INTERFACCIA DI GIOCO

1 **Arma primaria:** l'arma attuale impugnata nella mano destra. Il numero sulla sinistra indica la carica rimanente della batteria e le munizioni totali, mentre la barra in basso mostra le munizioni attuali nel caricatore o la temperatura delle armi alimentate da cellule di combustibile. Quando questa barra raggiunge il limite rosso, si attiverà automaticamente un sistema automatico di raffreddamento che ti impedirà di sparare per qualche secondo. Quando stai impugnando un'arma per mano (per utilizzare due armi simultaneamente consulta pagina 14), un'interfaccia aggiuntiva con le stesse funzionalità comparirà nell'angolo inferiore sinistro dello schermo a indicare l'arma corrispondente.

2 **Arma secondaria:** l'arma secondaria a tua disposizione, riposta nella fondina o appesa alla spalla del Master Chief. Nel caso in cui sia priva di munizioni o cellule di combustibile, l'icona dell'arma secondaria inizierà a lampeggiare.

3 **Scudo energetico:** questa barra indica lo stato del tuo scudo e si svuota ogni volta che il Master Chief viene colpito da armi o onde d'urto. Una volta svuotata, diventerà rossa e inizierà a lampeggiare (con tanto di allarme audio), per indicare che il prossimo colpo potrebbe ucciderti. Evita i colpi per qualche secondo, per riempire di nuovo la barra e ripristinare il normale funzionamento dello scudo.

4 **Granate:** puoi trasportare un massimo di due granate per tipo; il modello attualmente selezionato è evidenziato. Quando stai usando un'arma per mano, questa interfaccia verrà sostituita dalle informazioni dell'arma impugnata nella mano sinistra (consulta Arma primaria).

5 **Equipaggiamento:** puoi impugnare solamente un pezzo di equipaggiamento alla volta; l'icona corrispondente comparirà in questa posizione mentre trasporti l'oggetto. I consigli su come usare questi dispositivi sono contenuti nel capitolo Campagna.

6 **Mirino:** la forma del mirino è differente per ogni arma e il colore indica se stai puntando un alleato (verde) o un nemico (rosso).

7 **Istruzioni su schermo:** ogni volta che interagisci con l'ambiente (per esempio, raccogliendo un'arma o aprendo una porta), il pulsante che dovrai premere comparirà qui.

8 **Radar:** questo congegno mostra la posizione di tutte le entità in movimento o che stanno aprendo il fuoco nelle immediate vicinanze. La parte superiore del radar corrisponde alla direzione verso la quale sei rivolto. Le forze amiche sono indicate da punti gialli (te incluso, indicato al centro del cerchio), mentre quelle ostili da punti rossi. I punti più grossi rappresentano i veicoli. Quando hai un obiettivo da portare a termine, la direzione del tuo bersaglio viene talvolta indicata da un triangolo bianco.

9 **Punto di navigazione:** in alcuni casi un'icona indicherà la direzione della tua prossima destinazione e la distanza che ti separa da essa.

10 **Checkpoint:** ogni volta che raggiungerai un nuovo checkpoint, un messaggio comparirà brevemente sopra il radar. Consulta la sezione successiva "ABC di Halo 3" per maggiori dettagli in merito al sistema dei checkpoint.

HALO 3 MEDIA

FONDAMENTALI
CAMPAGNA
EXTRA
MULTIPLAYER
COME GIOCARE
HALO 3 MEDIA
ABC DI HALO 3

Halo 3 non è soltanto un gioco spettacolare: le partite sono estremamente divertenti da osservare e la possibilità di creare, condividere e scaricare Modalità di gioco e mappe personalizzate ti terrà costantemente occupato. In questa sezione abbiamo inserito una breve introduzione riguardo alle funzionalità di Condivisione file e Cinema, indicando come usarle per assistere, giocare e distribuire i video, gli screenshot, le mappe personalizzate e le Modalità di gioco.

0 1

Per accedere alla pagina Media (Fig. 1) contenuta nelle Impostazioni, non dovrai far altro che premere ▶ in qualsiasi momento. Così facendo, avrai accesso a numerose opzioni autoesplicative. Preferiti Bungie fornisce una lista di tutti i file raccomandati da Bungie, aggiornati con una certa frequenza. Condivisione file e Immagini ti consentono di gestire "con tua grande sorpresa", la tua Condivisione file e le tue Immagini.

CONDIVISIONE FILE

La tua Condivisione file è un'area online dedicata dove mettere a disposizione di altre persone i tuoi file per il download. Ogni giocatore di Halo 3 con un abbonamento Xbox LIVE Gold ha il proprio spazio di Condivisione file allocato, senza limite alcuno sul numero di trasferimenti effettuabili.

Caricare dei dati sulla tua Condivisione file online non potrebbe essere più semplice. Non devi far altro che entrare nel tuo menu di Condivisione file dalle Impostazioni (vedi sopra) e selezionare i file interessati. Questi file possono essere:

- Filmati salvati durante le tue partite in modalità Campagna o Multiplayer (incluse le sessioni di Fucina).
- Screenshot acquisiti come spettatore durante i video della Campagna o delle partite Multiplayer all'interno del Cinema (informazioni aggiuntive più in basso).
- Varianti personalizzate delle Modalità di gioco create nel menu Partite personalizzate (consulta pagina 146 per maggiori dettagli).
- Mappe modificate nella Fucina (consulta pagina 206).

Anche scaricare dati dalla Condivisione file di altri giocatori è estremamente semplice. Evidenzia il loro nome nella Sala d'attesa, quindi premi Ⓐ per visualizzare i Dettagli giocatore; da qui potrai accedere alla loro Condivisione file. Inoltre, puoi premere Ⓧ per cercare i tuoi Amici ed esaminare le liste dei Giocatori recenti. Selezionando qualcuno mentre Halo 3 è in esecuzione, una voce speciale di Condivisione file verrà aggiunta alla solita lista di opzioni.

