

Manuel du combattant

OF - 1199 - 1HL

MINISTERE DE LA GUERRE

**HALF-LIFE :
OPPOSING FORCE**

MANUEL DU SOLDAT

1^{ER} NOVEMBRE

NIVEAU DE RESTRICTION : pour tout public, distribution illimitée.

AVANT-PROPOS

Vous êtes à présent un membre de l'armée des Etats-Unis. Cette armée est composée de citoyens libres, choisis parmi un peuple libre. Les Américains ont, de leur plein gré et par l'intermédiaire des représentants qu'ils ont élus au Congrès, décidé que les institutions libres de ce pays perdureraient. Ils ont déclaré qu'au besoin, nous défendrions notre droit à vivre dans notre style de vie américain et continuerions à profiter des avantages et des privilèges qui sont accordés aux citoyens de cette nation. C'est en vous, et en vos milliers de camarades servant désormais l'armée, que notre pays a placé sa confiance pour que vous assuriez cette défense, si toutefois elle venait à être menacée.

Tout ce qu'un soldat doit savoir vous sera enseigné aussi vite que le permettent vos capacités d'apprentissage. Toutes les informations nécessaires sont décrites et expliquées dans ce manuel, afin qu'elles soient constamment à votre disposition. Si vous en maîtrisez le contenu, vous progresserez plus vite.

Vous n'aurez que peu de temps pour apprendre les devoirs d'un sous-officier. Vous devrez les connaître et faire la preuve que vous les connaissez. En période critique, vous seriez appelé à prendre le commandement de votre escouade en tant que caporal, alors ne négligez pas cet aspect.

*3 mars
Encore une journée d'enfer à la base... Je serai plutôt
content quand ce sera fini et quand on m'aura assigné
une mission. On a aperçu un civil louche dans la base.
Certains racontent qu'il appartient à un service du
gouvernement qui recruterait, d'autres disent qu'il
travaille dans un centre de recherches secret.
Je sauterais bien sur l'occasion s'il cherche du
monde... Au moins ça changerait d'ici et ça me ferait
découvrir du pays...*

INSTALLATION

POUR COMMENCER UNE MISSION

(Installation d'Opposing Force)

Insérez le CD dans votre lecteur de CD-ROM. Si la fonction d'exécution automatique (Autoplay) de votre ordinateur est activée, cliquez sur le bouton "Installer Op For" et suivez les instructions à l'écran. Si la fonction d'exécution automatique n'est pas activée, double-cliquez sur l'icône "Poste de travail" puis sur l'icône du CD-ROM. Suivez les instructions d'installation qui s'affichent alors à l'écran. Si Opposing Force ne s'installe pas immédiatement, double-cliquez sur l'icône du programme "Autorun.exe".

Lorsque le jeu est installé, vous pouvez jouer immédiatement à Opposing Force ou bien jouer à tout moment en sélectionnant Half-Life : Opposing Force dans votre menu Démarrer.

L'EQUIPEMENT DE BASE DE CHAQUE SOLDAT

(Configuration minimum requise)

Windows® 95, Windows 98 ou Windows NT
Processeur Pentium® 133
24 Mo de mémoire vive
Lecteur CD-ROM double vitesse (2X)
Souris et Clavier
Carte vidéo SVGA supportant une résolution de 640x480 pixels en 16 bits (milliers de couleurs)
Carte son compatible Windows®
125 Mo d'espace disque disponible sur le disque dur

LES RECOMMANDATIONS DE VOTRE PAYS

(Configuration recommandée)

Processeur Pentium® 166 ou supérieur
32 Mo de mémoire vive
Carte accélératrice 3D (OpenGL ou Direct 3D)

Le barbare qui tue pour le plaisir de tuer et qui bafoue les lois de la guerre est indigne aux yeux de notre peuple, sous quelque drapeau qu'il combatte.

MENU PRINCIPAL

Le menu principal de Half-Life : Opposing Force est accessible à tout moment du jeu en appuyant sur la touche Echap. Pour vous déplacer dans ce menu, utilisez la souris ou les flèches Haut et Bas du clavier. Comme dans la version originale de Half-Life, la touche Echap vous permet, à tout moment, de revenir à l'écran précédent. Ci-dessous sont décrites les nouvelles options du menu d'Opposing Force.

Les options du menu principal sont :

Nouvelle partie
Camp d'entraînement
Configuration
Charger une partie
Multijoueur
Fichier lisezmoi.txt
Avant-premières
Quitter

NOUVELLE PARTIE

Comme dans Half-Life, il vous est demandé de déterminer le niveau de difficulté du jeu lorsque vous lancez une nouvelle partie.

