

HALF-LIFE

B L U E S H I F T



gearbox
software

SIERRA
STUDIOS

VALVE

HALF LIFE®

POUR COMMENCER

Installation

Insérez le CD-Rom du jeu dans votre lecteur de CD-Rom. Si la fonction d'exécution automatique est activée, le menu d'installation de Blue Shift s'affiche automatiquement au bout de quelques secondes.

Si la fonction d'exécution automatique est désactivée sur votre ordinateur, double-cliquez sur l'icône "Poste de Travail" qui se trouve sur le bureau de Windows. Double-cliquez sur l'icône de votre CD-Rom. Si le menu d'installation de Blue Shift ne s'affiche pas, double-cliquez sur "autorun.exe" (à la racine du CD-Rom Blue Shift).



Suivez les instructions qui vous sont données à l'écran pour installer Blue Shift, Opposing Force ou le Half-Life HD Pack (et bénéficier de graphismes Haute Définition dans tous les épisodes de Half-Life).

Configuration minimale

Windows 95, Windows 98, Windows Me, Windows 2000 ou Windows NT(service pack 4)
Processeur Intel Pentium 233 ou AMD K6-2
32 Mo de RAM
400 Mo d'espace libre sur le disque dur
Lecteur de CD-Rom 2x (double-vitesse)
Carte graphique capable d'afficher une résolution SVGA en couleurs (16 bits)
Carte son compatible Windows
Accès Internet 32 bits et modem 28.8+ ou réseau local LAN (pour jouer en mode multijoueur)

Configuration recommandée (pour Half-Life HD Pack)

Processeur Intel Pentium III ou AMD Athlon
64 Mo de RAM
Carte graphique accélératrice 3D nVidia TNT 2, GeForce, 3dfx Voodoo 3 ou supérieure (compatible OpenGL ou Direct 3D)

BLUE SHIFT

Menu principal

Vous pouvez à tout moment accéder au Menu principal de Blue Shift en appuyant sur la touche Echap de votre clavier. Utilisez la souris ou les touches flèche Haut et flèche Bas pour sélectionner une option. Cliquez sur l'option sélectionnée ou appuyez sur la touche Entrée pour valider votre choix. Appuyez sur la touche Echap à n'importe quel moment pour revenir à l'écran précédent.

Voici le menu principal de Blue Shift



H A L F L I F E®

Reprendre partie

Si vous êtes au beau milieu d'une partie de Blue Shift et que vous revenez sur ce menu, l'option Reprendre partie vous permet de continuer votre partie.

Nouvelle partie

Lorsque vous lancez une nouvelle partie, il vous est demandé de choisir un mode de jeu :

Facile : les ennemis sont faibles et faciles à tuer

Moyen : les ennemis infligent plus de dégâts, mais restent faciles à tuer

Difficile : les ennemis infligent beaucoup de dégâts et sont difficiles à tuer

Parcours d'obstacles (Blue Shift)

Vous pouvez vous rendre à tout moment au Parcours d'obstacles. Ce dernier vous permet de vous entraîner à vous déplacer, à sauter, à vous accroupir, à utiliser des objets et même à utiliser vos armes. Les zones d'entraînement au déplacement et au tir sont présentées par un instructeur qualifié qui vous apprendra les compétences nécessaires. Si vous n'êtes pas habitué aux jeux d'action, nous vous conseillons fortement de vous rendre sur le Parcours d'obstacles avant de lancer une nouvelle partie.

Configuration

C'est ici que vous définissez les options de jeu, paramétrez la configuration graphique et sonore de votre ordinateur et que vous pouvez personnaliser les contrôles du jeu selon vos préférences. Lorsque vous avez défini vos configurations, cliquez sur le bouton Terminé pour appliquer les modifications et revenir au Menu principal. Cliquez sur le bouton Prédéfinis pour revenir aux configurations par défaut.

Contrôles

La table que vous voyez sur cet écran affiche les configurations clavier et souris par défaut. Elle vous permet également de personnaliser les contrôles facilement : cliquez simplement sur la touche/bouton correspondant à l'action à modifier dans la seconde colonne, appuyez sur la touche Entrée, puis appuyez sur la touche/bouton que vous voulez utiliser pour effectuer cette action.

BLUE SHIFT

Légendes de l'écran des contrôles

Action : option d'interface que le joueur peut sélectionner

Touche / bouton : la touche du clavier ou le bouton de la souris qui sert à utiliser cette action

Alterné : si vous souhaitez pouvoir utiliser une action en utilisant plus d'une touche / bouton, indiquez dans cette seconde colonne une autre touche ou un autre bouton qui aura le même effet.

Référez-vous au chapitre "Jouer" de ce manuel pour plus de renseignements sur la configuration clavier / souris par défaut.

Contrôles avancés

Les options présentées dans le menu Contrôles avancés vous permettent d'afficher un viseur, de viser automatiquement, d'ajuster la sensibilité de la souris ou encore d'utiliser un joystick. Des descriptions de chacune des options sont affichées dans ce menu.

Audio

Le menu Audio vous permet de régler les volumes sonores, de définir la qualité des sons, de définir des options sonores avancées et d'entendre ou pas les pistes musicales du CD-Rom. Pour entendre les pistes musicales de Half-Life, le CD-Rom du jeu doit être inséré dans votre lecteur de CD-Rom. Pour régler le volume des pistes musicales, utilisez l'outil de réglage du volume de Windows.