Una volta allocato un file nel tuo spazio di Condivisione file, sei libero di usarlo quando vuoi e come meglio credi. Puoi accedere alla tua Condivisione file dalla Sala d'attesa partite personalizzate per caricare una mappa e/o la variante di una Modalità di gioco; dalla Sala d'attesa Fucina per caricare una mappa; o dalla Sala d'attesa Cinema per caricare tutti i filmati di gioco, i video modificati o gli screenshot.

Inoltre, puoi raccomandare dei file della tua Condivisione file ai tuoi amici. Così facendo, riceveranno un messaggio che li condurrà direttamente all'oggetto interessato.

ALTRE PAGINE D'ESEMPIO DISPONIBILI SU WWW.PIGGYBACKINTERACTIVE.COM

SIERRA 117

MISSIONE 1

ALTRE PAGINE D'ESEMPIO DISPONBILI SU WWW.PIGGYBACKINTERACTIVE.COM

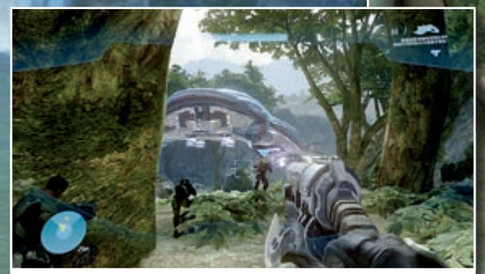
FONDAMENTALI
CAMPAGNA
EXTRA
MULTIPLAYER
ISTRUZIONI UTENTE
PREFAZIONE
MISSIONE 1
MISSIONE 2
MISSIONE 3
MISSIONE 4
MISSIONE 5
MISSIONE 6
MISSIONE 7
MISSIONE 8
MISSIONE 9

[SIERRA 117]

Nell'imminente battaglia nella giungla verrai supportato dall'Arbiter. Armato di Carabina, è un compagno estremamente utile: anche quando i suoi colpi non vanno a segno, tende ad allontanare il fuoco dal Master Chief.

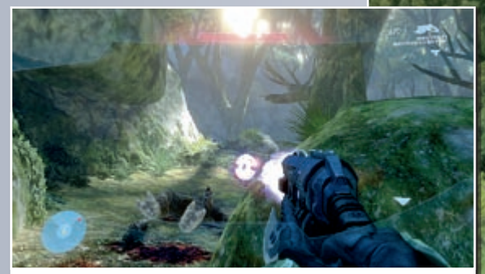
Attraversando i livelli scoprirai che le armi vengono rese disponibili tramite dei "contenitori" porpora. Non fare complimenti e serviti pure non appena ne incontri uno.

Troverai un Brute a guardia sul tronco di un albero e un considerevole gruppo di Grunt che ti attaccherà non appena farai capolino. Come regola generale, ricordati che è sempre meglio dividere le forze nemiche in piccoli gruppi per gestirli più facilmente. Ai livelli di difficoltà più bassi invece, quando la situazione si fa difficile, è sempre possibile contare sull'aiuto dei propri alleati.



Una volta eliminati i primi nemici, due Phantom accoreranno sul posto. Anche alla difficoltà Normale i loro cannoni possono essere devastanti; è più prudente correre al riparo finché non si allontanano. Fatti strada lungo l'argine fino a raggiungere la galleria di rocce contrassegnata da alcuni segnali luminosi rossi.

In quest'area incapperai in una manciata di Grunt addormentati. Se sarai abbastanza furtivo, potrai eliminarli con degli attacchi corpo a corpo prima che possano reagire.



La forza principale dei Covenant è concentrata sul lato opposto della pozza, con delle truppe aggiuntive stanziate poco più a destra. È arrivato il momento di fare la conoscenza dei Jackal: punta alla feritoia dei loro scudi per farli annaspare, quindi tempestali di colpi al corpo o, ancora meglio, alla testa. È possibile disabilitare lo scudo dei Jackal con un colpo caricato di Pistola al plasma.

A Le cose basilari prima: al livello di difficoltà Leggendaria, il tuo Fucile d'assalto è praticamente inutile contro questo Brute e quelli della sua specie. Tanto vale lanciarti alla carica con palline di carta e insulti. Serve almeno un intero caricatore a distanza ravvicinata per distruggere la sua corazza potenziata, schivando al tempo stesso il fuoco in arrivo. È decisamente meglio lasciarsi alle spalle le vecchie abitudini acquisite giocando alla difficoltà Normale (o addirittura Eroica) e imparare a conoscere uno degli strumenti essenziali della difficoltà Leggendaria: la tanto umile quanto incredibilmente potente Pistola al plasma.

Oltrepassato lo sbarramento naturale, mettiti al riparo dietro l'albero abbattuto e usa il tuo Fucile d'assalto per sbarazzarti di qualche Grunt che si farà ingenuamente avanti. Impugna la Magnum, impugna con l'altra mano una delle Pistole al plasma dei Grunt abbattuti, quindi carica immediatamente un colpo caricato e rilascialo contro la corazza potenziata del Brute. Se possibile, eliminalo velocemente con un colpo alla testa, altrimenti, nel caso ci siano altri Grunt in zona, corri nuovamente al riparo. Usa il tuo Fucile d'assalto per iniziare a ripulire l'area. Nota che le granate vengono utilizzate sia dai nemici che dagli alleati dal primo incontro alla difficoltà Leggendaria. Tieni gli occhi aperti e mantieniti alla larga dalle esplosioni.

B Nel frattempo, due Phantom spiegheranno alcuni Brute e dei Grunt poco più avanti lungo l'argine; rimani al riparo finché non se ne saranno andati. A questo punto, dovresti essere in grado di notare dei comportamenti nemici che, ad altri livelli di difficoltà, erano forse meno evidenti. In particolar modo, la loro tendenza di passare sulla difensiva non appena la situazione si fa grigia. In cima alla prima cascata, fai saltare la corazza potenziata del Brute con un colpo caricato di Pistola al plasma, quindi, facendo attenzione, sbarazzatene con un colpo alla testa (trattandosi del modo migliore per uccidere i Brute in questa fase di gioco, daremo per scontato che hai recepito il messaggio).

