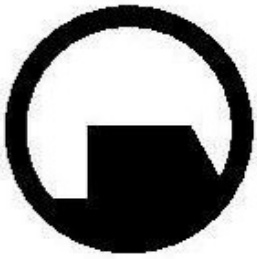

LE JEU DE L'ANNÉE
Joystick 96%
PC Jeux 95%
PC Soluces 95%
Génération 4 *****
Next Games 19/20
PC Max 9,5/10
PC Fun 18/20
PC Team 97%
S0014105
CD-ROM PC
WINDOWS® 95/98
HALF-LIFE
SIERRA™
"Le jeu qui révolutionne l'intelligence artificielle"
GENERATION 4



Black Mesa Research Facility

Bureau de l'Administrateur
CENTRE DE RECHERCHES DE BLACK MESA
Black Mesa, Nouveau Mexique

Dr. Gordon Freeman
Institut de Physique Expérimentale
Université d'Innsbruck
Technikerstr. 25
A-6020 Innsbruck, Autriche

5 Mai 2000

REF : Poste de Chercheur

Cher Docteur Freeman,

Faisant suite à notre entretien téléphonique, je vous confirme par la présente votre intégration au sein du Centre de Recherches de Black Mesa. Comme nous en avons discuté, vous serez employé au Laboratoire des Matériaux Anormaux. Dès que vous aurez connaissance de la date exacte de votre arrivée aux Etats-Unis, nous vous prions de bien vouloir en informer le Bureau du Personnel.

Etant célibataire et sans enfant, vous pourrez bénéficier des quartiers résidentiels rattachés aux Dortoirs du Personnel. Cependant, vous ne pourrez rejoindre ces derniers qu'après réception de votre accréditation de niveau 3. A cet effet, veuillez vous présenter avant le 15 mai au Bureau du Personnel de Black Mesa, muni de

cette lettre et des annexes jointes. Dans un premier temps, il ne sera pas nécessaire de vous soumettre à l'identification rétinienne. En revanche, nous vous demanderons de nous fournir des échantillons urinaires et sanguins, afin d'établir votre dossier médical.

Je tiens également à vous rappeler qu'il vous faudra porter une combinaison de protection dans le cadre de votre travail au sein du Laboratoire des Matériaux Anormaux. Vous suivrez une formation dans ce but. Les autres détails de votre mission vous seront exposés lors de la visite de nos installations.

Le docteur Kleiner, votre ancien professeur à l'Institut de Technologie du Massachusetts, a été ravi d'apprendre que sa recommandation avait été suivie. Aussi vous adresse-t-il par notre intermédiaire ses plus chaleureuses félicitations. Tout comme lui, nous espérons que votre présence parmi nous contribuera à faire du Centre de Recherches de Black Mesa un haut lieu d'épanouissement personnel et professionnel.

Bureau de l'Administrateur
Division Recrutement Civil
Centre de Recherches de Black Mesa

LM

INSTALLATION

Pour installer Half-Life

1. Insérez le CD-ROM de Half-Life dans votre lecteur de CD-ROM. Si la fonction d'exécution automatique (AutoPlay) de votre ordinateur est activée, cliquez sur le bouton "Installer Half-Life" et suivez les instructions qui vous sont données à l'écran. Si la fonction d'exécution automatique n'est pas activée, double-cliquez sur l'icône du CD-ROM dans le Poste de Travail.
2. Double-cliquez sur l'icône de votre lecteur de CD-ROM,
3. Suivez alors les instructions qui vous sont données à l'écran. Si Half-Life ne s'installe pas immédiatement, double-cliquez sur l'icône autorun.exe pour lancer l'installation.

Configuration Minimum Requise

- Windows® 95, Windows® 98 ou Windows® NT 4.0
- Processeur Pentium® 133
- 24 Mo de MÉMOIRE VIVE
- Lecteur CD-ROM 2X
- Souris et Clavier
- Carte graphique SVGA capable d'afficher une résolution de 640x480 en 16 bits (milliers de couleurs)
- Carte son compatible Windows®
- 400 Mo disponibles sur le disque dur

Configuration Recommandée

- Processeur Pentium® 166 ou supérieur
- 32 Mo de MÉMOIRE VIVE
- Carte Accélératrice 3D (OpenGL ou Direct3D)



MENU PRINCIPAL

Vous pouvez à tout moment accéder au Menu Principal de Half-Life en appuyant sur la touche ECHAP. Utilisez votre souris ou les touches 'Flèche Haute' et 'Flèche Basse' pour naviguer dans le Menu Principal. A tout moment, la touche ECHAP vous permet de revenir à l'écran précédent.

Avant qu'une partie ne soit lancée, les options proposées par le Menu Principal sont les suivantes :

Nouvelle Partie
Parcours d'Obstacles
Configuration
Charger Partie
Multijoueur
Lire Lisezmoi.txt
Avant-Premières
Quitter

NOUVELLE PARTIE

Lorsque vous lancez une nouvelle partie, il vous est demandé de choisir un niveau de difficulté.

Facile : Les monstres sont faibles et faciles à tuer.
Moyen : Les monstres sont forts et assez faciles à tuer.
Difficile : Les monstres sont forts et difficiles à tuer.