Facile : les adversaires sont faibles et faciles à tuer.

Moyen : les adversaires causent davantage de dégâts mais restent faciles à tuer.

Difficile : les adversaires causent encore plus de dégâts et sont difficiles à tuer.

CAMP D'ENTRAINEMENT

A tout moment, vous pouvez vous rendre au Camp d'entraînement pour y apprendre les compétences nécessaires à un soldat : utiliser votre nouvelle armure de combat et vos lunettes de vision nocturne, tirer avec de nouvelles armes et apprendre comment travailler en équipe avec votre escouade. Vous pourrez également vous y entraîner au parcours du combattant, à l'escalade et à l'utilisation d'une radio. **Même si vous avez terminé Half-Life, il vous est fortement conseillé de vous rendre au camp d'entraînement avant de commencer votre première mission d'Opposing Force.**

Celui qui fait passer ses "droits" avant ses devoirs fait un piètre soldat.

CONFIGURATION

Cette option vous permet de modifier les paramètres du jeu, d'optimiser les réglages vidéo et sonores pour votre système et de personnaliser les touches du clavier à votre convenance. Une fois tous les paramètres définis, cliquez sur le bouton Appliquer pour enregistrer les changements et revenir au menu principal. Cliquez sur le bouton Prédéfinis pour que toutes les options soient réinitialisées.

CONTROLES

La méthode de configuration des contrôles est identique à celle utilisée dans Half-Life.

Note : si vous avez personnalisé les contrôles d'Half-Life, vérifiez qu'Oposing Force est configuré de la même façon.

SON

Volume armure : règle le volume des informations communiquées par votre armure de combat (l'armure de combat ne fournit pas autant d'informations que la combinaison de protection du centre de recherches de Black Mesa portée par Gordon Freeman dans Half-Life).

Pour entendre la musique d'Oposing Force, le CD d' Half-Life : Oposing Force doit être présent dans votre lecteur. Pour régler le volume de la musique, sélectionnez Démarrer/Programmes/Accessoires/Divertissement et Contrôle du volume.

GRAPHISMES

La plupart des cartes vidéo possèdent des pilotes récents. En raison du succès de Half-Life, beaucoup de ces pilotes ont été mis à jour et permettent à Oposing Force de fonctionner encore mieux sur votre ordinateur. Nous vous recommandons de vérifier auprès de votre revendeur de matériel si vous possédez la plus récente version des pilotes de votre carte vidéo.

MISE A JOUR

Votre version d'Half-Life sera mise à jour au cours de l'installation d'Half-Life : Oposing Force. Nous vous recommandons cependant d'utiliser régulièrement l'option "Mise à jour" pour bénéficier des dernières améliorations du jeu.

La courtoisie et le respect envers l'autorité constituée sont des qualités essentielles d'un bon soldat.

REGLES D'HYGIENE

1. Si à tout moment vous ne vous sentez pas bien ou si vous pensez couvrir une maladie, allez tout de suite voir votre sergent qui vous enverra à l'infirmerie pour vous faire examiner.
2. Restez à l'écart de toute personne malade à moins que ce ne soit votre devoir de vous en occuper.
3. Prenez un bain à des intervalles fréquents et réguliers et au moins deux fois par semaine. Portez une attention toute particulière à vos aisselles, à vos parties intimes et à vos pieds.
4. Faites la guerre aux poux et aux morpions. Si votre corps ou votre tête vous démange en permanence, adressez-vous à un infirmier sur-le-champ.
5. Prenez l'habitude d'aller à la selle régulièrement, une fois par jour, à la même heure. Ne faites pas cela à même le sol, ce serait dangereux pour tout le monde.
6. Gardez vos cheveux coupés très court et vos ongles propres. C'est d'autant plus important si vous êtes désigné cuisinier, boulanger ou tout autre poste pour lequel vous devez manipuler de la nourriture.
7. Les mouches et les cafards sont souvent porteurs de germes qu'ils laissent dans la nourriture. Il ne doit jamais y avoir de restes de nourriture, d'épluchures de fruits ou de fumier traînant au sol dans le poste ou le camp.
8. Evitez les maladies vénériennes. Si vous pensez en avoir contracté une, adressez-vous immédiatement au médecin militaire et faites exactement ce qu'il vous demande.

