podrás evitar temporalmente que tus rivales entren al búnker por la trampilla si sueltas un impulso gravitatorio por encima de la abertura; así ganarás unos valiosos segundos extras. Si te encuentras con este truco, puedes intentar destruirlo desde arriba, pero cuidado: los jugadores más avisados lanzarán una granada pinchada al suelo para darte la bienvenida...

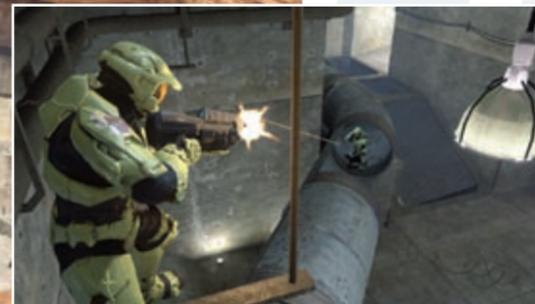


Área de la base

Puedes saltar desde la pared rota para llegar al tejado que está sobre el punto de aparición de la base de bandera (fig. 2). Desde allí gozarás de una excelente vista de la entrada a la sala de la tubería, de la puerta principal y, claro está, de la bandera de debajo.

La parte superior del lanzamisiles del fondo de la base es otro buen lugar para un francotirador, ya que te ofrece una vista despejada de la puerta principal.

La torreta que está sobre el portal permitirá a los equipos defensores destruir a los vehículos que entren, proteger el punto de aparición del lanzacohetes y animar a los equipos rivales a canalizar sus ataques por medio de las dos cavernas, algo que los hará aminorar el paso. Pero también hay que tener en cuenta que el operador de la torreta puede ser eliminado fácilmente por un francotirador. Los equipos atacantes tienen que marcarse como prioridad inmediata la destrucción de este emplazamiento y, si es posible, girar la torreta en dirección a los ocupantes de la base.



(fig. 3): incluso los que entren en la sala tendrán problemas para detectarte, y los que salgan de la tubería no se percatarán de tu presencia. La otra plataforma te permite disparar (o lanzar granadas) a los enemigos que atraviesen la tubería, por lo que es una mejor opción si estás defendiendo la base en una partida basada en objetivos.



Cuando ataques la base en una partida basada en objetivos, podrás aprovecharte del Ghost para ofrecer una escolta armada a los grupos de ataque de Mongoose. Sin embargo, los conductores del Ghost y del Mongoose deben ser muy precavidos en esta área: es muy fácil pegar granadas pinchadas en ambos vehículos.

Si estás defendiendo la base, plantéate enviar a un conductor con un Ghost a destruir los vehículos del equipo enemigo en cuanto aparezcan, y a sembrar el caos en su área de aparición para desbaratar cualquier intento de organizar un ataque estructurado.

Cuando ataques la base, aunque es importante colocar y utilizar el impulso gravitatorio para llegar al punto de aparición del láser Spartan o a los controles de la puerta, lo fundamental es coordinarte con tus compañeros de equipo antes de colocarlo. El equipo defensor intentará destruir el dispositivo de inmediato.

Si escuchas ruidos de combate al pasar por el punto de aparición del láser Spartan, es fácil que consigas puntos por muertes si lanzas granadas en esa

Con un poco de práctica es posible escalar ciertos árboles del área de las colinas, llegar al final de una rama y agacharte para esconderte entre las hojas. Hay dos árboles en concreto en los que esta táctica puede dar buenos resultados. El primero es el que está enfrente de la puerta principal. Te ofrece una cobertura razonable, aunque el elemento sorpresa se perderá si un rival sabe que estás ahí. Pero sin duda el árbol más interesante es el que está más cerca del punto de aparición del impulso gravitatorio. Si corres con cuidado hacia el final de la rama que apunta hacia el océano (fig. 1), solo los jugadores con un ojo de lince, una suerte tremenda o una intuición inaudita podrán verte. Por desgracia, las hojas que te tapan también reducirán considerablemente tu visión del campo de batalla. De todas formas, un francotirador avezado sabrá sacar partido a los huecos del follaje que te permiten ver la entrada de la caverna, el punto de aparición del lanzacohetes y, en menor medida, el punto de aparición del láser Spartan.

En las partidas Asalto, el equipo que ataque la base puede tomarse un descanso para recoger el escudo burbuja, que podrá utilizar sobre el punto de armado para proteger al jugador con la bomba.

Si estás defendiendo un punto de objetivo, el absorbedor de energía es una forma eficaz de disolver los ataques coordinados, o de evitar que tus rivales escapen con la bandera en un vehículo por la puerta principal. ¡No malgastes el absorbedor!

Hay una pequeña cornisa oculta justo encima del muro del punto de aparición del láser Spartan. Es un buen lugar al que retirarse en las batallas más cruentas que tengan lugar en esta área (los jugadores menos experimentados supondrán que has saltado al terreno de abajo), y también es una gran posición desde la que realizar ataques sorpresa.

En algunos tipos de partida, cada fracción de segundo cuenta en la carrera para hacerse con el láser Spartan, así que los soldados de la base pueden llegar al punto de aparición si saltan hacia él desde la plataforma metálica que está sobre el portal.

En la sala que contiene la salida de la tubería del interior de la base, hay dos soportes metálicos finos que se extienden desde el muro del fondo. Puedes saltar sobre ellos y usarlos como puntos de embocada. El que está detrás y encima de la tubería es especialmente bueno para las partidas abiertas a todos

En la misma sala hay otro escondrijo, detrás de la tubería. Si te escondes en él podrás escapar de algunos enemigos y ganar unos segundos vitales para recargar el escudo o esperar a que los enemigos despistados pasen junto a ti y atacarlos.

Recuerda que cualquiera que atraviese la tubería avanzará agachado, y por tanto será invisible a los radares.

Los cañones brute de la base son especialmente eficaces contra los Mongoose, por lo que resultarán fundamentales en las partidas CLB. Una ráfaga salvaje y precisa debilitará como mínimo al conductor y al pasajero (e incluso es posible que los desmonte del vehículo), dificultando así que el equipo rival escape con tu bandera.

- FUNDAMENTOS
- CAMPAÑA
- EXTRAS
- MULTIJUGADOR
- JUEGO COOPERATIVO
- FUNDAMENTOS MULTIJUG.
- TIPOS DE PARTIDA
- TÁCTICAS MULTIJUGADOR
- MAPAS MULTIJUGADOR
- FORGE