Vidéo

Vous pouvez y définir la résolution à utiliser, choisir les pilotes vidéo et ajuster différentes options graphiques. Blue Shift essaiera de déterminer si vous disposez sur votre ordinateur de pilotes OpenGL et Direct3D. Il est possible que le jeu vous demande de confirmer les résultats de sa recherche. Si vous avez l'un au moins de ces pilotes installé sur votre ordinateur, il sera proposé en haut de l'écran. Vous pouvez également choisir de jouer à Blue Shift en mode de rendu logiciel. Si vous n'avez pas de pilotes 3D installés, Blue Shift utilisera par défaut le mode de rendu logiciel. Nous conseillons fortement de n'utiliser que les pilotes 3D si vous installez le Half-Life HD Pack.

HALFLIFE®

Contrôle du contenu

Utilisez le Contrôle du contenu pour désactiver les effets visuels choquants. Il s'agit d'une fonction protégée par mot de passe, conçue pour permettre aux parents de limiter le niveau de violence du jeu. Lorsque le Contrôle de contenu est activé, vous devez retaper votre mot de passe pour le désactiver.

Charger / Sauvegarder partie

Cette option vous permet de continuer une partie que vous aviez préalablement enregistrée ou, si vous avez une partie en cours, d'effectuer une sauvegarde.

Multijoueur

Grâce à cette option, vous pouvez rejoindre une partie multijoueur sur Internet, discuter avec d'autres joueurs, lancer une partie multijoueur en réseau local LAN ou personnaliser votre personnage multijoueur. Vous ne pouvez jouer en mode Multijoueur qu'en activant le module Opposing Force. Pour plus de renseignements sur le mode Multijoueur, référez-vous à la page 24.

Lire Lisezmoi.txt

Le fichier lisezmoi.txt contient des informations simples sur les performances du jeu, les fonctions du jeu et les problèmes que vous pouvez rencontrer. Il contient également des informations de dernière minute sur le jeu qui n'ont pas pu être ajoutées ou modifiées dans ce manuel. Si vous rencontrez la moindre difficulté avec le jeu, nous vous recommandons fortement de lire le fichier lisezmoi.txt.

Site Internet

Rendez-vous sur le site Internet de Gearbox Software pour plus de renseignements sur ce titre ou sur les titres à venir. (www.gearboxsoftware.com)

Quitter

Cette option permet de quitter le jeu. Pensez à enregistrer votre partie avant de quitter le jeu.

BLUE SHIFT

Jouer

Vous avez peut-être l'intention de foncer tête baissée et de tirer sur tout ce qui bouge. Cela nous arrive parfois à nous aussi. Dans Half-Life: Blue Shift, il y a pourtant beaucoup d'autres façons d'interagir avec votre environnement. Le monde de Half-Life: Blue Shift est réaliste et cela devrait affecter la manière dont vous vous déplacez dans le jeu. Par exemple, la gravité est une donnée à prendre en compte : si vous escaladez les murs et avancez sur un fin plafond, attendez-vous à ce qu'il s'effondre sous votre poids. D'autres effets de surface sont importants : un sol mouillé est très glissant et vous pouvez briser une vitre en la frappant. Vous avez également la possibilité de laisser des impacts de balles sur les murs pour laisser des traces de votre passage.



Testez votre environnement, utilisez vos cellules grises ainsi que vos armes afin de surpasser vos adversaires et de réussir à traverser les zones les plus difficiles.

HALFLIFE®

Pour que vous vous sentiez aussi à l'aise que possible, l'interface est personnalisable à votre guise. Vous pouvez donc, si vous le souhaitez, utiliser les menus de configuration pour personnaliser les contrôles. Toutefois, si vous avez confiance en nous pour choisir les configurations les plus appropriées, voici une description des contrôles par défaut :

Avancer Reculer Esquive gauche Esquive droite Marcher / Courir	Z S Q D MAJ
Regarder à gauche / à droite Regarder vers le haut / le bas	Souris à gauche / à droite Souris vers le haut / le bas
Sauter S'accroupir Ramper	ESPACE CTRL CTRL + déplacement
Utiliser Lampe torche Afficher scores (multijoueur)	E F TAB
Sélectionner arme Tir principal Tir secondaire Recharger	touche # (1-7) Bouton gauche de la souris (Souris 1) Bouton droit de la souris (Souris 2) R
<i>Lancer bonus</i> <i>Changer d'équipe</i> <i>Changer de modèle de joueur</i> <i>Information drapeau</i>	P N B I

BLUE SHIFT

Informations affichées à l'écran

Le VTH

Dans Blue Shift, vous commencez le jeu avec un VTH affiché à l'écran. Le VTH est un " baromètre " mesurant votre santé, votre énergie et les munitions qui vous restent. Le VTH vous permet d'examiner et de sélectionner des armes dans votre arsenal ainsi que des objets dans votre inventaire. Il vous signale également les dégâts d'origine environnementale que vous subissez.



Sélection des armes

Les armes sont classées en sept catégories



H A L F L I F E®

Quand vous découvrez une arme pendant la partie, elle est automatiquement répertoriée dans une catégorie. Chacune des catégories correspond à une des touches 1-7 de votre clavier.

Vous pouvez changer d'arme de plusieurs façons :

1. En passant l'inventaire en revue, en appuyant plusieurs fois sur Arme suivante (**]**) ou Arme précédente (**[**). Appuyez sur la touche Entrée ou sur le bouton de Tir principal pour prendre en main l'arme affichée en surbrillance.
2. Accédez directement à une catégorie de l'arme en appuyant sur la touche qui lui est associée. Ensuite, comptez le nombre d'armes présentées dans la catégorie et appuyez autant de fois que nécessaire sur la touche de catégorie d'arme pour sélectionner celle de votre choix. Appuyez sur la touche Entrée ou sur le bouton de Tir principal pour prendre en main l'arme affichée en surbrillance.
3. En personnalisant votre configuration clavier (les Contrôles)

Pour tirer avec votre arme, appuyez sur le bouton de Tir principal (Bouton gauche de la souris). Pour utiliser la fonction secondaire de votre arme, appuyez sur le bouton de Tir secondaire (Bouton droit de la souris). Pour recharger votre arme, appuyez sur la touche Recharger (R).