7 mars
J'ai enfin vu le type du gouvernement aujourd'hui. Je suis pas sûr que ce soit un agent du FBI, mais ça y ressemblait... à moins bien sûr que ce ne soit un avocat, un mec du fisc, ou un truc comme ça. J'ai remarqué qu'il passait son temps à m'observer : je ne sais pas s'il voulait ma photo, mais je commence à trouver

DEVENEZ UN BON SOLDAT

Vous avez peut-être envie de faire irruption dans une pièce et de tirer sur tout ce qui bouge. Ça nous arrive également, parfois. Mais dans Half-Life, il y a bien d'autres façons d'interagir avec ce qui vous entoure. Nous avons recréé dans Half-Life un environnement aussi réaliste que possible. Tellement réaliste, en fait, qu'il a une influence sur vos déplacements. Pour vous donner un exemple, la gravité et la résistance des objets sont prises en compte. Ne vous étonnez donc pas si vous traversez un plafond un peu trop fragile ! Le moteur du jeu prend également en compte les différences de surface : essayez donc de vous arrêter net sur un plancher humide... De la même façon, les vitres volent en éclats au moindre choc et vous pouvez tirer sur les murs pour y laisser des traces. Au cas où vous souhaiteriez marquer votre territoire, ou tout simplement pour retrouver votre chemin...

TOUCHE D'ACTION

Dans Oposing Force, vous ne faites pas que tirer avec vos armes. La touche d'action (E) vous permet d'interagir avec les personnages et l'environnement.

Personnages : tous les personnages que vous rencontrez ne sont pas forcément vos ennemis. Alors que certains scientifiques et gardes peuvent se laisser impressionner par un soldat tel que vous, d'autres peuvent vous aider. N'hésitez donc pas à faire équipe avec d'autres soldats que vous rencontrez dans Oposing Force. Rappelez-vous que votre infirmier vous soignera si vous restez en face de lui et appuyez sur la touche d'action. De même, un "serrurier" peut vous ouvrir certaines portes si vous lui demandez de vous suivre jusqu'à une porte verrouillée. La somme des individualités sera toujours inférieure à la synergie résultant d'un travail d'équipe efficace.

Objets : de nombreux objets, y compris les portes, les interrupteurs et les boutons peuvent être activés en appuyant sur la touche d'action (E). Dans certains cas, vous devrez maintenir enfoncée la touche d'action pour effectuer l'action souhaitée.

Recharges : pour recharger votre armure de combat ou vous refaire une santé, restez immobile devant les pôles d'énergie et les recharges de trousse de soin fixées au mur et appuyez sur la touche d'action. Votre armure de combat a été conçue pour accepter de nombreuses sources d'énergie, y compris celle des combinaisons de protection de Black Mesa.

Agir sur un objet : pour tirer un objet à vous, vous devez vous en approcher puis reculer lentement en maintenant la touche d'action enfoncée. Effectuez la même opération pour pousser un objet (à ceci près que vous devez avancer et non reculer).

PERSONNALISEZ VOS PARAMETRES

Vous pouvez personnaliser les touches et les boutons utilisés dans Half-Life : Oposing Force. Sélectionnez les Contrôles avancés dans la section configuration du menu principal. Nous conseillons aux utilisateurs de joystick et de manette de se référer au fichier Lisezmoi.txt pour obtenir des informations concernant la configuration de ces périphériques.

9 mars
Cela fait des semaines que nous recommençons le même exercice tous les jours. Ce matin, on s'est regroupé pour la course matinale et notre instructeur nous a dit qu'on avait une semaine pour devenir des experts en combat en lieu clos. Nous passerons toute la semaine dans les salles de simulation de combat. Autant que je sache, c'est un entraînement spécial qui n'est pas pratiqué dans les camps d'entraînement. J'aimerais bien savoir si c'est pour tester notre faculté d'adaptation ou si on veut nous préparer à une mission particulière... qui vivra verra...

INFORMATIONS AFFICHEES A L'ECRAN

VOTRE ARMURE DE COMBAT

Dès le début du jeu, vous devez trouver et enfilez votre armure de combat (gracieusement fournie par l'armée). Son potentiel défensif dépend de son taux de charge, pensez donc à la recharger si vous estimez qu'elle ne vous protège plus suffisamment. Pour recharger votre armure, trouvez un pôle d'énergie ou des chargeurs spécifiques à votre armure.

LE VTH (VISEUR TÊTE HAUTE)

Le viseur tête haute (VTH) s'active dès que vous enfilez votre armure. Il vous informe en temps réel sur votre état de santé, sur la réserve d'énergie dont vous disposez et les munitions qu'il vous reste. C'est également par son intermédiaire que vous examinez et sélectionnez vos armes et les objets contenus dans votre inventaire. Enfin, le VTH vous prévient si vous subissez des dégâts dus à l'environnement.



