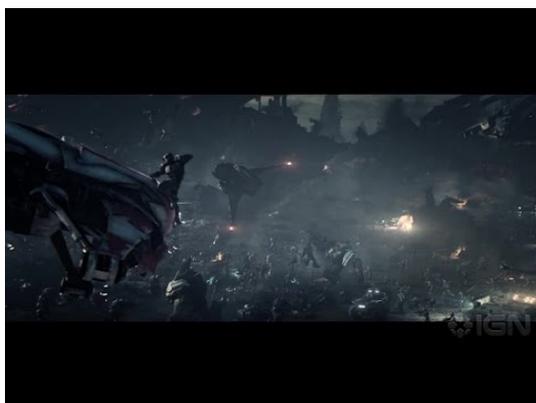


Au royaume des aveugles, les borgnes sont rois. Dans un sens, Halo Wars est le roi de facto un jeu de stratégie en temps réel sur les consoles, parce que le genre est sous-représenté notamment en raison de la gestion d'une multitude d'unités avec la manette. Comme son prédécesseur, Halo Wars 2 fait plutôt bien le job, et arrive en outre certains défis- mais pas tous. Mais par rapport à certains de très bons STR sur PC, qui existent eux-aussi, les missions solo sont plates et sans ambition, et son mode Blitz jouable en multi sacrifie la stabilité du niveau de jeu au nom de la vitesse et de l'action imprévisible.

J'admire Microsoft dans leurs efforts visant à étendre la franchise au-delà du simple jeu de tir à la première personne, et avec Halo Wars 2 (et même Halo Wars avant lui), on nous propulse dans une expérience de science-fiction en prenant le point de vue d'une bataille de grande échelle. On reconnaît instantanément des véhicules comme les Warthogs et les Banshees sur le terrain, notamment grâce à un design unique en son genre. Toutefois, il existe quelques différences tactiques grâce aux compétences propres aux Bannis (faction rebelle des Covenants), comme les Grunts suicidaires et l'artillerie aérienne. Mais la plus grande différence avec l'unsc est de la part des pouvoirs de soutien, avec la clé de l'attentat et des buffs divers.



Seule une poignée de missions sort du lot.

de la campagne solo composé de 12 missions m'a fallu environ 8h pour en venir à bout, incluant notamment quelques redémarrages sur certaines d'entre eux. Le design des missions il n'y a rien de spécial-elles évitent néanmoins le piège de la répétition en variant le classique « sera de détruire la base ennemie », y compris avec l'aide d'un focus sur les héros où le but est de conduire à un Spartan d'un bout en bout de la carte, et de résister à des hordes d'adversaires. Il ya suffisamment de variété pour éviter de se répéter, mais pas plus que ce que faisait StarCraft il y a une vingtaine d'années, et le fait d'avoir des zones pré-définies pour définir sa base n'offre pas suffisamment de flexibilité dans la gestion de la construction. On a l'impression d'avoir une campagne servant de tutoriel au multi, où l'on vous explique comment fonctionne une unité, comment déployer l'artillerie, et comment capturer une grande partie des points de contrôle sur la carte pour gagner. Chaque objectif principal donne néanmoins lieu à des objectifs secondaires (comme conserver une unité bien spécifique en vie, détruire des bases supplémentaires, terminer la mission en un temps limite, ou de recueillir toutes les ressources), ce qui offre une certaine rejouabilité, à côté de ce que l'on peut aussi augmenter la difficulté.

Entre ces missions, vous pouvez trouver des vidéos superbes cinématiques qui nous racontent l'histoire du vaisseau de l'UNSC, le Spirit of Fire. L'équivalent de Cortana, Isabelle, c'est une surprise-d'une manière surprenante-terriblement humaine, bien plus que les véritables humains à bord. Le Capitaine Carter, et les trois Spartans interchangeable sous son commandant, doivent faire face à une nouvelle brute: Atriox. L'univers prend forme après une timide introduction, et la peur d'Isabel à l'égard de cette nouvelle menace est palpable alors qu'il reste globalement en retrait durant une partie de l'aventure.

Halo Wars 2 est la plupart du temps limité à son contrôle. Il n'est pas une surprise, compte tenu de la manette, alors qu'un STR est bien plus profond dans son gameplay, et même si je ne m'attendais pas à ce que tous les problèmes sont résolus, je constate que Creative Assembly, les développeurs, n'est pas particulièrement fait

d'efforts pour les éviter. Par exemple, la rapidité avec laquelle vos unités meurent n'est pas vraiment juste, surtout lorsqu'on considère le temps nécessaire pour la plupart des gens pour réagir. Cependant, ça fonctionne bien: les contrôles dans l'ensemble similaires à ceux d'Halo Wars, avec quelques modifications intelligentes, y compris la possibilité d'appuyer deux fois sur le pare-chocs pour sélectionner toutes les unités. Mais même ce genre d'astuces ne le fait pas le contrôleur indique que la souris ou qu'un clavier.