Systèmes d'alerte

Votre VTH est pourvu d'alarmes visuelles et auditives pour vous prévenir lorsque l'environnement risque d'affecter votre santé. Si vous voyez l'un des indicateurs suivants, réagissez rapidement :



Radioactivité



Hypothermie



Électrochoc



Menace biochimique



Hyperthermie



Menace bactériologique



Asphyxie




centre de recherches de black mesa

Manuel d'instructions pour :

Garde de la sécurité

*"Préparer un avenir meilleur pour
toute l'humanité."*


 Centre de Recherches de Black Mesa
MEMORANDUM

BUREAU DE L'ADMINISTRATEUR
 DÉPARTEMENT DE PERSONNEL

À: R. Carlson
 DE: JM
 SUJET: BLUE SHIFT
 DATE: 08.05.1950
 CC: DR. KENNEDY

Conformément à la section VII, paragraphe C de votre contrat, le bureau de l'administrateur a décidé de vous affecter au projet blue shift, à compter du 15 mai.

En raison de votre affectation au projet blue shift, vous devez vous présenter au département de personnel de black mesa pour valider votre inscription et procéder à un scanner retinal avant le 12 mai. Au cours de la procédure de transfert, vous devez inscrire pour un stage immédiat de deux jours au personnel d'obstacles, afin de vous préparer à accomplir vos missions dans les zones haute sécurité des laboratoires des matériaux avancés.

Le 13 mai, vous devrez vous présenter aux installations impensées sécurisées du secteur C, zone 1 à 09:00. La responsabilité de part pour la section vous indiquera quelles sont vos tâches. Veuillez vous référer au plan de sécurité attaché pour de plus amples renseignements.

CCR: la *JM*


 Centre de recherches de Black Mesa Département du Personnel
Planning Service Sécurité Printemps/Été

SERVICE	PLANNING	SECTION/ZONE	DESCRIPTION	ACCREDITATION	CLASSE
ROUGE	0900-2200 Mai 15-Août 15	Secteur A Zone 4	Dortoirs Du Personnel	Basse	
ORANGE	2100-1000 Mai 15-Août 15	Secteur A Zone 4	Corboires Du Personnel	Basse	C
JAUNE	0900-2200 Mai 15-Août 15	Secteur B Zone 2	Bureaux Administratifs	Moyenne	C
VERT	2100-1000 Mai 15-Août 15	Secteur B Zone 2	Bureaux Administratifs	Moyenne	B
BLEU	0900-2200 Mai 15-Août 15	Secteur C Zone 3	Laboratoires Matériaux Avancés	Moyenne	B
INDIGO	2100-1000 Mai 15-Août 15	Secteur A Zone 3	Laboratoires Matériaux Avancés	Haute	
VIOLET	Repas	Secteur A Zone 3	Laboratoires Matériaux Avancés	Haute	B

Blue Shift

Personnel de Black Mesa



Plusieurs scientifiques, gardes de la sécurité et d'autres membres du personnel vivent au Centre de Recherches de Black Mesa. Chaque employé civil se voit attribuer un niveau d'accréditation sécurité lié à son activité. En conséquence, vous aurez à prouver votre niveau d'accréditation au personnel du Centre.



Lors de vos activités quotidiennes, il est utile de communiquer avec vos collègues. Approchez-vous simplement d'eux, montrez-leur votre badge (utilisez la touche Utiliser) et ils devraient vous répondre. Signalez tout problème d'accréditation à votre supérieur administratif.

Lorsque vous êtes en service, il vous sera souvent demandé non seulement d'assurer la sécurité des zones protégées de l'installation, mais également d'aider aux tâches de maintenance générale. Suivez les instructions qui vous sont données et votre emploi est assuré au sein du Centre de Recherches de Black Mesa.

Ennemis

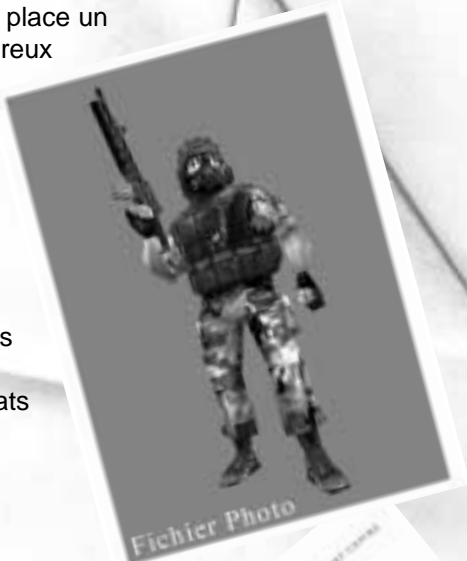
Le Centre de Recherches de Black Mesa participe à un large éventail de recherches scientifiques. Certaines d'entre elles sont liées à d'étranges espèces animales. Si l'un des spécimens de laboratoire venait à s'échapper, il peut vous être demandé de participer à sa capture.

Plus d'une douzaine d'espèces sont recensées dans le Centre. Certaines sont grégaires, travaillant de concert, tandis que d'autres sont solitaires. Certaines peuvent attaquer sans avoir été provoquées et vous pister à l'odeur. D'autres préfèrent éviter les conflits et se contentent d'attaquer plus faibles qu'elles. Dans tous les cas, vous pouvez considérer ces espèces comme extrêmement dangereuses.

