

GAMER GUIDE

HALO INFINITE
EDITION



the need to know you didn't know you needed

QU'EST-CE QUE C'EST?

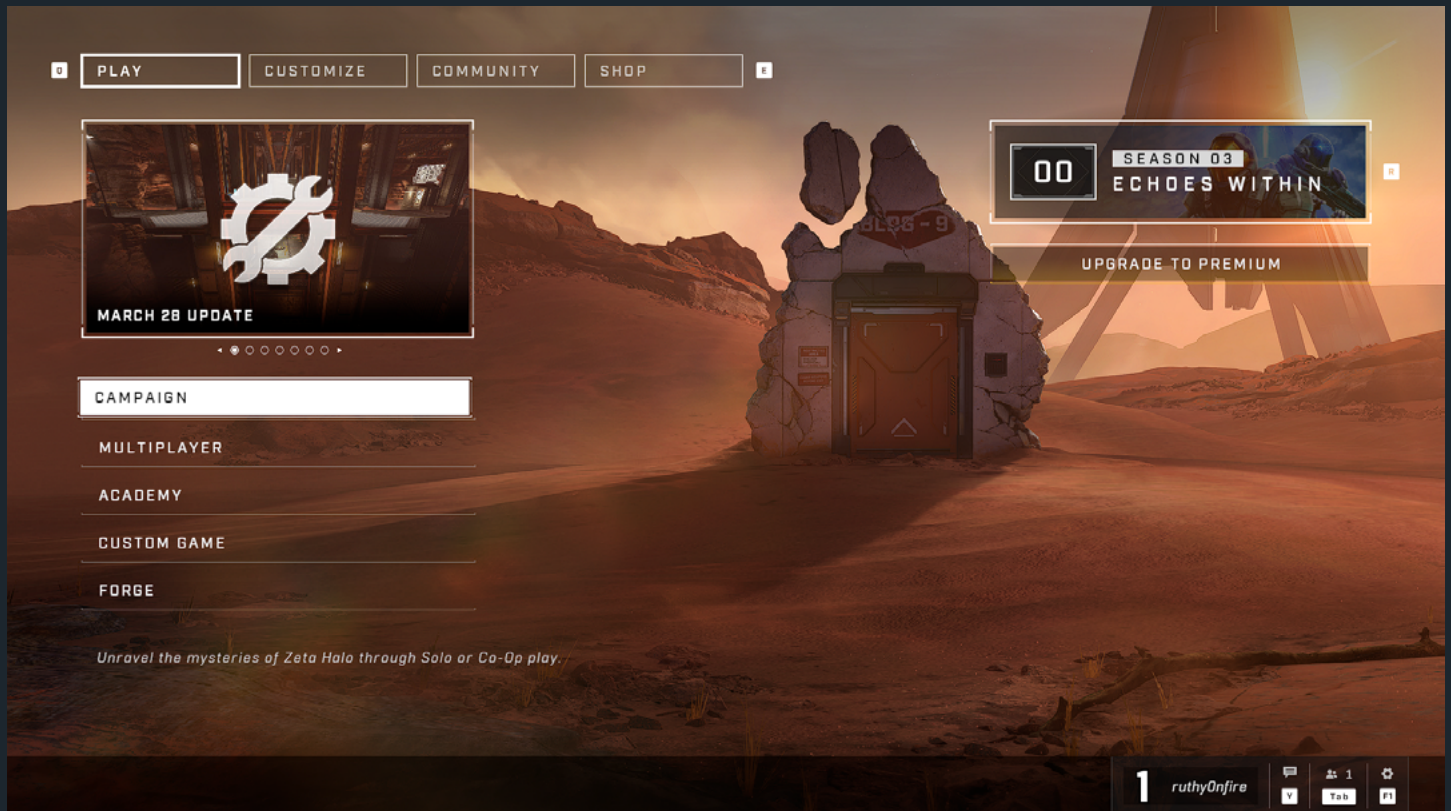


Halo Infinite est un jeu de tir à la première personne de 2021 développé par 343 Industries et publié par Xbox Game Studios. Il s'agit du sixième opus de la série Halo.

HALO INFINITE

La campagne suit le super-soldat humain Master Chief et son combat contre l'ennemi Banished sur le monde circulaire Forerunner Zeta Halo, également connu sous le nom d'Installation 07. Contrairement aux précédents volets de la série, la partie multijoueur du jeu est gratuite.

