



0904 Réf. n° X10-71876 FR

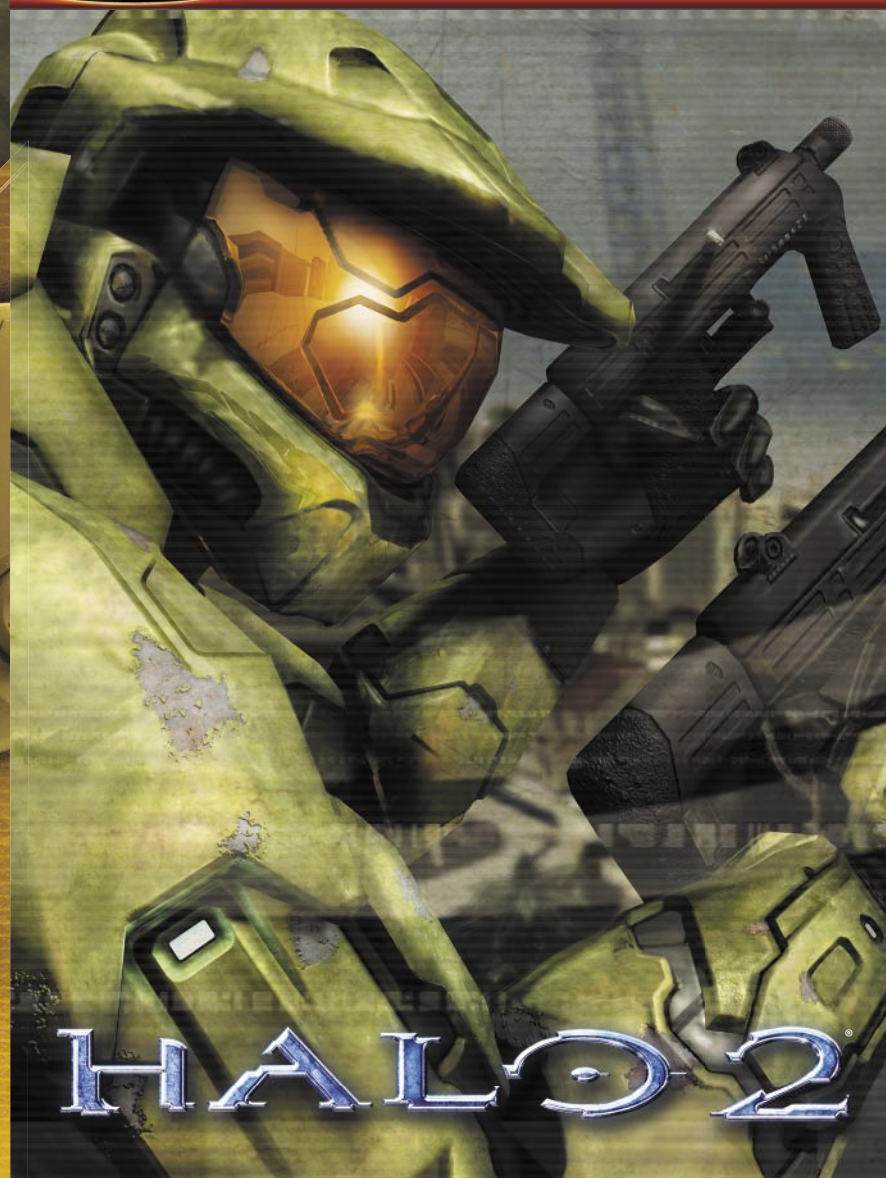
BUNGIE

Microsoft
game studios

XBOX

LIVE

FONCTIONS EN LIGNE



HALO 2

INFORMATIONS SUR LA SÉCURITÉ

À propos des crises d'épilepsie photosensible

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certains effets visuels, notamment les lumières ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie photosensible, 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 photosensible, il est préférable de s'asseoir à une distance éloignée de l'écran de télévision, d'utiliser un écran de télévision de petite taille, de jouer dans une pièce bien éclairée et d'éviter de jouer en cas de somnolence 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'utilisation 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 télévision

Vous ne devez pas utiliser certains téléviseurs. En effet, certains d'entre eux, particulièrement les modèles à projection frontale ou à rétroprojection, peuvent être endommagés si vous les utilisez pour jouer à certains jeux vidéo, y compris les jeux Xbox. Des images statiques affichées 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 peut se produire à partir des images statiques créées lorsque vous faites un arrêt sur image ou que vous mettez en pause un jeu vidéo. Reportez-vous au manuel d'utilisation de votre télévision pour déterminer s'il est possible de jouer à des jeux vidéo sans dommage pour 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.

TABLE DES MATIÈRES

Transmission secrète	2
Le Major	3
Description des unités covenantes connues.....	4
Manette.....	6
HUD de l'armure de combat MJOLNIR	8
Stratégies de combat.....	9
Armement de l'UNSC.....	10
Armes covenantes.....	13
Transports terrestres de l'UNSC	16
Informations sur les véhicules covenantes.....	18
Paramètres	20
Les bases du jeu multijoueur	21
Xbox Live.....	24
Jouez avec vos amis !	26
Stratégie multijoueur.....	28
Bungie.net.....	29
Crédits	30
Garantie	32
Support technique.....	33

Choisissez votre arme, retrouvez vos amis et sauvez la Terre !

Ne manquez pas la série de romans à succès basée sur le hit Xbox et PC publiée chez Del Rey, www.delreydigital.com. Halo: The Fall of the Reach, d'Eric Nylund, vous plonge dans l'histoire du héros super-soldat, le Major. Halo: The Flood, de William C. Dietz, poursuit l'histoire du Major qui se bat pour découvrir les secrets de Halo. La guerre entre humains et Covenants fait rage tandis que le Mastodonte extra-terrestre se rapproche inexorablement de son but ultime : la destruction de toute vie humaine. À lire dans Halo: First Strike, d'Eric Nylund.

Dépassez les limites du jeu avec les figurines de JoyRide Studios, www.joyridestudios.com ; le guide stratégique Xbox de Prima, www.primagames.com ; et la bande-son officielle du jeu chez Sumthing Else MusicWorks, Inc, www.sumthing.com — vous pouvez également vous rendre sur www.bungiestore.net.

TRANSMISSION SECRÈTE

Bureau de Renseignement des Marines (ONI)

De : Cortana, IA du Pillar of Autumn, vaisseau de l'UNSC

Objet : SPARTAN-117 et la destruction de Halo

Monsieur. Comme les données jointes à cette transmission l'attestent, nous revenons de l'enfer. Je serai brève.

Après la chute de Reach, j'ai suivi le protocole Cole et quitté le *Pillar of Autumn*. Au moyen de symboles astronomiques que SPARTAN 117 avait obtenus d'un vaisseau covenant, j'ai choisi un vecteur de sortie qui allait nous conduire dans un système inconnu près d'une planète gazeuse mourante (nouvelle classification : "Threshold"). À ma grande stupéfaction, j'ai pu constater la présence d'un anneau artificiel de 10 000 kilomètres de diamètre en orbite autour de la planète.

J'ai d'abord craint que cet anneau ne soit une installation covenante. Ce n'était pas le cas. Mais l'ennemi nous avait poursuivis et nous attendait près de l'anneau. Plutôt que de risquer ma capture, le capitaine Keyes a ordonné mon téléchargement dans le réseau neuronal de SPARTAN 117. Tandis que nous abandonnions le vaisseau, le capitaine est parvenu à poser le *Autumn* sur l'anneau, sauvant les vies de nombreux membres d'équipage.

<Coordonnées et schémas de structure cryptés/joints####>

Les Covenant désignaient l'anneau par le nom de "Halo." Il semble qu'une prophétie concernant l'existence de Halo constitue la fondation de la religion de nos ennemis. Sa découverte a donc suscité de nombreuses communications et une grande excitation sur le réseau de combat covenant.

Lors de nos opérations initiales à la surface de Halo, nous avons rencontré une forme d'intelligence artificielle extra-terrestre nommée "Guilty Spark 343". Cette IA nous a déclaré que son objectif tactique principal était d'empêcher l'expansion d'une forme de vie parasitaire virulente appelée le "Parasite".