Ce Barnacle est un monstre d'affût qui s'accroche aux plafonds et attend. Sa chasse passive n'est pas moins dangereuse. Mais rassurez-vous : il y a de nombreuses créatures, dans Half-Life, qui se montrent beaucoup plus véloces, comme vous vous en apercevrez vous-même.



De plus, dans des circonstances extrêmes, votre gouvernement peut envoyer sur place un groupe de nettoyage très dangereux et très efficace. Il est de votre devoir d'aider et de soutenir les militaires par tous les moyens pour éradiquer la menace.



Voici quelques-uns des différents types de militaires. Prenez particulièrement garde aux soldats et aux assassins.

Utiliser des objets

Portes et boutons - de nombreux objets peuvent être manipulés grâce à la touche Utiliser. Certaines portes, par exemple, s'ouvrent automatiquement, tandis que pour d'autres, vous devrez vous servir de la touche Utiliser. Enfin, certaines portes sont protégées par des codes de sécurité ou des scanners rétinéens. Dans ce cas, utilisez le clavier ou le scanner qui se trouve à proximité de la porte. Vous trouverez d'autres boutons qui vous permettront par exemple d'utiliser les ascenseurs et les équipements qui se trouvent dans le Centre..

Leviers et roues - parfois, vous rencontrerez des leviers et des roues que vous devrez manipuler pour obtenir l'effet désiré. Dans ce cas, maintenez la touche Utiliser enfoncée jusqu'à y parvenir.

Caisses, chariots, chaises et tonneaux - il est parfois utile que vous puissiez déplacer des objets pour grimper dessus. Tirez les caisses et les chariots en position en maintenant la touche Utiliser enfoncée et en reculant lentement. Pour pousser un objet, tenez-vous simplement contre lui et avancez dans la direction vers laquelle vous souhaitez le pousser. Servez-vous de la touche Utiliser lorsque vous poussez un objet pour lui donner une impulsion supplémentaire.

Autres objets - servez-vous des stations de premiers soins en vous plaçant devant elles et en appuyant sur la touche Utiliser. Dans Blue Shift, les gilets et les casques des gardes de la sécurité ne peuvent pas être rechargés par des plots de recharge pour combinaison CPMH.

Équipement

En tant que garde de la sécurité, vous vous verrez attribuer plusieurs objets utiles. Vous trouverez probablement d'autres équipements précieux à votre libre disposition. Si vous n'êtes pas certain de l'utilité des équipements que vous trouverez au cours de votre affectation, contactez le bureau de l'administrateur.

Lampe torche

Vous pouvez allumer ou éteindre la lampe torche standard en appuyant sur la touche Lampe torche (F). La torche consomme de l'énergie, n'oubliez donc pas de l'éteindre quand vous sortez d'une zone sombre. La lampe torche se recharge automatiquement quand elle est éteinte.

Casque et gilet de protection

Lorsque vous prenez vos fonctions dans Blue Shift, vous devez trouver et mettre un casque et un gilet de protection. Cette armure augmentera votre protection et absorbera une partie des dégâts. Vous pourrez vous changer et trouver votre gilet dans le vestiaire de la sécurité. Tout au long du jeu, vous trouverez d'autres casques et gilets qui remplaceront votre équipement lorsque celui-ci est trop endommagé.



Armes

Le Centre de Recherches de Black Mesa est construit sur une ancienne base lance-missiles de l'armée. De nombreuses armureries et caches d'armes sont donc disséminées dans le Centre. Vous recevrez un pistolet standard dans le cadre de votre affectation, mais des armes beaucoup plus puissantes seront à votre disposition au cours de votre mission.

Pour en savoir plus sur la méthode à suivre pour sélectionner une arme et l'utiliser, référez-vous à la section Sélection des armes de votre manuel.

Certaines des armes que vous trouverez possèdent un mode de tir secondaire. Découvrez quelles armes ont deux modes de tir et essayez vos options.

Pied-de-biche

Le Centre de Recherches de Black Mesa est un complexe touffu où un pied-de-biche peut s'avérer très utile. Les barils, les boîtes, les différents mécanismes et autres caisses peuvent céder sous l'action du pied-de-biche. Vous devrez passer par des chemins bloqués ou condamnés. Avec le pied-de-biche, vous pouvez contourner de telles difficultés. Vous pouvez également utiliser votre pied-de-biche pour briser les vitres et frapper l'ennemi.



Pistolet

Vous prenez possession de ce pistolet tôt dans le jeu. Il peut paraître ancien, surtout comparé aux armes que vous trouverez au fil du jeu, mais c'est l'une des rares armes qui peuvent tirer sous l'eau.



Fusil d'assaut

C'est l'une des premières armes que vous trouverez qui possède une attaque principale et une attaque secondaire. Le fusil d'assaut militaire possède un lance-grenades (attaque secondaire). Il n'a pas de limite de portée et il tire rapidement. Son attaque principale est alimentée par des chargeurs de 50 cartouches et son attaque secondaire permet de lancer des grenades.



A FAIRE!
1. ACHETER DU LAIT
2. PAYER FACTURE D'EAU
3. TÉLÉPHONER À JOE
4. ACHETER DES FLEURS POUR L
5. VOYAGER D'UNE

MINISTÈRE DE LA GUERRE

MANUEL TACTIQUE ÉLÉMENTAIRE

Livret du soldat

13 janvier 2000

Inclus le CB40 du 20 mars 1998

3 mars,
Encore une sale journée au camp de base. Vivement
qu'on en finisse et que je sois affecté quelque part.
Un étrange civil a été vu dans la base. D'après la
rumeur, ce serait un type qui recruterait pour un
service spécial du gouvernement. D'autres types
pensent qu'il fait parti d'un groupe de recherche
secret. Ça me brancherait vraiment d'être recruté,
ça me changerait et au moins il y aurait de l'aventure.

