# L'AFFICHAGE À L'ÉCRAN

**1 Arme principale** – L'arme que vous portez dans la main droite. Selon que vous maniez une arme balistique ou à plasma, à gauche apparaît le nombre de munitions que vous avez en stock ou l'énergie restante dans la batterie, et en-dessous s'affiche une jauge symbolisant la quantité de cartouches restantes dans votre chargeur ou la température de l'arme : si ce dernier indicateur devient rouge, un système de refroidissement automatique vous empêche de tirer pendant quelques secondes. Lorsque vous jouez en mode deux armes (voir page 14), un affichage correspondant à l'arme que vous portez dans la main gauche est visible dans le coin supérieur gauche de l'écran.

**2 Arme de réserve** – L'arme que le Major garde en réserve (à la ceinture ou sur son dos). Son icone clignote quand elle est à court de munitions ou d'énergie.

**3 Bouclier d'énergie** – Cette jauge, qui symbolise l'état de votre bouclier, diminue à mesure que le Major subit des dégâts. Une fois vide, elle devient rouge et clignote (un signal sonore se fait également entendre), vous indiquant ainsi que tout autre coup est susceptible de vous tuer. Votre bouclier se régénère automatiquement au bout de quelques secondes à condition que vous ne vous fassiez pas toucher.

**4 Grenades** – Vous pouvez avoir sur vous jusqu'à deux grenades de chaque type ; le symbole du type actuellement sélectionné est encadré. Lorsque vous jouez en mode deux armes, cet affichage est remplacé par celui de l'arme que vous portez dans la main gauche (voir « Arme principale »).

**5 Equipement** – Vous ne pouvez porter qu'un seul type d'équipement à la fois, chacun ayant un symbole qui lui est propre. Le chapitre Campagne vous révèle comment utiliser chacun de ces objets.

**6 Réticule de visée** – La forme du réticule de visée dépend de l'arme que vous maniez ; sa couleur vous permet quant à elle de différencier vos ennemis (rouge) de vos alliés (verte).

**7 Instructions** – Vous avez parfois la possibilité d'interagir avec votre environnement (par exemple pour ramasser une arme ou ouvrir une porte) en appuyant sur une touche donnée, clairement indiquée à l'écran.

**8 Radar** – Cet appareil trahit la position de tout combattant se déplaçant ou ouvrant le feu à proximité. Le haut du radar correspond à la direction dans laquelle vous regardez. Les alliés y sont symbolisés par des points jaunes (celui au centre vous représentant), les ennemis par des points rouges, et les véhicules par des gros points. L'orientation d'un objectif précis est en outre parfois indiquée par un triangle blanc.

**9 Point de navigation** – Dans certaines situations, la direction que vous devez suivre pour atteindre votre prochaine destination (ainsi que la distance qu'il vous reste à parcourir) est signalée à l'écran.

**10 Point de contrôle** – L'activation d'un nouveau point de contrôle est brièvement mentionnée au-dessus du radar. Vous en saurez plus sur le système des points de contrôle en lisant la section « Premiers pas ».



# FONCTIONS MULTIMÉDIAS

PRINCIPES DU JEU
CAMPAGNE
SUPPLÉMENTS
MULTIJOUEUR
LES BASES
FONCTIONS MULTIMÉDIAS
PREMIERS PAS

Dans un élan de compassion envers vos doigts meurtris, Bungie a doté Halo 3 d'options multimédias qui vous laisseront l'occasion de souffler entre deux parties. Parmi les plus importantes, le menu Cinéma permet de visionner et monter des séquences vidéo, et la fonction Partage de fichiers de partager vos diverses créations avec les autres joueurs.

0 1

A partir de l'écran Paramètres, vous pouvez ouvrir la page Médias (image 1) à tout moment en appuyant sur ▶. Vous avez alors accès à plusieurs entrées : Favoris Bungie fournit une liste (renouvelée fréquemment) des fichiers recommandés par Bungie ; Partage de fichiers et Capture d'écran vous permettent quant à eux de gérer vos fichiers et vos captures d'écran.

## PARTAGE DE FICHIERS

Tout joueur de Halo 3 titulaire d'un abonnement Gold au Xbox LIVE dispose de son propre espace de stockage en ligne qui l'autorise à rendre publiques ses créations (le nombre de transferts qui s'y déroulent n'est pas limité).

Envoyer des données vers son espace de stockage est simple comme bonjour. Il suffit d'ouvrir le menu « Partage de fichiers » à partir de la page Paramètres (voir plus haut), puis de sélectionner les fichiers concernés, qu'il s'agisse de :

- Séquences vidéo enregistrées dans les modes Campagne ou Multijoueur (y compris lors de sessions de Forge).
- Images tirées de vidéos du mode Campagne ou Multijoueur (voir le paragraphe « Cinéma »).
- Variantes créées dans le menu Parties perso (pour plus d'informations, voir page 146).
- Cartes modifiées dans le menu Forge (voir page 206).

Pour récupérer des données mises à disposition par un autre joueur dans son propre espace de stockage, sélectionnez son nom dans l'Acceuil d'une partie, puis appuyez sur Ⓐ pour afficher les Détails du joueur et ainsi accéder à l'option Partage de fichiers. Vous pouvez également choisir un nom dans les listes Amis et Joueurs récents auxquelles vous avez accès en appuyant sur le Ⓧ ; si vous sélectionnez quelqu'un durant une partie, vous verrez l'entrée « Partage de fichiers » s'ajouter à la liste habituelle des options.

