

Commandes d'action



○ Activer/Désactiver une torche

Y Changer d'arme

X Ramasser/Échanger/Recharger une arme
Exécuter une action

○ Changer de grenade

B Attaque au corps à corps

A Sauter

Se déplacer

Tourner/Viser

S'accroupir

Tirer

Charger une arme

Lancer une grenade

Zoom de la lunette

Menu Pause

Retour

Stick analogique gauche, bouton multidirectionnel

Stick analogique droit

Appuyer sur le bouton analogique gauche

Gâchette droite

Maintenir la gâchette droite enfoncée, puis relâcher pour tirer

Gâchette gauche

Appuyer sur le bouton analogique droit

Touche START

Touche BACK

BUNGIE



Guide de stratégie disponible
primagames.com®

Microsoft

XBOX

EXCLUSIF
XBOX



HALO
COMBAT EVOLVED

Informations sur la sécurité

À propos des crises d'épilepsie liées à la photosensibilité

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certaines images, notamment aux lueurs ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie liée à la photosensibilité, même chez des personnes sans antécédent épileptique.

Les symptômes de ces crises peuvent varier : ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute sur le sol ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin, si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus : les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes.

Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie liée à la photosensibilité, il est préférable de s'asseoir à un emplacement éloigné de l'écran du téléviseur, d'utiliser un écran de petite taille, de jouer dans une pièce bien éclairée et d'éviter de jouer en cas d'envie de dormir ou de fatigue.

Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

Autres informations importantes sur la santé et la sécurité Le manuel d'instructions Xbox contient des informations importantes en matière de santé et de sécurité qui doivent être lues et bien comprises avant d'utiliser ce logiciel.

Comment éviter d'endommager votre téléviseur

Vous ne devez pas utiliser certains téléviseurs. En effet, certains d'entre eux, particulièrement ceux à projection frontale ou par transparence, peuvent être endommagés si vous les utilisez pour jouer à certains jeux vidéo, notamment les jeux Xbox. Des images statiques présentées pendant le cours normal du jeu risquent de se fondre avec l'écran, ce qui provoque l'apparition définitive d'une ombre permanente de l'image statique, même lorsque vous ne jouez pas aux jeux vidéo. Un endommagement similaire risque de se produire à partir des images statiques créées lorsque vous interrompez ou mettez en pause un jeu vidéo. Reportez-vous au manuel d'utilisation de votre téléviseur pour déterminer s'il est possible de jouer à des jeux vidéo en toute sécurité sur votre poste. Si vous ne parvenez pas à trouver ces informations, dans le manuel d'utilisation, contactez votre fournisseur ou fabricant pour déterminer si vous pouvez jouer à des jeux vidéo sur votre poste.

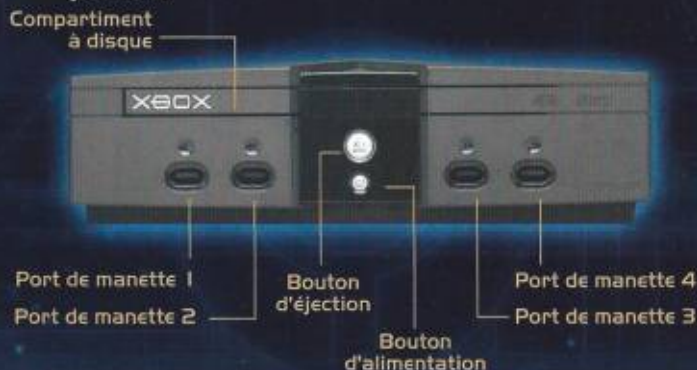
Il est strictement interdit de recopier, désosser, transmettre, présenter en public, louer, facturer à utilisation ou de contourner la protection contre la copie.

Table des matières

Utilisation de la console de jeu vidéo Xbox	2
Utilisation de la manette Xbox	3
L'histoire	4
L'écran principal	6
Chargement et sauvegarde des parties	7
Le Pillar of Autumn et son équipage	8
Les Covenants	10
Combat contre l'ennemi	
Votre armure	12
Votre Viseur tête haute	13
Combat au corps à corps	16
Armes humaines	16
Armes extraterrestres	20
Vous déplacer sur Halo	
Véhicules humains	22
Véhicules extraterrestres	23
Jeu en mode Multijoueur	24
À propos de Bungie	26
Crédits	27
Garantie	28
Support client	29

Utilisation de la console de jeu vidéo Xbox

1. Pour installer votre console Xbox™, suivez les procédures fournies dans son manuel d'instructions.
2. Appuyez sur le bouton d'alimentation : le voyant de mise en marche s'allume.
3. Appuyez sur le bouton d'éjection pour ouvrir le compartiment à disque.
4. Placez le disque Halo dans le compartiment, l'étiquette vers le haut puis fermez le compartiment.
5. Suivez les instructions à l'écran et reportez-vous au présent manuel pour obtenir plus d'informations sur le jeu Halo.



Comment éviter d'endommager les disques ou le lecteur de disques

Comment éviter d'endommager les disques ou le lecteur de disques :

- Insérez uniquement des disques compatibles Xbox dans le lecteur de disques.
- N'utilisez jamais de disques dont la forme est inhabituelle, notamment des disques en forme d'étoile ou de cœur.
- Ne laissez aucun disque dans la console Xbox lorsque vous ne l'utilisez pas pendant une période prolongée.
- Ne déplacez pas la console Xbox alors qu'elle est sous tension et qu'un disque est inséré.
- N'appliquez pas d'étiquettes, d'autocollants ou d'autres objets étrangers sur les disques.

