

VISER

Viser

Le réticule de visée change de forme selon l'arme que vous utilisez, mais dans tous les cas, le principe reste le même : positionnez-le sur votre cible à l'aide du stick droit puis tirez. Le réticule vous indique si la cible que vous visez est ennemie ou alliée selon qu'il apparait en rouge ou en vert.

R

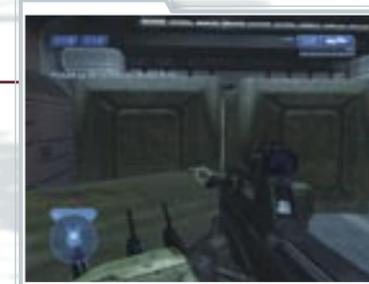
Notez que si vous pointez le réticule sur une cible éloignée, sa couleur reste neutre. Cela signifie que votre système HUD est incapable d'identifier la cible, ce qui ne vous empêche pas de l'atteindre pour autant.



RAMASSER DES

Ramasser des munitions

La collecte de munitions se fait automatiquement, simplement en marchant sur un chargeur ou une arme au sol. Le Major ajoute alors ce qu'il trouve à son stock. La quantité de munitions ramassées est indiquée dans le coin supérieur gauche de l'écran. Chaque arme dispose d'une capacité limitée, mais cette dernière est doublée si vous maniez deux armes identiques simultanément.



MUNITIONS

LE COMBAT RAPPROCHÉ

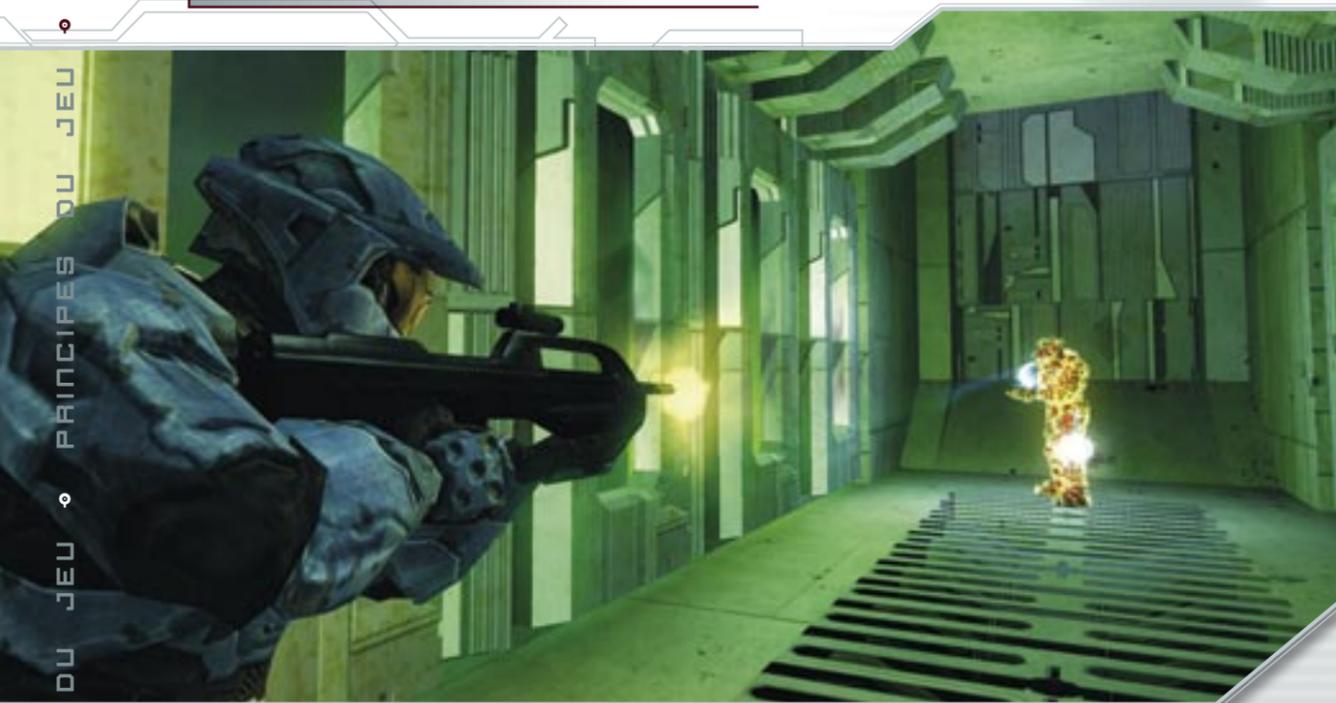
Le combat rapproché

B

Même si vous disposez d'une arme dévastatrice, ne négligez pas pour autant le combat au corps à corps. Lorsque vous appuyez sur la touche **B**, le Major déploie sa force brute en frappant violemment avec la crosse de son arme. Si vous portez deux armes à la fois, le Major jette celle de gauche afin de réaliser son attaque.