LUNETTES DE VISION NOCTURNE

Votre armure de combat dispose d'un système de vision nocturne. Ces lunettes dépendent d'une batterie rechargeable située à l'intérieur de l'armure indépendante du reste de l'armure : votre potentiel de protection n'est ainsi pas diminué lorsque vous utilisez ces appareils. Les lunettes peuvent être activées ou désactivées : elles permettent de voir dans l'obscurité comme en plein jour, ou presque. Nous vous recommandons de ne les utiliser que dans les endroits où la visibilité est réduite ; leur efficacité en plein jour est en effet très limitée.

ARMES

L'arsenal d'un soldat est l'un des paramètres de sa survie en temps de guerre, mais le plus important pour lui est encore de savoir porter et utiliser correctement ses armes. Il est non seulement de son devoir mais aussi de sa responsabilité de maîtriser chacune de ses armes. Chaque semaine, et si possible chaque jour, des exercices devront être mis en place pour que le soldat garde toujours à l'esprit l'emploi de chaque arme. L'usage de n'importe quelle arme doit devenir une seconde nature et ne nécessiter pas plus d'efforts que de respirer. Vous trouverez dans ce paragraphe toutes les informations utiles concernant ces armes.

DESERT EAGLE .357

Classe : pistolet (2^e catégorie)

Munitions : calibre 357

Niveau de dégâts : moyen

Capacité : 7 balles par chargeur



Le Desert Eagle est l'arme de service des soldats de terrain. Il est préférable de l'utiliser dans les combats à courte portée. Cette arme est pourvue d'un viseur laser, ce qui en fait l'instrument idéal pour déclencher les mines et détruire les petites cibles. L'utilisation du viseur doit se faire avec une extrême prudence : l'ennemi peut en effet découvrir la source du rayon. Même si le Desert Eagle possède un chargeur de plus grande capacité que celui des pistolets, les soldats devraient éviter de se charger avec trop de munitions. N'empORTEZ jamais plus de 36 cartouches de balles de calibre .357.

12 mars
Les rumeurs vont bon train depuis le début de notre entraînement pour le combat en lieu clos. La plupart de mes camarades sont convaincus qu'on nous prépare à une mission, mais personne ne sait de quel genre de mission il s'agit. J'ai entendu à plusieurs reprises le nom de Black Mesa, mais je ne sais rien de plus. Il paraît qu'un nouveau programme de recherche est sur le point d'être lancé. Tout ça ne me paraît pas très passionnant...

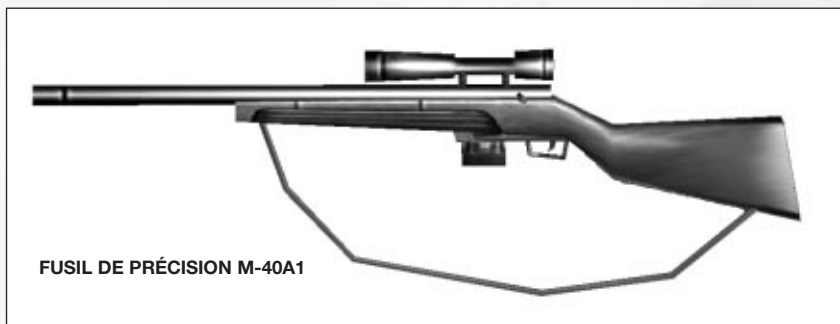
FUSIL DE PRECISION M-40A1

Classe : fusil (6° catégorie)

Munitions : 7,62mm OTAN

Niveau de dégâts : très élevé

Capacité : 1 balle



Le fusil de précision est tout à fait digne de son nom ; c'est une arme de précision à longue portée. Le temps de recharge est long et ce fusil ne tire qu'un seul coup à la fois. Toutefois, il est équipé d'une lunette extrêmement puissante qui permet à un soldat d'éliminer une cible à 800 mètres. Pour des raisons évidentes, ce n'est pas une arme de combat rapproché. Mais quand on sait l'utiliser à bon escient, le fusil de précision est non seulement une arme qui fait beaucoup de victimes mais aussi une arme qui a le don de démoraliser les quelques survivants...

Vous pouvez regarder par la lunette du fusil en appuyant sur la deuxième touche de tir. Revenez à la vue normale en appuyant de nouveau sur cette même touche ou en sélectionnant une arme différente.

FUSIL DE PRECISION M-40A1 -- Pour insérer un chargeur - sans abaisser la main droite, faites pivoter le canon vers la droite. Saisissez un chargeur avec vos deux premiers doigts ainsi que le pouce de la main gauche ; retirez-le de votre ceinture et insérez-le à fond dans le fusil.