Utilisation de la manette Xbox



1. Insérez la manette Xbox dans un port de manette sur la partie frontale de la console Xbox. Pour un jeu à plusieurs joueurs, insérez des manettes supplémentaires dans les ports de manette disponibles.
2. Insérez des unités d'extension (par exemple, des cartes mémoire Xbox) dans les ports d'extension de manette, le cas échéant.
3. Suivez les instructions à l'écran et reportez-vous au présent manuel pour obtenir plus d'informations sur l'utilisation de la manette Xbox dans le jeu Halo.

Vous devez choisir la langue désirée pour votre jeu à partir de l'interface Xbox. Pour ce faire, reportez-vous à la section Configuration initiale dans le manuel d'utilisation Xbox.

Nous sommes en 2552. La planète Terre existe toujours, mais la surpopulation a contraint un grand nombre de ses anciens habitants à coloniser d'autres mondes. Les voyages supraluminiques sont désormais une réalité et le gouvernement unifié de la Terre, grâce au Commandement spatial des Nations Unies, a tout mis en œuvre pour favoriser la colonisation : des millions d'hommes vivent à présent sur les planètes habitables d'autres systèmes stellaires. Clef de voûte des efforts de colonisation humains, la planète Reach abrite un chantier naval interstellaire où sont construits les vaisseaux coloniaux civils ainsi que les vaisseaux de guerre des forces armées du CSNU. Compte tenu de sa proximité de la Terre, Reach est aussi un centre d'activité scientifique et militaire.

Il y a 32 ans, tout contact avec la lointaine colonie Harvest fut soudainement interrompu. Un groupe d'intervention fut détaché pour enquêter, mais il fut presque intégralement détruit : seul un vaisseau très endommagé parvint à revenir sur Reach. Son équipage raconta qu'un vaisseau extraterrestre apparemment invincible avait écrasé les forces humaines sans la moindre difficulté.

Ainsi se déroula la première rencontre avec un groupe de races extraterrestres, unies par leur fanatisme religieux : Les Covenants. Le haut clergé Covenant ayant jugé l'humanité indigne de leurs dieux, leur caste de guerriers lança une guerre sainte sans merci contre le genre humain.

Après une série de défaites écrasantes et la perte de plusieurs colonies, l'amiral Preston Cole du CSNU établit le protocole qui porte aujourd'hui son nom et interdit à tout vaisseau humain d'attirer, même par inadvertance, les Covenants jusqu'à la Terre. S'ils doivent se replier, les vaisseaux doivent impérativement éviter les vecteurs menant à la Terre - même si cela les oblige à s'enfoncer dans l'espace sans calculs de navigation appropriés. Les vaisseaux sur le point d'être capturés doivent s'autodétruire.

Sur Reach, un projet militaire secret visant à créer des super soldats cyborgs a pris une importance capitale. Lors des essais de déploiement, les soldats du projet SPARTAN-II ont enregistré des résultats impressionnants contre les Covenants, mais ils sont trop peu nombreux pour pouvoir renverser le cours de la guerre.

Tout récemment, les soldats SPARTAN-II existants ont été rappelés sur Reach pour y être perfectionnés. Leur mission était la suivante : aborder un vaisseau Covenant et localiser leur monde. Mais deux jours avant le début de cette mission, les forces ennemies ont attaqué la planète Reach et anéanti la colonie. Les Covenants sont désormais aux portes de la Terre. Un vaisseau, le Pillar of Autumn, est parvenu à prendre la fuite avec à son bord le dernier SPARTAN-II avant de s'enfoncer dans l'espace intersidéral dans l'espoir d'attirer les Covenants loin de la Terre.



L'écran principal



Après avoir allumé la console de jeu vidéo Xbox et correctement inséré votre disque Halo™, l'écran principal s'affiche. Celui-ci comprend les options décrites ci-dessous.

Campagne

Choisissez cette option pour commencer une nouvelle campagne ou reprendre une campagne existante là où vous l'aviez précédemment interrompue. Un profil de joueur est créé automatiquement si cela n'a pas déjà été fait. Vous devez lui donner un nom. Votre progression dans une partie à joueur unique est sauvegardée dans ce profil. Si vous avez déjà créé un profil de joueur (dans le menu Paramètres), vous pouvez soit utiliser ce profil, soit en créer un nouveau.

Multijoueur

Choisissez **Multijoueur** pour vous mesurer à vos amis ou pour mener la campagne en coopération avec une autre personne. Les parties Multijoueur sont décrites en détail à la page 24.

Paramètres

Le menu Paramètres vous permet de modifier les profils des joueurs, de personnaliser les commandes de jeu et de définir différents types de parties multijoueur personnalisées.

Demos de jeux

Sélectionnez cette option pour en savoir plus sur les autres jeux Xbox.

Chargement et sauvegarde des parties

Au fil de la campagne à joueur unique Halo, le jeu sauvegarde automatiquement votre progression sur le disque dur Xbox à différents points de « sauvegarde automatique » de chaque niveau. Ces sauvegardes automatiques interviennent régulièrement pour vous permettre, lorsque vous mourez, de reprendre le jeu au point de sauvegarde automatique le plus récent. Suivez les instructions ci-dessous pour commencer une nouvelle partie ou charger une partie sauvegardée.

Remarque : lorsque vous sauvegardez un profil sur une carte mémoire Xbox via l'interface Xbox, vous revenez systématiquement au début du niveau atteint au moment où vous avez quitté le jeu. Pour de plus amples informations sur la sauvegarde de parties sur les cartes mémoire Xbox, reportez-vous au manuel d'utilisation Xbox fourni avec votre console de jeu vidéo Xbox.