Le combat rapproché peut parfois s'avérer salutaire.

Un coup bien placé est ainsi souvent la meilleure des réponses face à un Grogard en fuite ou un Rapace fâcheusement replié derrière son bouclier. S'approcher furtivement d'un groupe de Covenant inattentifs et les attaquer au corps à corps constitue par ailleurs la tactique idéale pour les éliminer rapidement et sans tirer un seul coup de feu.



RAMASSER DES

Ramasser des grenades

Comme pour les munitions, le Major ramasse automatiquement les grenades lorsqu'il passe dessus, dans une limite de quatre par type de grenade. Quand votre stock est plein, pensez à repérer aux alentours l'emplacement de quelques grenades disponibles ; n'hésitez alors pas à lancer celles en votre possession sans retenue, pour ensuite retourner sur vos pas afin de vous réapprovisionner.



GRENADES



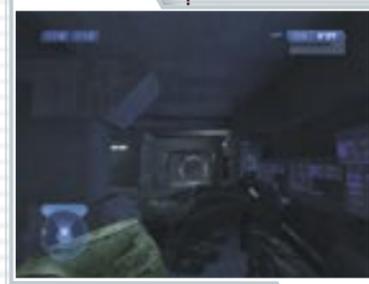
RECHARGER

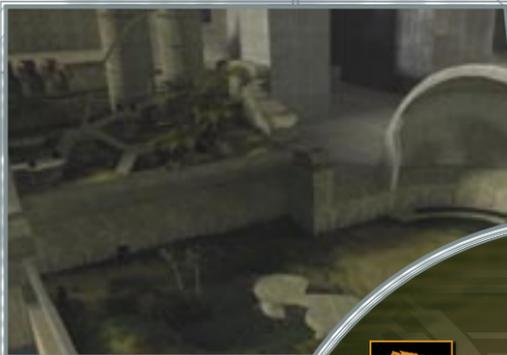
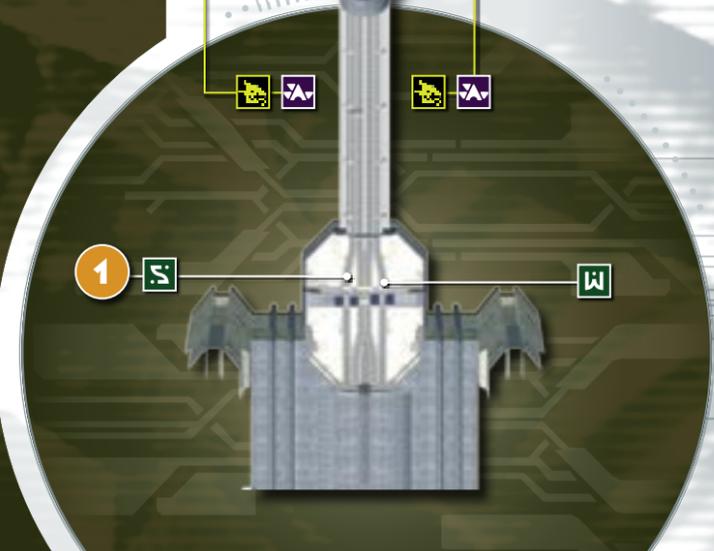
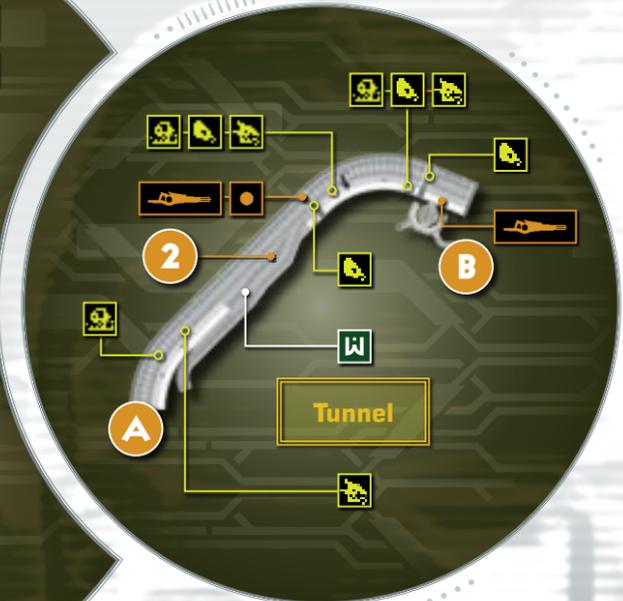
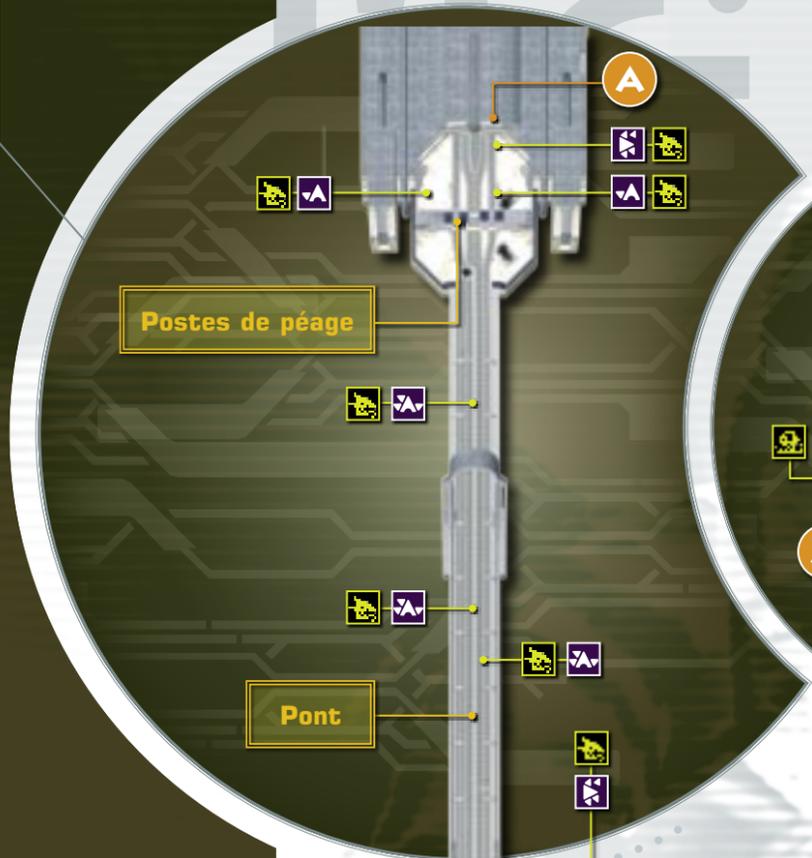
Recharger