Une fois un fichier téléchargé dans votre espace de stockage, vous avez toute latitude pour l'utiliser comme bon vous semble. Vous y avez accès en ouvrant le « Partage de fichiers » à partir de l'Accueil parties perso (s'il s'agit d'une carte et/ou d'une variante) ; à partir de l'Accueil Forge (s'il s'agit d'une carte) ; ou à partir du Accueil visionnage (s'il s'agit d'un film ou d'une image).

Vous avez la possibilité de recommander certains fichiers de votre espace de stockage à vos amis. Ils recevront alors un message qui les conduira directement au fichier en question.

PRINCIPES DU JEU
CAMPAGNE
SUPPLÉMENTS
MULTIJOUEUR

MODE D'EMPLOI
PRÉFACE
MISSION 1
MISSION 2
MISSION 3
MISSION 4
MISSION 5
MISSION 6
MISSION 7
MISSION 8
MISSION 9

# SIERRA 117

## MISSION 1

D'AUTRES PAGES VOUS ATTENDENT SUR
LE SITE WWW.PIGGYBACKINTERACTIVE.COM

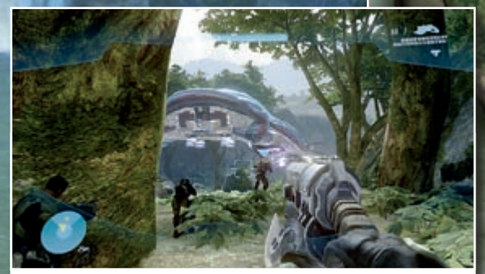
PRINCIPES DU JEU
CAMPAGNE
SUPPLÉMENTS
MULTIJOUEUR
MODE D'EMPLOI
PRÉFACE
MISSION 1
MISSION 2
MISSION 3
MISSION 4
MISSION 5
MISSION 6
MISSION 7
MISSION 8
MISSION 9

# [ SIERRA 117 ]

Armé d'une carabine, l'Arbiter combat à vos côtés tout au long de ce niveau. L'aide qu'il vous apporte se révèle précieuse – même lorsque ses tirs ne touchent pas leur cible, ils ont le mérite d'attirer l'attention des ennemis.

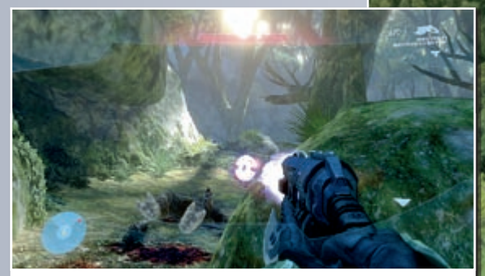
Les capsules violettes disséminées ça et là dans les niveaux contiennent des armes dont vous êtes libre de vous emparer.

Le Brute posté sur le tronc arbre dispose d'un groupe de Grognards en renfort, juste derrière. De manière générale, la tactique consistant à diviser les forces ennemies s'avère souvent payante. Dans les niveaux de difficulté les plus bas, vous pouvez également compter sur vos alliés qui ne manqueront pas de vous appuyer si les choses tournent mal.



A peine avez-vous triomphé de vos ennemis que deux Phantoms déposent de nouvelles troupes – la force de frappe de ces vaisseaux est telle que vous avez intérêt à rester à couvert jusqu'à leur disparition. Avancez le long de la berge en direction du tunnel : son entrée est signalée par des lumières rouges.

Eliminez un à un les Grognards endormis à coups de crosse pour éviter qu'ils ne donnent l'alerte.



Si le gros des forces covenantes est concentré de l'autre côté du ruisseau, quelques troupes sont également postées en retrait sur la droite. Pour venir à bout des Rapaces, glissez un tir à travers l'ouverture de leur bouclier, suivi d'un autre à la tête dès qu'ils chancellent. Une autre solution consiste à neutraliser leur bouclier avec un tir chargé de pistolet à plasma.

## A

En mode Légendaire, votre fusil d'assaut ne vous sera pas d'un grand secours face au premier Brute, ni d'ailleurs contre aucun de ses congénères – un chargeur entier vidé à bout portant suffirait à peine à détruire son armure. Vous découvrirez vite que la plupart des tactiques qui fonctionnaient en mode Normal (ou même Héroïque) ne marchent pas en mode Légendaire : c'est l'humble pistolet à plasma qui deviendra vite l'un de vos plus précieux atouts.

Après avoir enjambé la saillie rocheuse, prenez position près de l'arbre couché pour abattre de quelques rafales les Grognards les plus proches. Récupérez sur l'une de vos victimes un pistolet à plasma et maniez-le avec le magnum en mode deux armes. Détruisez l'armure du Brute avec un tir chargé du premier, puis achevez-le d'une balle entre les yeux avec le second. Eliminez ensuite les Grognards restants à l'aide de votre fusil d'assaut. Notez qu'alliés comme ennemis n'hésiteront pas à s'échanger quelques lancers de grenades lors de ce premier affrontement – restez vigilant et tenez-vous à l'écart des explosions.

