

HALF-LIFE

BLUESHIFT

Un nouvel épisode dans
l'univers HALF-LIFE

SIERRA™
www.sierra-fr

gearbox software

VALVE

HALF-LIFE
BLUE SHIFT



Le vieux Manuel

gearbox software

SIERRA STUDIOS

VALVE

Merci d'avoir choisi **Half-Life: Blue Shift.**

Ce produit intègre les jeux suivants :

Half-Life : Blue Shift - Un tout nouvel épisode de la saga Half-Life, dans lequel le joueur incarne Barney Calhoun, un garde de la sécurité du complexe de Black Mesa.

Half-Life : Opposing Force Mulitjoueur - Une modification du jeu qui propose plusieurs types de parties multijoueur, notamment par équipe, en Deathmatch ou de type Capture du drapeau, sur des cartes conçues par les développeurs de mission les plus réputés de l'industrie du jeu, en particulier Levelord.

Half-Life HD Pack - Un module qui permet de jouer aux trois épisodes de Half-Life (Half-Life, Opposing Force et Blue Shift) en bénéficiant de graphismes Haute Définition.

La configuration recommandée pour utiliser le Half-Life HD Pack est un ordinateur PC doté d'un processeur Pentium III ou AMD Athlon, de 64 Mo de RAM et d'une carte accélératrice 3D TNT, Voodoo 3, GeForce ou équivalente.

Le vieux Manuel

SOMMAIRE

Pour commencer	4
Menu principal	5
Options du Menu principal	6
Parcours d'obstacles	6
Configuration	6
Contrôles	6
Charger / Sauvegarder la partie	8
Jouer	9
Informations affichées à l'écran	11
Blue Shift	13
Multijoueur	24
Deathmatch	25
Half-Life : Opposing Force CTF (Capture du drapeau)	26
Crédits	28
Contacter Sierra	30

Le Vieux Manuel

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)

AbsoluxManuel

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



Le vieux Manuel

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.

Le vieux Manuel

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.

Le vieux Manuel

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.

Le vieux Manuel

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.

Le Vieux Manuel

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	**Z**
Reculer	**S**
Esquive gauche	**Q**
Esquive droite	**D**
Marcher / Courir	**MAJ**
Regarder à gauche / à droite	Souris à gauche / à droite
Regarder vers le haut / le bas	Souris vers le haut / le bas
Sauter	**ESPACE**
S'accroupir	**CTRL**
Ramper	**CTRL + déplacement**
Utiliser	**E**
Lampe torche	**F**
Afficher scores (multijoueur)	**TAB**
Sélectionner arme	touche # (1-7)
Tir principal	Bouton gauche de la souris (Souris 1)
Tir secondaire	Bouton droit de la souris (Souris 2)
Recharger	**R**

Les touches suivantes ne sont utilisées que dans Opposing Force CTF. Il s'agit des contrôles par défaut et des commandes de la console.

Lancer bonus	**P**
Changer d'équipe	**N**
Changer de modèle de joueur	**B**
Information drapeau	**I**

