

Halo (Xbox) - 1/3

Halo est un jeu de tir futuriste qui se passe dans un monde extra-terrestre mystérieux en forme d'anneau (appelé Halo justement)...

Editeur : Microsoft
Développeur : Bungie
Type : Action -Quake-like
Support : DVD
Multi-Joueurs : jusqu'à 16 joueurs en Lan
Sortie : 14 Mars 2002
Version : anglaise testée
Similaire à : Half-Life, Red Faction

Dans ce jeu bourré de combats, vous pourrez aussi bien livrer bataille à pied que dans divers véhicules, en intérieur comme en extérieur, avec des armes humaines ou aliens.

Votre mission : découvrir les terrifiants secrets de Halo et détruire l'ennemi juré des humains, le Covenant.

Les plus gros reproches qu'on pourrait formuler à l'égard du jeu phare de la Xboite tiennent tout dans un mouchoir de poche. Mais on ne peut pas vraiment les passer sous silence non plus.

D'abord les ralentissements. C'est vrai, ils existent, mais à la fin du dernier niveau du jeu surtout, et même si on pourrait crier au scandale (on est sur "Xboite", merde !), il faut aussi bien voir qu'ils ne tuent pas le jeu pour autant, car ils n'interviennent pas dans les phases de baston à proprement parler...

Je ne peux pas vous en dire beaucoup plus, spolier une fin de jeu n'est pas dans mes habitudes. Pour trouver un autre défaut majeur, il faut se diriger vers le mode Multi Joueurs.

En effet, alors qu'il est de coutume de proposer des bots, aussi stupides soient-ils, pour permettre à un joueur seul de s'amuser un peu sur des parties spéciales configurées par ses soins, Halo ne propose même pas de s'entraîner, sur des cibles fixes, des poules, ou que sais-je encore...

Le tout se jouera contre des joueurs humain sinon rien. Heureusement le mode multi-joueur se rattrape sur ses nombreuses options, la qualité de ses cartes et l'excellence de son mode réseau (pour ceux qui peuvent monter leur Lan de 4 consoles).

On regrettera néanmoins l'absence d'une option de coopération en réseau (mais c'est déjà génial de pouvoir le faire en écran splitté)... Vienne ensuite les reproches mineurs, tout aussi peu nombreux : la maniabilité et les cinématiques. Pour la première, alors que dans son ensemble, elle se révèle non seulement parfaite mais aussi étonnamment performante par rapport à quantité d'autres FPS sur console (à tel point qu'on ne souhaite aucunement remplacer la manette par un clavier et une souris), un tout petit défaut qui pourra néanmoins en gêner certains.

En effet, alors que les boutons de la partie droite de la manette servent pour la plus part à des fonctions mineures, les coups de crosse, eux, interviennent régulièrement parfois dans le feu de l'action et sont déclenchés par l'un de ces mêmes boutons (le B).

Du coup, en plein combat lorsqu'on arrose un adversaire de balles et que l'on souhaite l'achever d'un coup de crosse alors qu'il fonce lui même pour engager le corps à corps, il faut opérer un choix : lâcher le stick analogique droit (la visée, très mauvaise idée aussi), ou remplacer vite fait l'index droit par le majeur droit sur la gâchette de tir pour récupérer cet index afin de donner le coup (c'est chaud) :) je me demande même, si je suis très claire, tellement c'est pas pratique :)

Halo (Xbox) - 2/3

Personnellement j'ai opté pour la deuxième solution, la première étant trop risquée et la troisième trop lente. Quoi qu'il arrive, c'est ennuyeux.

Quant aux cinématiques, avec les quelles nous bouclerons ce paragraphe de reproches, elles ne sont pas catastrophiques mais manquent tout de même de mise en scène, et trahissent, certains défauts de modélisation de quelques personnages, qui passent en général impeccablement lorsqu'ils ne sont pas filmés en gros plan, évidemment.

Le pire, c'est quand on met un Metal Gear Solid 2 à coté...

Mais quel jeu ne fait pas pal figure en la matière à coté d'une telle peinture de la narration? Ah! Si, j'allais oublier un dernier défaut, énervement aussi, et que j'espérais vaguement corriger dans cette version PAL : les problèmes de mix sonore. Parfois, les voix de vos coéquipiers, ou de l'I.A. implanté dans votre armure, qui donnent l'un comme l'autres de précieux renseignements sur l'aventure, la situation, etc... deviennent inaudibles, étouffées par les chaos du combat, ou mal mixées par rapport aux musiques. Heureusement, Halo n'est pas un titre à proprement parler très subtil, on sait toujours plus ou moins ce qu'il faut faire... mais ça reste agaçant.

A part ça...

Halo, c'est de la bale ! C'est simple, s'il n'y avait qu'un seul jeu à acheter sur Xbox, ce serait sans doute celui-ci tous genre confondus. Reste que si vous êtes allergique aux FPS, c'est plutôt handicapant!