## B

Deux Phantoms apparaissent bientôt pour larguer de nouvelles troupes (Brutes et Grognards) un peu plus haut sur la rive : restez à couvert jusqu'à leur départ. Vos ennemis font preuve d'un sens tactique aiguisé en mode Légendaire : par exemple, ils se replieront plus volontiers s'ils se sentent en difficulté. Attaquez le Brute depuis le sommet de la petite chute d'eau avec un tir chargé de pistolet à plasma, puis abattez-le d'un tir de magnum dans la tête. Cette technique, de loin la plus efficace pour se débarrasser des Brutes à ce stade du jeu, a en outre le mérite de faire appel à l'arme de prédilection des Grognards, ce qui signifie que vous manquerez rarement de munitions.

Avancez prudemment : plusieurs Grognards et deux autres Brutes patrouillent sur la berge. Eliminez les premiers à distance avec votre fusil d'assaut ou un sabre-grenade, et appliquez la même méthode que précédemment pour venir à bout des seconds.

## C

Après avoir récupéré une carabine dans l'une des capsules, postez-vous en haut de la pente. Le camp des Grognards que vous surplombez grouille d'ennemis : éliminez en priorité les Rapaces armés de carabines (l'un d'entre eux, que vous ne pourrez voir qu'en avançant de quelques pas, se tient parfois à l'extrême droite du camp), avant de vous occuper des Grognards. Si vos cibles se mettent à couvert, ne cédez pas à la tentation d'abandonner votre poste de tir et reportez votre attention sur les Rapaces aux boucliers : en dépit de la distance qui vous sépare d'eux, vous disposez de suffisamment de munitions pour les exterminer.

A moins que des Marines ne vous accompagnent encore, les Brutes réagiront généralement à votre assaut en se réfugiant dans la partie droite du camp. Refaites le plein de munitions de carabine avant de traverser le ruisseau : si vous n'avez pas éliminé le Rapace qui se poste parfois en hauteur sur la droite, des faisceaux verts risquent de vous chatouiller les oreilles jusqu'à ce que vous lui régliez son compte. Selon que des Marines sont encore à vos côtés ou non, les Brutes et les autres survivants seront éparpillés sur la pente, ou se retrouveront acculés au fond du camp. Dans les deux cas, essayez-vous aux joies du maniement du needler pour tous les éradiquer. Une fois que vous avez sécurisé les environs, emparez-vous d'une carabine en réserve, ainsi que d'un pistolet à plasma et d'un magnum en mode deux armes, puis remettez-vous en route.

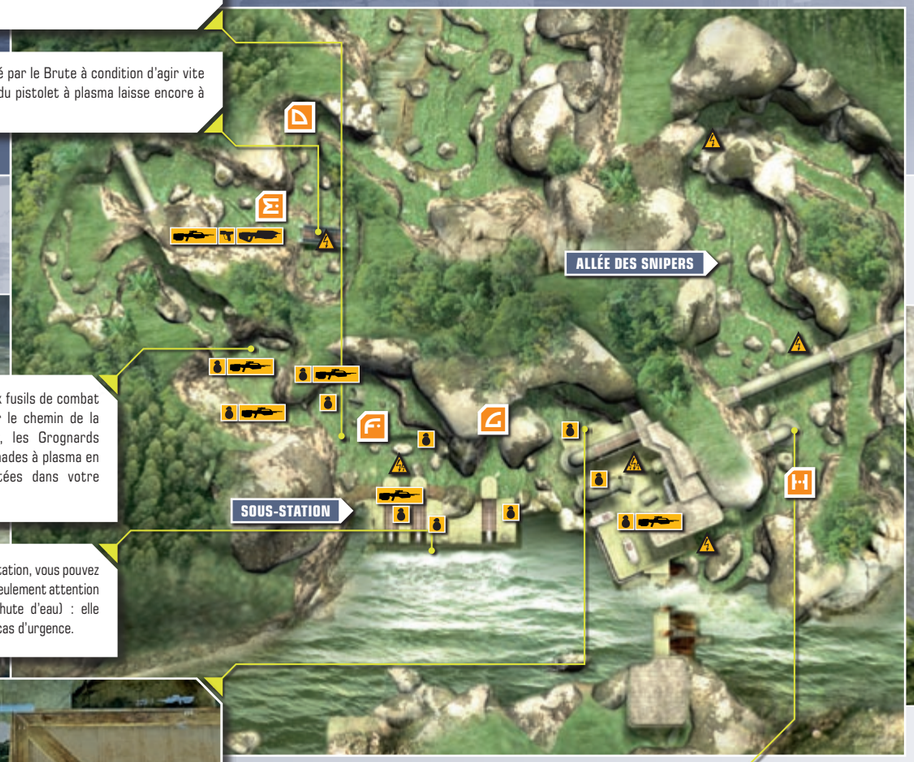
- L'espérance de vie des Marines en mode Légendaire est dramatiquement faible. Aussi amusant qu'il soit de chercher à les protéger, vous ne pouvez en aucun cas compter sur leur soutien.
- Si le sabre-grenade abandonné par le premier Brute que vous rencontrez dispose encore d'au moins cinq projectiles, utilisez-le pour essayer de détacher la tourelle plasma placée à tribord du Phantom le plus proche de vous. Vous pourrez ensuite vous en emparer pour hacher menu les Grognards et Brutes sur votre route.