Les armes balistiques doivent être rechargées régulièrement. Quand vous essayez de tirer avec un chargeur vide, le Major recharge de lui-même son arme, mais vous pouvez réaliser cette action manuellement en appuyant sur la touche **X** ; si vous maniez deux armes simultanément, elles se rechargeront alors toutes les deux. De manière générale, il est fortement déconseillé de laisser le Major recharger automatiquement son arme au beau milieu d'un combat, cette action le rendant momentanément vulnérable. Si votre chargeur arrive à court de munitions, prenez votre seconde arme ou mettez-vous à couvert le temps de recharger manuellement. N'hésitez pas à recharger fréquemment vos armes, car aucune balle n'est perdue lorsque vous changez de chargeur.

X

Les armes à plasma des Covenant ont une source d'énergie intégrée et n'ont pas besoin d'être rechargées. En contrepartie, leur source d'énergie est épuisable (il faut donc les remplacer régulièrement) et elles ont tendance à surchauffer rapidement : lorsque la jauge de température se remplit, pensez à laisser refroidir votre arme un court moment, à moins bien sûr que vous ne soyez sur le point de donner le coup de grâce à un ennemi.





4 Dans le centre-ville

Les marines ont installé un poste de commandement dans un immeuble, à l'extrémité de la ville. Vous devez vous débarrasser des Apparitions sur le chemin, puis éventuellement neutraliser le Phantom (en détruisant ses armes ou en le faisant fuir avec un tir de barrage). Pour ce faire, plusieurs possibilités s'offrent à vous : utilisez la force de frappe d'un Ghost (évités les attaques adverses en effectuant des déplacements latéraux), le canon Gauss d'un Warthog, ou encore le lance-roquettes posé sur une petite route (image 10). Si vous vous sentez particulièrement brave, rien ne vous empêche de sauter sur un Apparition et d'attaquer son pilote au corps à corps (image 11).

Dès que vous avez vaincu tous les Covenants dans le centre de la ville, l'entrée du bâtiment, indiquée par un point de navigation, devient accessible (image 12). Un marine vous guide à travers l'édifice. Si vous perdez sa trace, il vous suffit de monter à l'étage supérieur et de passer par la porte vitrée.