Les contrôles de la manette travaillent, mais généralement n'est pas suffisamment vite.

Si, par exemple, vous essayez de mettre vos Warthogs et vos Scorpions à l'abri des missiles anti-véhicules avant qu'ils ne prennent de sérieux dégâts, et que vous voulez envoyer vos unités Hellbringer anti-infanterie de combat, vous allez très vite perdre dans le brouillon que représente un gameplay utilisé ici. Vous devez sélectionner tous les blocs à l'écran pare-chocs le droit, puis utiliser la croix directionnelle afin de sélectionner le bon périphérique et la liste peut être longue -et ensuite seulement, vous pouvez déplacer qu'un seul type d'unité en particulier. Ça fonctionne, mais il n'est généralement pas assez rapidement, surtout si vous avez beaucoup de véhicules pour faire le retrait des lignes. C'est même plus rapide de sélectionner la cible en appuyant deux fois sur A pour sélectionner toutes les unités appartenant à l'objectif, puis en appuyant sur la gâchette et en double-cliquant sur un autre type d'unité pour les sélectionner toutes les deux à la fois. Mais bonne chance quand il s'agit d'unités aériennes.

##video##

Cela étant, il est important de constater comment Creative Assembly a réussi à ranger autant de contrôle, avec cette possibilité d'assigner différents ordres grâce aux flèches directionnelles, dans le contrôleur. Il faut néanmoins apprendre deux fois plus de contrôles que la plupart des jeux pour réussir à utiliser tout au bon moment, et de [jeu gratuit pc coop](#)

la meilleure des manières. Il n'est pas mauvais, ni impropres à l'utilisation, mais ce n'est pas une mince affaire. Je suis sûr que beaucoup parviennent pas à maîtriser cela, tout en étant rapide (après tout, des joueurs ont bien réussi à terminer Dark Souls avec l'aide de guitare pour Guitar Hero), mais en regardant plus globalement le monde public de joueurs, je ne m'attends pas à ce que la plupart des gens autrement qu'en sélectionnant toutes les unités de façon inattendue pour les envoyer sur le front.

c'est pour cela que les pouvoirs sont là, et qu'ils compensent les problèmes de micro-management. Certains apportent vraiment de la force de vos unités lorsqu'ils sont améliorées au maximum. Les missiles Archer peut ainsi détruire un groupe une seule fois, et le drop de soldats ODST est très utile. Les envoyer au bon moment fait du bien, et peut vraiment changer le cours de la bataille.

Les soucis de finitions étranges font incomplète avec d'autres STR PC.

Les contrôles sont meilleurs sur la version PC (Halo Wars 2 est un jeu Play Anywhere, et est offert numériquement si vous achetez l'une des deux versions), mais des soucis de finitions étranges font incomplète aux côtés d'autres STR sur PC. Un clic sur la mini-carte ne fonctionne pas tout le temps, et vous oblige à utiliser le clavier pour vous diriger. Par ailleurs, la commande pour utiliser la capacité spéciale de vos unités semblent ne fonctionner qu'au bout d'un certain nombre de fois où vous demandez l'activation. Étrangement, dans le mode multijoueur Blitz, n'a aucune chance de garder le contrôle par défaut, et vous devez toujours revenir en arrière dans le menu lourds pour modifier les touches associées à certaines actions. Et vous ne pouvez pas changer le maximum de zoom de la caméra, car il est lié au type de bloc que vous sélectionnez. Je préfère toujours jouer à ce jeu avec la souris et au clavier, mais l'expérience peut être meilleure.

Les bugs fréquents ne sont pas des choses auxquelles je m'attends dans le jeu Halo.

En parlant de ce qui pourrait être mieux, on revient sur Xbox One pour parler des fréquents bugs de la campagne, ce qui n'est pas quelque chose de commun dans un jeu Halo. J'ai eu des crashes, des temps de chargement infinis, des freezes de 5 à 10 secondes, les unités coincées, des événements de missions échouant à se lancer (forçant le redémarrage de la mission) et plus encore. Je suis allé plus loin, mais ça m'a surpris de voir autant de problèmes techniques. Heureusement, ces bugs ne concernent la plupart du temps que le solo, et à l'exception des unités coincées, le multi passe outre autant sur Xbox One que sur PC.