PRINCIPES DU JEU
CAMPAGNE
SUPPLÉMENTS
MULTIJOUEUR
MODE D'EMPLOI
PRÉFACE
MISSION 1
MISSION 2
MISSION 3
MISSION 4
MISSION 5
MISSION 6
MISSION 7
MISSION 8
MISSION 9

# [ SIERRA 117 II ]

Un comité d'accueil vous attend à la sous-station : en plus de ceux qui ont pris position sur la berge, d'autres Covenants (parmi lesquels des Brutes) sont largués plus loin par un vaisseau. Placez-vous à distance raisonnable et éliminez les Grognards (et si possible un ou deux Brutes) avec un fusil de combat, avant de vous engager au cœur de la mêlée. Empruntez ensuite le sentier qui part sur la gauche plutôt que de vous lancer dans un assaut frontal.

Vous pouvez sauver le Marine interrogé par le Brute à condition d'agir vite – si votre habileté dans le maniement du pistolet à plasma laisse encore à désirer, utilisez plutôt un needler.




Vous avez l'occasion de récupérer deux fusils de combat et des grenades à fragmentation sur le chemin de la sous-station. A partir de ce point, les Grognards abandonneront régulièrement des grenades à plasma en expirant… s'ils ne les ont pas jetées dans votre direction avant !

Lors de la bataille se déroulant à la sous-station, vous pouvez sans risque sauter dans la rivière (faites seulement attention à ne pas trop vous approcher de la chute d'eau) : elle constitue une excellente voie de repli en cas d'urgence.

Ne vous laissez pas acculer dans un endroit trop resserré : les explosions des grenades à plasma ou des projectiles de sabre-grenade ont un rayon d'action large. Dans la mesure du possible, restez à distance raisonnable de vos ennemis, exploitez les caisses comme autant d'abris, et passez à l'offensive à l'aide d'un fusil de combat, de grenades et éventuellement d'un sabre-grenade.

Plusieurs Rapaces armés de carabines se dissimulent dans les arbres et sur les rebords de cette allée. Avancez prudemment en faisant des haltes régulières pour scruter les environs avec la lunette de votre arme ou le zoom de votre combinaison, et éliminez le moindre ennemi en vue.

**D** Vous pouvez sortir le Marine des griffes de son bourreau : un tir chargé de pistolet à plasma suivi d'une balle de carabine bien placée feront l'affaire. Si vous préférez recourir au needler, utilisez-le avec modération, sans quoi le Marine risquerait d'être emporté par l'explosion du Brute. Dans tous les cas, faites vite car un Rapace vous guette.

**E** Un groupe de Grognards et de Rapaces (dont au moins un tireur d'élite) garde le tronc qui fait office de pont, tandis qu'un Brute rôde en retrait. Si vous manquez de munitions, récupérez celles des infortunés Marines dont les corps gisent dans le renfoncement sur votre gauche (méfiez-vous du trio de Grognards qui en émerge) et un peu plus loin sur le chemin : vous mettrez ainsi la main sur des balles de fusil de combat, de magnum et sur quelques grenades à fragmentation.

**F** La sous-station est le théâtre d'une bataille ouverte dans laquelle les coups de feu fusent de toutes parts. Vous pouvez la livrer d'une multitude de manières différentes, ceci dit la façon de procéder la plus pragmatique consiste à vous occuper des cibles par ordre décroissant de dangerosité.

**Priorité 1 :** Eliminez le Brute situé sur votre droite. Occupez-vous ensuite des Grognards qui rôdent à proximité puis des Rapaces postés sur les deux petits bâtiments.

**Priorité 2 :** Abattez les tireurs d'élite embusqués de l'autre côté de la rivière. Si vous manquez de réussite, attendez-vous à devoir vider une bonne partie de votre chargeur pour venir à bout d'une seule cible.

**Priorité 3 :** Tout en évitant les assauts des Phantoms, supprimez tous les Grognards en vue à l'aide du fusil de combat, et si possible les deux Rapaces armés de carabines à l'autre bout de la zone. Dans l'hypothèse où les Brutes (parfois accompagnés de Grognards) décideraient de venir à votre rencontre, gardez en outre quelques grenades ou un pistolet à plasma à portée de main. Des munitions de fusil de combat et une mitrailleuse (non disponible en mode Normal) reposent au bord de la rivière : évitez cependant de vous emparer de cette dernière arme – son poids vous empêcherait d'esquiver correctement les assauts adverses.

**G** Suivez le sentier qui part sur la gauche. Deux Rapaces équipés de boucliers, et jusqu'à trois snipers armés de carabines (sauf si vous les avez déjà envoyés outre-tombe) tenteront de vous arrêter. Une fois sur la plate-forme, éliminez tous les Grognards en vue avec votre fusil de combat, tout en gardant un pistolet à plasma sous la main pour vous occuper des Brutes qui s'approchent. Les survivants finiront par se replier plus loin, au pied et au sommet d'un gros bloc de roche, où ils pourront en outre bénéficier de la couverture d'un Rapace armé d'un fusil sniper : vous avez tout intérêt à redoubler d'ardeur pour en éliminer autant que possible avant qu'ils n'aient le temps de se réorganiser ainsi. Ramassez des munitions (un fusil de combat gît près d'un des tuyaux en béton) avant de les achever.

**H** La bataille qui s'annonce ravira les amateurs de duels de snipers : elle vous oppose à une multitude de Rapaces armés de carabines ou de fusils sniper. Avancez lentement en faisant des haltes régulières pour repérer puis supprimer un à un vos ennemis dissimulés parmi les arbres. Heureusement pour vous, ils sont trahis par l'éclat violet caractéristique de leur casque ; par ailleurs l'Arbiter vous aidera en attirant une partie de leurs tirs. Emparez-vous dès que possible d'un fusil sniper. Une fois au niveau du virage à droite, il vous servira à abattre le Rapace juché en hauteur sur la falaise, dans le contrejour. Emportez une carabine et autant de munitions que possible avant de poursuivre.