PARCOURS D'OBSTACLES

Vous pouvez accéder à tout moment au Parcours d'Obstacles. Vous y apprendrez à utiliser votre combinaison, à vous déplacer, à tirer et à utiliser des objets dans le jeu. Le Parcours d'Obstacles comprend un stand de tir ainsi que différents obstacles. Un guide holographique vous assistera tout au long du Parcours d'Obstacles. Si vous n'avez jamais joué à un jeu d'action, nous vous conseillons vivement d'effectuer le Parcours d'Obstacles avant de commencer à jouer.

CONFIGURATION

Cette option du Menu Principal vous permet de modifier les paramètres du jeu, les options sonores et vidéo, ainsi que de personnaliser les touches du clavier à votre convenance. Une fois tous les paramètres définis, cliquez sur le bouton Terminer pour enregistrer les changements et revenir au Menu Principal. Cliquez sur le bouton Par Défaut pour que toutes les options soit réinitialisées.

MENU PRINCIPAL

Contrôles
La table que vous voyez dans la boîte de dialogue Contrôles liste les configurations par défaut de la souris et du clavier. Elle vous permet également d'effectuer facilement toutes les modifications souhaitées : cliquez dans la première colonne sur une action, appuyez sur la touche Entrée, puis appuyez sur la touche du clavier ou le bouton de la souris qui est associé cette action.
Action : Décrit l'action.
Touche/bouton : Indique la touche du clavier ou le bouton de la souris qui sont associés à cette action.
Autre : Si vous souhaitez pouvoir utiliser une autre touche ou un autre bouton pour effectuer la même action, choisissez la touche ou le bouton approprié(e) dans la colonne la plus à droite.

Référez-vous au chapitre Contrôles / Déplacement de ce manuel pour en savoir plus sur les configurations par défaut du clavier et de la souris.

Contrôles Avancés
Viseur : Affiche à l'écran un viseur qui vous permet d'ajuster votre tir.
Souris inversée : Inverse l'axe vertical (axe Y) de la souris. (Poussez la souris vers l'avant pour regarder vers le bas, tirez la souris vers l'arrière pour regarder vers le haut.)
VueSouris : La souris peut fonctionner selon deux modes. Par défaut, elle contrôle les déplacements de votre personnage. Quand vous activez la fonction VueSouris, elle contrôle votre point de vue, mais plus vos déplacements. Attention : activer VueSouris désactive les options VueCentre et VueEsquive.
VueCentre : Dès que votre personnage se déplace, le point de vue est automatiquement recentré.
VueEsquive : Lorsque cette fonction est activée, utilisez la touche de raccourci VueSouris momentanée (;) et déplacez la souris sur la droite ou sur la gauche pour esquiver sur la droite ou sur la gauche plutôt que pour pivoter sur la droite ou sur la gauche. Cette fonction a également pour effet de centrer la vue dès que votre personnage se déplace.
Joystick : Permet d'utiliser un joystick pour jouer. Pour plus d'informations sur comment configurer votre joystick, lisez le fichier lisezmoi.txt.
CiblageAuto. Le viseur se cale automatiquement sur la cible à abattre.

Audio

MENU PRINCIPAL

Volume Sonore : ajuste le volume des effets sonores dans le jeu.
Volume Combinaison : ajuste le volume des sons émis par votre combinaison.
Son Grande Qualité : si votre ordinateur est doté d'un processeur cadencé à au moins 166 Mhz, validez cette option pour avoir un son d'encore meilleure qualité.

Pour écouter la musique de Half-Life, le CD-ROM du jeu doit être inséré dans votre lecteur de CD-ROM. Pour ajuster le volume de la musique, vous devez utiliser le mixeur de Windows. Pour cela, allez dans Démarrer/Programmes/Accessoires/Divertissement et cliquez sur Contrôle du Volume.

Vidéo

Options Vidéo – Vous pouvez y définir les options vidéo, telle que la taille de l'écran, le niveau de correction gamma et la brillance de l'écran. Les modifications apportées sont directement visibles dans une fenêtre de test.
Taille de l'écran : Détermine la portion de l'écran utilisée par le jeu. Diminuer la taille de l'écran permet souvent d'obtenir de meilleures performances. Remarquez que vous ne pouvez pas modifier la taille de l'écran si vous utilisez un pilote vidéo OpenGL.
Gamma : Ajuste l'équilibre des couleurs du jeu pour mieux correspondre à votre moniteur. Déplacez la molette jusqu'à ce que le personnage qui se tient dans l'ombre soit visible.
Brillance : Ajuste les couleurs sombres pour diminuer le contraste des couleurs à l'écran. Déplacez la molette jusqu'à ce que vous puissiez correctement voir le camouflage sur l'uniforme du soldat.

Modes Vidéo – Vous permet de choisir les pilotes vidéo et la résolution utilisés. Half-Life va chercher sur votre ordinateur des pilotes vidéo OpenGL et Direct3D. Il vous demandera de confirmer les résultats de cette recherche. Si le jeu trouve au moins un de ces pilotes sur votre système, ils vous seront proposés en haut de cet écran. Vous pouvez également choisir de jouer à Half-Life en mode de rendu logiciel. Si aucun pilote OpenGL ou Direct3D n'est trouvé, le jeu se lance automatiquement en mode de rendu logiciel.
Résolution : Half-Life évalue automatiquement les capacités graphiques de votre carte vidéo et vous propose plusieurs résolutions d'écran. Généralement, plus la résolution est élevée, meilleure est l'image, mais au prix d'une perte de fluidité.
Mode fenêtre : Validez cette option si vous préférez jouer à Half-Life en

MENU PRINCIPAL

mode fenêtre plutôt qu'en plein écran.
Utiliser Souris : Validez cette option si vous voulez jouer à Half-Life à la souris. Si vous ne validez pas cette option, vous ne pourrez utiliser la souris qu'en dehors de l'écran de jeu.