Là où Halo Wars 2 retient notre attention sur le long terme, c'est dans son plusieurs modes qui sont beaucoup plus variés, et dans un certain sens intéressant, que ce que vous avez l'habitude de voir dans les STR. En dehors de la classique Deathmatch, on trouve Domination, qui demande de prendre le contrôle de territoires (rappelant le multi Company of Heroes et Dawn of War 2), et qui donne le pouvoir aux unités de soutien pour des moments vraiment intéressants. Trouver un groupe d'ennemis enraciné et le bombarder avec le pouvoir dédié est une excellente tactique. Et parce que vous avez le choix entre sept commandants différents, vous disposez de l'autorité des maîtres différents et donc de plusieurs options, y compris la possibilité de faire apparaître des hologrammes chez vos ennemis pour semer la discorde. Mais encore une fois, le système de construction de base est trop limité de places à l'avance, ce qui compromet grandement l'aisance sur le terrain. Cela signifie aussi que le choix s'arrête sur le nombre de cartes disponibles.

il ya aussi un mode le contrôle de territoire un peu différent et baptisé Stronghold où vous devez vous battre pour contrôler plus d'espace de création jusqu'à la fin du chrono; twist, c'est que les ressources sont infinies. Cela donne donc une dimension tactique, mais si vous jouez sur Xbox One, vous savez que ce n'est pas la plus forte Halo Wars 2. Mais ce mode crée cependant, autonome de bataille où vous n'avez pas à vous soucier de ruiner cette ressource en améliorant une unité ou un bâtiment. C'est une diversion fun-comme si on jouait à un mode triche.

La victoire ou la défaite dans le mode Blitz sont basées sur la chance.

Dans son menu se trouve en mode Blitz, qui est séparé de la multi traditionnel est le plus rapide où vous devez utiliser un jeu de cartes (que vous avez préparé à l'avance)) pour construire des bâtiments, l'utilisation de leurs ressources et d'envoyer ses troupes. J'aime généralement ce type de conseil en solo car il vous évite de tomber dans une sorte de routine, répétant les mêmes tactiques encore et encore, et notamment parce que vous ne pouvez pas avoir accès à la carte que vous voulez avoir quand vous en avez besoin. Cela crée de l'improvisation, et c'est une bonne chose. Hélas, je ne crois pas qu'en multi compétitif ça fonctionne bien. En effet, pour gagner ou perdre, c'est davantage une question de chance pour vous ou votre ennemi que votre capacité à maîtriser le gameplay asymétrique qui rentre en compte.

Le mode Blitz est fun, mais sa dépendance à l'égard de la chance ne donne pas envie d'y rester trop longtemps. Et quand la chance vous donne droit à de nouvelles cartes aléatoires, que certaines d'entre elles ne sont valables que sur l'un des six leaders d'équipe, dans les différents types de packs qui sont vendus via des micro-paiements, je suis encore plus inquiet. Vous ne pouvez pas acheter directement de la puissance dont vous avez besoin, mais vous pouvez acheter des bonus pour celle-ci. Heureusement, le système de matchmaking est suffisamment

intelligent pour vous mettre avec des gens qui n'ont pas des cartes trop puissantes face dans le jeu de la jeune, mais il reste à voir sur la durée.

Notez également la présence d'un mode solo et coop de Blitz, baptisé Firefight, et qui vous balance des vagues d'ennemis qui tentent de vous submerger. En outre, vous devez capturer deux ou trois points par carte. J'ai trouvé que l'expérience est assez fun, puisque le hasard crée un scénario tout à fait inattendue, sans éprouver de la honte de perdre face à un joueur, ce que vous pensiez pouvoir le battre. Et les essaims d'ennemis sont suffisamment faibles pour faire sauter facilement sous mes lasers de Bannis. C'est très bien d'utiliser les mécanismes de la carte.

Le Verdict

Halo Wars 2 va certes vous proposer un jeu de stratégie en temps réel vous donnant droit à votre dose de l'univers de Halo en compagnie d'une histoire correcte, mais cela ne va pas plus loin. Une campagne sans véritable ambition, des contrôles qui freinent la micro-gestion, des bugs évidents, et le mode multijoueur qui nécessite une certaine dose de chance limitent son attrait sur le long terme. Mais son action non-stop et flashy font plaisir dans le rendent amusant pendant un temps.