Avanza con cautela: ci sono numerosi Grunt e altri due Brute lungo l'argine del fiume. Riponi il Fucile d'assalto a favore del Fucile Brute per eliminare i primi dalla distanza e ricorri alla scorta disponibile di Pistole al Plasma per occuparti dei secondi.

C Afferra una Carabina dal contenitore e risali il pendio in cima all'accampamento Grunt. Qui troverai due Jackal armati di Carabine incluso uno possibilmente stazionato al limitare destro (potrai vederlo lasciandoti cadere se sei in piedi di fianco all'Arbiter). Occupatene subito, quindi sbarazzati di tutti i Grunt in zona. Le truppe Covenant correranno ai ripari o si daranno alla fuga. Non inseguirli! Non è ancora arrivato il momento di abbandonare la tua posizione strategica. Prosegui la tua carneficina eliminando i Jackal equipaggiati di scudo. Per eliminarli da questa distanza potrebbero servirti più colpi del normale (ricordati di mirare alla feritoia nello scudo per farli annaspare, per poi abbatterli con un colpo alla testa), ma di certo non ti mancheranno le munizioni necessarie.

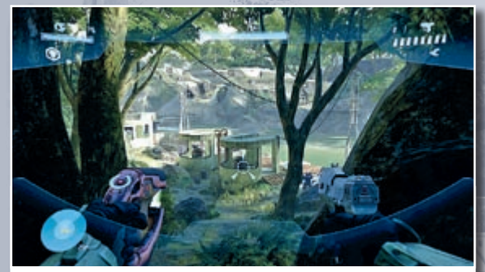
Probabilmente, i membri rimanenti delle forze Covenant (in particolar modo i Brute), batteranno in ritirata in cima al pendio sul lato opposto del campo (la probabilità che ciò accada diminuirà se hai mantenuto in vita dei Marine). Rifornisciti di munizioni per la Carabina e raggiungi il lato opposto della palude. Se c'è un cecchino Jackal sulla sporgenza sopraelevata a destra e non l'hai eliminato in precedenza, noterai probabilmente una serie di roventi promemoria verdi indirizzati verso di *te*. A questo punto, i sopravvissuti Covenant si saranno ingenuamente rifugiati in un angolino vicino al punto dove il sentiero in salita svolta verso destra. In alternativa, se sei accompagnato da dei Marine, si saranno spiegati lungo il pendio. Questa è un'ottima opportunità per divertirti un po' con la Pistola ad aghi. Una volta trucidati gli avversari, raccogli una Pistola al plasma da impugnare insieme alla Magnum (con una Carabina di riserva) prima di continuare.

- La cruda realtà alla difficoltà Leggendaria è che i Marine al tuo fianco sono fatti di carta velina. Nonostante sia divertente e appagante tentare di mantenerli in vita, il supporto da loro fornito è assolutamente insufficiente.
- Se il Fucile Brute abbandonato dal primo Brute che incontrerai ha almeno cinque colpi in canna, potresti essere in grado di utilizzarlo per sradicare la Torretta al plasma dal supporto a tribordo della navetta di trasporto Phantom che arriverà a breve. Una volta fatto, potrai usarla per fare piazza pulita dei Grunt e dei Brute poco più avanti.

ALTRE PAGINE D'ESEMPIO DISPONIBILI SU WWW.PIGGYBACKINTERACTIVE.COM

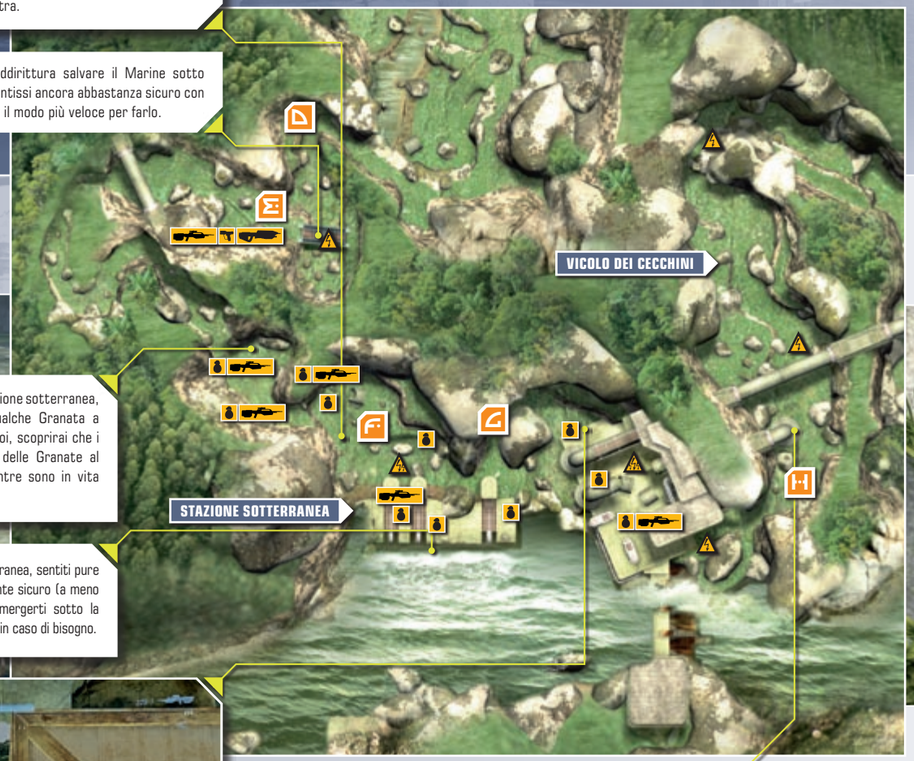
FONDAMENTALI
CAMPAGNA
EXTRA
MULTIPLAYER
ISTRUZIONI UTENTE
PREFAZIONE
MISSIONE 1
MISSIONE 2
MISSIONE 3
MISSIONE 4
MISSIONE 5
MISSIONE 6
MISSIONE 7
MISSIONE 8
MISSIONE 9