DÉCOMPOSER LES BASES



Halo Infinite, le dernier né des jeux de tir de science-fiction Spartan, s'est fait un nom grâce à son mode multijoueur en ligne rapide, amusant et gratuit. Sa campagne, publiée plus tard sous forme de contenu payant, propose une histoire intéressante et bien écrite qui a permis à la série de prendre de nouvelles directions et de poser des bases solides pour la suite de la franchise.





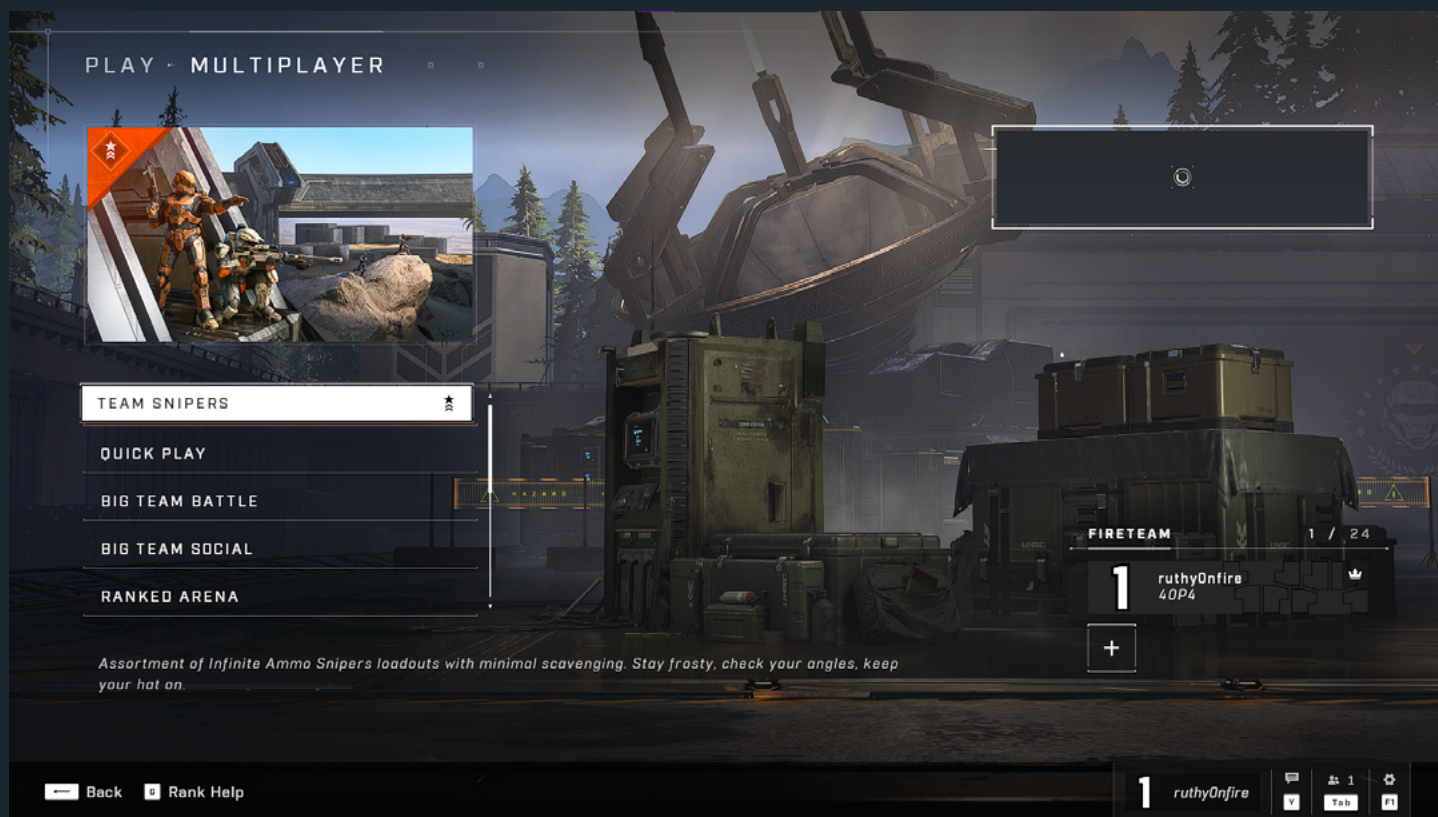
La Campagne

Ce qui distingue le plus *Halo Infinite* de ses prédécesseurs, c'est sa carte en monde ouvert. Entre ces vastes espaces ouverts et ces falaises abruptes, il y a plein de choses intéressantes à voir, d'améliorations à attraper et de boss à démolir.