REMARQUE :

Aucune distribution de ce manuel ne sera faite car il ne contient que quelques modifications mineures par rapport à l'édition du 1er novembre 1999. Le remplacement des exemplaires déjà distribués n'est pas autorisé.

108. (a) connaître votre escouade

**SAPEUR**

Le sapeur du génie est équipé pour s'adapter aux situations changeantes du champ de bataille. Il peut même être utilisé pour découper des accès dans des portes fermées. Pour qu'un sapeur équipé d'un chalumeau ouvre une porte pour vous, guidez-le jusqu'à la porte et il se mettra au travail. Le sapeur est à même de se battre avec son arme de poing, mais tâchez tout de même de le protéger. Si vous perdez le seul sapeur à même de vous ouvrir la voie, vous risquez de ne pas pouvoir terminer la mission. Prenez également garde à ce que le réservoir du chalumeau d'un sapeur ne soit pas endommagé. S'il est percé, le réservoir risque fort d'exploser.

SOLDAT

Le soldat d'assaut est équipé d'un fusil à pompe, d'un pistolet-mitrailleur MP-5 ou d'une mitrailleuse légère M-249 et parfois de grenades. Ces soldats vous assisteront sans hésiter si vous leur en donnez l'ordre en vous plaçant face à eux et en appuyant sur la touche Utiliser. Vous pouvez également leur ordonner de rester sur place en les "Utilisant" à nouveau.

MÉDECIN

Le médecin est qualifié pour appliquer les premiers secours et pour effectuer des opérations chirurgicales en cas d'urgence. Pour vous faire soigner par un médecin, placez-vous face à lui et appuyez sur la touche Utiliser. Il continuera son action tant que vous maintiendrez la touche enfoncée ou que vous serez blessé. Les médecins ont des réserves limitées de fournitures et finiront par ne plus pouvoir vous soigner. Vos équipiers feront appel à un médecin s'ils sont blessés. Si le docteur est à portée de voix, il tentera d'aller soigner le blessé. Les médecins sont équipés d'un .357 Desert Eagle pour le combat, mais sont bien plus utiles s'ils restent loin du feu.

7 mars,

j'ai finalement vu le type du gouvernement au jourd'hui. Je ne suis pas sûr que c'était un g-man, mais il portait un costume vraiment strict et une malette. On aurait dit un avocat ou un assureur. Plusieurs reprises dans la journée, je l'ai remarqué en train de me surveiller pendant l'entraînement. Je me demande ce qu'il prépare...

109. de l'utilité du matériel en combat

Radio

Les communications sont probablement le meilleur allié des soldats. Les radios leur permettent de rester en contact à tout moment. Une radio est généralement un objet statique qui ne peut être transporté. Son utilité ne doit jamais être sous-estimée. Placez-vous face à une radio et appuyez sur la touche Utiliser pour la faire fonctionner.



Cordes

Les cordes peuvent être utilisées pour monter sur des positions inaccessibles ou descendre en rappel le long d'une cloison avec une relative sécurité. Apprendre à maîtriser la gravité et l'inertie permet également d'utiliser la corde de manière surprenante. Les cordes sont similaires aux échelles : approchez-vous d'elles pour vous y accrocher. Vous pouvez monter ou descendre le long d'une corde simplement en avançant ou en reculant. Appuyez sur la touche de saut pour sauter et vous écarter d'une corde. Vous pouvez vous balancer avant de sauter pour vous projeter dans les airs.



9 mars,
pendant des semaines nos entraînements se sont répétés à l'identique, jour après jour. Aujourd'hui, alors que nous nous rassemblions pour le jogging du matin, notre instructeur nous a dit que nous avions une semaine pour devenir experts en combat urbain. Nous allons passer tous les jours de la semaine dans le centre de simulation de combat. Pour autant que je sache, c'est un entraînement spécial qui n'est pas enseigné en centre d'instruction. Ce que je voudrais savoir, c'est si tout ça c'est pour tester notre capacité d'adaptation ou pour nous préparer à une mission spécifique. L'avenir nous le dira...

110. entretenir votre équipement

VOTRE GILET DE COMBAT (GdC)

Au début de la partie, vous devrez trouver et enfiler le Gilet de Combat (GdC) qui vous a été alloué par l'armée. Ce gilet peut être rechargé et plus la charge est grande, meilleure est la protection offerte. Pour recharger votre gilet, trouvez un plot de rechargement CPMH ou GdC ou ramassez simplement les batteries que vous trouverez.



LUNETTES DE VISION NOCTURNE

Le casque d'un soldat combiné à ces lunettes branchées sur le Gilet de Combat lui permet de disposer d'une vision nocturne. Les lunettes utilisent une batterie dédiée, montée sur le gilet afin de ne pas risquer de diminuer son efficacité protectrice. Vous pouvez les activer à volonté afin d'améliorer votre vision dans les lieux obscurs. Elles sont pratiquement inutiles dans les lieux éclairés et il est recommandé de ne les activer que lorsque vous en avez besoin.



12 mars,

Des rumeurs se répandent depuis que nous avons commencé notre stage de combat urbain. La plupart de mes collègues pensent qu'on nous prépare pour une mission. Mais personne n'est d'accord sur la mission en question. J'ai plusieurs fois entendu parler d'un centre de recherches de Black Mesa, mais je n'ai aucune information sur cet endroit. D'après les rumeurs, des recherches top secrètes auraient lieu dans ce centre. Ça n'a rien d'excitant pour moi.