[SIERRA 117 II]



Emergendo dalla giungla, incontrerai immediatamente alcuni nemici sull'argine del fiume, insieme a un gruppo offensivo decisamente più corposo (inclusi numerosi Brute) scaricato da una navetta di trasporto sulla piattaforma di cemento poco più avanti. Utilizza il Fucile da battaglia raccolto poco fa per lavorare i Grunt (accompagnati forse da una coppia di Brute) dalla distanza, prima che si avvicinino. Nonostante sia possibile lanciarsi alla carica lungo il breve pendio, è decisamente più sicuro imboccare il piccolo sentiero sulla sinistra.

Se sarai abbastanza veloce, potrai addirittura salvare il Marine sotto interrogatorio Brute: nel caso non ti sentissi ancora abbastanza sicuro con la Pistola al plasma, la Pistola ad aghi è il modo più veloce per farlo.



Mentre ti stai facendo strada nella stazione sotterranea, troverai due Fucili da battaglia e qualche Granata a frammentazione. Da questo punto in poi, scoprirai che i Grunt uccisi possono lasciar cadere delle Granate al plasma. La cattiva notizia, è che mentre sono in vita tenteranno di utilizzarle contro di te...

Durante la battaglia nella stazione sotterranea, sentiti pure libero di saltare nel fiume: è perfettamente sicuro (a meno che tu non decida incautamente di immergerti sotto la cascata) e fornisce una veloce via di fuga in caso di bisogno.

In quest'area, durante la tua battaglia contro i Covenant, è di fondamentale importanza non farsi incastrare in un angolino che offre scarsa protezione dagli esplosivi: il danno a zona dei proiettili del Fucile Brute e delle Granate al plasma è in grado di ferire anche senza ricevere un colpo diretto. In pratica, mantieni le distanze, riparati dietro le casse ed elimina i nemici con la combinazione Fucile di battaglia, granate e, non appena possibile, Fucile Brute.

Esistono diversi cecchini Jackal armati di Carabina nascosti tra gli alberi e le sporgenze di quest'area. Usa il mirino di un'arma o lo zoom integrato nel visore del Master Chief per individuarli. Procedi con cautela attraverso il tenebroso sottobosco, eliminandoli uno a uno da una distanza di sicurezza.

D Per tua informazione, è possibile salvare il Marine dal Brute: colpisci il nemico con un colpo caricato di Pistola al plasma e abbattilo velocemente con un colpo alla testa con la Carabina. Usando una Pistola ad aghi, non dimenticarti che l'esplosione ferirà anche il Marine. In zona c'è anche un cecchino Jackal, dunque dovrai muoverti velocemente.

E Oltrepassato il ponte di alberi, incontrerai una resistenza di Grunt e Jackal (incluso almeno un cecchino), con un Brute che sta gironzolando poco più avanti. Nella grotta a sinistra (presta attenzione al trio di Grunt che farà capolino) troverai un Fucile da battaglia e alcune munizioni per la Magnum vicine al cadavere del Marine. Di nuovo, raccogli una Pistola al plasma da impugnare insieme alla Magnum e cerca le munizioni per il Fucile da battaglia e le Granate a frammentazione sparse nelle vicinanze dei cadaveri dei Marine lungo il sentiero.

F L'area della stazione sotterranea è il campo di una di quelle immense battaglie che hanno reso famosa la serie di Halo: c'è azione ovunque e potrai affrontare la situazione in una serie di maniere differenti. La soluzione migliore è quella di concentrarsi sugli obiettivi a seconda della loro pericolosità.

Priorità 1: corri a destra e uccidi il Brute in zona. Occupati dei Grunt nelle immediate vicinanze e concentrati sui Jackal con Carabina in cima ai due edifici.

Priorità 2: cerca (e uccidi) i cecchini Jackal sul lato opposto del fiume. Tuttavia, nota che da questa distanza il Fucile da battaglia non è né abbastanza preciso né efficace. A volte basta un colpo a testa, mentre altre dovrai scaricare un intero caricatore per avversario.

Priorità 3: mentre eviti il fuoco dei Phantom in avvicinamento, usa il Fucile da battaglia per colpire tutti i Grunt che fanno capolino al limitare dell'area; con un po' d'attenzione noterai un'altra coppia di cecchini Jackal armati di Carabine. C'è la possibilità che i Brute (probabilmente accompagnati dai Grunt) avanzino per attaccarti nella posizione in cui ti trovi; in un modo o nell'altro, ti tornerà utile avere delle granate o una Pistola al plasma pronta per qualsiasi evenienza. Potrai trovare alcune munizioni per il Fucile da battaglia e una Torretta con mitragliatrice (non disponibile alla difficoltà Normale) ai lati del fiume. Tuttavia, quest'ultima non è granché utile per questa battaglia: rende difficoltoso evitare le granate e i colpi dei Fucili Brute.

G Una volta ripulita la sezione inferiore della stazione sotterranea, procedi con cautela lungo il sentiero che conduce sul retro della piattaforma di cemento. Qui troverai due Jackal con scudi e, non appena girato l'angolo, fino a tre cecchini con Carabine (a meno che tu non li abbia eliminati in precedenza). Usa il Fucile da battaglia per trucidare i Grunt e tieni pronta una Pistola al plasma per sbarazzarti senza esitazione di tutti i Brute che avanzano verso di te.