Le vieux Manuel

Informations affichées à l'écran

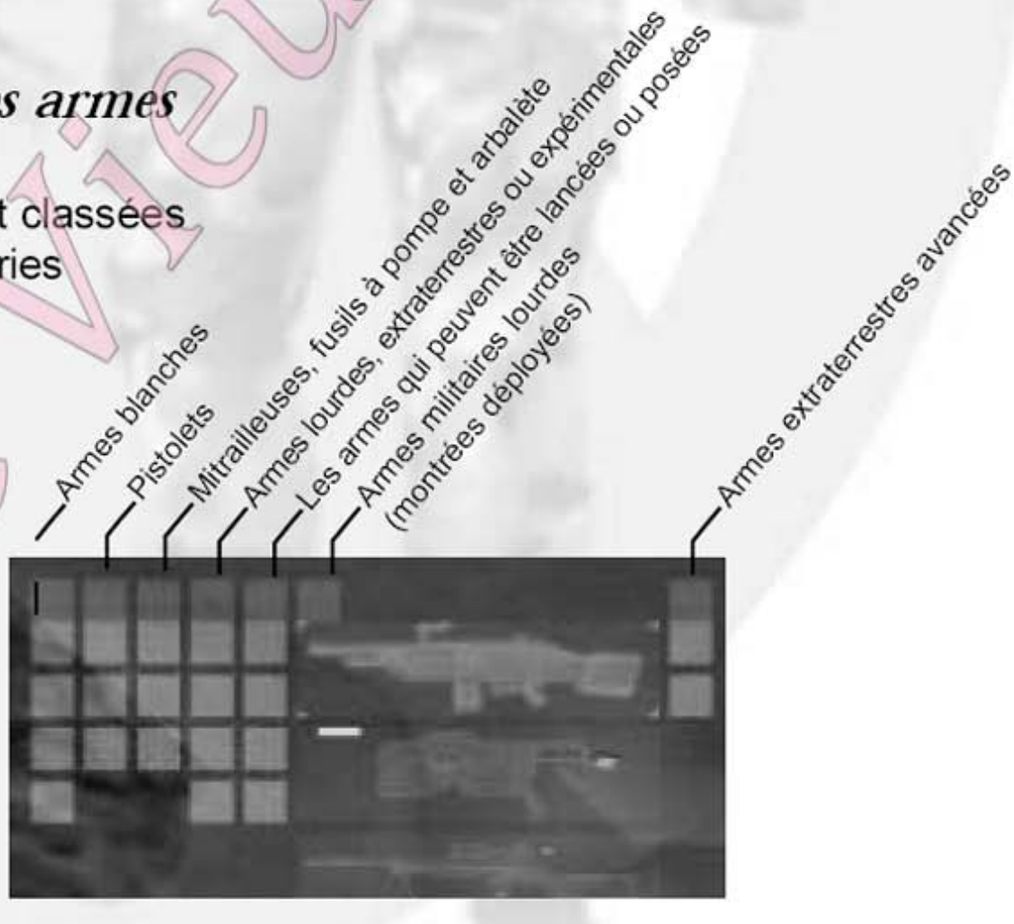
Le VTH

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



Le vieux Manuel

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

Le vieux Manuel

centre de recherches de black mesa

Blue Shift

Manuel d'instructions pour :

Garde de la sécurité

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

Le Vieux Manuel

Tous les éléments contenus dans ce document sont confidentiels. Ce livret doit être rendu au Bureau de l'Administrateur en cas de cessation de vos fonctions.
Blue Shift



Centre de Recherches de Black Mesa

MEMORANDUM

BUREAU DE L'ADMINISTRATEUR
DÉPARTEMENT DU PERSONNEL

À: B. Calhoun
DE: LM
SUJET: BLUE SHIFT
DATE: 09.05.200-
CC: DR. KLEINER

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 devrez vous présenter au département du personnel de black mesa pour valider votre augmentation et procéder à un scanner rétinien avant le 12 mai. Au cours de la procédure de transfert, vous serez inscrit pour un stage immédiat de deux jours au parcours d'obstacles, afin de vous préparer à accomplir votre mission dans les zones haute sécurité des laboratoires des matériaux anormaux.

Le 15 mai, vous devrez vous présenter aux installations moyenne sécurité du secteur C, zone 3 à 09:00. Le responsable de quart pour la section vous indiquera quelles sont vos tâches. Veuillez vous référer au planing sécurité attaché pour de plus amples renseignements.

OTA: lm



Centre de recherches de Black Mesa Département du Personnel

Planing Service Sécurité Printemps/Été

SERVICE	PLANING	SECTION/ZONE	DESCRIPTION	ACCREDITATION	CLASSE
ROUGE	0900-2200 Mai 15-Août 15	Secteur A Zone 4	Dortoirs Du Personnel	Basse	C
ORANGE	2100-1000 Mai 15-Août 15	Secteur A Zone 4	Dortoirs Du Personnel	Basse	C
JAUNE	0900-2200 Mai 15-Août 15	Secteur B Zone 2	Bureaux Administratifs	Moyenne	B
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 Anormaux	Haute	A
INDIGO	2100-1000 Mai 15-Août 15	Secteur A Zone 3	Laboratoires Matériaux AnormauxT	Haute	A
VIOLET	Repos	?	?	Haute	A

Le vieux Manuel

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.



Le vieux Manuel

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 rétiniens. 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.

Le vieux Manuel

Equipement

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.

Le vieux Manuel

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.