Pour commencer une nouvelle partie

1. Sélectionnez **Campagne** dans l'écran principal.
2. Donnez un nom à votre nouveau profil à l'aide du clavier virtuel.
3. Sélectionnez **Terminé** pour sauvegarder le profil de la nouvelle campagne sous le nom choisi.
4. Sélectionnez un niveau de difficulté pour votre nouvelle campagne.

Pour charger une partie sauvegardée

1. Sélectionnez **Campagne** dans l'écran principal.
2. Sélectionnez le nom du profil utilisé lors de la sauvegarde de la partie.
3. Sélectionnez l'un des niveaux de jeu terminés. Le dernier niveau atteint est sélectionné par défaut.
4. Choisissez un niveau de difficulté dans l'écran Choisir un niveau de difficulté.

Le Pillar of Autumn et son équipage

Le *Pillar of Autumn* est un vaisseau de classe Halcyon en service depuis des décennies. Résistant malgré son âge, il est aussi l'un des plus petits croiseurs de la flotte humaine : c'est la raison pour laquelle le Haut commandement militaire l'a choisi comme base discrète en vue d'une attaque secrète contre les Covenant. Des soldats cyborgs génétiquement développés et équipés de combinaisons de combat ultrasophistiquées devaient aborder un vaisseau Covenant et localiser leur monde. Mais une attaque surprise des Covenant contre la base militaire humaine de la planète Reach a anéanti tous les soldats SPARTAN-II à l'exception d'un seul. Ce dernier SPARTAN-II, uniquement connu sous son grade d'Adjudant, a été placé dans une chambre de sommeil cryogénique du *Pillar of Autumn* peu avant que le vaisseau ne se lance à travers la galaxie pour tenter d'attirer les Covenant loin de la Terre. L'Adjudant est de loin le meilleur des soldats présents à bord du *Pillar of Autumn*, mais le vaisseau compte également d'excellents militaires humains.



Capitaine Jacob Keyes

Après vingt-six ans de carrière militaire, le Capitaine Keyes inspire le respect. C'est un fin stratège et un meneur d'hommes hors pair. Il a connu son heure de gloire au début de sa carrière au commandement d'une petite unité des forces de sécurité lors d'une embuscade des Covenant contre le vaisseau colonial *Meriwether Lewis*. Il est alors parvenu à tenir l'ennemi à distance suffisamment longtemps pour permettre au vaisseau humain de prendre la fuite. Compte tenu de ses nombreuses décorations et de ses années d'expérience du combat contre les Covenant, il a tout naturellement été choisi pour commander le *Pillar of Autumn* et sa cargaison secrète.



Les Marines

Les soldats des Marines qui composent l'équipage du *Pillar of Autumn* livrent une bataille perdue d'avance contre des Covenant numériquement supérieurs et équipés d'armes plus sophistiquées. Sous le commandement du Capitaine Keyes, ils continuent à mener une lutte acharnée contre les Covenant, même si leur nombre ne cesse de diminuer. Malgré leur appartenance aux forces d'élite, ils n'en restent pas moins de simples humains.

Cortana

Cortana est l'intelligence artificielle (IA) ultrasophistiquée du *Pillar of Autumn*. Pour assurer sa sauvegarde, sa conception permet de la télécharger dans une combinaison de combat à configuration appropriée. Capable de pirater les systèmes informatiques extraterrestres, elle peut également intercepter les communications des Covenant lors des combats. Elle interprète ensuite les données recueillies pour fournir à l'équipage de son vaisseau les points de passage directionnels et les informations pertinentes relatives aux déplacements de troupes et aux stratégies mises en œuvre.



Les Covenants

Les forces Covenants tentent d'anéantir l'humanité depuis plus de trente ans. Compte tenu des succès remportés par les extraterrestres et du faible nombre de soldats Covenants capturés, on ne sait que très peu de choses sur leurs origines, leur société ou leurs motivations. Les communications interceptées et les rapports des combattants indiquent que leur campagne d'extermination est soutenue par leurs autorités religieuses. Vous trouverez ci-dessous de brèves descriptions des races extraterrestres du collectif Covenant, ces informations ayant pour la plupart été recueillies lors de précédents combats.

Les Grunts

Mesurant environ 1,50 mètres et de constitution relativement fragile, les Grunts ont tendance à se déplacer en groupe et à ne jamais s'éloigner de leurs alliés plus puissants. Individuellement, ils sont vulnérables, mais en groupe, ils peuvent avoir raison des Marines imprudents. Leur armure semble abriter un dispositif d'assistance des fonctions vitales. Ils utilisent différents types d'armes comme le pistolet, fusil et grenades à plasma.

Les Jackals

Dotés d'une vue, d'une ouïe et d'un odorat ultradéveloppés, les Jackals sont les éclaireurs et les assassins des forces Covenants. Ils utilisent des pistolets à plasma et sont équipés d'un puissant bouclier énergétique qui compense leur vulnérabilité physique : un Jackal bien positionné peut résister à plusieurs Marines. Sachez cependant qu'ils n'apprécient pas les grenades. Ils mesurent environ 1,75 mètres.

Les Elites

Les Elites se composent de plusieurs catégories, mais tous mesurent environ 2,60 mètres et sont dotés d'une force incroyable. En cas de besoin, ils peuvent recourir à cette force, mais ils sont aussi capables de brillantes tactiques en situation de combat. Outre leur résistance physique naturelle, ils sont équipés d'un bouclier énergétique qui enveloppe entièrement leur corps et se recharge automatiquement. Ils utilisent des pistolets et des fusils à plasma ainsi que des grenades et des Needlers.