Mais Halo est une belle preuve qu'on peut faire un shoot intelligent, surtout au niveau des ennemis. Ils communiquent entre eux, s'appellent à la rescousse, cherchent à obtenir un avantage quelconque, qu'il s'agisse d'une position préférable ou de s'emparer d'une tourelle située non loin d'eux..

Ils abandonnent leurs armes et foncent au corps à corps s'ils s'aperçoivent qu'ils n'ont pas l'avantage à distance, en hurlant de rage...etc...! Quant à vos coéquipiers, c'est encore mieux, ils vous préviennent de leur stratégie "Contact!", "Grenaaaaade!", et autres...Ils se déplace d'une manière très intelligente, évitant la plupart du temps de croiser votre ligne de tir, se plaçant accroupis pour gagner en précision avant d'ouvrir le feu, s'échangeant des informations sur le terrain.

En un mot comme en cent, depuis les Maris de Halif-Life, on n'avait pas connu de comportement plus crédibles dans un FPS. Halo présente une des I.A. les plus impressionnantes à ce jour, et pour une fois on se surprend à avoir vraiment l'impression de faire partie d'un groupe d'assaut.

L'ambiance s'en retrouve incroyablement boostée, et pour les amateurs du film "Starship Troopers", la parenté des sensations procurées sera évidente.

Mais il y en a d'autres...

Oh! que oui !, Halo pousse le genre dans bien d'autres domaines. Déjà, la présence et la gestion des véhicules n'ont rien à envier à certains titres de course: les modèles physiques sont criants de vérité, qu'il s'agisse de véhicules terrestre ou aériens. Parfois des Marines sont avec vous: ils sautent de suite sur les engins pour vous appuyer tandis que vous conduisez, c'est un bonheur :) !

Les armes ensuite: si on retrouve des grands classiques (mitrailleuse, fusil à pompe, etc...), la possibilité offerte de récupérer les armes Alien, bien plus étranges parfois, est vraiment intéressante. D'autant plus que ces armes sont particulièrement réussies, ! En outre leur utilisation est subtile:

Beaucoup sont puissantes et offrent une cadence de tir hallucinante, mais ont tendance à surchauffer. Là ou Halo assure, en partant d'une idée simple, c'est en prenant à contre pied tous les jeux du genre. Là ou les autres

Halo (Xbox) - 3/3

vous font trimballer 36 armes qui deviennent souvent fastidieuses de gérer (on met trois plombs pour passer de l'une à l'autre), vous ne pourrez ici en porter en tout et pour tout que deux à un instant donné. Vous aurez aussi un bouclier d'énergie auto-rechargeable. Votre armure génère en effet une protection qui sera la première entamée quand vous essuiez des tirs. Si elle descend à Zero, votre vie diminuera, mais en vous retirant du combat quelques secondes, le bouclier se rechargera jusqu'à son maximum! Bref, Halo offre un gameplay bien à lui, mais surtout bien pensé, équilibré et intéressant.

Enfin, des tas de petits détails bien vus participent à l'expérience pour la rendre la plus fun possible. Les niveaux sont énormes, et on les parcourt sans interruption.

Les seules coupures dans l'aventure se situent entre chacun des 10 niveaux, lors d'un loading. Ne flippez pas: 10 niveaux, ça paraît peu mais en moyenne, il faut 2 heures pour les finir :), et au sein d'un même niveau, plusieurs chapitres et plusieurs phases différentes empêchent la lassitude.

Le scénario est suffisamment bien fait et ponctué de rebondissements pour qu'on se laisse happer par l'histoire qui, si elle n'est pas un MGS2 ce révèle être un trip SF fort sympathique.

Graphismes : 17/20

Une merveille d'effets, de jeux de lumière et de décors. On en prend plein les mirettes, les temps de chargement sont ridicules, les niveaux immenses et on ne constate aucun ralentissement flagrant. De la balle pour parler Djeunz ! Cela dit, on ne sait pas encore si la Xbox dit ici son dernier mot au niveau performances.

Jouabilité : 18/20

Un gameplay solide et varié, ne se limitant d'ailleurs pas à la seule campagne solo. La maniabilité est quasi irréprochable pour un FPS console, seuls les véhicules sont parfois pénibles à manier. On est tout simplement aspiré par ce titre et c'est avec peine que l'on parvient à s'arrêter d'y jouer.

Durée de vie : 16/20

Une campagne solo solide mais également un mode multi-joueur particulièrement impressionnant par les types de parties qu'il propose en admettant jusqu'à 16 joueurs.

Bande son : 17/20

Des effets soignés et des musiques qui viennent rythmer l'action à la fois avec parcimonie et efficacité.

Originalité : 15/20

Le fil de cette aventure est passionnant même si, le tout reste assez classique. Halo se veut un titre dont il est difficile de s'extirper une fois qu'on l'a lancé.

Note générale : 17/20

Un FPS hors norme sur console comme on pouvait s'y attendre. Halo est un titre remarquable en de nombreux points, on comprend qu'il ait été l'objet de toutes les attentions de Microsoft pour le lancement de sa nouvelle console, tant les petits gars de chez Bungie se sont déchirés sur ce coup-là !