<Informations concernant le Parasite et données morphologiques/biologiques cryptées/jointes####>

Au moyen d'une connexion aux données internes de Halo, j'ai pu établir que l'anneau était une arme construite par une ancienne race de créatures (que les Covenant désignent sous le nom de "Forerunners") comme solution de dernier recours au problème du Parasite. Une population non négligeable d'éléments du Parasite était en dormance sur l'anneau. Les Covenant, que ce soit par accident ou délibérément, ont libéré le Parasite. Pas forcément très habile de leur part...

<Informations concernant les artefacts Forerunners, les structures et symboles cryptés/jointes####>

Guilty Spark 343 a convaincu SPARTAN 117 d'activer le système d'armement principal de Halo afin d'éliminer le Parasite. L'IA ne l'avait pas précisé, mais le Parasite s'attaquant à tout hôte doué de sensations, Halo ne pourrait faire aucune distinction entre le Parasite et les autres formes de vie. En clair : si Halo était activé, il détruirait tout être pensant dans la galaxie. Humains, Covenant, tout.

LE MAJOR

Lorsque nous avons réalisé que Halo pouvait détruire toute vie, SPARTAN-117 et moi-même avons décidé que la seule solution consistait à détruire l'anneau – empêcher Guilty Spark 343 d'accomplir sa tâche et faire en sorte que les Covenant n'obtiennent pas cette arme d'une puissance incroyable. Nous avons utilisé les réacteurs à fusion du *Pillar of Autumn* pour déclencher une réaction en chaîne qui a totalement détruit l'anneau. Je suis désolé de vous annoncer que le capitaine Keyes a été emporté par le Parasite.

Si l'on considère que nous devons dans le même temps combattre les Covenant, nous avons effectué un travail efficace sur Halo. J'y ai rassemblé des informations capitales pour notre base de données au sujet de la technologie, de l'armement, de la stratégie et de la société des Covenant. Par ailleurs, l'efficacité de SPARTAN-117 et la destruction de l'anneau ont entraîné de lourdes pertes en individus et en matériel chez l'ennemi.

Ceci étant, je crains que les Covenant n'apprécient guère le fait que nous ayons anéanti leur relique sacrée. Après avoir donné un coup de pied dans la fourmière, nous retournons maintenant à la base aussi vite que possible.

<Évaluation des pertes humaines et matérielles, des archives manquantes cryptée/jointe####>

Re : SPARTAN-117 - MAJOR

Spartan 117, le Major, est un membre du projet SPARTAN-II. C'est une unité de combat améliorée génétiquement, biologiquement et techniquement. Il mesure 2 m 10 et pèse une demi tonne avec son armure.

Ses réflexes sont inégaux, sa force et son endurance n'ont pas d'équivalents humains et sa ténacité est le fruit d'un entraînement militaire ininterrompu depuis le début de sa carrière. Le Major est compétent dans le maniement de toutes les armes balistiques actuelles. C'est par ailleurs un expert en stratégie, en infiltration et en combat à mains nues. Il dispose également d'une grande expérience dans le domaine de la technologie militaire covenante.



DESCRIPTION DES UNITÉS COVENANTES CONNUES

La société covenant est extrêmement compartimentée, et consiste en une confédération de races. Si un tour d'horizon sociopolitique semble important pour comprendre les nuances de la société covenant – et en particulier le rôle des Prophètes –, il est capital, pour affronter notre ennemi, de passer en revue les classes combattantes des Covenants. Celles-ci sont au nombre de sept : les Grogards, les Rapaces, les Chasseurs, les Élites, les Brutes, les Drones et les Prophètes.



Grogards

Formant l'unité d'infanterie de base des Covenants, les Grogards se révèlent dangereux en groupe, mais ne représentent, individuellement, qu'une faible menace. Petits, trapus et relativement lents, ils paniquent souvent lorsqu'ils affrontent des ennemis qui leurs sont supérieurs. Cependant, s'ils sont menés par un Élite, ils se battent jusqu'au bout.



Rapaces

Tireurs efficaces, les Rapaces semblent bénéficier d'un statut – et pas nécessairement d'un rang – plus élevé que les Grogards. On les trouve souvent en position défensive, se battant protégés par les boucliers à énergie qui les caractérisent. Un bouclier bien utilisé fait d'un Rapace une cible difficile à atteindre, mais celui-ci doit l'écarter pour faire feu, ce qui lui confère un point faible exploitable.



Chasseurs

Les Chasseurs sont des ennemis incroyablement dangereux qui sont déployés plus comme du matériel que comme des soldats. Ils sont utilisés pour des tâches de démolition ou de défense lourde et se battent toujours par deux. Ces créatures massives semblent composées de multiples organismes qui coexistent dans l'armure du Chasseur, faisant d'elle une créature-essaim bipède. Une armure quasiment impénétrable et une arme à combustible dévastatrice rendent ces couples de Chasseurs redoutables au combat.

Élites

Les Élites constituent l'ossature des armées covenantes. Excellents soldats, tacticiens émérites et disciplinés, combattants agressifs, ils représentent la principale force des Covenants. Plus rapides, plus forts et plus résistants que les humains, ils combattent en groupes relativement restreints, mais dirigent souvent des escouades de Grogards. La couleur de leur armure semble indiquer leur rang, et nous pensons que les Élites reçoivent de l'avancement en fonction du nombre de victimes qu'ils font.



Brutes

Moins bien connus que les Élites, les Brutes combattent en groupe et sont physiquement plus forts que leurs congénères. Les Brutes démontrent les mêmes aptitudes au combat que les Élites et leur nombre s'est considérablement accru depuis le début du conflit. Ils portent une arme balistique explosive à laquelle est fixée une baïonnette.



Drones

Tout comme les Brutes, les Drones semblent avoir été intégrés depuis peu aux forces d'assaut covenantes et sont déployés en masse. Apparemment d'origine insectoïde, ce sont les gardes des vaisseaux covenants. Ils ont également la capacité – limitée – de voler et font d'excellents tireurs. Très intelligents, leur maîtrise de l'assistance au vol antigravité leur octroie un avantage quasiment insurmontable en combat.



Prophètes

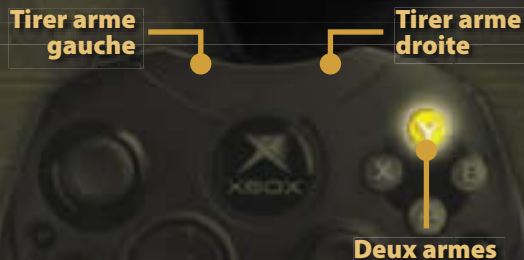
Ces individus sont plutôt méconnus. Nous savons que leur fonction est de nature administrative ou religieuse et qu'ils sont peu impliqués sur le champ de bataille. Aucun d'entre eux n'a jamais été tué ni capturé et ils semblent exister en nombre assez restreint.



MANETTE (PAR DÉFAUT)



DEUX ARMES



STICKS ANALOGIQUES



HUD DE L'ARMURE DE COMBAT MJOLNIR

L'armure de combat MJOLNIR modèle VI incorpore un dispositif HUD (affichage tête haute) perfectionné relié directement aux capteurs de la combinaison et totalement intégré à l'interface neuronale. Le HUD est capable de détecter la quantité de munitions de toutes les armes de l'UNSC et analyse désormais les données thermiques pour détecter les niveaux de charge de toutes les armes covenantes.



Indicateurs d'armement

L'armure MJOLNIR modèle VI peut contrôler les statuts de deux armes en même temps. L'arme tenue de la main gauche et ses munitions sont affichées à gauche sur le HUD tandis que celle de la main droite est affichée tout à droite sur le HUD. Lorsque vous ne maniez qu'une seule arme, les informations concernant vos types de grenades s'affichent sur le côté gauche. Spartan-117 peut conserver une arme en réserve. Celle-ci est indiquée sur le côté droit.

Capteur de mouvements

Il indique la position relative des alliés et de tout combattant hostile. Le capteur se trouve en bas à gauche du HUD. Il est conçu pour détecter tout élément hostile ou tout mouvement manifeste. Il ne peut cependant pas indiquer la position d'ennemis immobiles ou qui se déplacent lentement.

Indicateur de bouclier

Il s'agit de la barre au dessus du capteur de mouvements. La couleur bleue indique un état optimal.

Indicateurs d'urgence

Ces indicateurs s'affichent en dessous de votre réticule pour vous fournir des informations utiles.



Fin de transmission.