Les Hunters

Les Hunters mesurent 3,60 mètres, mais en situation de combat, ils se ramassent sur eux-mêmes pour réduire leur taille à 2,40 mètres. Les Hunters combattent avec un canon intégré à leur armure. Ils portent un énorme bouclier métallique quasiment indestructible composé d'un alliage inconnu qu'ils utilisent parfois comme arme de corps à corps.

Combat contre l'ennemi

Vous incarnez l'Adjudant, dernier représentant d'un projet militaire secret visant à créer une troupe de super soldats génétiquement améliorés. En tant que tel, vous êtes le dernier espoir de l'humanité face aux Covenant, mais vous n'êtes pas en position de force et votre survie est loin d'être assurée.

Votre armure

Au fil des siècles, les soldats humains n'ont cessé de mettre au point des équipements toujours plus performants : votre combinaison de combat MJOLNIR représente ce qui se fait actuellement de mieux en termes de technologie militaire. Dans le cadre du projet SPARTAN-II, vous avez été biologiquement créé et technologiquement perfectionné pour améliorer vos réflexes, votre vue et votre coordination et vous êtes équipé d'une armure MJOLNIR qui vous rend quasiment invincible.



Cette combinaison de combat utilise une interface neurale implantée dans votre cerveau. Les déplacements et les armes de votre armure sont contrôlés à la vitesse de votre pensée. Votre combinaison de combat contient également une couche cristalline qui forme un réseau capable de prendre en charge l'intelligence artificielle d'un vaisseau de guerre pour vous permettre, le cas échéant, de maîtriser les systèmes informatiques extraterrestres. Cette combinaison est composée de plusieurs couches d'alliage résistant et d'un revêtement réfractaire dispersant les impacts des armes énergétiques. Intérieurement, la combinaison régule la température et peut, si nécessaire, changer de densité.

Votre Viseur tête haute

Le Viseur tête haute vous présente l'environnement tel qu'il apparaît à travers l'écran de votre combinaison et l'enrichit d'informations essentielles. La lecture et la compréhension des composants du Viseur tête haute sont un atout indispensable pour le combat.



- | | |
|------------------------------|----------------------------------|
| A Munitions chargées | G Santé |
| B Munitions | H Bouclier |
| C Grenades | I Direction de tirs |
| D Réticule de visée | J Détecteur de mouvements |
| E Point de navigation | K Allié (jaune) |
| F Torche | L Ennemi (rouge) |

A B C Indicateur d'armement

L'Indicateur d'armement situé en haut à gauche de votre Viseur tête haute affiche des informations sur l'arme que vous utilisez. Pour les armes balistiques, il indique le nombre de chargeurs restants ainsi que le nombre de cartouches que contient le chargeur actuel ou le magasin. Il indique également le nombre de grenades en votre possession.



Lorsque vous utilisez des armes ennemies comme le fusil ou le pistolet à plasma des Covenantes, l'Indicateur d'armement change pour indiquer le pourcentage d'énergie disponible.

D Réticule de visée

Ce réticule correspond au dispositif de visée de l'arme sélectionnée. Son apparence change en fonction du type d'arme sélectionné. Le réticule devient rouge lorsqu'un ennemi est à portée et visé.

E Points de navigation

Le triangle rouge apparaissant sur le Viseur tête haute correspond à un point de navigation. Il indique la direction que vous devez prendre pour rejoindre le point de navigation suivant. Ces points sont des outils de navigation très utiles pour retrouver votre équipage à des emplacements prédéfinis ou pour vous aider à reconnaître les zones d'intérêt.

F Indicateur de torche

L'Indicateur de torche apparaît sur le Viseur tête haute lorsque vous appuyez sur la touche blanche pour activer la torche intégrée à votre combinaison de combat. Il indique l'énergie disponible pour alimenter la torche. Faites bon usage de cette torche car elle épuise rapidement votre combinaison de combat.

G H Indicateurs de santé/de bouclier

L'Indicateur de santé se trouve près du symbole en forme de croix bleue. Cet indicateur est toujours disponible mais d'autres indicateurs apparaissent également sur le Viseur tête haute lorsque vous pilotez le Warthog et qu'un tireur ou un passager se trouve à bord (voir ci-dessous). Le taux de remplissage de la barre et la couleur utilisée représentent votre santé : rouge lorsqu'elle est mauvaise, jaune lorsqu'elle est bonne et bleue lorsqu'elle est excellente. La santé ne se rétablit pas automatiquement au fil du temps, mais vous pouvez parfois trouver des bonus au moment opportun.



L'Indicateur de bouclier se trouve près du symbole en forme de bouclier. En l'absence de dégâts, votre bouclier se recharge automatiquement. Ce rechargement s'interrompt une fois la puissance maximale atteinte. Lorsque le niveau de puissance de vos boucliers atteint un seuil critique, la barre de remplissage devient rouge jusqu'à ce qu'ils soient rechargés au maximum.

I Indicateur de direction de tirs

En situation de combat, les flèches rouges apparaissant sur le Viseur tête haute indiquent la provenance des tirs ennemis.

J Détecteur de mouvements

Le Détecteur de mouvements situé en bas à gauche de votre Viseur tête haute est comparable à un radar satellite car il affiche les personnages et les véhicules en mouvement par rapport à votre position. Lorsqu'une unité ou un véhicule démarre, puis s'immobilise, le point qui le représente grossit, puis disparaît.