I Brute e i Grunt sopravvissuti tenderanno a indietreggiare in una posizione più protetta in cima e dietro a una grossa roccia in prossimità della cascata, a meno che tu non riesca a eliminarli velocemente. Una volta sul posto, sono virtualmente coperti da un cecchino con tanto di Fucile particellare; è dunque consigliabile ucciderli rapidamente prima che riescano a organizzare la ritirata. Prima di continuare, rifornisciti di munizioni (c'è anche un Fucile da battaglia vicino a uno dei tubi di cemento).

H Tutti amano i duelli di precisione (a parte, forse, quelli occupati a tentare di sopravvivere per un paio di fori nuovi di zecca nei polmoni) e questo è uno dei migliori della difficoltà Leggendaria. La maggior parte dei Jackal in zona è armata di Carabine, a parte qualcuno equipaggiato con Fucili particellari. Procedi lentamente e con cautela, identificando e neutralizzando un bersaglio alla volta mentre scruti i rami e le brecce tra gli alberi in cerca del bagliore porpora indicativo della presenza nemica. Attirando l'attenzione nemica su di sé, l'Arbiter ti sarà di grande aiuto. Raccogli un Fucile particellare non appena possibile e fai attenzione al Jackal in cima alla rupe dopo aver svoltato l'angolo a destra: è difficile da individuare nella luce del sole. Raccogli una Carabina e tutte le munizioni che riesci a trovare, prima di continuare.

- **Alla difficoltà Leggendaria, i Brute capitani con indosso l'armatura dorata sono più forti dei loro pari e sono in grado, a volte, di sopravvivere all'esplosione ravvicinata di una granata. Sii sempre pronto a sferrare un veloce colpo alla testa per eliminarli.**
- **I cecchini Jackal possono essere sorprendentemente resistenti, eccezione fatta per i colpi alla testa. Quando annaspano all'indietro, non fermarti: interrompendo l'attacco saranno in grado di rispondere al fuoco (gli esperti Multiplayer di Halo 2 riconosceranno questo principio come un equivalente Campagna di "antizoom", una tecnica utilizzata per neutralizzare i cecchini).**

ALTRE PAGINE D'ESEMPIO DISPONIBILI SU WWW.PIGGYBACKINTERACTIVE.COM

INVENTARIO

EQUIPAGGIAMENTO

NOME	CONSIGLI SULL'UTILIZZO	CONSIGLI SULL'UTILIZZO NEMICO
Copertura portatile	• Non particolarmente forte in Leggendaria: in uno scontro con alto potenziale di fuoco non ti sorprendere se viene sfondata facilmente sotto la pressione dei colpi. • Può essere utilizzata per bloccare le entrate e i corridoi, per esempio, per rallentare l'avanzata delle orde Flood.	• Attacca corpo a corpo l'unità centrale per distruggerla. • Un colpo caricato di Pistola al plasma o una raffica continua con il Fucile al plasma la disattiverà in men che non si dica. • I Brute utilizzeranno di tanto in tanto una Copertura portatile mentre li attacchi durante una ritirata.
Scudo a bolla	• In termini pratici, lo Scudo a bolla offre due barriere: non sei obbligato a rimanere al centro.	• Colpisci la base dell'unità per distruggerla. • All'interno di uno Scudo a bolla, i Brute sono comunque vulnerabili agli attacchi corpo a corpo.
Sollevatore gravitazionale	• Non si tratta solamente di uno strumento per raggiungere i terreni più elevati: è possibile utilizzarlo anche per deflettere i Brute alla carica, i Chieftain e addirittura i veicoli.	• Non utilizzato. Tuttavia, mentre ti trovi nelle vicinanze di un Sollevatore gravitazionale attivo, fai attenzione quando i Brute e i Grunt lanciano delle granate: se oltrepassano il campo energetico i risultati possono essere imprevedibili.
Prosciugatore energetico	• Ha effetto per circa sei o sette secondi. • Nonostante la pausa momentanea durante l'attivazione, il Prosciugatore energetico funziona anche in aria. • Lanciane uno contro un grosso gruppo di Brute e prosegui l'attacco con una raffica di colpi o un esplosivo, per massimizzarne gli effetti. • Il Prosciugatore energetico può essere utilizzato per rallentare gli inseguitori Covenant.	• I Brute lanciano il Prosciugatore energetico regolarmente, dunque è una buona idea memorizzare il suono d'attivazione dell'unità per prepararsi a schivare. • Non avvicinarti troppo ai Brute mentre sei alla guida di un veicolo: non esiteranno a usare un Prosciugatore energetico per disattivare il mezzo. • Colpisci l'unità per distruggerla.
Rigeneratore	• Ricordati che quando è attivo non sei invulnerabile: il Rigeneratore aumenta solamente la velocità di ricarica dello scudo. • I Rigeneratori sono più efficienti se utilizzati dietro un buon riparo. Dovrai comunque abbassarti fuori dal campo visivo quando vieni colpito, ma solo per un momento.	• Il Rigeneratore funziona per quindici secondi circa. • I Brute tendono a utilizzare il Rigeneratore per proteggere i Chieftain. Ciò nonostante, non preoccuparti: con l'ausilio di armi abbastanza potenti riuscirai comunque a ucciderli.
Razzo	• I Brute considerano i Razzi pericolosi e tendono a schivarli quando diretti verso di loro. Tuttavia, non è altro che una distrazione temporanea. Scoprirai ben presto che danneggerai di più la tua vista piuttosto che la loro.	• Nel momento stesso in cui un Brute attiva un Razzo, allontanati e mettiti al riparo finché non esplode. • Il congegno si autodistrugge dopo cinque secondi.
Disturbatore radar	• Utilizzando un Disturbatore radar nella loro direzione i Brute possono infuriarsi, mentre i Grunt tendono ad andare in panico. Tuttavia, generalmente, è meglio optare per un pezzo d'equipaggiamento differente. I Brute cacciano principalmente utilizzando la vista, dunque attivarne uno potrebbe essere controproducente.	• Colpisci l'unità per distruggerla. • I Disturbatori radar creano delle interferenze al tuo Rilevatore di movimento per un periodo di circa venti secondi. • Questo congegno diventa particolarmente pericoloso quando utilizzato dai Brute cacciatore. Se non puoi distruggerlo in tutta sicurezza, mettiti al riparo finché l'effetto non si esaurisce.
Mina a innesco	• Se non vengono innescate, le Mine a innesco tendono ad autodistruggersi dopo circa un minuto e mezzo.	• Il suono generato da una Mina a innesco appena attivata la rende facilmente individuabile. Se non hai la testa tra le nuvole, capterai il segnale prima di vederla.
Mimetizzatore	• Il Mimetizzatore dura dodici secondi circa, affievolendosi durante gli ultimi due. • Nonostante l'atto di sparare e di venire colpito influenzino la tua visibilità, lo stesso non vale per gli attacchi corpo a corpo e le granate. Detto ciò, è consigliabile riprendere a muoversi subito dopo aver sferrato l'attacco.	• I Mimetizzatori usati dai Brute cacciatore non hanno limitazioni di tempo. • Una volta distrutta la corazza potenziata di un cacciatore, rimarrà visibile finché non lo avrai ucciso.
Invincibilità	• L'Invincibilità dura all'incirca dieci secondi. Durante quel periodo sarai completamente immune a tutte le forme di danno escluse le cadute da altezze elevate.	• L'Invincibilità può essere utilizzata solamente dal Chieftain. Una volta attivata, non preoccuparti di attaccarli: l'unica cosa da fare è correre e nascondersi.
Torretta automatica	• La Torretta automatica ha un corto raggio d'azione e non è un vero e proprio pericolo per un gruppo d'attacco Covenant. Ciò nonostante, li distrarrà: componente da non sottovalutare. Nota che c'è bisogno di un po' di tempo prima che il sistema offensivo si attivi.	• N/D