STRATÉGIES DE COMBAT

Démarrage

Le profil de joueur définit vos paramètres de contrôle, l'apparence de votre personnage, les options des voix, et certains paramètres Xbox Live. Vous pouvez modifier ces paramètres à n'importe quel moment en sélectionnant **Paramètres** dans le **Menu principal** puis **Profil de joueur**.

Pour créer un nouveau profil de joueur, appuyez sur **START** depuis le Menu principal, puis sélectionnez **Créer nouveau profil**. Saisissez un nom de profil à l'aide du clavier virtuel, puis appuyez de nouveau sur **START**.

Menu principal

Dans le Menu principal, sélectionnez **Campagne** pour commencer une partie en solo ou en coopération. Sélectionnez **Xbox Live**, **Écran partagé**, ou **Jeu multiconsole** pour commencer une partie multijoueur. Sélectionnez **Paramètres** pour personnaliser les profils de joueurs ou modifier les types de jeu.

Campagne

Vous pouvez jouer à une campagne seul en mode solo ou avec un ami en coopération. La campagne en coopération se joue en mode écran partagé. Une campagne est associée à un profil de joueur. Pour commencer une nouvelle campagne, vous devez créer un nouveau profil de joueur.

Pour démarrer une campagne en solo, sélectionnez **Campagne** dans le **Menu principal**. Sélectionnez **Nouvelle campagne**, choisissez un niveau de difficulté et appuyez sur **A**.

Pour démarrer une campagne en coopération, sélectionnez **Campagne** dans le **Menu principal**, puis **Coopération**. Les deux joueurs doivent sélectionner un profil de joueur et appuyer sur **A**.

Sauvegarder votre progression et charger un niveau

En campagne, votre progression est sauvegardée automatiquement à des points de contrôles spécifiques répartis dans chaque niveau de jeu. Pour reprendre une campagne à la sauvegarde de votre dernier point de contrôle, sélectionnez **Campagne** dans le **Menu principal** puis **Reprendre**. Pour charger un niveau en particulier, sélectionnez **Campagne**, puis **Choix du niveau**. Vous ne pouvez sélectionner que les niveaux que vous avez déjà terminés.

ARMEMENT DE L'UNSC

Puisque vous serez tous amenés à utiliser un équipement non spécialisé dans ces circonstances délicates, voici un inventaire de l'arsenal actuellement disponible à l'UNSC. Si vous n'avez jamais utilisé ces armes sur le terrain ou à l'entraînement, il vous est fortement recommandé de vous familiariser avec elles avant d'entrer dans une zone de combat. Certaines de ces armes peuvent être maniées en mode deux armes, ce qui vous permet de faire feu avec deux armes simultanément (maniement double). Pour manier deux armes, maintenez la touche **Y** enfoncée pour prendre l'arme secondaire. Utilisez les gâchettes gauche et droite pour faire feu.

Capacité du chargeur :
12 balles par chargeur.



Pistolet M6C (maniement double)

L'arme de poing standard de l'UNSC. Ce pistolet à culasse non calée est doté d'un chargeur de six balles semi-perforantes de 12,7 mm. Précis en mode semi-automatique, le MC6 se révèle être une arme antipersonnel puissante. La variante simplifiée "C" n'intègre pas de lunette de visée.

Capacité du chargeur :
36 balles par chargeur.



Fusil BR55

Ce fusil est doté d'un chargeur de 36 balles de 9,5 mm. Il est équipé d'une lunette de visée optique 2X. Le BR55 peut également tirer de courtes rafales automatiques de trois balles. La grande précision de ce fusil et sa cadence de tir relativement élevée en font une arme très utile et polyvalente pour toute unité d'infanterie.

Capacité du chargeur :
60 balles par chargeur.



Mitraillette M7/Caseless (maniement double)

Le chargeur de 60 balles de 5 mm de cette arme permet un « arrosage » nourri. Les mitraillettes, assez peu précises à longue portée, offrent une grande puissance de feu en combat rapproché. Le recul assez important de ces armes tend à dévier le tir en hauteur. Il est donc nécessaire d'appuyer modérément sur la détente pour conserver une précision satisfaisante.

Fusil sniper S2 AM

Ce fusil à emprunt des gaz intègre une lunette de visée dotée de deux niveaux de grossissement (X5 et X10). Ses munitions perforantes de 14,5 mm stabilisées par ailettes avec sabot détachable en font une arme très puissante. Sa taille encombrante et la capacité limitée de son chargeur la restreignent cependant à un usage stratégique. Si cette arme est dévastatrice depuis une position isolée, elle se révèle très limitée à courte portée.



Capacité du chargeur :
4 balles par chargeur.

Lance-roquettes M19 SSM

L'arme « légère » anti-véhicule la plus communément utilisée de l'arsenal de l'UNSC. Il s'agit d'un lanceur portatif d'épaule doté d'un niveau de grossissement 2X. Cette arme tire des roquettes à tête chercheuse de 102 mm à charge creuse hautement explosives. Le verrouillage de la cible est indiqué par le réticule de visée.



Capacité du chargeur :
2 roquettes de 102 mm à charge creuse.

Fusil M90

Un fusil à pompe puissant et bruyant doté d'un chargeur. Cette arme tire des cartouches magnum calibre 8 mm et dispose d'un recul important. Dévastateur à courte portée et en intérieur, ce fusil doit être manipulé avec précaution. En revanche, ses dégâts quasiment nuls à longue distance limitent son usage à certaines situations.



Capacité du chargeur :
12 cartouches calibre 8 mm.

Rayon : 5-10 mètres.



Grenade à fragmentation M9 HE-DP

Un dispositif explosif de base ayant assez peu évolué en raison de sa grande efficacité en toutes circonstances. Une grenade bien lancée peut en effet tuer ou neutraliser la plupart des adversaires. Le détonateur s'active une demi seconde après que la grenade ait heurté un objet ou une surface, ceci afin d'éviter toute explosion accidentelle. Cela permet également à l'utilisateur de la faire rebondir pour atteindre des cibles difficiles à toucher.

Capacité du chargeur :
illimitée



LAAG M41 (monté sur véhicule)

Une arme anti-aérienne légère, autonome et à alimentation électrique, montée sur véhicule. Le LAAG est en outre doté de trois canons et d'un chargeur à tambour. Armement standard du warhog, il délivre 450-550 balles par minute et dispose d'une excellente capacité de pénétration.

Capacité du chargeur :
illimitée



Canon gauss M68 (monté sur véhicule)

Un moteur à induction linéaire asynchrone produit un champ magnétique bipolaire permettant de tirer des projectiles de 25 mm à une vitesse hypersonique. Cette arme, dotée d'une excellente capacité de pénétration, s'avère moins efficace contre plusieurs unités d'infanterie simultanément.

ARMES COVENANTES

Les événements récents nous ont confrontés à une nouvelle technologie militaire covenant, bien plus puissante et mieux adaptée aux différentes situations de combat. Le guide qui suit vous permettra de mieux connaître l'armement actuel de nos ennemis.

Pistolet à plasma (maniement double)

Le pistolet à plasma est peut-être l'arme covenant la mieux comprise. Il s'agit d'une arme semi-automatique à énergie canalisée. Elle délivre de rapides rafales de plasma surchauffé. En maintenant la gâchette enfoncée pendant un certain temps, elle peut produire un puissant projectile de plasma concentré. Toute surchauffe rend l'arme temporairement inutilisable. Le pistolet comme le fusil à plasma utilisent une énergie que nous n'appréhendons pas totalement.

Énergie délivrée :
100-150 kW : 2-3 dA.



Fusil à plasma (maniement double)

Une arme privilégiée des Élite, mais également utilisée par de nombreux soldats covenants. Il s'agit d'un fusil à énergie doté d'une fonction de tir automatique et d'une fonction de tir semi-automatique. Une utilisation prolongée du tir automatique peut provoquer une surchauffe, ce qui rend l'arme temporairement inutilisable et vide sa réserve d'énergie. Une fois que la réserve d'énergie est vide, l'arme est inutilisable.

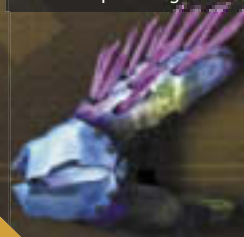
Cadence de tir :
420-600 décharges
par minute.