- Les Capitaines Brutes qui arborent fièrement une armure dorée sont des durs à cuire : ils sont capables de survivre à l'explosion d'une grenade à bout portant, ce qui vous oblige à les achever avec un tir à la tête.
- Les snipers Rapaces se montrent eux aussi étonnamment résistants si vous ne les touchez pas au niveau de la tête. Lorsqu'ils chancellent sous l'impact d'une balle, continuez à les harceler sans relâche même si vous n'avez pas un bon angle de tir, sans quoi ils ne manqueront pas de riposter.

# INVENTAIRE

## L'ÉQUIPEMENT

| NOM | COMMENT EN TIRER PARTI | COMMENT S'EN PRÉMUNIR |
|---|---|---|
| **Abri déployable** | • L'abri déployable ne fait en général pas long feu en mode Légendaire : quelques tirs ennemis répétés peuvent suffire à le faire céder.<br>• Il est possible de ralentir la progression d'adversaires (par exemple une horde de Parasites) en déployant un abri déployable dans un passage étroit comme l'embrasure d'une porte. | • Frappez l'unité centrale avec une attaque de mêlée pour le désactiver.<br>• Un tir chargé de pistolet à plasma ou une salve de fusil à plasma en viendra à bout.<br>• Les Brutes utilisent parfois un abri déployable pour couvrir leurs arrières alors qu'ils battent en retraite. |
| **Bulle protectrice** | • La bulle protectrice offre deux barrières derrière lesquelles se réfugier : vous n'êtes pas obligé de rester à l'intérieur pour être à couvert des ennemis situés dans son axe. | • Frappez l'unité centrale pour le détruire.<br>• Les Brutes sont vulnérables aux attaques de mêlée lorsqu'ils se cachent à l'intérieur d'une bulle protectrice. |
| **Module antigrav** | • Cet appareil ne vous permet pas seulement d'atteindre des hauteurs autrement inaccessibles, vous pouvez également vous en servir pour dévier la charge de Brutes, de Chefs Brutes, et même de véhicules. | • Les adversaires n'utilisent pas cet objet. Restez néanmoins sur vos gardes lorsque les Brutes et Grognards lancent une grenade dans votre direction alors que vous vous tenez derrière un module antigrav actif – si elle traverse le champ d'énergie, sa course en sera affectée. |
| **Drain d'énergie** | • Le drain d'énergie agit pendant environ six ou sept secondes.<br>• Même si un bref délai précède son activation, le drain d'énergie fonctionne également dans les airs.<br>• Lancez un drain d'énergie sur un groupe de Brutes, puis enchaînez avec un jet de grenade ou une salve de tirs – vos adversaires apprécieront.<br>• Jetez-en un derrière vous pour dissuader des ennemis de vous prendre en chasse. | • Les Brutes utilisent régulièrement des drains d'énergie : dès que vous entendez le son caractéristique que produit leur activation, éloignez-vous.<br>• Ne tournez pas trop près des Brutes lorsque vous conduisez un véhicule : ils n'hésiteront pas à lancer un drain d'énergie pour vous immobiliser.<br>• Une bulle protectrice activée dans le champ d'action d'un drain d'énergie vous protégera de ses effets. |
| **Régénérateur** | • Son activation ne vous rend pas invulnérable : un régénérateur ne fait qu'augmenter la vitesse à laquelle votre bouclier se recharge.<br>• Utilisez un régénérateur lorsque vous disposez d'un abri convenable, car il ne vous dispense pas de vous mettre à couvert quand vous êtes blessé (mais seulement d'y rester longtemps). | • Le régénérateur agit pendant une quinzaine de secondes.<br>• Les Brutes se servent parfois des régénérateurs pour défendre les Chefs Brutes. Avec une arme suffisamment puissante, vous pouvez néanmoins toujours en venir à bout. |
| **Fusée** | • Les Brutes redoutent les fusées et tendent à se jeter sur les côtés quand vous en lancez une. Ceci dit, la distraction n'est que momentanée, et votre vision en souffrira plus que la leur. | • Si un Brute lance une fusée, mettez-vous à couvert avant qu'elle n'explose.<br>• L'appareil s'autodétruit après cinq secondes. |
| **Brouilleur** | • Le déploiement d'un brouilleur peut provoquer la panique parmi les Grognards et conduire les Brutes à entrer provisoirement en état de furie. Ces avantages étant si minces, évitez donc d'y recourir vous-même, cet objet s'avérant plus pénalisant pour vous (qui avez besoin de votre radar) que pour les ennemis (qui chassent à la vue). | • Tirez sur l'unité pour le désactiver.<br>• Les brouilleurs créent des interférences sur votre capteur pendant une vingtaine de secondes.<br>• Vous courez un grand danger lorsque cet appareil est utilisé par des Brutes furtifs : si vous ne pouvez pas le détruire rapidement, mettez-vous à l'abri jusqu'à ce que son effet cesse. |
| **Mine antipersonnel** | • Si personne ne marche dessus, une mine antipersonnel déployée s'autodétruit au bout d'une minute et demie. | • Une mine antipersonnel active génère un son caractéristique ; il est donc facile de la repérer au bruit qu'elle produit avant même de la voir. |
| **Camouflage** | • Le camouflage agit pendant une douzaine de secondes, mais son effet faiblit pendant les deux dernières.<br>• L'efficacité du camouflage est amoindrie lorsque vous faites feu ou que vous encaissez des dégâts. En revanche, les lancers de grenades et attaques de mêlée ne l'affectent pas. Veillez tout de même à vous déplacer après avoir effectué une de ces actions. | • Contrairement aux vôtres, les camouflages des Brutes furtifs ont une durée de vie illimitée.<br>• Cependant, le camouflage d'un Brute furtif cesse d'opérer une fois que vous avez détruit son armure. |
| **Invincibilité** | • L'invincibilité agit une dizaine de secondes et vous procure une insensibilité totale à toute forme de dégâts : dans cet état, seule une chute dans un gouffre peut être fatale au Major. | • Il n'y a que les Chefs Brutes qui utilisent des modules d'invincibilité. Lorsqu'ils en activent un, ne vous fatiguez pas à les attaquer : cachez-vous ou fuyez. |
| **Tourelle automatique** | • Quoique la tourelle automatique ait une portée et une puissance très limitées, elle a malgré tout le mérite appréciable de distraire les ennemis. Notez qu'un court délai précède toujours son activation. | • Les ennemis n'utilisent pas cet appareil. |