MITRAILLEUSE LEGERE M-249

Classe : Mitrailleur (6° catégorie)

Munitions : 5,56mm

Niveau de dégâts : élevé

Capacité : 100 balles



Cette arme est fondamentale dans une équipe. Elle peut être utilisée en soutien pour un tir de barrage ou bien en attaque pour forcer le passage. Mieux vaut toujours avoir des munitions à portée de main puisque la cadence de tir de la M-249 est telle que son chargeur se vide en quelques secondes. Mettez-vous en position accroupie pour bénéficier d'un meilleur maintien et tirer le meilleur parti de la M-249 ; sa précision diminue lorsque vous l'utilisez en mouvement.

ATTENTION : si une cartouche reste bloquée dans le canon ou dans la chambre de votre arme, éjectez-la en restant à distance de la chambre d'éjection pour éviter toute blessure.

OBJETS

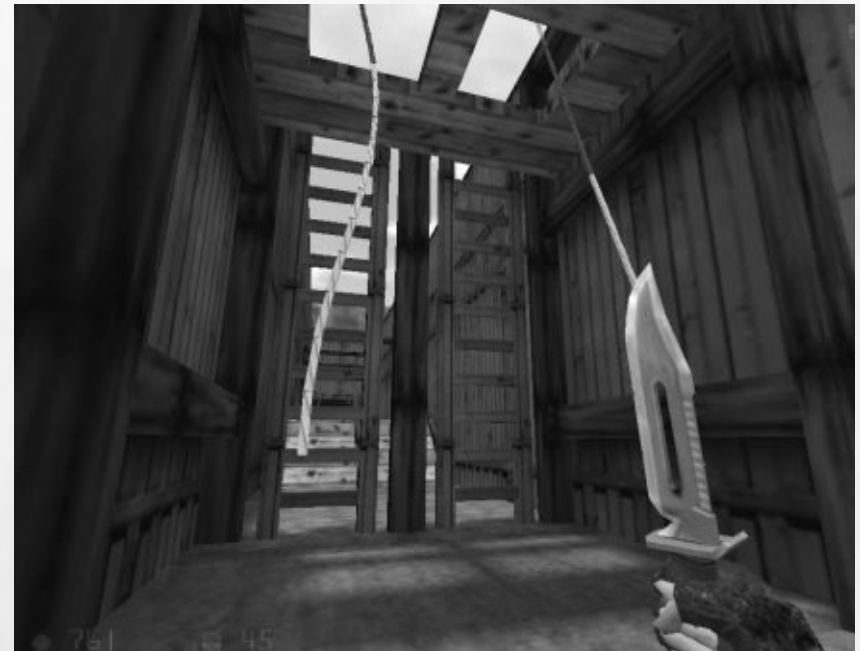
RADIO

Un soldat qui ne peut communiquer est un soldat mort. Sur les champs de bataille, les soldats utilisent les radios pour communiquer entre eux. Cela leur permet de contacter et de localiser des membres de l'armée. La radio sert également à recevoir des alertes et d'autres informations importantes en provenance de la base. C'est en règle générale un objet fixe qui ne peut donc être transporté. Toutefois, il ne faut jamais renier son utilité au combat. Pour la faire fonctionner, faites lui face et appuyez sur la touche d'action.



CORDES

Un soldat bien entraîné ne se cantonne pas au sol. Les cordes sont souvent utilisées pour positionner des troupes dans une surface élevée ou bien pour les mettre à l'abri en sous-sol. Les soldats peuvent utiliser ces cordes de manière très créative dès lors qu'ils ont appris à maîtriser la gravité et l'inertie pour se balancer sur les cordes. Un soldat plein de ressources est un bon soldat. Pour attraper une corde, tenez-vous à côté d'elle et appuyez sur la touche d'action. Vous pouvez monter et descendre avec les touches sauter et s'accroupir et également vous balancer en utilisant les touches directionnelles. Pour lâcher la corde, appuyez à nouveau sur la touche d'action. Vous pouvez vous balancer avant de lâcher la corde pour vous projeter ainsi dans les airs. Cela vous sera parfois nécessaire pour atteindre un endroit qui ne serait pas accessible autrement.



ARMES FIXES

Les mitrailleuses lourdes, les lance-missiles montés sur tourelle de même que l'artillerie lourde peuvent tous être utilisés par les soldats sur les champs de bataille. Certaines armes, comme l'artillerie, nécessitent davantage d'attention pour viser avant le tir. Pour les armes à cadence de tir élevée, l'approche simple est souvent la plus efficace - tirez jusqu'à ce que plus rien ne bouge. La plupart des armes fixes sont équipées de chargeurs internes permettant de faire feu en permanence. Les armes plus grandes nécessitent un réglage et un temps de visée plus long avant de tirer. Lorsque vous tirez avec une arme fixe, visez toutes les structures solides en vue. Elles peuvent souvent détruire ce que les armes de poing ne peuvent pas.