GRANATE

GRANATA A FRAMMENTAZIONE

Sono l'ideale per uccidere o seminare il panico in grossi gruppi di fanteria di basso grado (in particolar modo Grunt e Jackal), per distruggere un'orda di Specie combattenti e Specie infette e per distrarre i nemici mentre batti in ritirata. Nonostante possano essere utilizzate per uccidere i Brute indeboliti, generalmente non ne vale la pena.

GRANATE AL PLASMA

Queste sfere della morte colorate sono una parte cruciale del tuo arsenale al livello Leggendaria. Facilmente reperibili nelle aree popolate dai Grunt, potrai usarle regolarmente per uccidere i Brute (con un po' di pratica, da una distanza incredibilmente lunga). Quando lanciate sul terreno sono meno efficaci per via del raggio d'azione inferiore a quello delle Granate a frammentazione (usale in questo modo solamente se necessario). Infine, sono estremamente efficaci contro alcuni veicoli di taglia piccola e contro le Torrette Shade.

GRANATE A SPUNTONI

Potranno anche assomigliare alle Granate al plasma, ma non fare l'errore di crederle uguali. La differente traiettoria di lancio di quest'ultime le rende decisamente meno indicate per abbattere i nemici e i veicoli lontani; inoltre, il loro potere distruttivo è letale solamente da vicino (o, naturalmente, quando "appiccicate"). È meglio conservarle per abbattere i Brute da distanze ravvicinate o, se necessario, i Jackal provvisti di scudo.

GRANATE INCENDIARIE

Le Granate incendiarie mandano a fuoco i bersagli, bruciando tutto ciò che ne viene in contatto. Sono letali al primo colpo contro tutti i nemici a parte i Chieftain. Tuttavia, essendo difficilmente reperibili, ti conviene conservarle per le emergenze o per i nemici più potenti. Considerata l'incredibile efficacia contro i Flood, durante il livello a Cortana non potrai far altro che apprezzarle...

ARMI

Giocando Halo 3 alla difficoltà Eroica o Leggendaria, dopo aver raffinato le tue abilità, non riuscirai comunque ad andare da nessuna parte senza un'ottima conoscenza delle armi. Conoscere l'arma più indicata per un certo tipo di nemico o situazione, è assolutamente vitale.

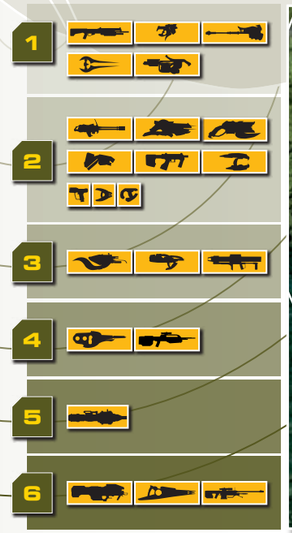
La tabella che troverai nella pagina successiva è stata inserita per illustrare l'efficienza di ciascuna arma contro i tipi principali di nemici a seconda del livello di difficoltà selezionato. Maggiore è il numero di stelle che troverai all'interno della cella dell'arma e più efficace sarà contro il nemico corrispondente. Nonostante sia vero che alcune colonne dichiarino l'ovvio (solo un sempliciotto o un videogiocatore pazzo tenterebbe di abbattere un Brute Chieftain con un Fucile d'assalto alla difficoltà Leggendaria) scoprirai che vale la pena studiare come l'efficacia di alcune armi diminuisca mano a con l'aumentare di livello.

Naturalmente, le stime della tabella riflettono il valore approssimativo di un'arma in condizioni ottimali. Parte dal presupposto che tu sia entro la portata consigliata (vedi "Portata delle armi"), che il colpo venga eseguito con precisione millimetrica e che le parti prese di mira siano quelle più vulnerabili del corpo nemico.

Le informazioni contenute nella tabella sono, in linea di massima, autoesplicative, ma ricordati che, la seguente sezione "Analisi" si basa solitamente sull'efficacia delle armi al livello di difficoltà Leggendaria.