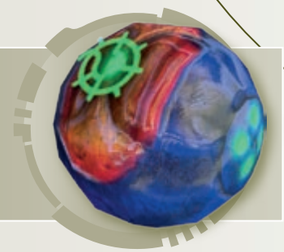
## LES GRENADES

### GRENADES À FRAGMENTATION

Rien de tel qu'une grenade à fragmentation pour mettre en déroute un groupe de Grognards et de Rapaces, juguler la progression d'une horde de Parasites de combat, ou empêcher des adversaires de vous poursuivre alors que vous battez en retraite. En revanche, cet explosif convient assez mal au combat contre les ennemis plus puissants comme les Brutes.

### GRENADES À PLASMA

Ces grenades adhésives constituent un des atouts maîtres de votre arsenal en mode Légendaire. Elles se révèlent idéales pour démolir les petits véhicules et autres tourelles, mais aussi pour éliminer les Brutes. Leur efficacité n'est cependant maximale que si vous réussissez à les coller à leur cible ; jetées à terre, elles perdent une partie de leur intérêt. Les Grognards (ou plutôt leurs dépouilles…) seront votre principale source de grenades à plasma dans la Campagne.







### GRENADES DIRECTIONNELLES

Les grenades directionnelles partagent avec les grenades à plasma leur adhésivité (encore qu'elles adhèrent à tout, même aux éléments du décor), mais la comparaison s'arrête là. Leur trajectoire descendante les rend plus difficiles à utiliser sur de grandes distances ; par ailleurs, leur rayon d'action restreint implique qu'elles ne sont mortelles que pour les cibles auxquelles elles sont collées ou qui se situent dans l'axe de l'explosion. Conservez-les pour abattre les Brutes à bout portant, ou éventuellement les Rapaces protégés par des boucliers.

### GRENADES INCENDIAIRES

Les grenades incendiaires calcinent leur cible, ainsi que tout être ou chose entrant en contact avec le brasier qu'elles génèrent. Une seule de ces grenades suffit à terrasser n'importe quelle créature à l'exception des Chefs Brutes. Ceci dit, vu leur relative rareté, réservez-les pour les situations d'urgence. Elles se montrent notamment très efficaces contre les Parasites, et valent à ce titre leur pesant d'or lors de la mission « Cortana ».

## LES ARMES

En mode Héroïque ou Légendaire, toute l'adresse du monde ne vous suffira pas pour survivre si vous ne savez pas choisir vos armes intelligemment. Opter pour l'arsenal adapté à chaque situation et à chaque ennemi est une des clés de la réussite dans Halo 3.

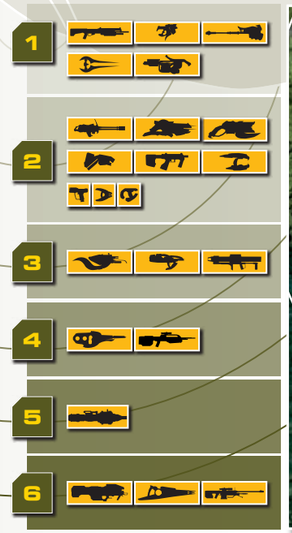
Le tableau de la page suivante donne une estimation de l'efficacité de chaque arme contre les principaux types d'ennemis en fonction du niveau de difficulté : plus une case contient d'étoiles, plus l'arme est efficace contre la créature correspondante. En plus de confirmer quelques évidences (parmi lesquelles le fait que seul un fou tenterait de combattre un Chef Brute avec un fusil d'assaut en mode Légendaire), ce tableau souligne à quel point certaines armes perdent de leur intérêt dans les niveaux de difficulté supérieurs, ou fonctionnent à merveille contre certains adversaires, mais pas du tout contre d'autres.

Dans un souci évident de cohérence, les données de ce tableau ont été établies sur la base de trois postulats. Elles supposent ainsi que vous vous trouvez à la bonne distance de votre cible (voir « Portée des armes »), que vous faites mouche à chaque tir, et que vous touchez la partie la plus vulnérable du corps de votre victime. Sur le terrain, il va sans dire que vous ne réussirez pas toujours à remplir ces conditions.