Le vieux Manuel

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

Le vieux Manuel

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 aujourd'hui. Je ne suis pas sûr que c'était un g-man, mais il portait un costume vraiment strict et une mallette. On aurait dit un avocat ou un assureur. A plusieurs reprises dans la journée, je l'ai remarqué en train de me surveiller pendant l'entraînement. Je me demande ce qu'il prépare...

Le vieux Manuel

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 entrainements 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 entrainement 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...

Le vieux Manuel

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. Ca 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 préférerai qu'on nous garde en réserve pour quelque chose qui se rapprocherait plus du combat.

Le vieux Manuel

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



Le vieux Manuel

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.

Le Vieux Manuel

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.

Le Vieux Manuel

HALF-LIFE OPPOSING FORCE CTF

Vue d'ensemble :

Le but dans Half-Life: Opposing 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.

Opposing 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".



Le Vieux Manuel

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'Opposing 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.

Le vieux Manuel

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

Le vieux Manuel

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

Le Vieux Manuel

SUPPORT TECHNIQUE

Si vous rencontrez un problème lors de l'installation ou au cours du jeu, un service technique est là pour vous aider. Ce support technique peut :

- vous aider à configurer correctement votre machine pour lancer le jeu
- vous aider à résoudre les problèmes de compatibilité entre votre matériel et ce logiciel
- vous informer des éventuelles mises à jour disponibles pour ce programme

Avant de nous téléphoner, assurez-vous :

- d'avoir lu le fichier Readme (ou Lisez-moi) qui se trouve sur le CD d'installation du jeu. Vous y trouverez peut-être la réponse à votre problème en quelques secondes.
- de connaître la configuration de votre machine (type de processeur, marque de la carte son, du lecteur de CD ROM, de la carte vidéo, mémoire....)
- d'avoir noté les éventuels messages d'erreur apparus sur votre écran.

Vous pouvez désormais contacter notre service technique automatisé
24h sur 24, 7 jours sur 7 au :

+33 (0)1 30 67 90 50
fax : +33 (0)1 30 67 90 65

Pour **le prix d'une communication normale,** ce service vous présente les problèmes les plus fréquemment rencontrés, ainsi que les moyens d'y remédier. Conçu par nos meilleurs experts, il est clair et simple d'utilisation. Si vous ne trouviez pas la réponse à votre question dans notre système expert, vous serez mis en contact avec un de nos techniciens, présents du lundi au jeudi de 10 à 19 heures et le vendredi de 10h à 18h.

Attention : aucune astuce de jeux ne sera communiquée par le support technique

SERVICE CONSOMMATEURS

Vous souhaitez en savoir plus sur nos CD ROM éducatifs, de jeux, de vie pratique ?

- 1 seul numéro : (00 33) 01 30 67 90 53
- 1 adresse postale : Vivendi Universal Interactive Publishing France - Service consommateurs - 32 avenue de l'Europe - 78941 Vélizy-Villacoublay Cedex
- 1 adresse e-mail : infoconso@blizzard.fr
- 2 adresses Internet : **www.blizzard.fr** : le site 100% jeu. Une mine d'informations sur tous nos produits, un catalogue complet et actualisé, un forum technique, des trucs et astuces, un espace rencontres pour dialoguer avec d'autres utilisateurs.
Retrouvez sur **www.vivendi-universal-interactive.fr** toutes les informations sur nos logiciels éducatifs, les dictionnaires, les encyclopédies et les CD Roms de vie pratique.

Le vieux Manuel

SITE INTERNET

Participez sur notre site aux forums techniques, téléchargez les derniers patchs, trouvez tous les trucs et astuces de nos meilleurs hits, faites nous part de vos suggestions.

http://www.sierra.fr

e-mail : **support.technique@vup-interactive.com**

SI VOUS DESIREZ NOUS ECRIRE

Vous pouvez également nous envoyer vos commentaires et suggestions à l'adresse suivante :

Vivendi Universal Interactive Publishing France
32 avenue de l'Europe
Immeuble Energy 1
78941 VELIZY-VILLACOUBLAY Cedex

Envoyez vos problèmes techniques à l'attention du SERVICE TECHNIQUE, vos demandes d'informations à l'attention du SERVICE CONSOMMATEURS.

Quand un CD vous semble défectueux, contactez notre service technique. Si un technicien vous y invite, envoyez alors le CD, sans sa boîte ni ses manuels, à l'attention du service ECHANGES.