5 « Avec les moyens du bord »

Objectif de mission : Prenez le Scarab d'assaut et détruisez-le

Un gigantesque Scarab vient dans votre direction... mais passe heureusement juste au-dessus du bâtiment. Prenez l'escalier de gauche et retournez dans l'édifice un étage au-dessus. Un nouveau marine vous offre alors ses services de guide. Si vous le perdez, voici la route à suivre : gravissez l'escalier, franchissez la porte vitrée, grimpez les marches à droite puis allez vers la gauche. Une autre porte vitrée vous mène à l'extérieur, tout près du Scarab. Vous trouverez de nombreuses armes et munitions tout au long du chemin, et d'autres vous attendent sur les ponts. Munissez-vous d'une arme telle que le lance-roquettes ou le fusil sniper, ainsi que d'une autre adaptée au combat rapproché.



6 A l'abordage

Votre objectif est d'éliminer l'intégralité de l'équipage du Scarab. Cela dit, ne passez pas directement à l'abordage du monstre d'acier, sous peine de vous retrouver rapidement en très mauvaise posture : préférez au contraire lancer des roquettes de loin.

Montez à bord dès que le Scarab est pris au piège (image 13). Les Elites les plus forts ne se montrent pas sur le pont : vous les trouverez en descendant. L'un d'eux se révèle particulièrement coriace : lorsqu'il entre en furie (image 14), il sort une épée à énergie susceptible de vous tuer en un simple coup. Tâchez donc de garder vos distances. Comme toujours, les tirs chargés du pistolet à plasma vous permettent de neutraliser les boucliers de vos ennemis ; achevez-les ensuite avec une autre arme. Dès que le dernier Covenant s'écroule, une longue cinématique se déclenche.



- PRINCIPES DU JEU
- CAMPAGNE
- MODE MULTIJOUEUR
- SUPPLEMENTS
- INDEX

- MODE D'EMPLOI
- ARMURERIE
- STATION LE CAIRE
- BANLIEUE
- METROPOLE
- L'ARBITER
- L'ORACLE
- HALO DELTA
- REGRET
- L'ICONE SACREE
- ZONE QUARANTAINE
- LE FOSSOYEUR
- LA REVOLTE
- GRANDE BONTE
- LE GRAND VOYAGE

Le vaisseau

Ne vous laissez pas déconcentrer par tout ce luxe. Le Pious Inquisitor est un des vaisseaux covenant les plus rapides.



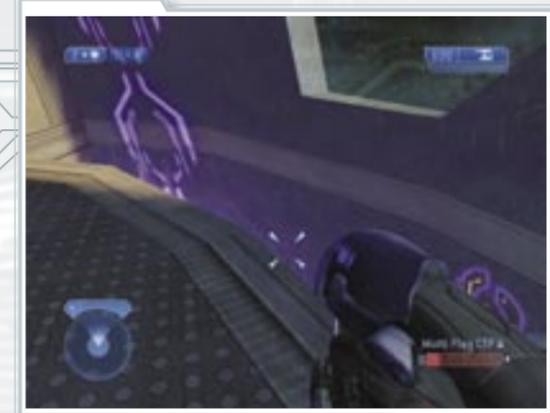
A l'arrière des deux bases, le sol est parsemé de trous difficiles à repérer d'en haut (image 1). Les ascenseurs situés en dessous vous ramèneront à l'étage en cas de besoin. Les défenseurs ont vivement intérêt à veiller sur cette route.

Aussi petite que soit cette carte, sa structure et son apparence en font un terrain délicat à apprivoiser. Prenez le temps de bien vous familiariser avec les lieux, notamment afin de savoir où conduit chaque rampe.

Surveillez en permanence les caisses qui vous entourent : leur explosion nuit gravement à tout personnage se tenant à proximité.

Astuces :

- Depuis les fenêtres de la base, vous avez la possibilité de voir la lune ou la terre. Servez-vous de ces repères afin de faciliter votre orientation.
- Vous pouvez atteindre les bases en passant par les fenêtres. Sautez sur le mur extérieur puis sur le balcon (image 2). Alternativement, changez d'itinéraire en utilisant le conteneur situé sur le côté de la plate-forme.
- Une épée à énergie vous attend tout en haut de la base. Vous devrez cependant vous risquer à traverser la plate-forme centrale pour l'atteindre...
- Dans les parties en équipe (CDD et Assaut), veillez à ce qu'un des membres de votre formation ramasse une arme à longue portée comme le fusil de combat ou le fusil sniper : il bénéficiera d'un excellent poste de tir de l'intérieur même de votre base.



01



02

LE VAISSEAU

Nombre de joueurs recommandé :	4-6
Modes de jeu recommandés :	Assassin, CDD 2 drapeaux, Territoires, Mastodonte
Véhicules :	-
Territoires :	1. Centre 2. Pont sur la planète 3. Pont sur la lune 4. Batteries 5. Sentier



MODE MULTIJOUEUR