Needler (maniement double)

Une arme à chargeur inhabituelle, tirant des projectiles cristallins tranchants comme des rasoirs. Le needler utilise une mystérieuse technologie d'autoguidage permettant de verrouiller les cibles organiques molles et de percer leur chair quel que soit l'angle d'impact. Les projectiles peuvent être détournés par des boucliers d'énergie et ils ricochent en outre sur certaines surfaces dures. Ce type de munition explose après avoir pénétré les chairs, ce qui provoque des dégâts supplémentaires.

Capacité du chargeur :
30 balles par chargeur.



Capacité du chargeur :
36 balles par chargeur.



Carabine covenante

Un fusil covenant rare, puissant et compact muni d'une lunette de visée. Cette arme tire au coup par coup avec un degré de précision et une puissance extrêmes. D'une certaine manière, sa technologie imite celle du canon à combustible covenant, mais à une échelle inférieure. Cette carabine offre une capacité de pénétration similaire à celle du fusil de combat de l'UNSC.

Puissance de feu délivrée :
18 tirs par charge.



Fusil sniper

Arme puissante et très précise utilisant une technologie d'accélération de particules relativement connue pour délivrer un rayon d'énergie dévastateur. La faible capacité de son chargeur ne permet d'effectuer que 18 tirs avant épuisement de l'énergie. La lunette de visée incorporée offre deux niveaux de zoom d'environ x 5 et x10. Ce fusil constitue donc une excellente arme de sniper.

Capacité du chargeur :
4 grenades par barillet.



Sabre-grenade

Un type de lance-grenades qui, d'après ce que nous savons, est réservé à l'usage exclusif des Brutes. Dotée d'un barillet de 4 grenades cette arme peut être utilisée pour tirer dans les angles en effectuant des rebonds. Il s'agit sans doute de la moins précise des armes covenantes connues. Sa capacité de chargeur limitée est compensée par l'ajout d'une grande baïonnette extrêmement tranchante.

Épée à énergie covenante

Une arme que nous pensions au départ réservée aux cérémonies. S'il est rare de la voir utilisée en combat, elle est systématiquement portée par les Élites de haut rang. Nous ne comprenons pas encore son fonctionnement, mais elle parvient à trancher n'importe quelle armure aisément. Appuyez sur **B** pour une attaque de combat rapproché normale et sur la gâchette droite pour une attaque de taille de base. Vous pouvez aussi attendre que le réticule passe au rouge pour verrouiller un ennemi et appuyer sur la gâchette droite pour effectuer attaque d'estoc fatale.



Longueur : 90 centimètres.

Canon à combustible

Tirant des projectiles de carburant hautement radioactif, cette arme est à la fois efficace contre les véhicules et les personnes. Le canon à combustible est massif, lourd, et contient cinq projectiles de carburant par chargeur. Il est en outre doté d'un dispositif optique d'un niveau de grossissement de 2X.



Capacité du chargeur :
5 projectiles par chargeur.

Grenade à plasma

Cette arme utilise une technologie inconnue qui peut apparemment différencier les cibles stratégiques des cibles non-hostiles. Cette grenade, lorsqu'elle est lancée avec précision, adhère aux combattants et aux véhicules mais pas aux murs. Un détonateur de trois secondes s'active dès que la grenade s'immobilise, qu'elle retombe au sol ou se fixe sur la cible voulue.

Rayon : 10 mètres.



TRANSPORTS TERRESTRES DE L'UNSC

Bien qu'une grande partie de notre armement spatial ait été détruit ou rendu inutilisable, les Covenant ne connaissent toujours pas la plupart de nos systèmes mobiles terrestres. Il s'agit sans aucun doute d'une erreur tactique de la part de nos ennemis. Leur objectif étant apparemment d'envahir la terre plutôt que de la détruire, ils devront nous battre sur notre terrain.



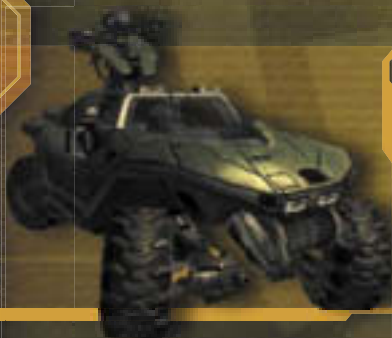
Warthog M12 LRV

Équipage : 1 + 1 (plus une personne à l'arrière)

Poids : 3,25 tonnes

Armement : mitrailleuse de 12,7 mm à triple canon

Le véhicule de reconnaissance léger (LRV) est un engin standard fiable de l'UNSC qui a fait ses preuves. Aussi connu plus généralement sous le nom de "warthog", ce véhicule est équipé d'une puissante mitrailleuse. Maniable et parfaitement adapté à tout terrain, il est en outre doté d'une excellente motricité et d'un système de freins revu et corrigé. Pour un freinage d'urgence, appuyez sur la **Gâchette gauche** pour tirer le frein à main.



Warthog M12G1 LAAV

Équipage : 1 + 1 (plus une personne à l'arrière)

Poids : 3,5 tonnes

Armement : canon gauss 25mm

Ce véhicule léger anti-blindé (LAAV) est identique en tout point aux autres versions du warthog à l'exception du canon gauss monté sur tourelle dont il est équipé.

Scorpion M808B MBT

Équipage : 1 humain (interface neuronale requise) ou un seul pilote cyborg

Poids : 66 tonnes

Armement principal : obus à haute vitesse de 90 mm

Armement secondaire : balles perforantes traçantes de 7,62 mm



Bien que le blindé Scorpion soit utilisé principalement comme plateforme anti-véhicule, son efficacité contre l'infanterie covenante en fait également en arme antipersonnel redoutable. Son armure en titane-céramique le rend quasiment invulnérable aux armes à feu légères. Le véhicule est doté d'un cockpit monoplace mais en cas d'urgence, il peut transporter quatre soldats supplémentaires sur ses plateformes extérieures.

Abordage

Si vous êtes proche d'un véhicule immobile ou qui avance lentement maintenez **X** enfoncée pour aborder ce véhicule. Il est possible d'effectuer un abordage depuis l'avant, l'arrière, le côté d'un véhicule et même d'en haut si vous sautez avec suffisamment de précision. L'abordage vous permet de prendre la place du pilote, du passager et même du canonnier sur la plupart des véhicules.

INFORMATIONS SUR LES VÉHICULES COVENANTS

Les Covenants ont déployé une flotte terrestre importante, probablement pour faciliter leurs incursions en zones humaines habitées. Tant que nous ignorons leurs intentions, nous devons les considérer comme une force d'occupation. Ils n'hésiteront pas à éradiquer tout humain - civil ou militaire - qui croisera leur chemin.



Ghost

Équipage : 1

Propulsion : propulsion à antigravité accélérée

Armement : double canon à plasma (puissance de 100-250 kW)

Véhicule de reconnaissance et d'attaque rapide déployé par les Covenants dans tout combat terrestre. Cet engin, très souvent piloté par les Élités, est très maniable. Il est capable de tirer des doubles décharges de plasma surchauffé d'une puissance de 100-250 kW. Le ghost peut également effectuer des pointes de vitesse soutenues. À une telle allure, il devient toutefois moins maniable et ne peut pas faire feu. Appuyez sur la **gâchette gauche** pour accélérer. On peut supposer que ce type d'accélération a recours à l'énergie du système d'armement.



Banshee

Équipage : 1

Propulsion : propulsion à antigravité accélérée

Armement : deux canons à plasma

Système d'armement secondaire : canon à combustible

Rapide et maniable, le banshee est un formidable véhicule d'assaut aérien. Efficacement blindé contre les armes à feu légères, cet appareil ne résiste cependant pas aux armes plus lourdes. Le canon à combustible dont il est équipé en fait un bombardier dangereux tout autant qu'un chasseur rapide. On a vu des banshees faire des tonneaux et des vrilles, ce qui serait impossible pour des véhicules à l'aérodynamique conventionnelle.

Apparition

Équipage : 1

Propulsion : propulsion à antigravité accélérée

Armement : mortier à plasma et deux canons à plasma automatiques



Lent, massif et constituant une cible de taille, ce véhicule n'en demeure pas moins le blindé covenant le plus destructeur. Mais ce géant de métal est bien protégé. Le tir de couverture qu'il peut effectuer grâce à ses mortiers à plasma redoutables en fait un ennemi incroyablement dangereux. Le fait qu'il soit piloté par une seule personne qui contrôle le véhicule et le système d'armement limite cependant quelque peu sa manœuvrabilité.