15 mars,

La rumeur a été confirmée. Nous suivons un entraînement en vue d'une mission au centre de recherches de Black Mesa. Des scientifiques y poursuivraient je ne sais quelles expériences. Je ne vois pas pourquoi ils auraient besoin de nous là-bas. On nous a dit aujourd'hui de nous tenir prêts à agir demain si nécessaire. Je ne sais pas "ce" que c'est, mais tout ça me semble vraiment étrange. En fait, j'aurai tendance à espérer qu'il ne se passe rien. Cette mission n'a pas l'air particulièrement excitante. Je préférerais qu'on nous garde en réserve pour quelque chose qui se rapprocherait plus du combat.

111. règles d'utilisation des armes

Desert Eagle .357

Le Desert Eagle est une arme de poing fournie à tous les soldats. Elle est surtout efficace à courte portée. Pour les équipes d'assaut, elle est équipée d'une visée laser qui la rend idéale pour éliminer les mines antipersonnel et autres petites cibles qui nécessitent une visée précise. Il faut cependant être prudent lorsque vous utilisez la visée laser, car elle risque de révéler votre position à l'ennemi. Puisque le Desert Eagle utilise un chargeur avec une plus grande capacité que les armes de poing classiques, il est déconseillé aux soldats de s'encombrer de trop de munitions. Ne transportez jamais plus de 36 cartouches de calibre .357.

Classe	Pistolet (Groupe 2)
Munitions	Calibre .357
Dégâts	Moyens
Capacité	7 coups par chargeur



Fusil de précision m-40a1

Le fusil de précision est exactement ce que son nom sous-entend, un fusil pour le tir à longue portée. Il ne tire qu'une seule balle à la fois et le temps de rechargement est plutôt long. Cependant, il est équipé d'une lunette de visée à fort grossissement qui permet au tireur de toucher sa cible à près de huit cent mètres. Pour des raisons évidentes, ce n'est pas une arme de combat rapproché. Utilisés efficacement, ces fusils peuvent faire des ravages et démoraliser les éventuels survivants.

Classe	Fusil (Groupe 6)
Munitions	7.62mm OTAN
Dégâts	Très élevés
Capacité	5 coups par chargeur



Mitrailleuse légère m-249 SAW

Le SAW est la parfaite arme de combat de groupe. Il peut être utilisé depuis une position reculée en tant qu'arme de soutien pour les tirs de barrage ou par les soldats en première ligne pour éliminer rapidement leurs adversaires. Il est conseillé d'avoir une bonne réserve de munitions car la cadence de tir élevée du M-249 entraîne une forte consommation en situation de combat. Un homme accroupi et immobile pourra disposer d'une précision acceptable, mais cette dernière décroît fortement lorsque le soldat est en mouvement.

Classe	Mitrailleuse (Groupe 6)
Munitions	5.56mm
Dégâts	Élevés
Capacité	50 coups par bande



HALFLIFE®

MULTIJOUEUR

L'option multijoueur d'Opposing Force élimine le problème de la connexion à la partie de votre choix. Que vous soyez débutant ou joueur confirmé, vous apprécierez la simplicité et la vitesse avec laquelle vous pouvez passer à l'action. (Remarque : pour de meilleurs résultats, connectez-vous à Internet avant de sélectionner le mode multijoueur.)

Vous trouverez les options suivantes parmi les options multijoueur d'Opposing Force :

Jouer maintenant *Salles de discussion* *Personnaliser* *Appliquer*
Parties Internet *Partie réseau local* *Visiter WON*

Jouer maintenant

Sélectionnez Jouer maintenant pour jouer aussi vite que possible. Une fois connecté, le jeu choisit automatiquement dans la liste des parties celle qu'il vous fait rejoindre.

Parties Internet

Utilisez cette option si vous désirez choisir vous-même une des parties disponibles. La liste affiche la vitesse de connexion, la carte en cours, le nom de la partie et le nombre de joueurs actuellement connectés et maximum sur chaque partie.

Rejoindre : pour rejoindre une partie, cliquez sur son nom puis sur Rejoindre.

Créer: héberger une partie sur votre ordinateur.

Lire les infos jeu : connaître les noms des joueurs qui participent à la partie et obtenir des renseignements sur les règles utilisées.

Rafraîchir : mettre à jour les renseignements donnés pour les parties de la liste affichée.

Filtrer : définir des règles d'affichage pour la liste des parties.

Ajouter un serveur : ajouter à la liste actuelle une partie hébergée sur un serveur dont vous indiquez l'adresse Internet.

Salles de discussion : aller dans les salles de discussion dialoguer avec d'autres joueurs.

Appliquer : revenir au menu principal du mode multijoueur.

Salles de discussion

Ces salles vous permettent de rencontrer des amis, de défier des adversaires ou de discuter stratégie. Pour vous aider, une salle de discussion sera sélectionnée automatiquement. Vous pouvez vous joindre à la conversation ou changer de salle en sélectionnant la liste des salles. Vous pouvez également chercher un joueur en particulier ou une salle privée. Dans ce dernier cas, un mot de passe vous sera demandé avant que vous puissiez entrer dans la salle.

Partie réseau local

Vous pouvez jouer à Opposing Force en réseau local (LAN). Si vous choisissez cette option, le jeu cherchera automatiquement les parties en cours sur votre réseau. Vous pourrez alors rejoindre une partie, rafraîchir la liste des parties, créer une nouvelle partie ou ajouter une partie manuellement dans la liste en indiquant une adresse Internet.