Le Vieux Manuel

GARANTIE

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CE CONTRAT DE LICENCE DESTINE A L'UTILISATEUR FINAL AVANT D'INSTALLER CE PROGRAMME INFORMATIQUE.

Ce programme informatique, tout document imprimé, toute documentation en-ligne ou électronique et toute copie et tout produit dérivé de ce programme et de ces documents (le « Programme ») sont la propriété de Blizzard Entertainment, de ses filiales, de ses concédants et/ou de ses fournisseurs.
Toute utilisation de ce Programme est régie par les termes du Contrat de licence de l'utilisateur final présenté ci-dessous (la « Licence »).
Toute utilisation, reproduction, représentation ; redistribution du Programme non conforme aux termes de la Licence est strictement interdite.

CONTRAT DE LICENCE DE L'UTILISATEUR FINAL

1. Licence d'utilisation limitée
Sierra Entertainment, (« le Concédant ») vous accorde par le présent contrat une licence et un droit limités et non exclusifs pour utiliser une (1) copie du Programme sur un ordinateur domestique ou portable, licence et droit que vous acceptez en installant ce Programme. Vous ne devez pas mettre le Programme en réseau ni l'installer ou l'utiliser sur plus d'un ordinateur à la fois, sauf indication contraire expresse dans la documentation applicable à laquelle vous devez vous référer si :
(a) le Programme contient un Editeur de niveaux (« Editeur ») vous permettant de créer des niveaux personnalisés ou autres éléments destinés à votre usage personnel en relation avec le Programme (« Nouveaux éléments »).
(b) le Programme dispose d'une fonction multijoueur.
Ce Programme est fourni sous licence, il n'est pas vendu. Votre licence ne vous confère aucun titre ni droit de propriété sur ce Programme.

2. Droits de propriété
Tous les titres, droits de propriété et droits de propriété intellectuelle de ce Programme et des éléments contenus dans ce Programme et toute copie de ce Programme (y compris, mais pas seulement, tout titre, code informatique, thème, objet, personnage, nom de personnage, histoire, dialogue, expression, lieu, concept, ouvrage artistique, animation, son, composition musicale, effet sonore ou visuel, mode opérationnel, droit moral, toute documentation relative et tout « module indépendant » inclus dans le Programme) sont la propriété du Concédant ou de ses concédants.
Ce Programme est protégé par les lois relatives aux droits d'auteur applicables en France, les conventions et les traités internationaux relatifs aux droits d'auteur et toute autre loi applicable. Tous les droits sont réservés. Le Programme peut contenir des éléments sous licence et les concédants du Concédant peuvent prendre des mesures pour protéger leurs droits dans le cas où le présent Contrat serait enfreint.

3. Responsabilités de l'utilisateur final
A. En vertu du présent contrat de licence, vous n'êtes pas autorisé à, en tout ou partie, copier, photocopier, reproduire, traduire, procéder à des opérations de rétro-ingénierie, extraire le code source, modifier, désassembler, décompiler, créer des produits dérivés inspirés du Programme ni supprimer aucune identification du nom du propriétaire sur le Programme sans l'autorisation écrite préalable du Concédant.
B. Le Programme vous est concédé sous licence en tant que produit unique. Il est interdit de séparer ses divers composants pour une utilisation sur plusieurs ordinateurs.
C. Vous êtes autorisé à utiliser le Programme pour votre usage personnel mais vous n'avez pas le droit :
(i) de vendre, octroyer une part d'intérêt ou transférer des reproductions du Programme à des tiers de quelque manière que ce soit, ni de donner le Programme en location en crédit-bail ou en sous-licence à des tiers sans l'autorisation écrite préalable du Concédant ;
(ii) de publier et/ou distribuer les images informatiques, sons, fichiers, polices, graphismes, cliparts, animations, photographies, bases de données ou tout autre élément contenu du Programme (y compris, mais pas seulement, pour la revente de documents imprimés pour votre usage personnel ou professionnel [prospectus et brochures, par exemple] et sur vos sites web professionnels et personnels) ; d'utiliser toute image informatique ayant un lien avec des personnes ou des entités identifiables d'une manière laissant suggérer leur association ou leur adhésion avec un produit ou un service, quel qu'il soit ;
(iii) d'exploiter le Programme ou n'importe lequel de ses composants, images informatiques, fichiers sons, polices, graphismes, cliparts, animations, photographies, bases de donnée ou tout autre élément contenu dans le Programme, à des fins commerciales, notamment l'utiliser dans un cybercafé, un centre de jeux vidéo, ou tout autre lieu public ;
(iv) d'héberger ou fournir des services de mise en relation pour le Programme ou émuler ou rediriger les protocoles de communication utilisés par le Concédant pour la fonction réseau du Programme, à travers l'émulation de protocole, la suppression, la modification ou l'ajout de composants au Programme, l'usage d'un programme utilitaire ou tout autre technique connue actuellement ou qui sera développée plus tard, pour tout usage, y compris, mais pas seulement, le jeu en réseau via Internet, le jeu en réseau sur des réseaux de jeux commerciaux ou non commerciaux ou faisant partie de réseaux collectifs sans l'autorisation écrite préalale du Concédant.