Zoom de la lunette

Pour les armes munies d'une lunette de visée, vous pouvez changer le niveau de grossissement du zoom afin d'agrandir les objets. Pour faire défiler les niveaux de grossissement, appuyez sur le **stick analogique droit**. Continuez à appuyer sur le stick analogique jusqu'à ce que vous reveniez en mode d'affichage normal.



Combat au corps à corps

Pour ce type de combat, vous utilisez votre arme sans faire feu pour combattre vos ennemis au corps à corps. Cette fonction peut vous être utile lorsque l'ennemi est tout proche ou lorsque vous êtes à court de munitions et que vous refusez de vous soumettre ! L'efficacité du mode Corps à corps varie d'une arme à l'autre, alors n'hésitez pas à faire quelques essais pour trouver l'arme la mieux adaptée à la situation. Pour combattre au corps à corps, appuyez sur la touche **B**.

Armes humaines

Votre arsenal fait de vous un redoutable combattant. Vous trouverez ci-dessous une brève description des armes disponibles que vous devez connaître. Sachant que vous ne pouvez pas utiliser plus de deux armes à la fois (en dehors des grenades), vous devez apprendre à bien choisir vos armes en fonction de la situation dans laquelle vous vous trouvez.

Grenade M9 HE-DP

La grenade explosive M9 à double fonction est une arme à fragmentation. Utilisez-la pour détruire des véhicules ou les mettre hors service (sauf les chars). Elle peut être lancée, roulée ou projetée avec effet de rebond ou de ricochet pour accéder à des endroits que les armes à tir direct ne peuvent pas atteindre. Augmentez l'angle du lancer pour la projeter plus loin ou franchir des obstacles. Attention à ne pas la lancer trop près de l'endroit où vous vous trouvez.



Pistolet M6D

Ce pistolet est réarmé par le recul de la culasse et approvisionné par un chargeur. Il est muni d'une lunette à double grossissement (appuyez sur le **stick analogique droit**). Il tire des balles hautement explosives semi-perforantes de 12,7 mm et peut être utilisé en mode semi-automatique ou automatique (pour utiliser le mode automatique, appuyez longuement sur la gâchette droite).

La visée est très importante. Le seul tir qui garantisse une incapacité immédiate et totale de la cible consiste à viser la tête, au-dessus d'une ligne horizontale passant par l'oreille et sous la voûte crânienne de l'extraterrestre.



Fusil d'assaut MA5B

Ce fusil à alimentation au gaz est approvisionné par un chargeur. Il tire des balles perforantes de 7,62 mm. La cadence de tir dépend de la capacité du soldat à viser, tirer et changer de chargeurs. Les rafales brèves et contrôlées offrent une plus grande précision que les longues rafales.

L'ordinateur intégré au MA5B affiche les cartouches disponibles dans le chargeur et la direction relative de l'étoile géante gazeuse appelée Threshold qui vous servira de point de référence. Cette fonction est particulièrement utile pour vous orienter dans les zones où il est facile de tourner en rond et de perdre votre sens de l'orientation.





Fusil à pompe M90

Ce fusil à pompe tire des cartouches de calibre 8 magnum. Cette arme est très efficace contre les cibles situées à courte portée et peut être utilisée pour attaquer simultanément plusieurs cibles à moyenne et longue portée.



Fusil de sniper SP AM

Ce fusil à alimentation au gaz est approvisionné par un chargeur. Il est muni d'une lunette avec deux niveaux de grossissement (appuyez une fois sur le stick analogique droit pour le mode 2x, réappuyez pour le mode 10x et appuyez une dernière fois pour désactiver). Il tire des cartouches de 14,5 mm perforantes à ailettes stabilisatrices.

AVERTISSEMENT : la cartouche APFSDS 14.5x114 mm est un projectile anti-matériel. Elle peut facilement traverser les armures de plusieurs soldats, aussi vérifiez ce qui se trouve derrière votre cible avant de tirer.



Lance-roquettes M19 SSM

Le M19 SSM est un lance-roquettes qui se porte à l'épaule. Il est doté de deux composants principaux, le dispositif de lancement et le chargeur. Le magasin (la partie amovible) contient deux roquettes hautement explosives à charge creuse de 102 mm. Il est conçu pour être facilement et rapidement détaché du dispositif de lancement. Le dispositif de lancement contient les systèmes de visée et de contrôle de tir.



Canon antiaérien léger M41

Le canon antiaérien léger M41 du Warthog est une arme à triple tube, à alimentation électrique et approvisionnée en munitions par un tambour. Il tire 450 à 550 cartouches perforantes de 12,7 x 99 mm par minute. La tourelle peut effectuer une rotation de 100 degrés à la seconde tandis que le canon peut pivoter verticalement de 60 degrés à la seconde. Lors des rafales prolongées, le recul est monstrueux et mais la précision à longue portée en est affectée.

Armes extraterrestres

Vous devez aussi connaître les armes utilisées par les Covenant car vous pouvez vous emparer de celles trouvées par terre simplement en marchant dessus. Les Covenantants semblent plus vulnérables à ces armes, alors utilisez-les le plus souvent possible.



Pistolet à plasma

Puissance utile du noyau : 100-150 Kv @ 2-3 dA

Puissance utile en surcharge : 1,5 Mv @ 2-3 dA

Ce pistolet est une arme à énergie dirigée semi-automatique. Si vous appuyez longuement sur la gâchette droite, l'arme peut atteindre la surcharge : lorsque la gâchette droite est relâchée, le coup part. Après le tir d'un faisceau surchargé, l'arme, à court d'énergie, s'arrête momentanément de fonctionner. L'utilisation de la fonction de surcharge épuise rapidement le noyau énergétique. À l'heure actuelle, nous ne savons pas remplacer ou recharger un noyau énergétique.