Supprimer l'effet gore : Utilisez cette option pour supprimer les effets trop réalistes (par exemple les giclées de sang). Cette option est protégée par un mot de passe, permettant aux parents de contrôler le niveau de réalisme lié à la violence. Pour rétablir l'effet gore, il vous faudra saisir le mot de passe.

Mises à jour : Recevez les mises à jour du programme (pilotes, patches...) lorsque nécessaire. Vous saurez si une nouvelle mise à jour est disponible avant même de vous connecter.

CHARGER PARTIE
Choisissez cette option pour choisir et charger une partie préalablement enregistrée.

MULTIJOUEUR
Choisissez cette option pour participer à une partie en multijoueur sur Internet, pour dialoguer avec d'autres joueurs, pour configurer une partie en réseau local ou pour personnaliser votre personnage en multijoueur. Pour plus de renseignements sur le mode Multijoueur, référez-vous au chapitre Multijoueur.

LIRE LISEZMOI.TXT
Le fichier Lisez-moi.txt de Half-Life comporte des renseignements qui vous permettront d'optimiser les performances du jeu sur votre ordinateur, sur les fonctionnalités du jeu et des réponses aux questions les plus fréquemment posées (les FAQ). Nous vous recommandons de lire ce fichier avant de jouer.

AVANT-PREMIÈRES
Cliquez sur cette option pour obtenir des informations sur Half-Life: Team Fortress et sur d'autres produits en cours de développement chez Valve.
QUITTER

MENU PRINCIPAL

Quitter le jeu et revenir au bureau de Windows. N'oubliez pas d'enregistrer votre partie avant de quitter le jeu.
Si une partie de Half-Life est déjà en cours, les options du Menu Principal sont les suivantes :

Continuer

Si vous avez commencé une partie de Half-Life, cliquez sur Continuer pour la reprendre.

Enregistrer/Charger Partie

Choisissez cette option pour enregistrer la partie en cours ou charger une partie préalablement enregistrée. Vous pouvez également effectuer un enregistrement rapide de votre partie sans avoir à passer par le Menu Principal en appuyant sur la touche F6 (Enregistrement Rapide) depuis le jeu. Pour charger une partie enregistrée rapidement, appuyez sur la touche F6 (Chargement Rapide) directement depuis le jeu. Seule la dernière sauvegarde d'une partie enregistrée rapidement est accessible depuis le menu Enregistrer/Charger Partie.



CONTRÔLES/DÉPLACEMENT

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. Il s'agit pour vous d'un environnement nouveau, mais moins qu'il ne pourrait y paraître. Nous vous invitons à le découvrir. Pour progresser dans Half-Life, vous devez faire appel à votre intelligence autant qu'à vos armes.

UTILISEZ LES TOUCHES

Dans Half-Life, vous pouvez faire bien plus que simplement utiliser des armes. Appuyez sur la touche Utiliser (TAB ou E) de votre clavier pour y avoir accès.

Personnages – Les personnes que vous rencontrez dans Half-Life ne sont pas toutes agressives. Vous trouverez des scientifiques et des gardes qui peuvent vous soigner, vous soutenir lors des combats ou vous ouvrir certaines portes. Approchez-vous de ces personnages et appuyez sur la touche Utiliser pour qu'ils vous suivent et vous aident. Appuyez de nouveau sur la touche Utiliser lorsqu'ils ne vous sont plus utiles et que vous souhaitez les laisser quelque part.

Objets – De nombreux objets, tels que les ordinateurs, les portes, les interrupteurs et les boutons, peuvent être activés en appuyant sur la touche Utiliser. Dans certains cas, vous devrez maintenir la touche Utiliser enfoncée un certain temps, par exemple pour recharger votre combinaison.

Recharges – Pour utiliser les pôles d'énergie ou les trousses de secours, vous devez vous en approcher puis maintenir la touche Utiliser enfoncée.

Tirer – Pour tirer un objet, approchez-vous en, puis reculer en maintenant la touche Utiliser enfoncée. Pour pousser un objet, il suffit de vous en approcher, puis de continuer d'avancer dans la direction dans laquelle vous souhaitez le pousser.

CONTRÔLES/DÉPLACEMENT

CONFIGURATIONS PERSONNALISÉES
Vous pouvez personnaliser votre clavier et les paramètres souris en cliquant sur Menu Principal, Configuration, Contrôles Avancés. Nous recommandons aux utilisateurs de joysticks ou gamepads de lire le fichier Lisezmoi.txt pour configurer ces périphériques correctement. Le fichier Lisezmoi.txt liste l'intégralité des commandes utilisées dans le jeu.

Nous avons défini deux configurations par défaut. Une pour ceux d'entre vous qui souhaitent utiliser à la fois le clavier et la souris, et une seconde pour ceux qui ne veulent utiliser que le clavier. La table des contrôles par défaut regroupe ces deux configurations, mais nous vous les présentons ici séparément.



PERSONNALISATION DES CONTRÔLES

CONTRÔLES CLAVIER/SOURIS
Cette configuration vous permet d'utiliser la souris pour diriger votre point de vue plutôt que pour contrôler vos déplacements. Pour qu'elle soit active, vous devez valider l'option VueSouris dans le menu Contrôles Avancés du menu Configuration.