4. Transfert du Programme
Vous êtes autorisé à transférer définitivement tous les droits que vous confère cette Licence, à condition que le bénéficiaire accepte les termes de cette Licence et que vous supprimiez le Programme de votre ordinateur domestique ou portable.

Livret Manuel

5. Résiliation
Cette Licence est valable jusqu'à sa résiliation. Vous pouvez résilier la Licence à tout moment en détruisant le Programme et tout Nouvel élément. Le Concédant peut, à sa discrétion, résilier la Licence en cas de non respect, de votre part, des termes et conditions contenus dans ce contrat. Dans ce cas, vous devez immédiatement détruire le Programme et tout Nouvel Elément.

6. Contrôles à l'exportation
Il est interdit de ré-exporter, de télécharger ou d'exporter le programme, de quelque manière que ce soit, à destination d'un pays (ni d'un ressortissant ou d'un résident d'un tel pays) sur lequel les Etats-Unis ont imposé un embargo commercial, ou de toute personne figurant sur la liste des Specially Designated National ou de la Table of Denial Orders du ministère des finances américain (U.S. Treasury Department). En installant ce Programme, vous acceptez la disposition qui précède et vous signalez et certifiez que vous ne résidez pas ou que vous ne dépendez pas d'un tel pays et que vous n'êtes pas un ressortissant ni un résident d'un tel pays ou figurant sur une telle liste.

7. Garantie limitée
LE CONCEDANT REFUTE EXPRESSEMENT TOUTE GARANTIE POUR LE PROGRAMME, L'EDITEUR ET LE(S) MANUEL(S). LE PROGRAMME, L'EDITEUR ET LE(S) MANUEL(S) SONT FOURNIS « EN L'ETAT » SANS AUCUNE GARANTIE, EXPLICITE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES IMPLICITES DE QUALITE MARCHANDE, D'ADEQUATION A UN BESOIN OU UN USAGE PARTICULIER, OU D'ABSENCE DE CONTREFAÇON. LE CONCEDANT REFUTE EGALEMENT TOUTES LES GARANTIES LIEES A LA CONFORMITE DES LOGICIELS AVEC L'AN 2000. EN PARTICULIER, LE CONCEDANT NE GARANTIT EN AUCUNE MANIERE QUE LES PERFORMANCES ET LES FONCTIONNALITES DU PROGRAMME NE SERONT PAS AFFECTEES PAR DES DATES AVANT, PENDANT ET APRES L'AN 2000, NI QUE LE PROGRAMME SERA EN MESURE DE TRAITER, FOURNIR ET/OU RECEVOIR DES INFORMATIONS DE DATE CORRECTEMENT A L'INTERIEUR DE CHAQUE SIECLE ET ENTRE LES SIECLES, Y COMPRIS L'ECHANGE D'INFORMATIONS DE DATE ENTRE LES PRODUITS OU LES APPLICATIONS, TOUTE GARANTIE D'ABSENCE DE CONTREFAÇON FIGURANT DANS LA SECTION 2-31253° DU CODE COMMERCIAL UNIFORME DES ETATS-UNIS ET/OU DANS TOUTE AUTRE CODE ETANT REFUTEE.
Tous les risques liés à l'utilisation ou aux performances du Programme, de l'Editeur et des Manuels relèvent de votre responsabilité.
Toutefois, le Concédant garantit que le support qui contient le Programme est exempt de défauts de matériel et d'assemblage pendant une durée de quatre-vingt dix jours (90) à dater de l'achat du Programme.
Dans le cas où le support se révèlerait défecteux pendant cette période et sur présentation d'une preuve d'achat du Programme défectueux, le Concédant pourra choisir 1) de corriger tout défaut, 2) de vous fournir un produit de valeur équivalente, ou 3) de vous rembourser.
Certains états/juridictions n'autorisent pas la limitation de durée d'une garantie implicite. La limitation ci-dessus peut donc ne pas s'appliquer à votre situation.
La présente limitation de garantie ne fait pas obstacle aux éventuelles garanties légalement prévues et notamment à la garantie des vices cachés prévue aux articles 1641 et suivants du code civil français.
Dans le cas où vous souhaitez effectuer un échange du produit ou vous faire rembourser, notamment si le produit est défectueux, merci de bien vouloir vous référer à la « Procédure Support Technique » jointe à la présente licence.