Spectre

Équipage : 1+1 artilleur (+ 2 passagers)

Propulsion : propulsion à antigravité accélérée

Armement : canon à plasma



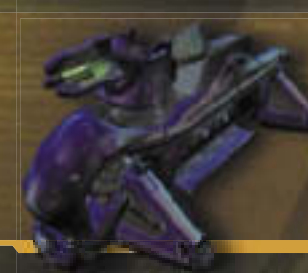
Un transport multi-troupes blindé de petite taille. Quoique relativement lent, il est tout à fait maniable et se meut avec aisance dans les espaces confinés. Ses principales faiblesses étant son manque de vitesse et d'accélération, ses occupants demeurent tout de même relativement exposés. Le canon à plasma monté à l'arrière représente un grand danger pour l'ennemi et le véhicule offre par ailleurs diverses positions de tir.

Shadow

Équipage : 2+8

Propulsion : propulsion à antigravité accélérée

Armement : canon à plasma



Le principal moyen de transport terrestre des troupes covenantes. Ce véhicule peut accueillir un pilote, un artilleur et jusqu'à huit passagers en fonction du type de Covenant qui monte à bord. Il est apparemment équipé pour transporter des Élités, des Brutes, des Grognauds ou des Rapaces. Si le shadow est équipé d'un canon à plasma, sa vocation reste le déploiement de troupes.

PARAMÈTRES

Utilisez le menu **Paramètres** pour personnaliser un profil de joueur ou créer un ensemble de règles pour un type de jeu multijoueur.

Profil de joueur

Il est possible de créer un certain nombre de profils de joueurs personnalisables. Vous pouvez changer un nom de profil, modifier la configuration des commandes, les caractéristiques multijoueurs d'un profil ou encore supprimer un profil de joueur. Pour créer ou modifier un profil de joueur, sélectionnez **Paramètres** dans le **Menu principal**, puis **Profil de joueur**.

Modifier la configuration des commandes

Vous pouvez changer la configuration des commandes pour chaque profil de joueur afin de l'adapter à votre style de jeu. Cela inclut notamment l'attribution des touches et la vitesse de déplacement de votre champ de vision. Un certain nombre de joueurs préfèrent inverser leurs commandes. Cela signifie que si vous orientez le stick analogique droit en haut, vous regarderez vers le bas et si vous l'orientez en bas, vous regarderez vers le haut. N'hésitez pas à essayer diverses combinaisons pour trouver celle qui vous convient le mieux.

Pour changer la configuration des commandes, sélectionnez **Manettes** sur l'écran **Modifier profil**. Vous pouvez également modifier votre configuration en cours de campagne ou de partie multijoueur en appuyant sur **START** pour afficher le **Menu de jeu**.

Changer l'apparence de votre personnage multijoueur

Pour personnaliser l'apparence de votre personnage dans des parties multijoueurs, sélectionnez **Apparence** dans le menu **Modifier profil**. Vous pouvez choisir entre Spartan ou Élite covenant, choisir les couleurs primaires et secondaires, et créer un emblème de joueur personnalisé.



Modes de jeu

Chaque type de partie multijoueur dispose d'un ensemble de règles qui forment ce que l'on appelle un mode de jeu. Vous pouvez modifier les règles d'une partie que vous avez créée en générant un mode de jeu personnalisé. Pour personnaliser un mode de jeu, sélectionnez **Options** dans le **Menu principal**. Pour jouer à un mode que vous avez créé, allez dans **Param. de partie** à l'**Accueil** du jeu et sélectionnez **Changer les règles**.

LES BASES DU JEU MULTIJOUEUR

Le mode multijoueur de *Halo 2* permet à des amis de se retrouver, de jouer ensemble et d'évoluer dans le monde du jeu au sein d'un groupe. Vous pouvez jouer à des parties multijoueurs avec vos amis en écran partagé, en jeu multiconsole et via le service Xbox Live™.

Écran partagé

En écran partagé, vous pouvez affronter jusqu'à trois autres joueurs, en même temps, sur une seule console. Pour faire une partie en écran partagé, sélectionnez **Écran partagé** dans le **Menu principal**.

Jeu multiconsole

En jeu multiconsole, vous pouvez connecter deux consoles Xbox à l'aide d'un câble de liaison console Xbox, ou jusqu'à 16 consoles Xbox au moyen d'un hub Ethernet. Pour de plus amples informations à ce sujet, consultez votre manuel d'utilisation Xbox. Pour héberger ou rejoindre une partie en jeu multiconsole, sélectionnez **Jeu multiconsole** dans le **Menu principal**.

Xbox Live

Grâce au service Xbox Live, vous pouvez faire des parties multijoueurs avec des joueurs du monde entier et télécharger de nouvelles cartes *Halo 2*. Pour participer à une partie multijoueur via Xbox Live, sélectionnez **Xbox Live** dans le **Menu principal** (voir p. 24 pour plus de détails).

Accueils de jeu

Afin de pouvoir jouer à n'importe quel type de partie multijoueur, vous devez passer par un accueil de jeu. Un accueil de jeu est un point de rendez-vous où les joueurs se rencontrent, discutent avec des amis, créent et rejoignent des parties.

À l'**Accueil préparatifs**, vous pouvez configurer une partie. Vous pouvez également y personnaliser votre carte de jeu, vos options et commencer une campagne en coopération en écran partagé.



Lorsque vous jouez en jeu multiconsole, allez à l'écran **Parties disponibles** pour créer une nouvelle partie ou rejoindre une partie disponible.

Types de jeu

Il existe sept types de jeu multijoueur. Chaque type de jeu dispose d'un certain nombre de modes de jeu intégrés qui proposent différentes règles pour une partie. Le type de jeu **Assassin** dispose du mode normal "Assassin" et des modes "Assassin en équipe", "Lance-roquettes", etc. Vous pouvez également créer un mode personnalisé pour un type de jeu afin de faire vos propres règles pour une partie.

- **Assassin** : tuer un maximum d'adversaires.
- **Capture du drapeau** : marquer le plus de points en capturant le drapeau de l'équipe adverse et en le rapportant à votre base.
- **Assaut** : marquer le plus de points en transportant, en amorçant puis en déposant la bombe de votre équipe dans la base de l'autre équipe.
- **Roi de la colline** : contrôler la colline le plus longtemps.
- **Crâne** : trouver la balle et la garder le plus longtemps.
- **Mastodonte** : seul le Mastodonte peut gagner et si vous êtes le Mastodonte, tout le monde essaie de vous descendre.
- **Territoires** : gagner le plus de temps en trouvant et en contrôlant des territoires sur la carte.

Cartes

Une carte est un niveau de jeu indépendant conçu spécifiquement pour les parties multijoueurs. La plupart des cartes sont des variantes de niveaux de la campagne *Halo 2*. Les cartes peuvent avoir différentes tailles, différents types de bâtiments, de paysages, etc. Les grandes cartes sont adaptées à un grand nombre de joueurs. Certaines cartes disposent de différents objets avec lesquels vous pouvez interagir. Appuyez sur **X** pour interagir avec un objet. Vous pouvez utiliser n'importe quel type de jeu sur n'importe quelle carte.

Communication vocale

Lorsque vous jouez à des parties en liaison multiconsole et sur *Xbox Live*, vous pouvez entendre les voix des autres joueurs. Dans *Halo 2*, plus les voix des joueurs sont fortes, plus ils sont proches de vous sur une carte. Lorsqu'elles sont plus basses, ils sont plus loin. Vous pouvez ainsi facilement déterminer la proximité des autres joueurs. Soyez prudent, cependant. Les ennemis à proximité peuvent également vous entendre parler.

Si vous disposez d'un communicateur Xbox, vous pouvez diriger votre équipe à la voix. Vous pouvez appuyer sur la touche **blanche** pour activer votre radio et parler aux membres de votre équipe, quel que soit l'endroit où ils se trouvent sur la carte. La radio reste active jusqu'à ce que vous arrétiez de parler.