Remarque : la source d'énergie de cette arme s'épuise à l'usage. Il est donc conseillé de changer de pistolet à plasma le plus souvent possible.



Fusil à plasma

Puissance utile du noyau : 100-150 Kv @ 2-3 dA

Cadence de tir : 420 à 600 coups/minute

Ce fusil est une arme à énergie dirigée. Il peut être utilisé en mode coup par coup ou en rafale (pour utiliser le mode en rafale, appuyez longuement sur la gâchette droite). Les longues rafales font surchauffer l'arme, ce qui épuise son noyau énergétique. À l'heure actuelle, nous ne savons pas remplacer ou recharger un noyau énergétique.

Remarque : la source d'énergie de cette arme s'épuise à l'usage. Il est donc conseillé de changer de fusil à plasma le plus souvent possible.

Needler

Il n'y a pas grand-chose à dire sur cette arme si ce n'est qu'elle est approvisionnée par un chargeur et qu'elle peut être utilisée en rafale. Ses projectiles pénètrent les cibles les moins résistantes quel que soit l'angle de l'impact. En revanche, ils ricochent sur les surfaces résistantes lorsque l'angle de tir est oblique et sont systématiquement déviés par les champs énergétiques, les seules exceptions à cette règle étant les boucliers générés par la combinaison de combat MJOLNIR et par les armures de combat des Élités. La composition et la signature énergétique de ces projectiles sont inconnues. Nous ignorons également de quelle manière les projectiles se dirigent vers leur cible.



Canon fixe (Shade)

Bien que le Shade ressemble à une arme anti-véhicules légère, les Covenantants l'utilisent presque exclusivement contre l'infanterie. L'opérateur est assis juste derrière le canon et une cabine de contrôle blindée, mais la protection des flancs et de l'arrière du canon dépend entièrement de l'appui d'infanterie.



Grenade à plasma

Cette arme ressemble à notre grenade à main dans la mesure où il s'agit d'une arme à lancer contre les personnels et les véhicules. Elle comporte un mécanisme interne qui lui permet de distinguer ses cibles de l'environnement. Par exemple, elle peut adhérer à un soldat ou un véhicule, mais pas à un arbre ou un mur. Elle est dotée d'une amorce de trois secondes qui ne s'active qu'une fois collée à la cible ; dans le cas contraire, elle n'explose pas.



Vous déplacer sur Halo

Halo est vaste et pour parcourir ces immensités le plus rapidement possible, les véhicules sont indispensables. N'hésitez donc pas à vous emparer des véhicules des Covenants. La force que vous confère votre armure MJOLNIR vous permet de redresser les véhicules retournés en vous plaçant près d'eux et en appuyant sur la touche X.

Véhicules humains

Les humains ont emporté les véhicules suivants à bord du *Pillar of Autumn* :

M12 LRV

Équipage : 1+1 (plus 1 homme à l'arrière)

Poids : 3,25 tonnes

Armement : mitrailleuse à triple tube de 12,7 mm

Le véhicule de reconnaissance léger M12, ou Warthog, correspond au véhicule standard des forces armées du gouvernement unifié de la Terre. Il est

rapide et maniable, mais a tendance à se retourner dans les virages serrés. Une mitrailleuse à triple canon est montée à l'arrière du véhicule. Les passagers armés améliorent considérablement la capacité anti-infanterie de l'unité.

M808B Scorpion MBT

Équipage : 2 (ou 1 cyborg)

Poids : 66 tonnes

Canon principal : 90mm GV (Grande vitesse)

Canon secondaire/coaxial : AP-T 7,62 mm (projectiles perforants et traçants)

Le char Scorpion est avant tout une plateforme d'armement anti-véhicules, mais il

est aussi très efficace contre l'infanterie. Son blindage en céramique et titane le rend quasiment invulnérable face aux tirs des armes légères, mais son important angle mort, à savoir la zone où les tirs des armes du char ne peuvent pas atteindre leur cible, en fait une cible facile pour l'infanterie antichar ennemie. Les nacelles du Scorpion peuvent accueillir quatre soldats (tireurs). Combattre à bord d'un char présente toujours des risques, aussi est-il préférable de bien peser le pour et le contre avant de l'utiliser.

Véhicules extraterrestres

Les véhicules standard des Covenants sont les suivants :

Ghost

Équipage : 1

Poids : 3,25 tonnes

Armement : deux canons à plasma (100-250 kW)

Le Ghost est le véhicule standard utilisé par les Covenants pour la reconnaissance et les attaques éclairs. Il est équipé de deux exemplaires de l'arme actuellement considérée comme standard sur les véhicules légers : une arme à énergie dirigée capable de projeter un faisceau de plasma surchauffé de 100 à 250 kW. Le véhicule est rapide et maniable, mais le pilote est virtuellement sans protection.

Banshee

Équipage : 1

Poids : 2,25 tonnes

Armement : deux canons à plasma (100-250 kW)

Armes secondaires : deux canons à barreau de combustible

Le Banshee est le véhicule aérien d'assaut air-sol standard des Covenants. Très rapide et extrêmement manœuvrable, il est également capable de voler en mode stationnaire. Il est équipé de deux nacelles d'armement montées de chaque côté du fuselage. Ces deux nacelles contiennent un canon à plasma léger et un canon à combustible. Les tirs des armes légères peuvent désorienter ou neutraliser le pilote, mais seules les armes lourdes sont capables d'infliger des dégâts à cet appareil ou de le détruire.