LOIS DE MURPHY DU SOLDAT

1. Vous n'êtes pas Superman.
2. Si c'est idiot mais que ça marche, alors ce n'est pas idiot.
3. Rester à découvert attire le feu ennemi.
4. Au moindre doute, videz votre chargeur.
5. Ne partagez jamais un trou avec quelqu'un de plus courageux.
6. N'oubliez jamais que votre arme a été conçue par le moins offrant.
7. Si votre offensive se déroule à merveille, c'est une embuscade.
8. Tout plan s'avère désastreux dès le premier contact.
9. Toutes les grenades réglées sur 5 secondes, explosent en 3.
10. N'ayez l'air de rien, vos ennemis réservent peut-être leurs munitions pour les gens importants.
11. Si vous êtes au-delà de votre position, l'artillerie n'aura plus d'obus.
12. Ce que vous preniez pour une diversion est en fait l'assaut principal de l'ennemi.
13. Les choses les plus simples sont toujours importantes.
14. Les choses simples sont toujours difficiles.
15. Le chemin le plus court est toujours miné.
16. Si vous êtes à court de tout sauf d'ennemis, vous êtes au combat !
17. Lorsque vous avez sécurisé une région, n'oubliez pas d'en faire part à l'ennemi.
18. Le tir entrant a toujours la priorité.
19. Le tir allié ne l'a jamais.
20. Si l'ennemi est à portée... **VOUS AUSSI !**
21. Aucune unité prête au combat ne passerait l'inspection.
22. Les choses qui marchent de pair, sont toujours séparées.
23. La radio va tomber en panne dès que vous aurez un besoin urgent de renforts !
24. Tout ce que vous faites peut vous tuer, y compris l'inactivité la plus totale.
25. Les balles traçantes sont visibles par l'ennemi.
26. La seule chose encore plus précise qu'un tir ennemi est un tir allié.
27. Empêchez les ennemis d'entrer si vous ne pouvez pas sortir.
28. Si vous acceptez davantage que votre part d'objectifs, vous devrez accepter davantage que votre part d'objectifs.
29. Lorsque les deux camps sont persuadés qu'ils vont perdre, ils ont tous deux raison.
30. Les soldats professionnels sont prévisibles, mais le monde est plein d'amateurs.
31. Murphy était un troufion !

COMMANDEZ VOTRE ESCOUADE

TRAVAILLEZ EN EQUIPE

Le travail d'équipe implique que chaque membre de l'escouade, du régiment, de la compagnie, de la troupe ou de la batterie fasse tout ce qui est en son pouvoir pour le succès de son unité. La victoire au combat dépend du travail d'équipe et, à moins que vous ne jouiez votre rôle bien précis, l'équipe peut perdre.

Cette armée est faite de façon à ce que chaque groupe, de quelque taille qu'il soit, puisse fonctionner comme une machine bien huilée dans le but d'accomplir ses objectifs. Pour cela, chaque soldat se voit assigner une tâche précise, probablement différente de celle des autres membres du groupe. Chaque soldat doit comprendre ce qu'on attend de lui, dans la mesure où sa propre vie et celle de ses camarades sont en jeu.

DONNEZ DES ORDRES

Le soldat le plus gradé donne les ordres. En tant que caporal, vous commanderez les soldats de votre escouade. Sur les champs de bataille, il se peut que vous estimiez nécessaire d'ordonner à une escouade (de toute taille) de vous suivre au combat. Mais vous pouvez juger préférable d'ordonner à votre escouade de patrouiller dans un secteur en retrait pendant que vous partez en reconnaissance. Sur les champs de bataille, vous rencontrerez parfois des soldats d'un grade inférieur qui seront déjà sous d'autres ordres et qui ne pourront vous suivre. En tant qu'officier gradé, vous avez la priorité. Les décisions que vous prenez au combat sont cruciales pour votre mission, votre vie et la vie de ceux qui se trouvent sous votre commandement.

15 mars
La rumeur s'est confirmée. On nous entraîne pour une mission à Black Mesa. Tout ce que je sais, c'est que des scientifiques expérimentent une nouvelle recherche occupent les lieux. Je sais pas pourquoi on fait appel à nous. Aujourd'hui, on nous a dit de nous tenir prêts, au cas où ce serait pour demain... Je ne sais pas à quoi ce "CE" correspond mais tout ça est louche... J'en suis presque à espérer que cela n'arrive pas, ça n'a pas l'air d'être une mission passionnante... Je préférerais me réserver pour une vraie mission, avec des vrais combats...