Avancer	**Touche W**
Reculer	**Touche S**
Pivoter sur la Gauche/Droite	**SOURIS** Déplacez votre souris sur la gauche ou sur la droite pour vous tourner dans cette direction.
Esquive sur la Gauche	**Touche A** Il est conseillé d'esquiver les tirs ennemis.
Esquive sur la Droite	**Touche D**
Sauter	**Barre d'Espace**
S'accroupir	**Touche Ctrl** Il est possible d'utiliser la touche Ctrl tout en accomplissant d'autres actions, telles que sauter ou courir... Relâchez la touche Ctrl pour vous remettre debout.
Ramper	**Ctrl + W** Il est moins bruyant de ramper que de marcher ou de courir. Lorsque vous essayez de passer sans vous faire remarquer derrière un ennemi à l'ouïe sensible, essayez donc de ramper.
Nager vers le Haut	**Touche V**
Nager vers le Bas	**Touche C**
Regarder vers le Haut	**SOURIS** Poussez la souris vers l'avant
Regarder vers le Bas	**SOURIS** Tirez la souris vers vous.
Point de Vue Horizontal	**Touche Fin**

PERSONNALISATION DES CONTRÔLES

Tir Principal	**Bouton Gauche de la Souris**
Tir Secondaire	**Bouton Droit de la Souris** Toutes les armes n'ont pas forcément un mode de tir secondaire.
Recharger	**Touche R** Les temps de rechargement diffèrent selon les armes.
Grand Saut	**W + Ctrl + Barre d'Espace** Chaque grand saut utilise beaucoup d'énergie, attendez quelques secondes que vos accumulateurs se rechargent avant de refaire un Grand Saut. Avant de pouvoir effectuer un Grand Saut, vous devrez récupérer un module de Grand Saut.
Marcher	**Maj** Pour ralentir, appuyez sur la touche Maj. Relâchez la touche Maj pour recommencer à courir.
Lampe Torche	**Touche F** Vous disposez toujours d'une lampe torche dans votre inventaire. Appuyez sur la touche F pour l'allumer. Elle consomme évidemment de l'énergie et il est conseillé de l'éteindre en appuyant de nouveau sur la touche F dès que vous n'en avez plus besoin.
Arme Précédente	**Molette de Souris vers le Haut** Pour sélectionner l'arme précédente
Arme Suivante	**Molette de Souris vers le Bas** Pour sélectionner l'arme suivante
Dernière Arme utilisée	**Touche Q** Reprendre en main l'arme que vous avez utilisée pour la dernière fois.
Utiliser	**Touche E**
Voir Score	**Touche Tab** Pour afficher les scores lorsque vous jouez en multijoueur.

PERSONNALISATION DES CONTRÔLES

CONTRÔLES CLAVIER UNIQUEMENT

Avancer	**Touche Flèche Haute**
Reculer	**Touche Flèche Basse**
Pivoter sur la Gauche	**Touche Flèche Gauche** Vous pouvez pivoter tout en exécutant d'autres actions, par exemple marcher ou courir.
Pivoter sur la Droite	**Touche Flèche Droite**
Esquive sur la Gauche	**Alt + Flèche Gauche** Il est conseillé d'esquiver les tirs ennemis.
Esquive sur la Droite	**Alt + Flèche Droite**
Sauter	**Barre d'Espace**
S'accroupir	**Touche Ctrl** Il est possible d'utiliser la touche Ctrl tout en accomplissant d'autres actions, telles que sauter ou courir… Relâchez la touche Ctrl pour vous remettre debout.
Ramper	**Ctrl + Flèche Haute** Il est moins bruyant de ramper que de marcher ou de courir. Lorsque vous essayez de passer sans vous faire remarquer derrière un ennemi à l'ouïe sensible, essayez donc de ramper
Nager vers le Haut	**Touche apostrophe**
Nager vers le Bas	**Touche** /
Regarder vers le Haut	**Touche Page Haute**
Regarder vers le Bas	**Touche Page Basse** Maintenez ces touches enfoncées tant que l'inclinaison ne vous satisfait pas.
Vue à l'Horizontale	**Touche Fin**

PERSONNALISATION DES CONTRÔLES

Tir Principal	**Touche Entrée**
Tir Secondaire	**Touche** \
Recharger	**R** Le temps nécessaire à recharger diffère selon les armes.
Grand Saut	**Flèche Haute + Ctrl + Barre d'Espace** Chaque grand saut utilise beaucoup d'énergie, attendez quelques secon-
des gent Avant de vous Grand Saut.	que vos accumulateurs se rechar- avant de refaire un Grand Saut. pouvoir effectuer un Grand Saut, devrez récupérer un module de
Marcher	**Maj** Pour ralentir, appuyez sur la touche Maj. Relâchez la touche Maj pour recommencer à courir.
Lampe Torche	**Touche F** Vous disposez toujours d'une lampe torche dans votre inventaire. Appuyez sur la touche F pour l'allumer. Elle consomme évidemment de l'énergie et il est conseillé de l'éteindre en appuyant de nouveau sur la touche F dès que vous n'en avez plus besoin.
Arme Précédente	**Touche [** Pour sélectionner l'arme précédente
Arme Suivante	**Touche]** Pour sélectionner l'arme suivante
Dernière Arme Utilisée	**Touche Q** Reprendre en main l'arme que vous avez utilisée pour la dernière fois.
Utiliser	**Touche E**
Voir Score	**Touche Tab** Pour afficher les scores lorsque vous jouez en multijoueur.