Personnaliser

Opposing Force vous permet de personnaliser l'apparence de votre personnage dans les parties multijoueur. Sélectionnez son visage, son modèle et sa skin (modèle de personnage) à l'aide des multiples options proposées. Vous pouvez également sélectionner une marque "aérographe" pour marquer votre territoire ou affirmer votre affiliation à un clan. Utilisez la touche T pour apposer cette marque sur une surface plane.

Visiter WON

Vous connecte au site WON pour y consulter les dernières nouvelles sur l'univers de Half-Life. Vous y trouverez également des guides de stratégies, des concours, des librairies de mods (modifications) et de skins (modèles de personnage), ainsi que des liens vers des sites de fans de Half-Life.

BLUE SHIFT

DEATHMATCH

Opposing Force propose une collection de cartes de "deathmatch" créées par certains des plus grands concepteurs de jeux d'action en vue subjective de l'industrie du jeu vidéo. Vous pouvez faire un deathmatch en réseau local ou via Internet. Le principe du deathmatch est de tuer ou d'être tué. Le joueur qui a fait le plus de ravages remporte la partie. Les concepteurs "All Star" qui ont créé des arènes pour Half-Life: Opposing Force sont présentés ci-dessous :



Richard "Zdim" Carlson - il a autrefois travaillé sur Dark Project II pour Looking Glass et sur American McGee's Alice pour Rogue Entertainment. Pour la collection "All Star", Richard a créé "Blue Meanie" (op4_meanie).

Marin "Kandyman" Gazzari - : Marin est un concepteur amateur bien connu pour avoir créé les célèbres cartes "Kndybase" pour Quake, ainsi que pour sa contribution à la création de l'épisode ZerStorer pour Quake en solitaire. Pour la collection "All Star", Marin a créé "Kandy One" (op4_kndyone) et a réadapté la carte Kndy Base originale pour Half-Life: Opposing Force (op4_kbase).

David "Kevlar" Kelvin - lorsque Gearbox a contacté David, il travaillait sur Unreal 2 pour Legend Entertainment après avoir contribué à la mise au point du mode multijoueur de Shogo pour Monolith. Depuis, il a intégré Grey Matter pour travailler sur Return to Castle Wolfenstein. Ses cartes pour OpFor sont "Disposal" (op4_disposal) et Xen Dance (op4_xendance)..

Tom "Paradox" Mustaine - il y a longtemps, Tom a contribué à Final Doom pour ID Software. Depuis, il a participé à Sin et à Heavy Metal: FAKK 2 pour Ritual Entertainment. Pour la collection "All Star", Tom a créé "Paradox Park" (op4_park) et "Rubble" (op4_rubble).

Stephen "Reichert" Palmer - Stephen s'est taillé une réputation en tant que concepteur de talent à l'époque de Quake grâce à sa mission en solitaire "Dark Forest". Il a dirigé la création et le développement de la série "All Star" et y a contribué avec "Outpost" (op4_outpost). Depuis le projet "All Star", Stephen a rejoint l'équipe de Gearbox en tant que concepteur à plein temps.

Eric Reuter - Eric a un passé important dans le développement de jeux, dont ses travaux sur Shadow Warrior pour 3dRealms et sur Unreal pour Epic Megagames. Pour la collection "All Star", Eric a créé "Demise" (op4_demise).

The Levelord(TM) - le très connu Levelord a participé à la création de jeux réputés comme Duke Nukem 3d, Quake: Scourge of Armagon et bien d'autres. Il a contribué à la collection "All Star" de OpFor avec "The Repentafrag" (op4_repent).

Vous pouvez choisir une de ces cartes lorsque vous créez une partie multijoueur en Réseau Local ou sur Internet, ou vous pouvez choisir l'un des niveaux de deathmatch de la version originale de Half-Life dans la liste des cartes.

HALFLIFE®

HALF-LIFE OPPOSING FORCE CTF

Vue d'ensemble :

Le but dans Half-Life: Oposing Force Capture du Drapeau (OpFor CTF) est simple : capturer le drapeau de l'équipe adverse et le rapporter sur votre propre drapeau dans votre base. L'équipe qui capture le plus de drapeaux est déclarée vainqueur (mais il y a bien d'autres choses à faire dans OpFor CTF !)

Rejoindre ou créer une partie

Pour créer ou rejoindre une partie CTF, utilisez les menus multijoueur (cf. page 24) et choisissez une partie avec une carte CTF (dont le nom est désigné par un préfixe "op4ctf_"). Lorsque vous créez une partie, effectuez les mêmes opérations que pour un deathmatch, mais choisissez une carte CTF..

Commencer la partie :

Lorsque vous rejoignez une partie CTF, vous êtes en mode spectateur. Vous pouvez vous déplacer librement et explorer la carte si vous ne la connaissez pas encore.

Oposing Force CTF est une confrontation classique entre les soldats et les civils. Chaque joueur devra choisir de rejoindre l'équipe des civils de Black Mesa (Orange) ou celle des soldats de la Force d'Opposition (Verte). Au menu de sélection, le joueur peut choisir de rejoindre l'une des équipes, de rester spectateur ou, si le choix de l'équipe lui est indifférent et qu'il accepte de rejoindre l'équipe la moins nombreuse, il peut choisir l'option "Automatique".



BLUE SHIFT

Marquer des points

La seule manière de réaliser une capture dans OpFor CTF est de rapporter le drapeau ennemi sur votre drapeau dans votre base. Chaque capture rapporte un point à votre équipe, lequel s'affiche sur l'ATH. Chaque joueur peut également marquer des points individuels en éliminant des ennemis, en défendant son drapeau ou en protégeant un allié porteur d'un drapeau.