Jeu en mode Multijoueur



En mode Multijoueur, Halo vous propose différents types de parties plus passionnantes les uns que les autres. Cependant, quelques fonctions diffèrent du mode de campagne principal de Halo, comme la profusion de munitions et la présence de bonus dans de nombreux environnements. Lisez les descriptions ci-dessous pour choisir un type de partie, puis suivez les instructions de configuration.



Démarrage rapide

Cette option détecte automatiquement le nombre de joueurs connectés à une console de jeu vidéo Xbox et génère la liste des cartes et des paramètres de jeu personnalisés adaptés à votre niveau d'expérience.

Pour lancer une partie en mode Démarrage rapide

1. Sélectionnez **Multijoueur** dans l'écran principal.
2. Sélectionnez **Démarrage rapide**.
3. Pour rejoindre la partie, chaque joueur doit appuyer sur **START** ou sur **A**. Chaque joueur peut, s'il le désire, sélectionner un profil personnalisé.
4. Appuyez sur **START** ou sur **A** pour commencer.

Jeu en coopération

Cette option permet à deux joueurs connectés à une même console de jeu vidéo Xbox de mener côte à côte une campagne à joueur unique complète.

Pour lancer une partie en mode Coopération

1. Sélectionnez **Multijoueur** dans l'écran principal.
2. Sélectionnez **Jeu en coopération** dans l'écran Multijoueur.
3. Pour rejoindre la partie, chaque joueur doit appuyer sur **START** ou sur **A**. Chaque joueur doit sélectionner un profil personnalisé.
4. Sélectionnez le niveau de difficulté de la campagne.
5. Appuyez sur **START** ou sur **A** pour commencer.

Écran divisé

Cette option permet à un maximum de quatre joueurs de jouer en mode Écran divisé sur une même console de jeu vidéo Xbox. Vous choisissez ici vos propres cartes et paramètres de jeu.

Pour lancer une partie en mode Écran divisé

1. Sélectionnez **Multijoueur** dans l'écran principal.
2. Sélectionnez **Écran divisé** dans l'écran Multijoueur.
3. Pour rejoindre la partie, chaque joueur doit appuyer sur **START** ou sur **A**. Les joueurs peuvent, s'ils le désirent, sélectionner un profil personnalisé.
4. Sélectionnez la carte de votre choix.
5. Sélectionnez un type de partie.
6. Appuyez sur **START** ou sur **A** pour rejoindre la partie.

Jeu multiconsole

Vous pouvez relier deux consoles Xbox via un câble de liaison console Xbox ou jusqu'à quatre consoles Xbox via un concentrateur Ethernet et des câbles Ethernet standard.

Pour lancer une partie en mode Jeu multiconsole

1. Reliez deux consoles de jeu vidéo Xbox l'une à l'autre via des câbles de liaison console Xbox ou jusqu'à quatre consoles Xbox via des câbles Ethernet pour les brancher sur un réseau IOBase-T. Pour de plus amples informations, reportez-vous au manuel d'utilisation de la console Xbox.
2. Sélectionnez **Multijoueur** dans l'écran principal.
3. Sélectionnez **Jeu multiconsole** dans l'écran Multijoueur.
4. Chaque joueur doit appuyer sur **START** ou sur **A** pour sélectionner un profil, puis rejoindre la partie. Halo tente alors de trouver une partie disponible sur le réseau auquel vous êtes connecté.
5. En l'absence de partie disponible, vous pouvez lancer votre propre partie en appuyant sur **X** ou **A**.
6. Sélectionnez la carte de votre choix.
7. Sélectionnez un type de partie.
8. Appuyez sur **A** pour commencer.

Types de parties multijoueur

Les informations ci-dessous décrivent brièvement les parties multijoueur disponibles. Pour de plus amples informations sur les types de parties et les options, consultez les écrans de configuration des parties multijoueur.

Voler le drapeau

Dans Voler le drapeau, le but du jeu consiste à vous emparer du drapeau de l'ennemi et à le rapporter à votre base. Cependant, un certain nombre d'options permettent de changer les règles du jeu de façon imprévisible.

Roi de la colline

Dans Roi de la colline, le but du jeu consiste à prendre le contrôle d'emplacements stratégiques de la carte. Le premier joueur qui parvient à occuper la zone cible pendant la durée prédéfinie remporte la partie.

Assassin

Dans Assassin, les joueurs s'affrontent par équipe ou chacun pour soi. Le premier joueur ou la première équipe à avoir éliminé un certain nombre d'ennemis l'emporte.

Crâne

Dans Crâne, le but du jeu consiste à trouver et conserver le crâne aussi longtemps que possible. Les règles de base peuvent ici aussi être modifiées pour vous permettre d'essayer toutes sortes de combinaisons de jeu.

Course

Soyez le premier joueur ou la première équipe à « marquer » tous les points objectifs qui apparaissent au cours de la partie pour gagner la course.

À propos de Bungie

Lors de sa fondation en 1991, Bungie avait deux objectifs : développer des jeux alliant une remarquable technologie, des graphismes soignés et des scénarios intelligents, puis en vendre suffisamment pour atteindre notre véritable objectif, la domination totale du monde.

Au cours de ces dix dernières années, nous n'avons cessé de nous perfectionner et avons, au passage, développé des jeux tels que la trilogie Marathon et la série Myth, considérés comme des classiques par les critiques et joueurs du monde entier. Nos principaux atouts ont été notre motivation de travail et notre volonté de ne jamais prendre les choses trop au sérieux.