APPRENEZ A CONNAITRE VOTRE ESCOUADE

SOLDAT

Le soldat de l'escouade est équipé d'un fusil, d'un pistolet-mitrailleur MP-5 ou d'une mitrailleuse légère M-249. Les soldats portent parfois des grenades. Ils vous suivront fidèlement si vous leur en donnez l'ordre. Pour cela, il vous suffit de leur faire face et d'appuyer sur la touche d'action. De la même manière, vous pouvez également leur ordonner de surveiller le secteur sur lequel ils se trouvent.



Le manque de discipline d'un soldat peut non seulement lui coûter la vie et la vie de tous ses compagnons, mais également entraîner l'échec d'une mission militaire.

INFIRMIER

L'infirmier est entraîné pour donner les premiers soins ainsi que pour pratiquer les opérations d'urgence et peut soigner les soldats blessés sur les champs de bataille. Pour obtenir son aide, tenez-vous à ses côtés et appuyez sur la touche d'action. L'infirmier vous soignera tant que vous maintiendrez la touche d'action enfoncée ou jusqu'à ce que vous soyez entièrement rétabli. Les infirmiers transportent peu de matériel et si vous leur faites appel à plusieurs reprises, ils ne pourront plus prodiguer de soins ni à vous, ni à un membre de votre escouade. Au combat, d'autres soldats peuvent appeler un infirmier et si ce dernier les entend, il tentera d'aller leur porter secours. Pour le combat, les infirmiers sont équipés d'un Desert Eagle .357, mais mieux vaut les tenir éloignés du front.



INGENIEUR

L'ingénieur est équipé des instruments qui lui sont nécessaires pour s'adapter à toutes les situations sur les champs de bataille. Il peut même ouvrir des portes scellées. Pour qu'un "serrurier" travaille pour vous, amenez-le à la porte qui doit être ouverte et il s'exécutera. L'ingénieur peut se battre avec son arme de poing, mais évitez à tout prix de mettre sa vie en danger. Si vous perdez les seuls ingénieurs capables de vous frayer un passage, vous risquez d'échouer dans votre mission. Veillez également à ce que le réservoir du chalumeau d'un "serrurier" ne subisse aucun dégât. Si la boîte métallique venait à être percée, il exploserait.



MULTIJOUEUR

Half-Life : Opposing Force est pourvu d'un nombre incroyable de nouvelles cartes multijoueur conçues par les meilleurs concepteurs de l'industrie. De nouveaux modèles de joueurs s'appuyant sur les nouveaux personnages d'Opposing Force ont été ajoutés. Enfin, toutes les armes de la version originale d'Half-Life ainsi que toutes les nouvelles apparaissant dans ce jeu sont disponibles sur les parties en ligne d'Opposing Force.

NOUVELLES ARMES EN MULTIJOUEUR

Rejoignez ou hébergez une partie d'Half-Life : Opposing Force sur internet ou sur un réseau local (LAN) et vous découvrirez de nouvelles armes originales partout sur les cartes. Vous remarquerez également que vos mains auront revêtu les gants de soldat portés par le Caporal Adrian Shephard au lieu de la combinaison de protection orange portée par Gordon Freeman.

NOUVEAUX MODELES EN MULTIJOUEUR

Les nouveaux modèles sont accessibles dans l'écran Personnaliser dans le sous-menu Multijoueur. Faites défiler la fenêtre contenant les modèles en cliquant sur les flèches pour faire de votre personnage un ingénieur, Otis, un infirmier, un sergent instructeur, un soldat ou tout autre modèle en multijoueur que nous avons inclus dans Opposing Force.

NOUVELLES CARTES

Gearbox Software et Sierra Studios sont fiers d'avoir réuni tous ces talents qui ont contribué aux meilleurs jeux d'action. Lorsque vous rejoignez un niveau "All-Star" dans une partie en multijoueur, une brève présentation de son concepteur apparaîtra à l'écran.

TEAM FORTRESS CLASSIC

Sierra Studios, Valve Software et Gearbox Software avec l'aide du site WON.NET ont lancé un concours de création de niveau TFC sur Internet. Les cartes qui ont été sélectionnées sont disponibles dans Opposing Force. Pour jouer ces missions, activez le mode Team Fortress Classic situé dans le menu Partie personnalisée d'Half-Life, puis hébergez ou rejoignez une partie en multijoueur en vous servant des nouvelles cartes.

LISEZMOI.TXT

Dans le fichier Lisezmoi.txt d'Half-Life : Opposing Force, vous trouverez des informations mises à jour sur toutes les nouvelles cartes "All-Star" et TFC. Vous pouvez accéder à ce fichier en sélectionnant son option dans le menu principal.