Portata delle armi

Se ti sei mai chiesto "A quale distanza un Fucile d'assalto diventa meno efficace di un sacco di patate?", allora leva le mani al cielo e urla di gioia, perché abbiamo preparato per te un diagramma illustrativo. Oltrepassati i simboli specificati nel diagramma, che, per maggior chiarezza, sono stai inseriti in una veduta della Diga nella missione Sierra 117, il potere e/o precisione di tutte le armi presentate diminuisce notevolmente. Il calo d'efficienza da quel punto in poi è a volte improvviso e massiccio (come nel caso della Doppietta e della Pistola ad aghi); in alcuni casi, come, per esempio, per la Carabina e il Fucile da battaglia, noterai un declino più graduale.



TERRENO ELEVATO

FONDAMENTALI
CAMPAGNA
EXTRA
MULTIPLAYER
MODALITÀ CO-OP
NOZIONI MULTIPLAYER
MODALITÀ DI GIOCO
TATTICHE MULTIPLAYER
MAPPE MULTIPLAYER
FUCINA

INTERNI

Nelle partite a obiettivo dove il cancello frontale è inizialmente chiuso, puoi utilizzare il pannello di controllo indicato qui per aprirlo.

Il punto di rigenerazione del Laser Spartan è spesso una delle aree più ferocemente combattute della struttura di Terreno elevato, specialmente nelle Modalità di gioco tutti contro tutti.

ESTERNI

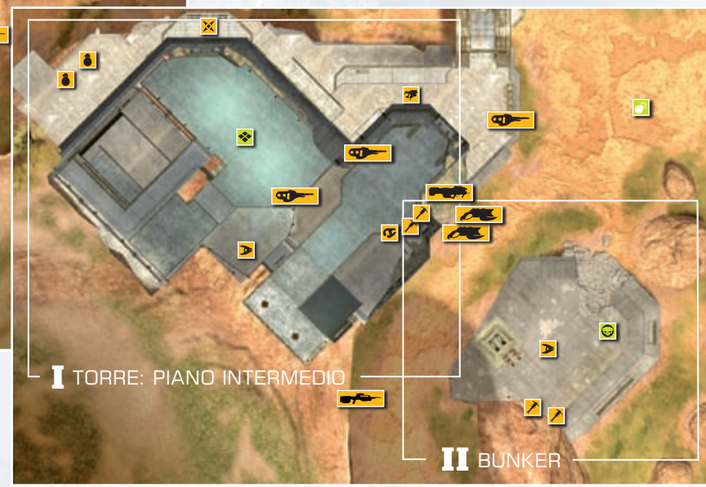
[DATI RAPIDI]

Varianti consigliate	Massacro, Una bandiera, L'unica bomba, Scorta, Nascondino, Territori
Numero consigliato di giocatori	4-12
Oggetti d'interesse	Laser Spartan, Fucile di precisione, Lanciarazzi, Torretta con mitragliatrice, Ghost

[OGGETTI PREDEFINITI E STIME DI RIGENERAZIONE]

Armi	lento ➡ veloce
Carabina	
Doppietta	
Fucile a spuntoni	
Fucile Brute	
Fucile da battaglia	
Fucile di precisione	
Lanciarazzi	
Laser Spartan	
Mazzuolatore	
Mitragliatore	
Pistola ad aghi	
Pistola al plasma	

Torrette portatili	lento ➡ veloce
Torretta con mitragliatrice	
Equipaggiamento	**lento ➡ veloce**
Invisibilità attiva	
Prosciugatore energetico	
Scudo a bolla	
Sollevatore gravitazionale	
Sovrascudo	
Granate	**lento ➡ veloce**
Granata a frammentazione	
Granata a spuntoni	
Veicoli	**lento ➡ veloce**
Ghost	
Mongoose	



TERRENO ELEVATO

Spiaggia

L'area della base possiede tre ingressi di rilievo: il cancello principale (che all'inizio potrebbe essere serrato), il bunker a sinistra (tramite il foro nella parete e la botola superiore) e la sezione di parete distrutta a sinistra.

Il tubo fornisce un percorso diretto alla base, ma è anche l'accesso più semplice da difendere per una squadra nemica.

Se ti diverte perseguitare i giocatori appena rigenerati, la spiaggia è un gradevole terreno di caccia. Ciò nonostante, ricordati che questo vale anche per i tuoi avversari.

Fai attenzione ai cecchini nell'area della spiaggia e specialmente a quelli in prossimità del bordo dell'acqua e sulla sporgenza rocciosa sopraelevata.

Il Ghost è uno strumento piuttosto efficace per mettere a tacere i cecchini (ovviamente, lo è meno se l'avversario è appostato sulla sporgenza rocciosa).

uccisioni lanciando delle granate in cima. Detto ciò, ricordati che questa tattica è indicata solamente per le partite tutti contro tutti: l'uso indiscriminato degli esplosivi non è apprezzato nelle partite a squadre.

Per aprire la botola sopra il bunker, dovrai sparargli o colpirla con una granata. Tuttavia, se il tuo obiettivo è un'incursione silenziosa durante una partita a squadre, esiste un modo meno "rumoroso": non dovrai far altro che piazzare uno Scudo a bolla in cima alla botola.

Nelle partite Territori, potrai prevenire l'utilizzo della botola d'accesso al bunker da parte dei tuoi nemici piazzando un Sollevatore gravitazionale sotto l'apertura e guadagnando qualche secondo prezioso. Nel caso fossi tu a dovertela vedere con questa trovata, puoi tentare di distruggerlo dall'alto, ma fai attenzione: i giocatori intelligenti lanceranno una Granata a spuntoni sul terreno per darti il benvenuto...