INFORMATIONS AFFICHÉES À L'ÉCRAN

VOTRE COMBINAISON

Afin de commencer à jouer, vous devez trouver et mettre votre combinaison de protection. Elle doit être rechargée régulièrement – plus elle est chargée, mieux elle vous protège. Pour recharger votre combinaison, trouvez un pôle d'énergie ou ramassez des piles.

LE VTH

Dès que vous avez votre combinaison de protection sur le dos, le viseur tête haute (VTH) intégré est mis en marche. Le VTH vous informe en temps réel sur votre état de santé. Il vous indique également l'énergie dont vous disposez et les munitions qu'il vous reste. C'est également par son intermédiaire que vous triez vos armes et les objets contenus dans votre inventaire. Enfin, le VTH vous prévient si vous entrez dans une zone menaçante (dangers chimiques et autres).



Etat de santé sur une échelle de 1 à 100.

Niveau de charge de votre combinaison.

Munitions restantes dans le chargeur.

Totalité des munitions disponibles.

Munitions disponibles pour tirs secondaires.

INFORMATIONS AFFICHÉES À L'ÉCRAN

Appuyez sur la touche Entrée ou sur le Bouton Gauche de la souris pour effectuer un Tir Principal, et sur la touche * ou sur le bouton Droit de la souris pour effectuer un Tir Secondaire. Pour recharger votre arme, appuyez sur la touche R.

LES ARMES
Elles sont divisées en 5 catégories :

- les armes blanches (le pied-de-biche)
- les armes de poing
- les fusils et pistolets-mitrailleurs
- les prototypes à rayonnance énergétique
- les explosifs (grenades et mines)



Lorsque vous trouvez des armes dans Half-Life, elles sont automatiquement ajoutées à votre arsenal dans leur catégorie respective, correspondant aux touches 1, 2, 3, 4 et 5 de votre clavier.

INFORMATIONS AFFICHÉES À L'ÉCRAN

Vous pouvez changer d'arme de trois façons :
1) En passant en revue toutes vos armes en appuyant autant de fois que nécessaires sur la touche Arme Suivante ou Arme Précédente. Appuyez alors sur la touche Entrée pour prendre l'arme sélectionnée en main.
2) En appuyant sur le chiffre qui correspond à la catégorie de l'arme. Appuyez encore autant de fois que nécessaire sur ce chiffre pour arriver jusqu'à l'arme choisie dans la colonne. Appuyez sur la commande Tir Principal (Bouton Gauche de la souris ou touche Entrée) pour prendre l'arme.
3) En personnalisant votre clavier (Contrôles Avancés du menu Configuration.)

Inventaire :

Lampe Torche Votre combinaison de protection est toujours accompagnée d'une lampe torche. Vous devez l'allumer vous-même, lorsque le besoin s'en fait sentir, en appuyant sur la touche F. Elle consomme de l'énergie, aussi pensez bien à l'éteindre dès que vous n'en avez plus besoin. La lampe torche se recharge d'elle-même au fil du temps.

Grand Saut Vous devez trouver un Module de Grand Saut avant de pouvoir utiliser cette fonction. Son utilisation consomme beaucoup d'énergie. Avant de pouvoir le réutiliser, vous devez attendre que ses accumulateurs se rechargent. Pour utiliser le réacteur de saut, avancez vers l'avant et appuyez sur les touches Ctrl + Barre d'Espace.

Systèmes d'Alerte

Le VTH dispose d'alarmes auditives et visuelles qui vous avertiront si vous pénétrez dans une zone dans laquelle votre état de santé est menacé. Si vous voyez un des symboles suivants, réagissez rapidement :


Menace Bactériologique


Radiations


Menace Biochimique



Asphixie


Hyperthermie


Hypothermie


Choc Électrique

ARSENAL

Si vous aimez les armes et les explosifs, vous êtes bien tombé. Dans Half-Life, vous trouverez un arsenal qui se compose de fusils à pompe, de pistolets et de semi-automatiques, mais également de lance-grenades, d'arbalètes et de mines. Il y a même quelques armes laser qui, nous en sommes persuadés, vous amuseront beaucoup.

Dans Half-Life, les armes ne flottent pas en tournant sur elles-mêmes. Elles sont là où on les trouve normalement, dans des râteliers, dans les mains de vos alliés ou sur les cadavres de vos victimes. De la même façon, les munitions sont éparpillées au sol, cachées dans des caisses, ou bien à l'abri dans des placards. Vous verrez à l'écran les armes et les munitions dont vous disposez.

Certaines des armes de Half-Life ont un deuxième mode de tir. Découvrez quelles armes ont deux modes de tir et essayez-les. Pour utiliser le Tir Principal d'une arme, appuyez sur la touche Entrée ou appuyez sur le Bouton Gauche de la souris. Pour utiliser le Tir Secondaire d'une arme, appuyez sur la touche * ou sur le Bouton Droit de la souris. Pour plus de précisions, reportez-vous au chapitre Contrôles / déplacement

L'arsenal à votre disposition est composé d'armes réelles, d'armes expérimentales et d'armes extra-terrestres. Certaines armes pourront être améliorées au cours du jeu. Vous n'avez pas immédiatement accès à toutes les armes de Half-Life. Voici celles que vous rencontrerez au début du jeu :



ARSENAL

Le Pied-de-biche – Half-Life est un monde complexe dans lequel un pied-de-biche peut s'avérer très utile. Comme dans la vie quotidienne, vous pouvez utiliser le pied-de-biche pour ouvrir, fracasser des tonneaux et des caisses, ou forcer des grilles. Il vous permettra de vous frayer un chemin à travers les obstacles qui bloquent votre progression. Il sert également à casser des vitres ou à assommer des adversaires.