HUD multijoueur

Le HUD (affichage tête haute) multijoueur comprend en outre le tableau des scores multijoueurs, qui indique le score du joueur ou de l'équipe en tête au dessus de votre propre score. Si vous menez la partie, le score du joueur ou de l'équipe en deuxième position est indiqué en dessous. Le tableau des scores se trouve en bas à droite de l'écran. Maintenez la touche **BACK** enfoncée pour accéder à des scores plus détaillés.

Indicateurs d'urgence multijoueurs

En mode multijoueur, il existe plusieurs indicateurs d'urgence supplémentaires qui s'affichent sous votre réticule. Ces indicateurs vous fournissent de précieuses informations.



Indicateurs

Les indicateurs sont des éléments du HUD qui vous donnent le statut des objets dans votre champ de vision. Faites attention aux indicateurs dans les parties en équipe et les parties à objectifs comme Capture du drapeau et Assaut.

Indicateurs alliés



Indicateurs objectifs



Xbox Live!

Repoussez les limites de votre console avec Halo 2 !

Xbox Live™ est une communauté de jeu en ligne sur Internet haut débit au sein de laquelle vous vous construisez une identité de joueur permanente et constituez une Liste d'amis composée de joueurs. Vous pouvez voir si vos amis sont en ligne et recevoir des invitations à jouer.

Pour les jeux avec mode multijoueur, vous pouvez inviter vos amis à vous rejoindre et leur parler en temps réel pendant que vous jouez. Pour les jeux disposant d'un contenu téléchargeable, vous pouvez télécharger les dernières nouveautés (telles que des niveaux, des missions, des armes, des véhicules, etc.) vers votre console Xbox.

Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox Live, vous devez raccorder votre console Xbox à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire au service Xbox Live. Pour savoir si Xbox Live est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox Live, consultez le site www.xbox.com/connect.

Créer une partie

Accès rapide à une partie

L'Accès rapide à une partie détermine aléatoirement un type de jeu, une carte, et le service le plus rapide pour que vous puissiez commencer à vous amuser facilement avec d'autres joueurs de même niveau.

OptiMatch

Choisissez une liste Créer une partie et vous serez mis en relation avec d'autres joueurs de même niveau ayant choisi la même liste. Ces joueurs seront également ceux qui disposent d'une vitesse de connexion optimale pour vous offrir le meilleur plaisir de jeu possible.

Niveaux

L'issue d'une partie à Accès rapide ou OptiMatch affecte votre niveau Xbox Live Halo 2 dans une liste donnée. Pour chaque type de liste, vous pouvez gagner un niveau différent. À mesure que vous vous améliorez dans une liste, votre niveau augmente. Plus vous jouez, plus vous avez de chances d'affronter un joueur de niveau similaire.

Partie personnalisée

Vous pouvez jouer à une partie avec un joueur spécifique, un groupe de joueurs ou un autre clan. Une partie personnalisée est une partie privée pour laquelle vous devez inviter d'autres joueurs (voir p. 26 pour plus de détails). Pour créer une partie personnalisée, sélectionnez **Créer un groupe**, puis **Param. de partie** pour configurer la partie. Lorsque tous les joueurs de votre groupe sont prêts, sélectionnez **Démarrer la partie**.

Remarque : Une partie personnalisée n'affecte pas votre niveau Halo 2 sur Xbox Live.

Créer un groupe

Vous pouvez créer un groupe pour jouer à plusieurs (voir p. 26 pour plus de détails).

Communicator Xbox

Restez en contact avec votre clan, défiez vos adversaires ou hurlez sur votre ami qui ne comprend pas ce que "tenir la zone" veut dire. Reportez-vous aux instructions du communicator Xbox pour plus d'informations.

Invités Xbox Live

Vous pouvez avoir jusqu'à trois invités supplémentaires pour jouer à une partie personnalisée avec vous sur votre console Xbox en écran partagé. Sélectionnez **Xbox Live** dans le **Menu principal**, appuyez sur **A** et choisissez un profil de joueur.

Statistiques Xbox Live

Vous pouvez comparer vos statistiques à celles des joueurs du monde entier. Pour plus d'informations sur les statistiques, rendez-vous sur le site Bungie.net.



JOUEZ AVEC VOS AMIS !

Il existe plusieurs moyens de trouver des personnes et des amis que vous avez rencontrés en ligne pour jouer avec eux à *Halo 2* en mode multijoueur. Avec un compte *Xbox Live*, vous pouvez accéder à votre **Liste d'amis** *Xbox Live* pour jouer à *Halo 2* en multijoueur. Vous pouvez également créer un **groupe**, qui est une équipe d'amis provisoire, réunie pour jouer en multijoueur sur *Xbox Live*. Vous pouvez enfin réunir un groupe de joueurs au sein d'un **clan**.

Liste d'amis

Lorsque vous vous connectez avec votre compte *Xbox Live*, la Liste d'amis est disponible dans *Halo 2*. Vous pouvez appuyer sur **Y** à tout moment pour afficher la Liste d'amis. Vous pouvez également appuyer sur **START** en cours de campagne ou de partie multijoueur et appuyer ensuite sur **Y** pour accéder à la Liste d'amis. Utilisez votre Liste d'amis pour voir vos amis, accéder aux informations de clan et à la liste des joueurs contre lesquels vous avez joué récemment.

Amis

Vous pouvez ajouter jusqu'à 100 autres joueurs à votre Liste d'amis. Vous pouvez envoyer un message textuel ou vocal à un ami, envoyer une invitation de groupe, ou supprimer un ami de votre liste. La colonne Statut vous indique qui est en ligne, qui est dans votre groupe et qui est le chef actuel du groupe.

Clan

L'onglet Clan recense tous les joueurs de votre clan afin que vous puissiez leur envoyer des messages. Vous pouvez créer, rejoindre ou quitter un clan à partir de l'onglet Clan.

Liste des joueurs

La liste des joueurs affiche tous les joueurs connectés et jusqu'à 100 joueurs contre ou avec lesquels vous avez joué récemment. Vous pouvez voir les profils de joueurs, envoyer des messages textuels ou vocaux, fournir des informations sur le style de jeu des joueurs ou leur proposer de devenir votre ami.

Groupe

Un groupe est une équipe temporaire d'amis ou d'autres joueurs que vous venez de rencontrer et qui jouent ensemble à une partie personnalisée ou OptiMatch sur le service *Xbox Live*. C'est un peu comme si vous vous retrouviez sur un canapé avec des joueurs du monde entier alors que vous évoluez dans l'univers de *Halo 2*.

Créer un groupe

Pour créer un groupe, sélectionnez **Créer un groupe** sur l'écran **Xbox Live**, puis envoyez vos invitations de groupe ! Appuyez sur **Y** à l'**accueil préparatifs** pour afficher votre Liste d'amis. Mettez en surbrillance l'ami que vous voulez inviter et appuyez ensuite sur **A** pour envoyer une invitation de groupe. Les amis qui vous rejoignent dans votre groupe apparaissent à l'accueil préparatifs.

En tant que **chef de groupe**, c'est à vous de décider où vous envoyez vos hommes. Pour voir où vous pouvez emmener votre groupe, sélectionnez **Param. de partie** à l'**accueil préparatifs**. Lorsque vous changez de partie, vous pouvez emmener votre groupe avec vous.

Remarque : Les groupes sont provisoires. A la fin de la session, lorsque tout le monde est déconnecté, le groupe n'existe plus.

Clans

Un clan est une organisation semi-permanente de joueurs *Halo 2* sur le service *Xbox Live*. Chaque clan peut compter jusqu'à 100 membres, mais vous ne pouvez être membre que d'un seul clan à la fois. Pour créer, rejoindre ou quitter un clan, appuyez sur **Y** et allez dans l'onglet **Clan** de la **Liste d'amis**.

Les niveaux de clan représentent le clan tout entier. Les clans s'organisent autour de quatre rôles : **Maître**, **encadrement**, **membre**, et **fantassin**. Un clan doit avoir au moins un maître. Un joueur qui rejoint un clan devient membre par défaut.

Pour en savoir davantage sur votre clan, rendez-vous sur Bungie.net (voir p. 29 pour plus de détails).