0 1

0 2

0 3

Attaccando la base nelle partite a obiettivo, potrai avvantaggiarti del Ghost per fornire una scorta armata alle truppe d'assalto Mongoose. Tuttavia, sia i piloti del Ghost che quelli dei Mongoose dovranno fare molta attenzione mentre scorrazzano in quest'area: è piuttosto semplice piazzare delle Granate a spuntoni su entrambi i veicoli.

Se stai difendendo la base, considera la possibilità di inviare un Ghost per polverizzare i veicoli nemici e per seminare il terrore nell'area di rigenerazione, stroncando così qualsiasi tentativo di pianificare un attacco.

Quando sei tu ad attaccare la base, impossessarti del Sollevatore gravitazionale e usarlo per raggiungere il punto di rigenerazione del Laser Spartan o i comandi del cancello è importante, ma lo è ancora di più coordinarti con i tuoi compagni di squadra prima di muoverti. Le forze avversarie tenteranno di distruggere il congegno immediatamente.

Se senti dei rumori di guerriglia in prossimità del punto di rigenerazione del Laser Spartan, è a volte possibile mandare a segno delle semplici

Con un po' di pratica, è possibile scalare alcuni degli alberi sulla collina, camminare fino alla punta di un ramo e abbassarsi per nascondersi tra il fogliame. Ce ne sono due particolarmente adeguati per questa operazione. Il primo è l'albero opposto al cancello. La copertura fornita è ragionevole, nonostante il fattore sorpresa vada subito perso nel momento stesso in cui il tuo avversario viene a conoscenza della tua posizione. Tuttavia, l'albero più interessante è quello più vicino al punto di rigenerazione del Sollevatore gravitazionale. Correndo verso la fine del ramo che si distende in direzione dell'oceano (Fig. 1), solo i giocatori con lo sguardo di un'aquila, molta fortuna o una prescienza fuori dal comune saranno in grado di individuarti. Sfortunatamente, lo schermo di foglie riduce immensamente anche la tua visuale. Detto ciò, un cecchino dotato non potrà che apprezzare le brecce nel fogliame che danno sull'entrata della grotta, sul punto di rigenerazione del Lanciarazzi e, in minor misura, sul Laser Spartan.

Nelle partite Assalto la squadra che attaccherà la base potrà avvantaggiarsi facendo una breve sosta per raccogliere lo Scudo a bolla e piazzarlo sopra il punto d'armamento per proteggere il giocatore con la bomba...

Base

Puoi saltare dal muro incrinato per raggiungere il punto di rigenerazione della bandiera della base (Fig. 2). Da quella posizione avrai una visione eccellente dell'entrata della stanza del tubo, del cancello principale e, naturalmente, della bandiera sottostante.

Anche la punta del lanciamissili sul retro della base è un'ottima posizione per i cecchini e fornisce una visuale pulita del cancello principale.

La torretta in cima al cancello consente alla squadra in difesa di devastare i veicoli in arrivo, sorvegliare il punto di rigenerazione del Lanciarazzi e incoraggiare la squadra avversaria a concentrare i suoi attacchi attraverso le due grotte, costringendola a rallentare. Detto ciò, l'operatore torretta può essere eliminato facilmente da un cecchino. La priorità della squadra attaccante è di sbarazzarsi di questa seccatura per sfruttare la torretta contro gli occupanti della base.

Se stai difendendo un obiettivo, il Prosciugatore energetico è un modo efficace di infrangere gli assalti organizzati o prevenire che i tuoi avversari riescano a fuggire con la bandiera sfrecciando con un veicolo attraverso il cancello principale. Usalo sapientemente!

C'è una piccola sporgenza nascosta appena oltre il muro in prossimità del punto di rigenerazione del Laser Spartan. È sia un'ottima via di fuga per ritirarsi quando la situazione si fa pericolosa (gli avversari meno esperti potrebbero pensare che sei atterrato al livello inferiore) sia una fantastica posizione per lanciare degli attacchi a sorpresa.

Considerato che in alcune Modalità di gioco ogni istante per la corsa al dominio del Laser Spartan è prezioso, ricordati che i soldati della base possono raggiungere il punto di rigenerazione dell'arma balzando dalla piattaforma di metallo sopra il cancello principale.

Nella stanza del condotto d'uscita, ci sono due supporti di metallo fini che sporgono dalla parete in fondo. È possibile saltarci sopra e utilizzarli per tendere degli agguati. Quello dietro e sopra al condotto è particolarmente indicato per le partite tutti contro tutti (Fig. 3): le persone che accederanno alla stanza avranno grosse difficoltà a individuarti, mentre quelle che emergeranno dal condotto saranno completamente all'oscuro della tua presenza. L'altro supporto invece ti consente di sparare (o lanciare granate) ai nemici mentre si incamminano lungo il tubo, trasformandosi in una posizione perfetta per difendere la base nelle partite a obiettivo.

Nella stessa stanza, dietro il condotto esiste un altro nascondiglio. A volte è possibile utilizzarlo per sfuggire agli inseguitori, guadagnando dei secondi preziosi per far ricaricare lo scudo o per assalirli di nascosto quando ti sfrecciano di fianco.

Ricordati che, una volta dentro il tubo, i giocatori saranno costretti a camminare abbassati, risultando di conseguenza invisibili ai radar.

I Fucili Brute reperibili nella base sono estremamente efficaci contro il Mongoose e si rivelano vitali nelle partite CLB. Nel peggiore dei casi, un attacco furioso e mirato indebolirà (e potenzialmente disarcionerà) sia il pilota che il passeggero, ostacolando la fuga con la tua bandiera alla squadra avversaria.

FONDAMENTALI
CAMPAGNA
EXTRA
MULTIPLAYER
MODALITÀ CO-OP
NOZIONI MULTIPLAYER
MODALITÀ DI GIOCO
TATTICHE MULTIPLAYER
MAPPE MULTIPLAYER
FUCINA

ALTRE PAGINE D'ESEMPIO DISPONBILI SU WWW.PIGGYBACKINTERACTIVE.COM