Le Pistolet – Vous mettrez rapidement la main sur un pistolet 9 mm. Il vous semblera certainement un peu léger lorsque vous aurez trouvé des armes plus évoluées, mais le pistolet a l'avantage de pouvoir être modifié plus tard dans le jeu, et retrouvera alors toute son utilité.



MP5 – Il s'agit de la première arme que vous trouverez qui dispose de deux modes de tir. Ce fusil-mitrailleur équipe les commandos de l'aéro-navale américaine (les Navy Seals). Il est doté d'un lance-grenades (Tir Secondaire). Sa cadence de tir est très élevée, et vous n'avez pas à vous soucier de sa portée. Le Tir Principal permet de tirer 30 cartouches de 9 mm. Le Tir Secondaire vous permet de tirer les grenades.

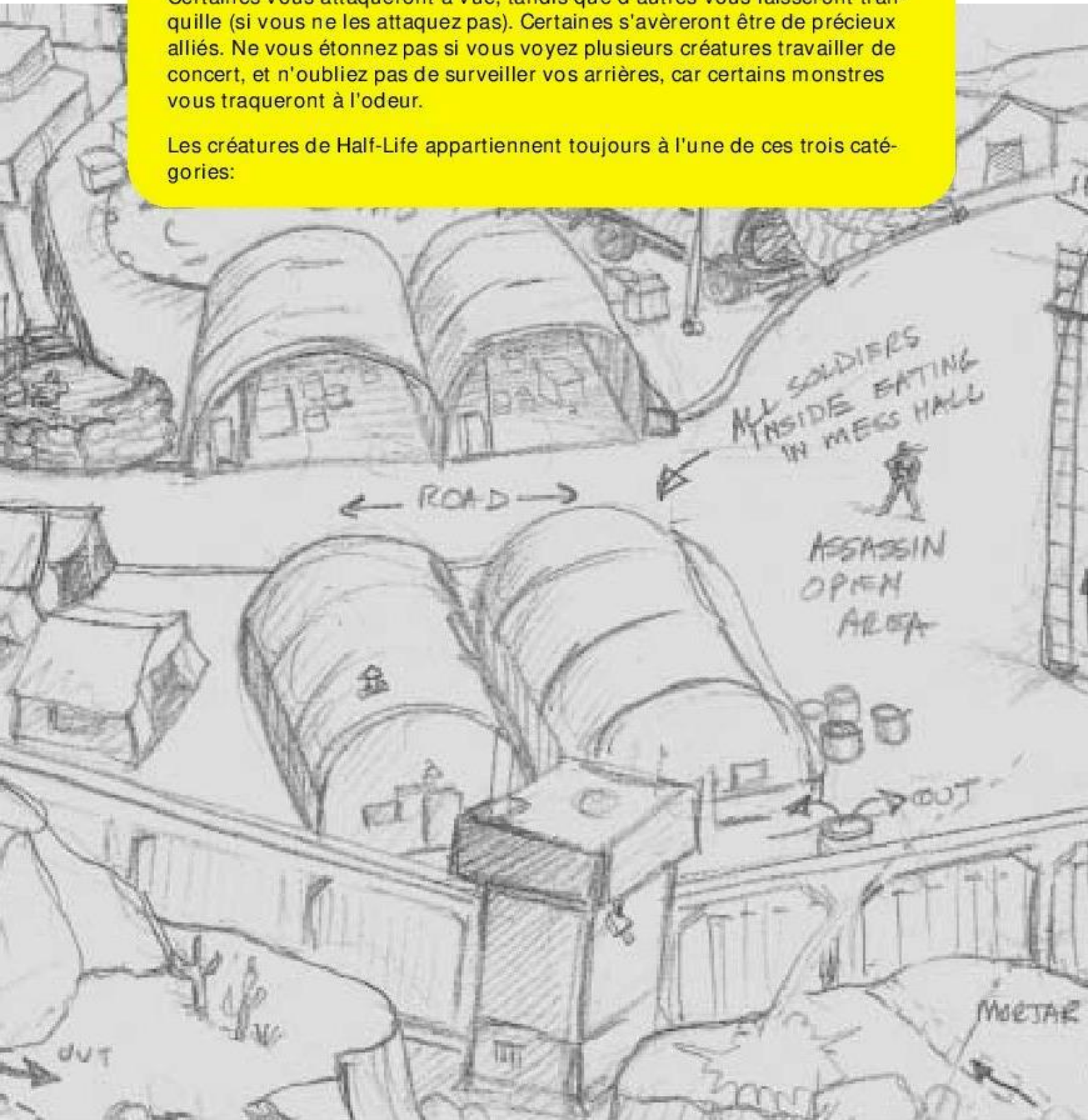


Entraînez-vous à utiliser le pied-de-biche et à tirer au MP5 dans le Parcours d'Obstacles de Half-Life.