Sans nous vanter, nous n'en serions pas là aujourd'hui sans le soutien de nos fans, passionnés, intelligents et toujours plus nombreux. Mais pourquoi Bungie suscite-t-il une telle dévotion ? Cela nous échappe un peu, mais si le cœur vous en dit, nous vous invitons humblement à visiter notre site Web, www.bungie.com. Vous en saurez plus sur nos jeux ainsi que sur leurs créateurs et leur philosophie. Plus qu'un nom, Bungie est pour nous un mode de vie. Nous espérons que vous nous rejoindrez. Prochaine étape : la domination du monde !

Frères et sœurs : le moment est proche. L'union fait la force. Unissons-nous et la planète nous appartiendra : www.seventhcolumn.org

Crédits

Responsable du projet Jason Jones	Rédaction supplémentaire Brannon Boren Matt Soell Eric Trautmann	Responsable audio et musique originale Martin O'Donnell	Autres voix L'équipe de Bungie
Responsable de la production Hamilton Chu	Responsable du mode multijoueur Michael Evans	Musique supplémentaire Michael Salvatori	Dégâts et mouvements Matt Soell
Producteur Rick Ryan	Programmeurs du mode multijoueur Adrian Perez Stefan Sinclair	Conception des effets sonores Jay Weinland avec: Adam Tewes	Insoumis Pete Demoreuille Tom Gioconda Joshua Grass Justin Hayward Jason Major Juan Ramirez Bob Settles
Programmeurs Chris Butcher Bernie Freidin Charlie Gough Mat Noguchi Matt Segur Guest Starring: Eamon McKenzie Stefan Sinclair Ben Wallace	Responsable de la conception du mode multijoueur Hardy LeBel	Responsable des tests Harold Ryan	Producteur exécutif Alexander Seropian
Directeur artistique des graphismes Marcus Lehto	Infographistes du mode multijoueur Chris Carney David Dunn Peter Marks Derrick Moore Stephen Okasaki	Testeurs principaux Curtis Creamer Ryan Hyland Keith Steury	Responsable produit Steve Fowler
Assistant infographiste principal Steve Abeyta	Responsable IU Max Hoberman	Testeurs Chris Chamberlain Mike Cody Chuck Cooper Erik Davis John Frey Rick Lockyear Paul Paterson Zach Russell Mathew Shimbaku Luke Timmins Jeff Wilson Roger Wolfson	Planificateur produit Jon Kimmich
Infographistes Eric Arroyo Chris Barrett Mark Bernal David Dunn Chris Hughes Chris Lee Robert McLees Stephen Okasaki Paul Russel Shi Kai Wang Michael Wu with: Brian Schultz	Concepteur IU David Candland	Voix Keny Boynton Tim Dadabo Mark Dias Steve Downes Todd Leca Mike Madcoy Andy Mckalige Tawnya Pettiford-Waites Pete Stacker Jeff Steitzer Jen Taylor Chris Wicklund	Localisation (Irlande) Michel Buch-Andersen Michael Ivory Jonathan Young Enda Kelly Paul Peacock Lorraine Quain Waheed Abas Khan Jason Shirley Ian Walsh Brendan McGarry
Programmeur IU Stefan Sinclair	Directeur des scènes cinématiques Joseph Staten		Localisation (USA) Ji Hong Lief Thompson
Infographistes des scènes cinématiques Steve Abeyta Paul Clift Adam Crockett Lorraine McLees Stephen Okasaki avec : Craig Mullins Lee Wilson			Manuel Halo Rédacteur : Keith Cirillo Editeur : Tom Brush Graphismes papier : Karin Jaques

Remerciements à :

A tout le monde - Julie Zuccotti, Ed Fries, Matt Gradwohl, Michael Sartin, Mark Thomas, Stuart Moulder, Jonathan Sposato, Peter Parsons, Chris Cocks, Vic Bonilla, Miguel Chavez, Claude Errera, Brian Morden, Hamilton, Sandy et Chibi; Marcus - Lynn et les enfants, je reviens ! M. Soell - Aux hippopotames du monde entier Shiek - Ba Ma Guh, Laurel G.; Marty - Le dernier craquement de Marcie II; Adrian - stage 3, 314 Spahr, 2DX; Tyson - Le gang ruel et RHL; Butcher - Le bar Neen; Adam - April, ShaneD, GregO; Chris L. - minivan + redbriefedBB; Hardy - Ma famille et tous mes amis; Tom - Les types de NoVA; Bernie - III M + Sha aushiznite; David C. - Marcy et tous les enfants; Met - Plus de gros yeux; Michael - Erika Hall; Paul B. - Laura Drevecky; M. Cody - Betsy & Monkey; Stefan - Dieu, 48th/VanDorn KPC; Joseph - Susan Lusty (et alors ?); Outsiders - thx 4M/PIA!; Carney - ma9; ce a commence...; Jay - HDT ça roule !; Erik - Christine et Fatboy Slim; M. Wu - Liz et Lela; Paul R. - Keely, Papa et Maman; Chucky - Weedmoneys free AK I; Steve A. - Swella; Papa et Maman; Luke - Rachel, Papa et Maman; Dave D. - BP, Bean et Paula; Lorraine - pour m'avoir permis de participer; John - ConDev; Alex - Laura Seropian; Matt - farmed; Rick - Sandy, Nathan et Celina; Zach - tout d'abord Papa et Maman; Eric A. - l'amour et le soutien de Joy; Jeffrey - Kate, MGO, les filles; Chris B. - Jody, Maxwell; Jaime - Meg, Bugs et les BB's; Ryan - les joueurs MP, les fans, Guz; R. McLees - la famille (nouvelle et ancienne).