Au début, cela peut être un peu accablant, surtout pour les nouveaux joueurs. Lorsque Chief touche l'anneau pour la première fois et que vous êtes lâché dans le vaste bac à sable ouvert, l'immense terrain de jeu qui s'étend devant vous et les possibilités qu'il offre peuvent vous dissuader de trop explorer au début, car il y a beaucoup de chemin à parcourir. De plus, il est facile de ne pas se perdre ou de ne pas s'aventurer dans une zone où l'on ne devrait pas se trouver.

Bien que *Halo Infinite* dispose d'un monde ouvert et de nombreuses activités annexes, les joueurs peuvent toujours se lancer dans les missions principales pour terminer la campagne relativement rapidement. Cependant, il est probable que vous vous laissiez entraîner dans un peu d'exploration libre au cours du jeu. On estime qu'une partie normale dure entre 16 et 20 heures, et que les complétistes ont besoin de plusieurs heures de plus.

La campagne de *Halo Infinite* n'est pas structurée comme les anciennes campagnes linéaires où vous avez une liste d'une dizaine de missions à accomplir pour terminer la campagne. Au lieu de cela, vous devrez remplir un mélange d'objectifs scénaristiques dans le monde ouvert et de niveaux linéaires traditionnels. Il y a 16 missions réparties sur sept chapitres de l'histoire qui se déroulent dans la partie brisée de Zeta Halo. En dehors de l'histoire principale et des FOB, vous avez des avant-postes à détruire, des cibles à abattre, des enregistrements audio à collecter et bien plus encore. Si la campagne ne vous convient pas, vous pouvez également passer du temps dans le mode multijoueur de *Halo Infinite* à tout moment.



Multijoueur

L'un des principaux arguments de vente de *Halo Infinite* est le multijoueur en ligne. Non seulement il regorge de la nostalgie du multijoueur classique de Halo, mais il est également gratuit. Ainsi, même si votre budget de jeu est faible, vous pouvez toujours participer à des matchs avec vos amis, ce qui est honnêtement une excellente décision de la part de 343.

Il y a beaucoup de choses à couvrir dans le multijoueur et pour les débutants dans Halo, les premiers matchs peuvent être assez brutaux, d'autant plus que vous jouez souvent contre des personnes qui font des ravages dans le jeu depuis *Combat Evolved*. Si le contenu de *Halo Infinite* était décevant lors de son lancement, le jeu s'est nettement amélioré après quelques mises à jour. Avec plus de modes de jeu disponibles, il n'y a jamais eu de meilleur moment que maintenant pour jouer au multijoueur de *Halo Infinite*.

Bien que tous les modes de jeu ne soient pas revenus (du moins, pas encore), de nombreuses options différentes sont disponibles. Les modes classiques comme Team Slayer et Capture the Flag sont toujours aussi amusants. Dans ce guide, nous allons vous expliquer tous les modes de jeu de *Halo Infinite* et vous présenter ceux qui sont les plus amusants à jouer.





Modes Multijoueurs en Arène

Vous avez probablement joué aux modes suivants un certain nombre de fois, surtout si vous essayez de charger des matchs de Stronghold !

- Tueur: Un match de 12 minutes au cours duquel deux équipes de quatre personnes doivent s'affronter pour vaincre 50 ennemis.
- Capture du drapeau: Un match de 12 minutes au cours duquel vous devez capturer le drapeau de l'équipe adverse tout en protégeant le vôtre.
- Oddball: Deux équipes de quatre doivent travailler ensemble pour garder le crâne enflammé jusqu'à ce que l'une ou l'autre équipe atteigne 100 points. Le jeu dure deux tours et n'oubliez pas que vous pouvez frapper vos ennemis avec le crâne. Mais ne le laissez pas tomber !
- Forteresses: Deux équipes s'affrontent pour s'emparer de trois zones sur la carte. Lorsqu'une équipe atteint 200 points, le match est terminé.
- Fiesta: Il s'agit d'un jeu similaire à Slayer, à l'exception du fait que vous commencez avec deux armes aléatoires et quelques équipements. Les râteliers d'armes sont vides et les seules choses que vous pouvez faire sont de récupérer les armes des joueurs morts ou d'échanger votre équipement avec vos coéquipiers. Pas toujours disponible.