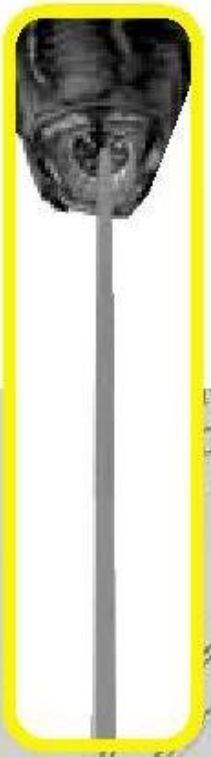
LE PEUPLE DE HALF-LIFE

Vous rencontrerez de nombreuses espèces différentes dans Half-Life. Certaines vous attaqueront à vue, tandis que d'autres vous laisseront tranquille (si vous ne les attaquez pas). Certaines s'avèreront être de précieux alliés. Ne vous étonnez pas si vous voyez plusieurs créatures travailler de concert, et n'oubliez pas de surveiller vos arrières, car certains monstres vous traqueront à l'odeur.

Les créatures de Half-Life appartiennent toujours à l'une de ces trois catégories:



LE PEUPLE DE HALF-LIFE



Ennemis Extra-Terrestres – Il en existe une douzaine d'espèces. Certaines sont solitaires, d'autres vivent en meutes. Certaines attaquent sans avoir été provoquées, d'autres préfèrent éviter le combat.

Le Barnacle se pend au plafond et attend patiemment son heure sans bouger. Cette passivité apparente ne le rend pas moins dangereux. Bien entendu, la très grande majorité de vos adversaires extra-terrestres sont mobiles. Vous verrez.



Ennemis humains – Le gouvernement a envoyé sur place un commando de nettoyage . Malheureusement, ces militaires ne cherchent pas à éliminer seulement les extra-terrestres. Vous réduire au silence, vous et vos collègues, fait également partie de leur mission. Voici l'un des gaillards que vous êtes susceptibles de rencontrer.



Civils Humains – Les scientifiques et les gardes sont vos collègues. Après l'accident, ce seront de précieux alliés. Vous pourrez parfois même leur demander de vous aider. Par exemple, ce scientifique peut aller dans des pièces auxquelles vous n'avez pas accès. Demandez-lui de vous suivre lorsque vous en avez besoin, et il pourra vous ouvrir les portes. Appuyez sur la touche Utiliser (E) pour demander à un allié de vous aider. Appuyez de nouveau sur cette touche pour le laisser derrière vous.

MULTIJOUEUR

Les fonctionnalités Multijoueur de Half-Life ont été conçues afin de vous éviter de devoir préparer vous-même une partie ou d'avoir à choisir à quelle partie vous connecter. Que vous n'ayez jamais participé à une partie en Multijoueur ou que vous soyez un habitué, vous apprécierez la vitesse et la simplicité avec laquelle vous plongerez dans l'action.

Remarque : Pour faciliter encore les choses, veuillez vous connecter sur Internet avant de choisir de jouer en multijoueur.

Les options proposées dans le menu Multijoueur de Half-Life sont les suivantes :

Partie Rapide
Partie Internet
Salles de Discussion
Partie Réseau
Personnaliser
Visiter WON.net
Quitter

Cliquez sur Partie Rapide pour vous connecter sur Internet et commencer à jouer. Une fois enregistré sur notre Serveur central, vous serez automatiquement renvoyé sur la partie qui a le plus de chances de vous satisfaire.

PARTIE INTERNET

Cliquez sur ce bouton si vous souhaitez choisir vous-même une partie à rejoindre. Vous verrez à l'écran une liste des parties en cours, ainsi que des informations sur chacune d'entre elles : vitesse du réseau, carte multijoueur utilisée, le type de partie (et éventuellement s'il s'agit de parties Half-Life : Team Fortress ou d'autres extensions de Half-Life), et le nombre de joueurs participant actuellement à la partie/nombre maximal de joueurs autorisés dans cette partie.

Connexion – Pour rejoindre une partie, cliquez sur le nom de la partie à rejoindre puis sur Connexion.
Créer une Partie – Héberger une partie sur votre ordinateur.
Afficher Informations – Permet d'afficher la liste des joueurs et de leurs scores respectifs, ainsi que les règles utilisés pour cette partie.
Rafraichir – Pour mettre à jour les informations sur la partie.
Mise à Jour – Pour mettre à jour la liste des parties en cours.
Filtre – Pour faire un tri sélectif parmi les parties affichées.
Ajouter un serveur – Afficher la liste des parties en cours sur un serveur donné, dont vous devez indiquer l'adresse IP.

MULTIJOUEUR

Salles de Discussion – Pour vous rendre dans les salles de discussion et dialoguer avec d'autres joueurs.
Quitter – Revenir au Menu Multijoueur.

Vous avez la possibilité de forcer votre ordinateur à rechercher ou à ajouter dans la liste certaines parties en particulier, qu'elles soient accessibles ou non. Pour cela, cliquez sur une partie pour la sélectionner, puis cliquez avec le bouton droit de la souris. Choisissez ensuite "Ajouter aux favoris" et une icône s'affichera à côté du nom de la partie.