Les informations fournies dans le tableau parlent d'elles-mêmes. Notez toutefois que la page qui le suit propose une analyse de son contenu largement orientée vers l'étude de la valeur des armes en mode Légendaire.

### Portée des armes

Si vous vous êtes déjà demandé à partir de quelle distance un fusil d'assaut devient moins dangereux qu'un pistolet à eau, vous serez sûrement ravi d'apprendre que l'image ci-dessous devrait répondre à cette question (ainsi qu'à bien d'autres). Il s'agit d'une vue aérienne facilement reconnaissable du barrage que vous visitez à la fin de la mission « Sierra 117 ». Au delà des cercles matérialisés sur ce cliché, les armes correspondantes perdent en précision. Cette baisse d'efficacité intervient parfois brutalement (le fusil à pompe, par exemple, s'avère quasiment inutile contre des cibles situées ne serait-ce qu'à quelques pas du cercle de portée n° 1) ; d'autres armes, comme la carabine et le fusil de combat, connaissent au contraire un déclin plus progressif (proportionnel à l'éloignement de la cible du cercle n° 4). Notez que la légende des icones est à votre disposition sur la couverture dépliante de ce guide.



# ALTITUDE

PRINCIPES DU JEU
CAMPAGNE
SUPPLÉMENTS
MULTIJOUEUR
JOUER EN COOP
JOUER EN MULTIJOUEUR
TYPES DE PARTIES
TACTIQUES MULTIJOUEUR
CARTES MULTIJOUEUR
FORGE

## INTÉRIEUR

BASE

I

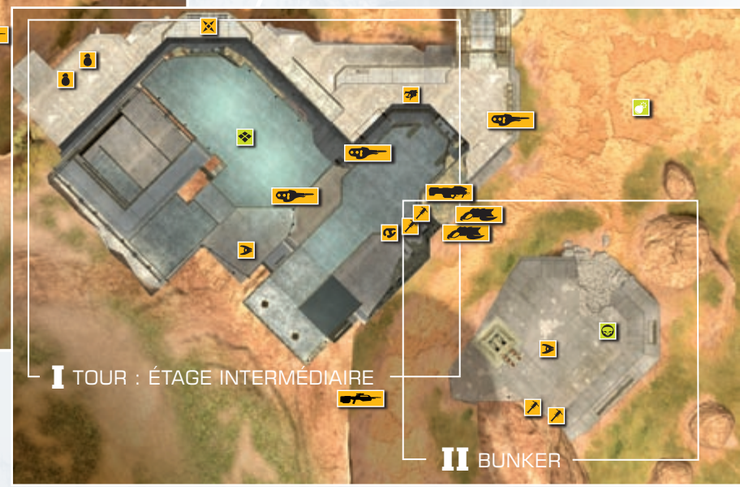
II

PLAGE

Dans les parties à objectifs, servez-vous de cet interrupteur pour ouvrir la porte principale de la base.

Le laser spartan apparaît à l'un des endroits les plus disputés de la carte, en particulier lors des parties en chacun pour soi.

## EXTÉRIEUR




## CARACTÉRISTIQUES

| | |
|---|---|
| Variantes recommandées | Assassin, One Flag, One Bomb, Escort, Hide and Seek, Territoires |
| Nombre de joueurs recommandé | 4-12 |
| Objets convoités | Laser spartan, Fusil sniper, Lance-roquettes, Mitrailleuse, Ghost |

## OBJETS ET TEMPS DE RÉAPPARITION

| Armes | long ➡ bref |
|---|---|
| Carabine | |
| Fusil à pompe | |
| Fusil de combat | |
| Fusil sniper (modèle humain) | |
| Lance-roquettes | |
| Laser spartan | |
| Mauler | |
| Mitraillette | |
| Needler | |
| Pistolet à plasma | |
| Sabre-grenade | |
| Spiker | |

| Tourelles portatives | long ➡ bref |
|---|---|
| Mitrailleuse | |
| **Equipement** | **long ➡ bref** |
| Armure | |
| Bulle protectrice | |
| Camouflage | |
| Drain d'énergie | |
| Module antigrav | |
| **Grenades** | **long ➡ bref** |
| Grenade à fragmentation | |
| Grenade directionnelle | |
| **Véhicules** | **long ➡ bref** |
| Ghost | |
| Mangouste | |

PRINCIPES DU JEU
CAMPAGNE
SUPPLÉMENTS
MULTIJOUEUR
JOUER EN COOP
JOUER EN MULTIJOUEUR
TYPES DE PARTIES
TACTIQUES MULTIJOUEUR
CARTES MULTIJOUEUR
FORGE

## Plage

La base possède trois entrées principales : la porte (potentiellement fermée en début de partie), le bunker (soit par le trou dans le mur, soit par la trappe), et le mur effondré sur la droite.

Le conduit mène directement dans la base, mais constitue le point d'accès le plus facile à défendre.

La plage est un excellent lieu pour chasser les joueurs qui réapparaissent, mais n'oubliez pas que d'autres combattants sont susceptibles de vous disputer vos proies.

La plage offre aux aspirants snipers deux postes de tir privilégiés : le rivage au bord de l'eau, et le rebord qui la surplombe.

Le Ghost est l'outil idéal pour se débarrasser des snipers (ceux positionnés sur le rebord s'avèrent néanmoins plus difficiles à déloger).