Dans un combat moderne, la cohérence de tout corps militaire ne vient pas seulement des mouvements des soldats en position mais aussi de la dynamique de mouvement de tous ces individus.

ORDRES GENERAUX A TOUTES LES SENTINELLES

- Assurer le maintien de ce poste et de toutes les propriétés de l'Etat en vue, je devrai.
- Occuper mon poste, en restant toujours en alerte et en observant et écoutant attentivement tout ce qui se passe, je devrai.
- Faire état de toutes les transgressions d'ordres que j'ai le devoir de faire respecter, je devrai.
- Confirmer tous les appels des postes éloignés, je devrai.
- Quitter mon poste uniquement lorsqu'on m'en aura relevé, je devrai.
- Recevoir, obéir et transmettre à la sentinelle qui me relève tous les ordres du jour venant du Commandant, de l'officier de jour, des officiers et des sous-officiers de la garde seulement, je devrai.
- Ne parler à personne sauf dans le cadre de mes fonctions, je devrai.
- Donner l'alarme en cas de feu ou d'émeute, je devrai.
- Appeler le Caporal de la garde dans tous les cas pour lesquels je n'ai reçu aucune instruction, je devrai.
- Saluer tous les officiers, toutes les couleurs et tous les étendards je devrai.
- Etre d'une extrême attention la nuit et, ne laissez passer personne qui ne soit autorisé, je devrai.

Les soldats qui manquent en permanence à leurs devoirs sont susceptibles, tôt ou tard, de s'exposer à des ennuis, de perdre le respect et l'estime de leurs compagnons, d'endurer des châtements et, dans le pire des cas, de réintégrer la vie civile, déshonorés.

CRÉDITS

Gearbox

Production / Direction

Randy Pitchford

Direction artistique

Brian Martel

Programmeur principal

John Faulkenbury

Concepteur de niveau

Rob Heironimus

Modélisation et animation

Stephen Bahl

Brian Martel

Landon Montgomery

Textures, skins et conception

Stephen Bahl

Brian Martel

Landon Montgomery

Conception de niveau

Rob Heironimus

David Mertz

Randy Pitchford

Mike Wardwell

Programmation

Patrick Deupree

John Faulkenbury

Steve Jones

Sean Reardon

Effets sonores

Rob Heironimus

Administration réseau

John Faulkenbury

Stephen Palmer

Ecriture

Stephen Bahl

Rob Heironimus

Kristy Junio

Randy Pitchford

Manuel

Kristy Junio

Randy Pitchford

Administration

Stephen Bahl

Landon Montgomery

Sierra Studios

Vice-président, Core Games

J. Mark Hood

Producteur, développement externe

Jeff Pobst

Vice-président marketing, Core Games

Jim Veevaert

Chef de produit

Doug Lombardi

Marketing

Marc Tardif

Responsable relations publiques

Genevieve Ostergard

Concepteur sonore,

Spécialiste enregistrement

Ben Houge

Ingénieurs réseau WON.net

Stuart Seelye

Mike Nicolino

Lee Olds

Erik De Bonte

Brian Rothstein

Colen Garoutte-Carson

Eric Harmon

Voix originales

Harry S. Robins

Mike Shapiro

Jon St. John

Musique originale

Chris Jensen

Unité de création artistique

Justin Kirby

Packaging et travail artistique promotionnel

Bluespark Studios

Illustrations manuel

Cheryl Sweeney

Assurance qualité

Marc Nagel

James Evans

Niko Simonson

Byron Hummel

Darren Beil

Lester Stocker

Quang Pham

Erik Downing

Matt "Duke" Edington

Erinn Hamilton

Chris Mason

Phil Kuhlmeiy

Ken Eaton

Gary Stevens

Localisation

Flavie Gufflet-Dowling

Paul Cooke

Donncha Ryan

Kevin Boyle

David Hickey

Conor Harlow

L'équipe VALVE

Ted Backman

T.K. Backman

Kelly Bailey

Yahn Bernier

Ken Birdwell

Steve Bond

Dario Casali

John Cook

Greg Coomer

Wes Cumberland

John Guthrie

Mona Lisa Guthrie

Mike Harrington

Monica Harrington

Brett Johnson

Chuck Jones

Marc Laidlaw

Karen Laur

Randy Lundeen

Yatzse Mark

Lisa Mennet

Gabe Newell

Dave Riller

Aaron Stackpole

Jay Stelly

Harry Teasley

Stephen Theodore

Bill Van Buren

Robin Walker

Douglas R. Wood

Remerciements spéciaux

Matt Armstrong

Gabe Newell, Valve Software and

Sierra Studios

OpFor All-Star Level Designers

OpFor Beta Testers

Gearbox friends and family