Les bonus

Les cartes d'Oposing Force CTF contiennent des objets bonus qui donneront des capacités ou des améliorations spéciales au joueur qui les utilise. Lorsqu'un joueur dispose d'un bonus, une icône indiquant son type s'affiche à gauche de son ATH. Tous les bonus utilisés ont un son différent. Ceux-ci sont audibles par tous les joueurs qui peuvent entendre l'utilisateur du bonus. Pour ramasser un bonus, il suffit de le toucher. Le bonus disparaît alors du sol et votre ATH vous indique que vous en disposez. Pour abandonner un bonus, appuyez sur la touche "Jeter Bonus" (vérifiez de quelle touche il s'agit sur votre écran de configuration dans les menus de jeu).



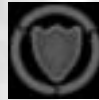
Bonus Munitions



Bonus Saut



Bonus Mort



Bonus Bouclier



Bonus Santé

Statistiques de fin de partie

En plus d'afficher sur tous les écrans la bannière de l'équipe victorieuse, OpFor CTF affiche toute une batterie de statistiques à l'écran lorsqu'une partie est terminée. Tant que le menu de fin de partie est à l'écran, il est possible de voir le tableau des scores ou la fiche des statistiques.

HALFLIFE®

Crédits pour Gearbox :

Production / Direction

Blue Shift et Opposing Force :
Randy Pitchford

Direction Artistique

Blue Shift et Opposing Force :
Brian Martel

Dessins, Modèles et Animation

Blue Shift et Opposing Force :
Stephen Bahl
Brian Martel
Landon Montgomery

**Dessins, Modèles et Animation
supplémentaires pour Blue Shift :**

Matthew VanDolen

Directeur de Conception des Niveaux

Blue Shift et Opposing Force :
Rob Heironimus

Conception des Niveaux

Blue Shift et Opposing Force :
Matt Armstrong
Rob Heironimus
David Mertz
Randy Pitchford
Mike Wardwell

Conception des Niveaux

Opposing Force Online :
Stephen Palmer
Brian Hess

Programmation

Blue Shift :
Sean Cavanaugh
Patrick Deupree

Programmation

Opposing Force :
Patrick Deupree
John Faulkenbury
Steve Jones
Sean Reardon

Programme d'Installation :

Christopher McArthur

Effets Sonores

Blue Shift et Opposing Force :
Rob Heironimus
Stephen Bahl

Écriture du Scénario

Blue Shift et Opposing Force :
Rob Heironimus
David Mertz
Randy Pitchford

Écriture du Scénario

Opposing Force :
Kristy Junio

Manuel :

Kristy Junio
Eli Luna
Brian Martel
Landon Montgomery
Randy Pitchford

Mise en page du Manuel :

Eli Luna

Voix anglaises :

Jon St. John
Kathy Levin
Mike Shapiro
Harry S. Robbins

Musique Originale :

Stephen Bahl
Chris Jensen

Administration :

Stephen Bahl
Landon Montgomery

BLUE SHIFT

Crédits pour Sierra Studio :

Vice-Président Senior :

J. Mark Hood

Producteur Senior :

Jeff Pobst

Producteur Adjoint :

Bernadette Pryor

Vice-Président du

Marketing :

Jim Veevaert

Directeur Marketing :

Lee Rossini

Koren Buckner

Chef de Marque :

Charles Holtzclaw

Assistant Marketing :

Michael Cowan

Directeur Assurance

Qualité :

Gary Stevens

Superviseur Assurance

Qualité :

Ken Eaton

Chef Testeur Assurance

Qualité :

Jim Gentle

Rédacteur en Chef du Site

Internet :

Guy Welch

Responsable Relations

Publiques :

Genevieve Ostergard

Responsable Relations

Publiques Associée :

Kellie Cosner

Services Créatifs :

Mike Rodgers

Orlena Yeung

Équipe Valve...

Ted Backman

Kelly Bailey

Jeff Ballinger

Aaron Barber

Yahn Bernier

Ken Birdwell

Derrick Birum

Steve Bond

Charlie Brown

Dario Casali

Francis Chu

John Cook

Daniel Cross

Mike Dunkle

Mike Dussault

Rick Ellis

Dhabih Eng

Bill Fletcher

Pat Goodwin

Jaime Guthrie

John Guthrie

Brian Jacobson

Erik Johnson

Chuck Jones

Paul Jones

Marc Laidlaw

Jeff Lane

Chia Chin Lee

Lars Liden

Doug Lombardi

Randy Lundeen

Scott Lynch

Gary McTaggart

Chris Newcombe

Gabe Newell

Dave Riller

David Sawyer

Eric Smith

David Speyrer

Jay Stelly

Harry E. Teasley

Steve Theodore

Mikel Thompson

Bill Van Buren

Robin Walker

Josh Weier

Doug Wood

Gearbox souhaite remercier :

Richard Carlson

Kellie Cosner

Amanda Dunn

Marin Gazzari

David Kelvin

Joe Kennebec

Doug Lombardi

Gabe Newell

Frank Nuccio

Tom Mustaine

Genevieve Ostergard

Jeff Pobst

Dustin Porter

Eric Reuter

Danny Richardson

David Sawyer

Rob Selitto

John Shaffstall

Richard Gray

Sierra Studios QA

Valve Software

Captivation Digital

Laboratories

Vivendi Universal Interactive Publishing - Localisation

Fiona Wilson

Barry Kehoe

David Doheny

David Hickey

Justin Gregg

Neill Fleming

Aurelien Mehdi

Marc Ho

Frédéric Baudet

Gilles Durosay