Modes de la Grande Bataille en Équipe

La plupart des modes précédents se retrouvent dans la Grande bataille par équipe, même si les choses sont un peu plus frénétiques qu'elles ne le sont avec moins de joueurs. Les règles et les conditions de victoire sont légèrement différentes.

- Tueur: Deux équipes de 12 personnes doivent travailler ensemble pour vaincre 100 ennemis en 15 minutes. Les cartes de cette version de Slayer sont beaucoup plus grandes et il y a un grand nombre de véhicules à utiliser.
- Contrôle total: Dans ce match à 12 contre 12, vous devez essayer de contrôler trois zones de la carte. Lorsqu'une équipe contrôle les trois points en même temps, elle marque un point et de nouvelles zones apparaissent ailleurs. La première équipe à marquer trois points gagne.
- Capture du drapeau: la même chose qu'avant, mais en beaucoup plus grand. Les matchs dureront au maximum 15 minutes et vous disposerez d'un large éventail de véhicules pour vous aider à vous déplacer sur les immenses cartes.
- Stockage: Dans ce match de 15 minutes, deux équipes de 12 personnes collectent des graines de puissance et les déposent dans leur base. Une fois que vous avez déposé cinq graines de puissance, vous marquez un point et la première équipe à marquer trois points gagne. Si vous voulez empêcher vos ennemis de déposer leurs graines de puissance, vous devrez les tuer.

Armes

De nombreuses armes de *Halo Infinite* sont disponibles pour que vous puissiez les essayer dans la campagne et en multijoueur. Des armées entières de Bannis peuvent s'effondrer face à l'une de ces armes dans les mains de Master Chief dans la campagne, mais vous devrez comprendre chaque arme pour vaincre vos adversaires en multijoueur.

De nombreux classiques de Halo, comme le fusil de combat, le fusil de sniper et le lance-roquettes SPNKR, sont présents dans *Halo Infinite*, même s'il y a quelques oublis notables. Un arsenal d'outils pour les Bannis, dont le Mangler, le fusil Stalker et le Skewer, ainsi qu'un ensemble renouvelé d'armes high-tech pour les Forerunners sont également disponibles pour les joueurs sur différentes cartes. Bien que certaines armes emblématiques de Halo, comme le pistolet Magnum et le fusil à pompe tactique, ne soient pas encore présentes dans le jeu, il est possible qu'elles soient ajoutées ultérieurement.



Voici la liste complète des armes actuellement disponibles:

- Fusil d'assaut
- Fusil de combat
- Commando
- Acolyte
- Bouledogue
- Fusil de sniper
- Lance-roquettes
- Hydra
- Carabine à impulsion
- Aiguilleur
- Pistolet à plasma
- Épée d'énergie
- Marteau à gravité
- Perturbateur
- Mangler
- Fusil de harcèlement
- Fusil de choc
- Ravageur
- Brochettes
- Vague de chaleur
- Faisceau de la Sentinelle
- Coup de vent



Equipment

Les objets d'équipement font leur retour dans la série Halo avec *Halo Infinite*, après avoir fait leur dernière apparition dans Halo 3 et avoir été remplacés par les capacités d'armure dans Halo: Reach. Ces objets peuvent être trouvés et équipés sur le champ de bataille pour vous donner un avantage supplémentaire au combat. Certains boostent votre mobilité tandis que d'autres vous permettent d'être plus défensif et de contrer les attaques des autres joueurs. *Halo Infinite* propose sept pièces d'équipement dans le jeu, mais deux d'entre elles - Overshield et Active Camo - sont des pièces d'équipement puissantes, ce qui signifie qu'elles n'apparaissent que sur certaines cartes et à certains moments, de la même manière que les armes puissantes.

Dans *Halo Infinite*, tout objet d'équipement est automatiquement ramassé lorsque vous passez dessus, à moins que vous n'ayez déjà un objet d'équipement en réserve. Vous pouvez voir ce que vous avez en regardant la boîte à côté de votre compteur de grenades dans le coin inférieur droit de votre écran. Chaque élément d'équipement a sa propre icône, alors apprenez à les distinguer.