Stratégie individuelle

Lorsque vous jouez en individuel, il est important de gérer vos deux armes différentes correctement. Essayez de manier une arme à longue portée (comme le fusil de combat) et une arme à courte portée (comme le fusil). Faites en sorte d'avoir toujours quelques grenades. Reculer tout en lançant des grenades est une excellente technique défensive lorsqu'un autre joueur vous surprend sur une carte. Maniez deux armes lorsque vous vous trouvez en espace confiné et utilisez les véhicules en extérieur. Tentez d'aborder le véhicule d'un autre joueur. Un abordage réussi éjecte l'autre joueur de son siège. Avancez lentement en vous accroupissant si vous voulez éviter de vous faire remarquer par les capteurs de mouvement des autres joueurs. Enfin, évitez de foncer tête baissée droit dans l'ennemi. Essayez d'user d'un peu de discrétion et de stratégie.

Stratégie d'équipe

Les meilleures équipes sont celles qui disposent d'une bonne coordination et donc, d'une bonne communication.

- Utilisez la voix pour diriger votre équipe. Vous pouvez appuyer sur la touche **blanche** pour activer votre radio et parler à votre équipe, quel que soit l'endroit où se trouvent vos hommes sur la carte. Soyez prudent, cependant. Les ennemis à proximité peuvent également vous entendre parler.
- Gérez la sélection d'armes de votre équipe. En Assassin par équipe, assignez quelqu'un au lance-roquettes et quelqu'un d'autre au fusil sniper.
- Déterminez les points forts de vos coéquipiers et répartissez les tâches en conséquence. Qui sont les meilleurs tireurs à longue distance ? Confiez-leur le rôle de tireurs d'élite.
- Restez proche de vos coéquipiers. Ne partez jamais seul à moins qu'il y ait une raison stratégique de le faire. Remarquez qu'il y a un marqueur au dessus de la tête des joueurs pour vous indiquer s'ils sont dans votre équipe.
- Apprenez à connaître le type de jeu auquel vous jouez. Les membres de votre équipe ne doivent pas tous faire la même chose. Ils doivent assumer des rôles tactiques différents. Quelqu'un doit rester en défense dans le mode Capture du drapeau (CDD). Si tout le monde passe à l'attaque, vous ne pourrez pas gagner.

Bungie.net représente le centre de l'univers *Halo 2*, que ce soit pour la communauté, les clans ou les joueurs individuels. Bungie.net est l'endroit où vous trouverez les dernières informations concernant *Halo 2*. Vous pourrez également y rencontrer l'équipe Bungie et acheter des produits *Halo 2* au Bungie Store. Bungie.net est l'endroit où vous apprendrez à devenir un meilleur joueur de *Halo 2*.

Si vous créez un compte Bungie.net, vous pourrez accéder aux forums Bungie et savoir si vos amis Xbox Live sont connectés. Vous pourrez également consulter les statistiques des dernières parties de *Halo 2* auxquelles vous avez joué sur le service Xbox Live, comparer ces statistiques avec celles de vos amis et voir votre niveau actuel sur les différentes listes.

Les clans

Sur Bungie.net, chaque clan *Halo 2* peut avoir sa propre page, son forum privé et son système d'informations. Vous pouvez y rencontrer d'autres membres du clan, accéder aux statistiques de clan et élaborer des stratégies. Bungie.net vous donne également des informations sur les meilleurs clans *Halo 2*.

The 7th Column

Découvrez The 7th Column, le fan-club officiel et l'armée secrète de Bungie et aidez-nous à conquérir le monde. Les membres peuvent former leurs propres groupes avec leurs amis sur Bungie.net, créer des forums personnels, des bulletins, et bien plus.

Immergez-vous dans le monde de Bungie et *Halo 2* — voici quelques-uns des sites des nombreuses communautés sur Internet (par ordre alphabétique) :

- Halo Planet (www.haloplanet.com)
- HBO (halo.bungie.org)
- Rampancy.net (www.rampancy.net)
- Red vs Blue (www.redvsblue.com)
- Subnova (www.subnova.com)
- www.halo.fr

The Bungie logo, featuring a stylized 'B' with a blue and yellow design, followed by the text 'bungie.net' in a white, lowercase, sans-serif font.

Bungie

Responsable projet
Jason Jones

Producteur exécutif
Pete Parsons

Responsables technique
Charlie Gough
Chris Butcher
Michael Evans
Ben Wallace

Responsables conception
Paul Bertone
Jaime Griesemer

Directeur de l'infographie
Marcus Lehto

Auteur, directeur cinématiques
Joseph Staten

Compositeur, directeur audio
Marty O'Donnell

Responsable interface utilisateur & multijoueur
Max Hoberman

Producteurs
Michel Bastien
Hamilton Chu
Curtis Creamer

Directeur de tests, producteur Bungie.net
Harold Ryan

Équipe technique
Hao Chen
Bernie Freidin
Bart House
Damian Isla
Jason Major
Eamon McKenzie
Mat Noguchi
Adrian Perez
Stefan Sinclair
Greg Snook
Luke Timmins

Autre équipe technique
Damien Neff

Concepteurs de missions
Tyson Green
Rob Stokes

Autres concepteurs de missions
Hardy LeBel
Stephen Okasaki

Concepteur cinématiques
CJ Cowan

Responsable infographie 3D et effets
Shi Kai Wang

Infographistes 3D
Eric Arroyo
Travis Brady
Robt McLees
Juan Ramirez

Autre infographie 3D
Kelly Rains ●

Animation jeu & cinématique
Bill O'Brien
Mike Budd
John Butkus
Nathan Walpole

Autre animation
Jeremy Fones
Stacey Moore

Responsables graphisme environnement
David Dunn
Christopher Barrett

Infographistes environnement jeu solo
Frank Capezzuto
Vic DeLeon
Tom Doyle
Justin Hayward
Paul Russell
Michael Wu
Mike Zak

Autre infographie environnement jeu solo
Chris Lee

Responsable infographie environnement multijoueur
Chris Carney

Infographiste environnement multijoueur
Steve Cotton

Interface utilisateur
David Candland

Production graphique
Paul Clift

Effets
Steve Scott

Matte painting
Eddie Smith

Responsable audio
Jay Weinland

Concepteur du son
C Paul Johnson

Responsables tests
Doug Boyce
Jamie Evans
Zach Russell

Conception outils de test
Aaron Lieberman
Luis Villegas
Roger Wolfson

Testeurs de logiciel
Mike Cody
Ryan Hylland
Travis Chen, intern

Responsable Bungie.net
Brian Jarrard

Équipe Bungie.net
Tom Gioconda
Lorraine McLees
Frank O'Connor
Webmestre Bungie

Autre support Bungie.net
Christopher Barney ○
Zoé Brawley ○
Claire Jennings
Matt Soell

Princesses de Bungie
Alta Hartmann
Amanda Anderson ●

Autre support
Steve Abeyta
The Ant Farm
– Titres & bandes-annonces

J. David Atherton
– Ingénieur enregistrement numérique

Dawn Hershey, C.S.A.
– Directeur de casting

Jim & Esmerelda McQuillan,
– Documentaire Making of Halo 2

ReelFX, Creative Studios, Inc
– Autre animation cinématique

Michael Salvatori
– Autre musique & production audio

Steve Vai
– Avec la gracieuse permission de Epic Records

Lee Wilson
– Graphiste storyboard

Casting cinématique (par ordre alphabétique)
Dee Baker
– Le Fossoyeur

Julie Benz
– Miranda Keyes

Hamilton Camp
– Prophète de la Pitié

Tim Dadabo
– Guilty Spark 343

Robert Davi
– Chef des SpecOps

Keith David
– Arbitre

Steve Downes
– Le Major

Robin Atkin Downes
– Prophète du Regret

Miguel Ferrer
– Chef hérétique

John Michael Higgins
– Penitent Tangent 2401

Ron Perlman
– Lord Hood

Kevin Michael Richardson
– Tartarus
David Scully
– Sergent Johnson

Jen Taylor
– Cortana

Michael Wincott
– Prophète de la Vérité

Casting intelligence artificielle

Ken Boynton
– Brute

David Cross
– Marine

Tim Dadabo
– Marine

Chris Edgerly
– Brute

Orlando Jones
– Sergent marine

John Kassir
– Marine

Andy McKage
– Marine

Marty O'Donnell
– Rapaces, Chasseurs, & Parasite

Brian Posehn
– Grognard

Laura Prepon
– Marine

Michelle Rodriguez
– Marine

David Scully
– Élite

Pete Stacker
– Sergent marine

Joseph Staten
– Grognard

Norm Woodell
– Élite

Autres voix par
Les joueurs auxiliaires de Bungie

Services de production casting & voix-off
Blindlight

Microsoft

Tests utilisateur
John Hopson
Randy Pagulayan

Marketing et relations publiques Xbox
Chuck Blevens
Jen Martin
Cameron Payne
Genevieve Waldman
Orlena Yeung