SALLES DE DISCUSSION

Les salles de discussion sont des endroits parfaits pour dialoguer avec vos amis, vous moquer de vos adversaires ou encore discuter de stratégie. Pour vous simplifier les choses, une salle de discussion sera automatiquement choisie pour vous. Si vous souhaitez aller dans une autre salle de discussion, cliquez sur "Lister salles" puis cliquez sur la salle qui vous

MULTIJOUEUR

intéresse. Vous pouvez également rechercher un ami en cliquant sur le bouton "Trouver" et en tapant son nom. Le serveur essaiera de retrouver votre ami et vous indiquera dans quelle salle il se trouve. Si vous essayez de rentrer dans une salle de discussion privée, un mot de passe vous sera demandé.

PARTIE RÉSEAU

Il est tout à fait possible de jouer en multijoueur sur un réseau local (LAN). Si vous cliquez sur Partie Réseau, Half-Life recherchera automatiquement les parties en cours sur votre réseau local. Vous pouvez, comme s'il s'agissait de parties Internet, rejoindre une partie en cours, mettre à jour la liste des parties, créer une partie ou rechercher des parties sur un serveur spécifique. Veuillez remarquer que les parties en réseau local utilisent le protocole TCP/IP et non pas le protocole IPX.

PERSONNALISER

Half-Life vous permet de personnaliser l'apparence de votre personnage lors des parties en multijoueur. Il vous est possible de créer votre personnage en utilisant les nombreux modèles de visages, de corps et de "skins" (ce qui regroupe la couleur de peau, les vêtements et leurs couleurs, etc.) déjà à votre disposition, ou même importer ceux que vous aurez créés. Veuillez lire le fichier Lisezmoi.txt pour plus de renseignements sur la création de modèles pour Half-Life et savoir comment les importer.

Pour marquer votre territoire ou indiquer à quel clan vous appartenez, utilisez une image "graffiti". La touche T du clavier vous permet de plaquer cette image sur les murs et toutes les autres surfaces. Veuillez lire le fichier Lisezmoi.txt pour plus de renseignements sur la création d'images "graffiti".

VISITER WON.NET

Connectez-vous sur le site web de WON.net pour obtenir les dernières informations sur Half-Life. Vous y trouverez notamment le classement des joueurs, des guides tactiques et les résultats des concours organisés autour de Half-Life.

WORLDCRAFT 2.0

Vous avez réussi à terminer le jeu intact, et il vous en faut toujours plus. Worldcraft 2.0 (qui se trouve sur le CD de Half-Life) vous permet de créer vos propres niveaux de Half-Life. Worldcraft est l'éditeur de niveaux le plus utilisé. Il a été amélioré pour Half-Life afin de rendre encore plus facile la conception de niveaux sophistiqués. Nous avons utilisé Worldcraft 2.0 pour créer tous les niveaux de Half-Life, et nous pensons que vous prendrez autant de plaisir que nous à l'utiliser.

Commencez par utiliser des formes de base. Combinez, sculptez et personnalisez ces formes pour créer votre propre architecture. Vous décidez vous-même de ce qu'il est possible de faire dans votre niveau. Vous pouvez placer vous-même des passages, des obstacles, des machines, du mobilier et bien plus encore. Ajoutez des sources lumineuses. Peuplez alors votre niveau de créatures. Si vous le souhaitez, l'usine de PréFabriqués (PreFab factory) de Half-Life rendra la construction de votre niveau encore plus facile. Que vous souhaitiez créer une réplique de votre garage ou un fantastique monde extra-terrestre, Worldcraft 2.0 vous le permettra.

Pour essayer Worldcraft, cliquez sur l'icône wc20full.exe dans le répertoire racine du CD-ROM. L'Aide en Ligne vous fournira les instructions nécessaires. Vous y trouverez un aperçu de la création d'un niveau avec Worldcraft 2.0, un chapitre détaillé d'Indications (REFERENCE) et un guide d'apprentissage qui vous aideront à commencer votre premier niveau.

Nous n'assurons aucune assistance technique sur Worldcraft 2.0. Vous trouverez cependant sur Internet de nombreux sites dédiés qui vous aideront à en tirer le meilleur parti. Pour commencer, nous vous invitons à visiter : http://www.planetquake.com/worldcraft ou http://www.contaminated.net/wavelength/

WORLDCRAFT 2.0



CREDITS

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

Studios Sierra
Scott Lynch
Vice-Président
Jim Veevaert
Directeur Marketing
Doug Lombardi
Chef de produit
Genevieve Ostergard
Responsable Relations Publiques
Justin Kirby
Création artistique
Bêta-test :
Gary Stevens
Responsable des tests
Cade Myers
Testeur principal
Erik Johnson,
Assistant au testeur principal
Andrew Coward
Dave Lee
Julie Bazuzi
Kate Powell
Ken Eaton
Matt Eslick
Miene Lee
Phil Kuhlmey

Voix américaines
Kathy Levin
Harry S. Robins
Mike Shapiro
Ray Ueno
Design Package
Chris Bokitch
Aide en ligne Worldcraft
Heather Mitchell
Manuel
Dan Saimo
Design Manuel

Remerciements spéciaux :
Ian Caughley, Eric Twelker, Christina Kelly, Nathan Dwyer, Joe Bryant, Stephen Hecht, Stephen Dennis, Steve Fluegel, Les Betterly, Russell Ginns, Ben Morris, Duncan, Karl Deckard, Louise Donaldson, Dhabih Eng, Robert Stanlee, Eddie Ranchigoda, Koren Buchner, Michael Abrash, id Software, et tous nos bêta-testeurs pour leurs efforts considérables.