Pour ouvrir la trappe du bunker, tirez ou lancez une grenade dessus. Pour plus de discrétion, vous arriverez aussi à vos fins en déployant une bulle protectrice sur la trappe.

Dans les parties de Territoires, vous pouvez temporairement empêcher vos adversaires d'ouvrir la trappe du bunker (et gagner ainsi quelques précieuses secondes) en posant un module antigrav juste en dessous d'elle. Si vous êtes victime de ce stratagème, essayez de détruire l'appareil d'en haut, mais méfiez-vous : un adversaire astucieux pourrait vous accueillir à l'intérieur avec une grenade…

Au prix de quelques acrobaties, il est possible de grimper sur certains des arbres qui poussent dans les environs de la plage : leurs feuilles offrent de merveilleuses cachettes aux snipers. Celui qui se trouve en face de la

0 1

Dans le cadre des parties à objectifs, servez-vous du Ghost pour escorter la Mangouste lorsque vous tentez une expédition dans la base. Les pilotes des deux véhicules doivent redoubler de prudence dans cette zone : il est facile de s'y faire toucher par une grenade directionnelle.

Si vous défendez la base, envisagez d'envoyer un Ghost aux avant-postes afin qu'il hante les points de résurrection des véhicules et des personnages adverses.

Lorsque vous attaquez la base, coordonnez vos efforts avec vos coéquipiers pour tirer parti du module antigrav avant que l'équipe adverse ne puisse le détruire : votre but sera souvent d'accéder aussi vite que possible au laser spartan ou à l'interrupteur de la porte.

Si vous entendez des coups de feu provenant de l'endroit où apparaît le laser spartan, lancez des grenades à l'aveugle : vous réussirez peut-être à tuer un adversaire. Réservez toutefois cette tactique aux parties en chacun pour soi – vous risqueriez de toucher un allié dans un match en équipe.

porte de la base fournit une couverture correcte, mais sa position centrale vous livre aux assauts de quiconque vous repère. Par conséquent, optez plutôt pour l'arbre le plus proche du point d'apparition du module antigrav (image 1) : pour peu que vous vous placiez à un endroit stratégique (par exemple au bout de la branche qui pointe vers l'océan), seuls des joueurs aux yeux de lynx, chanceux ou doués d'un don de prescience réussiront à vous voir. Même si le feuillage réduit passablement votre champ de vision, quelques trous bienvenus vous autorisent à surveiller l'entrée de la grotte voisine, le point d'apparition du lance-roquettes et, dans une moindre mesure, celui du laser spartan.

Dans les parties d'Assaut, l'équipe attaquant la base a tout intérêt à s'emparer en passant de la bulle protectrice : elle permet de protéger le joueur qui arme la bombe dans la base adverse.

## Base

Du mur écroulé, vous pouvez sauter sur le toit qui surplombe le point de réapparition du drapeau (image 2) : de là, vous avez d'excellentes vues sur l'entrée de la salle du conduit, la porte principale et le drapeau, évidemment.

Le sommet de la batterie anti-aérienne de la base constitue un solide poste de tir vers la porte principale pour un sniper.

La mitrailleuse fixée au-dessus de la porte permet à l'équipe qui défend la base de détruire les véhicules, de verrouiller le point d'apparition du lance-roquettes, et de contraindre les envahisseurs à passer par les côtés, ce qui les ralentit. Ceci dit, son opérateur est une proie facile pour un sniper. L'équipe qui attaque a intérêt à détacher la tourelle de son emplacement et, si possible, à se l'approprier.

0 2

0 3

Lorsque vous défendez la base, le drain d'énergie peut vous aider à briser une offensive adverse, ou à arrêter des ennemis qui tentent de s'échapper (par exemple avec votre drapeau) à bord d'un véhicule par la porte principale.

Le petit muret voisin du point de réapparition du laser spartan cache un rebord sur lequel vous pouvez vous réfugier pour échapper momentanément à la fureur des batailles qui se déroulent dans cette zone (les non initiés croiront que vous avez sauté en contrebas), ou pour lancer des attaques surprise.

Vu que chaque seconde compte pour prendre le contrôle du laser spartan dans certaines variantes, les occupants de la base peuvent directement sauter jusqu'à son point d'apparition à partir de la structure métallique qui surplombe la porte.

Deux fines barres de métal sont fichées dans le grand mur de la pièce qui contient le conduit. Vous pouvez grimper dessus pour y tendre des embuscades (image 3). Celui situé au-dessus du conduit convient particulièrement aux parties en chacun pour soi – les personnes entrant dans la salle ou sortant du conduit ne s'apercevront a priori pas de votre présence. Le second vous permet de prendre pour cibles les ennemis qui avancent dans le conduit, ce qui en fait le meilleur choix quand vous défendez la base lors de parties à objectifs.

Toujours dans la même pièce, vous avez également la possibilité de vous cacher derrière le conduit, par exemple pour échapper à des poursuivants, gagner de précieuses secondes pour que se recharge votre bouclier, ou surprendre un adversaire qui passe à proximité.

N'oubliez pas que les joueurs ne peuvent circuler à l'intérieur du conduit qu'en position accroupie, ce qui les rend invisibles sur les radars.

Très efficaces contre les Mangoustes, les sabre-grenades gisant à l'intérieur de la base sont particulièrement précieux lors des parties de CDD. Un tir de barrage affaiblit (quand il ne les éradique pas) pilote et passager, qui auront alors beaucoup de mal à fuir avec votre drapeau.