Localisation
Peter Fitzpatrick
Kyoung Ho Han
Mitsuru Kitamura
Robert Shih-Wei Lin
Victoria Olson
Jason Shirley
Michael Ivory
Ian Walsh

Plateforme Xbox & Xbox Live
Mei-Mei Bong
Michal Bortnik
Sam Charchian
Tony Chen
Michael Courage
Brent E. Curtis
Tristan Jackson
Daniel McGillicuddy
Boyd Multerer
Anthony Smith
Jason Strayer
Van Van

Autres tests
Adrian Brown
Jeremy Fischer
Domenic Koepflin
Matt Shimabuku
Justin Jones

Conception manuel
Jeannie Voirin

Expérience utilisateur
Caitlin Sullivan
Matt Whiting

Remerciements particuliers :
Robbie Bach, Matt Case, Lev Chapelski, FASA Studios, Ed Fries, Nick Gray, Shane Kim, Peter Moore, Stuart Moulder, Alex Seropian.

Garantie limitée pour votre copie du jeu Xbox (le « Jeu »)

Garantie.

Microsoft Corporation (« Microsoft ») garantit que pendant une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date de première acquisition, le Jeu fonctionnera pour l'essentiel conformément au manuel qui l'accompagne. Cette garantie limitée ne sera pas applicable si le dysfonctionnement du Jeu résulte d'un accident, d'un usage ayant entraîné une détérioration, d'un virus ou d'une utilisation inappropriée. Microsoft ne fournit aucune autre garantie concernant ce Jeu.

Vos recours.

Si, au cours de la période de quatre-vingt-dix (90) jours, vous découvrez que le Jeu couvert par cette garantie ne fonctionne pas correctement, retournez-le à votre détaillant accompagné d'une copie du justificatif d'achat initial. Le détaillant aura le choix (a) de réparer ou de remplacer le Jeu sans frais supplémentaire, ou (b) de vous rembourser le prix que vous avez payé pour le Jeu. Tout Jeu de remplacement sera garanti soit pour la période de garantie initiale restant à courir, soit pendant trente (30) jours à compter de la date de réception, la période la plus longue étant applicable. Dans la mesure où les dommages causés au Jeu résultent d'une négligence de votre part, la société Microsoft ne pourra en être tenue responsable.

Protection légale.

Vous pouvez bénéficier, à l'encontre de votre détaillant, de tous les droits auxquels on ne peut déroger par contrat. Ces droits ne sont pas affectés par la présente garantie limitée de Microsoft. SI VOUS N'AVEZ PAS ACQUIS LE JEU POUR VOTRE USAGE PERSONNEL (C'EST À DIRE, SI VOUS N'AVEZ PAS AGI EN TANT QUE CONSOMMATEUR)

Les conditions suivantes s'appliquent dans toute la mesure permise par la loi en vigueur.

Aucune autre garantie.

Microsoft et ses fournisseurs excluent toute autre garantie, expresse ou implicite, relative au Jeu et au manuel qui l'accompagne.

Limitation de responsabilité.

Ni Microsoft ni ses fournisseurs ne pourront être tenus responsables de tout dommage, quel qu'il soit, découlant ou lié, de quelque façon que ce soit, à l'utilisation ou à l'impossibilité d'utiliser le Jeu, même si Microsoft ou ses fournisseurs ont été avisés de la possibilité de tels dommages. Dans tous les cas, l'entière responsabilité de Microsoft et de ses fournisseurs est limitée au prix que vous avez effectivement payé pour le Jeu.

Vous pouvez adresser vos questions relatives à la garantie à votre détaillant ou à Microsoft à l'adresse suivante :

Microsoft Ireland Operations Limited
Sandyford Industrial Estate
Blackthorn Road
Dublin 18
Irlande

SUPPORT TECHNIQUE

	PSS*	TTY**
Australie	1 800 1 48894	1 800 1 48897
Österreich	0800 281 360	0800 281 361
Belgique/België/Belgien	0800 7 9790	0800 7 9791
Danmark	80 88 40 97	80 88 40 98
Suomi/Finland	0800 1 19424	0800 1 19425
France	0800 91 52 74	0800 91 54 10
Deutschland	0800 181 2968	0800 181 2975
Ελλάδα	0800 44 12 8732	0800 44 12 8733
Ireland	1 800 509 186	1 800 509 197
Italia	800 787614	800 787615
Nederland	0800 023 3894	0800 023 3895
New Zealand	0800 443716	0800 443710
Norge	800 14174	800 14175
Portugal	800 844 059	800 844 060
España	900 94 8952	900 94 8953
Sverige	020 79 1133	020 79 1134
Schweiz/Suisse/Svizzera	0800 83 6667	0800 83 6668
UK	0800 587 1102	0800 587 1103

*PSS – Product Support Services; Produkt-Supportservices; Services de Support Technique; Produktsupporttjenester; Tuotetuki; Produktsupport; Υπηρεσία υποστήριξης πελατών; Supporto tecnico; Serviço de Apoio a Clientes; Servicio de soporte técnico.

**TTY – Text Telephone; Texttelefon; Service de télécommunications pour les malentendants; Teksttelefon; Teksttelefon; Tekstipuhelin; Texttelefon; Transmissão telefónica de texto; Linha especial para dispositivos TTD (telecomunicações para deficientes auditivos); Teléfono de texto.

For more information, visit us on the Web at www.xbox.com

Les informations contenues dans ce document, y compris les références à des URL ou à d'autres sites Web Internet, peuvent faire l'objet de modifications sans préavis. Sauf mention contraire, les noms de sociétés, les organisations, les produits, les noms de domaines, les adresses électroniques, les logos, les personnes, les lieux et les événements décrits dans ce document sont fictifs et toute ressemblance à une société, une organisation, un produit, un nom de domaine, une adresse électronique, un logo, une personne, un lieu ou un événement réels ne serait que pure coïncidence. Il incombe à l'utilisateur de respecter toutes les lois applicables en matière de droits d'auteur. Sans limitation des droits issus des droits d'auteur, aucune partie de ce document ne peut être reproduite, stockée ou incluse dans un système de récupération de données, voire transmise à quelque fin ou par quelque moyen que ce soit (électronique, mécanique, photocopie, enregistrement ou autre) sans l'autorisation expresse et écrite de Microsoft Corporation.

Les produits mentionnés dans ce document peuvent faire l'objet de brevets, de dépôts de brevets en cours, de marques, de droits d'auteur ou d'autres droits de propriété intellectuelle et industrielle de Microsoft. Sauf stipulation expresse contraire d'un contrat de licence écrit de Microsoft, la remise de ce document n'a pas pour effet de vous concéder une licence sur ces brevets, marques, droits d'auteur ou autres droits de propriété intellectuelle. Les noms des sociétés et des produits existants mentionnés ici peuvent être les marques de leurs propriétaires respectifs.

La copie, la rétroconception, la transmission, la présentation en public, la location, la facturation de l'utilisation ainsi que le contournement de la protection contre la copie sont strictement interdits.

© & © 2004 Microsoft Corporation. Tous droits réservés.

Microsoft, le logo Microsoft Game Studios, OptiMatch, Xbox, Xbox Live, le logo Xbox, le logo Xbox Live, le logo XSN Sports et Halo 2 sont soit des marques de Microsoft Corporation, soit des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.

Développé par Bungie pour Microsoft Corporation. Bungie et le logo de Bungie sont des marques déposées de Bungie.

"Havok.com"[™]; © 1999-2002 Telekinesys Research Limited. Tous droits réservés. Rendez-vous sur le site www.havok.com pour plus de détails.

"OC3"; © 1998-2002, OC3 Entertainment, Inc. et ses licences. Tous droits réservés.

Échantillons vocaux avec l'aimable permission de Spectrasonics collection de CD-ROM "Symphony of Voices". Fabriqué sous licence de Dolby Laboratories.



Utilise Bink Video. © Copyright 1997-2004 par RAD Game Tools, Inc.