Vous remarquerez également qu'un nombre apparaît à côté de l'icône de l'élément d'équipement, ce qui indique le nombre d'utilisations dont vous disposez pour cette pièce d'équipement. Vous pouvez obtenir des utilisations supplémentaires pour votre élément d'équipement actuel en passant sur un autre élément du même type, mais tous les équipements n'ont pas le même nombre d'utilisations par défaut et maximum. L'équipement de puissance est à usage unique et fournit un avantage passif pour une durée limitée. Vous ne pouvez en détenir qu'un seul à la fois, mais vous pouvez utiliser un équipement de puissance et ramasser immédiatement un autre objet d'équipement.

Tous les objets d'équipement, à l'exception du surblindage et du camouflage actif, ont des temps de recharge courts entre les utilisations, qui ne durent pas plus de quelques secondes, mais il y a quelques variations. Le grappin n'a presque pas de temps de recharge, tandis que le mur de chute a un temps de recharge relativement important, mais qui ne dure que quelques secondes, juste assez longtemps pour vous empêcher de spammer les murs de bouclier. Voici ce que nous pensons de chaque objet d'équipement dans *Halo Infinite* multijoueur.

Voici la liste des objets d'équipement disponibles:

- Mur de chute
- Grappin
- Répulseur
- Capteur de menace
- Propulseur
- Camouflage actif
- Écran de protection



Véhicules

Halo possède quelques véhicules emblématiques. Combat Evolved a été l'un des premiers jeux de tir à introduire des véhicules dans l'arène, et c'est certainement le jeu qui les a popularisés. Même si *Halo Infinite* est votre première expérience avec la série, je suis prêt à parier que vous reconnaîtrez un Warthog quand vous en verrez un.

Vous trouverez ci-dessous la liste de tous les véhicules actuellement présents dans le mode multijoueur :

- Banshee
- Brute Chopper
- Fantôme
- Mangouste
- Mangouste
- Razorback
- Rockethog
- Scorpion
- Tourelle d'ombre
- Phacochère
- Guêpe
- Wraith
- Pélican D77-TC



Rangs

Les rangs (ou niveaux) de *Halo Infinite* que vous franchissez lorsque vous jouez en mode classé en multijoueur sont une partie importante du multijoueur qui marque votre ascension dans la partie la plus compétitive du jeu en ligne. La liste de jeu classée de *Halo Infinite* place les joueurs dans des rangs en fonction de leurs compétences et de leurs performances, puis les fait monter ou descendre dans ces rangs selon qu'ils jouent mieux ou moins bien. À l'heure où nous écrivons ces lignes, les rangs de *Halo Infinite* sont organisés comme suit, du moins bon au meilleur.

- Bronze
- Argent
- Or
- Platine
- Diamant
- Onyx

Votre rang est défini lorsque vous disputez vos dix premiers matchs de compétition classés, puis il est mis à jour au fur et à mesure que vous jouez à partir de ce moment-là. Votre rang est réinitialisé au début de chaque saison, vous avez donc jusqu'à cette date pour atteindre le plus haut niveau possible. Les récompenses pour les rangs élevés semblent être des emblèmes et des plaques nominatives.

L' environnement



Campagne

La carte de *Halo Infinite* est assez vaste. Il s'agit d'une section importante de l'anneau Zeta Halo qui comprend toutes sortes d'ennemis, d'objectifs et de secrets à découvrir en cours de route. Maintenant que *Halo Infinite* est un monde ouvert, il est plus important que jamais dans la franchise de comprendre la carte et de savoir comment naviguer.

La zone que vous pouvez explorer pleinement est pratiquement ouverte dès votre arrivée. Vous êtes libre de partir dans n'importe quelle direction et de voir ce que vous pouvez trouver. Il y a des rencontres aléatoires avec des Bannis, mais les activités clés en dehors de l'histoire se concentrent sur ces activités clés :

- **FOBs:** Il s'agit de "bases d'opérations avancées" qui appartenaient à l'UNSC mais qui ont été prises par les Bannis. Si vous les libérez, elles deviennent des bases que vous pouvez utiliser pour vous réapprovisionner et voyager rapidement entre elles, et elles révèlent des marqueurs de carte dans la zone environnante.
- **Escouades:** De nombreuses escouades de l'UNSC sont disséminées dans l'anneau et doivent être secourues, ce qui permet de débloquent de la valeur, une monnaie d'échange dans le jeu.
- **Cibles:** Vous pouvez trouver et tuer de nombreuses cibles bannies de grande valeur. Ce faisant, vous obtiendrez une arme spécialisée et personnalisée ainsi que de la valeur.
- **Avant-postes:** Il s'agit de grandes bases de Bannis que vous pouvez nettoyer. Certaines sont nécessaires à l'histoire, d'autres non. Ceux qui ne sont pas nécessaires à l'histoire servent également de points de déplacement rapide une fois qu'ils sont capturés.
- **Missions de l'histoire:** Les missions principales vous mèneront lentement autour de la carte, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, bien que vous soyez libre de vous arrêter et de vous déplacer librement à tout moment entre les missions.

En règle générale, la meilleure façon de progresser se répartit entre les missions historiques, au fur et à mesure que vous avancez sur la carte, et la revendication de FOBs pour découvrir des points d'intérêt et se déplacer plus rapidement.

Multijoueurs

Halo Infinite compte à ce jour 15 cartes, dont deux ont été ajoutées après le lancement dans *Halo Infinite* Saison 2 et trois dans *Halo Infinite* Saison 3. La suite multijoueur de *Halo Infinite* est divisée en 4v4 Arena et 12v12 Big Team Battle, ainsi que le mode 12 joueurs Last Spartan Standing. Veuillez noter que ces données ne prennent en compte que les cartes créées par les développeurs, et non les créations de la communauté Forge, qui sont nombreuses !



TRUCS ET ASTUCES



Le mode multijoueur de *Halo Infinite* est arrivé et il s'accompagne d'un grand nombre de modes d'arène et de cartes pour que les Spartans puissent s'affronter. Avec des classiques comme Slayer et Capture the Flag, qui ne sont que deux des sept modes actuellement en rotation dans la liste de jeu Quickplay, il y a fort à parier que vous trouverez une série ininterrompue de matchs qui vous inciteront à en redemander.

Cependant, les cartes et le nombre de joueurs étant plus petits dans les modes arène, les débutants ne pourront pas s'appuyer sur les forces de leurs coéquipiers autant qu'ils le feraient dans les grandes batailles d'équipe. Et à mesure que les jours passent et que de plus en plus de joueurs se joignent à la mêlée, le besoin d'améliorer vos compétences ne fera que croître. Passez donc au niveau supérieur et comblez votre manque d'expérience en utilisant ces conseils et astuces de pro.

Savoir quand se retirer d'un combat

En raison de la taille réduite des cartes dans les différents modes d'arène, les joueurs à la gâchette facile ne devraient pas avoir à attendre trop longtemps avant de voir une cible appropriée sur laquelle tirer. Bien qu'il soit tentant de tuer à chaque fois que vous apercevez un joueur ennemi, vous ne devez jamais le faire au détriment de la connaissance de la situation.

Gardez vos armes puissantes cachées

En parlant d'armes puissantes, la raison pour laquelle vous pouvez généralement savoir si un joueur ennemi en possède une est la taille proéminente des modèles d'armes. C'est particulièrement vrai pour les variantes de mêlée comme l'épée énergétique ou le marteau à gravité, qui laissent également une trace lumineuse lorsqu'elles sont utilisées.

Mais il est possible de se donner un plus grand avantage tactique lorsque vous avez l'une de ces armes en votre possession, simplement en la gardant dans son holster jusqu'à ce que vous soyez prêt à tuer. De cette façon, les autres joueurs n'ont aucune idée de la puissance de votre arme jusqu'à ce qu'il soit trop tard.

Se positionner pour la victoire

Les modes arène de *Halo Infinite* comptent sept cartes au total et chacune d'entre elles possède ses propres caractéristiques et nuances. Mais s'il y a bien une chose qui sépare les joueurs professionnels des débutants, quelle que soit la carte sur laquelle ils jouent, c'est l'efficacité avec laquelle ils utilisent leur environnement et toutes les ressources disponibles.

On ne saurait trop insister sur l'importance de savoir quelles positions adopter sur chaque carte, car cela détermine souvent quels joueurs ou quelles équipes finissent par dominer le match. En règle générale, il est préférable de rester à proximité des points d'apparition des objets cruciaux, tels que les armes puissantes. Au minimum, vous devez vous assurer de disposer d'un bon point de vue et d'une couverture ou d'un chemin de fuite adéquat si vous en avez besoin. Faites cela et vous commencerez rapidement à accumuler les meurtres.



CONCLUSION

Vous devriez maintenant avoir toutes les connaissances nécessaires pour vaincre tous vos ennemis et faire en sorte que tout le monde craigne la puissance des Spartans et de l'emblématique Master Chief.