8. Limitation de responsabilité
LE CONCEDANT, SES PARENTS, SES FILIALES, SES AFFILIES, NI SES CONCEDANTS NE SAURAIENT EN AUCUN CAS ETRE TENUS RESPONSABLES POUR LES PERTES ET LES DOMMAGES, DE QUELQUE NATURE QU'ILS SOIENT, RESULTANT DE L'UTILISATION DU PROGRAMME OU DE L'EDITEUR, NOTAMMENT LES PERTES DE PROFIT, LES INTERRUPTIONS DE TRAVAIL, LES ECHECS ET DYSFONCTIONNEMENTS INFORMATIQUES ET TOUT AUTRE DOMMAGES OU PERTES DE NATURE COMMERCIALE.
Certains pays n'autorisent pas l'exclusion ou la limitation des dommages accessoires ou consécutifs ou autorisent des limitations sur la durée d'une garantie implicite. Les limitations ou exclusions ci-dessus peuvent donc ne pas s'appliquer à votre situation.

9. Mesures équitables
Par la présente, vous acceptez que le non respect des termes de la Licence entraînerait un préjudice irrémédiable pour le Concédant et en conséquence, vous acceptez que le Concédant soit habilité, sans obligation, garantie ou preuve de dommages, à mettre en oeuvre les mesures équitables autorisées aux termes des clauses de rupture de la Licence, en plus des autres lois auxquelles le Concédant peut avoir recours.

10. Divers
La Licence sera réputée avoir été faite et exécutée en France et tout conflit en relevant devra être résolu conformément au droit français. Cette Licence ne peut être amendée, altérée ou modifiée que par un document écrit spécifiant l'amendement, l'altération ou la modification, exécuté par les deux parties.
Dans le cas où l'une des dispositions de la Licence serait jugée non exécutoire par une cour ou un autre tribunal d'une juridiction compétente, cette disposition sera appliquée dans la mesure autorisée par la loi et les autres dispositions de la Licence resteront entièrement applicables.
Les termes et conditions d'une licence imprimée sur papier fournie avec le Programme prévalent sur les termes et conditions d'une licence incluse dans le Programme et pouvant être affichée sur l'écran d'un ordinateur.
Par la présente, vous reconnaissez avoir lu et compris la présente Licence et vous acceptez que le fait d'installer le Programme implique que vous acceptez d'être lié par les termes et conditions de la présente Licence. Vous reconnaissez et acceptez également que la présente Licence constitue l'accord entier et exclusif passé entre le Concédant et vous et qu'elle remplace tout accord antérieur ou contemporain, qu'il soit oral ou écrit, et toute autre communication entre le Concédant et vous, y compris tout contrat de licence écrit ou aide en ligne contradictoire accompagnant le Programme.

Le Vieux Marcel

PROCEDURE SUPPORT TECHNIQUE

Attention *: Le support technique n'est assuré que pour une utilisation dans un cadre privé conforme aux termes de la licence jointe aux présents produits et que vous avez accepté. Par conséquent, le support technique ne pourra en aucun cas être assuré pour des utilisations commerciales ou professionnelles du produit.*

Procédure d'échange des supports CD-ROM, DVD-ROM ou disquettes défectueux

Si au cours des 90 jours suivant la date d'achat du produit vous constatez que les CD-Rom, DVD-Rom ou disquettes sont défectueux ou rayés, le Support Technique pourra effectuer l'échange gratuitement. Il vous suffit de renvoyer les éléments suivants :

- les disquettes, CD-Rom ou DVD-Rom défectueux ; et
- une copie du ticket de caisse daté

Ne pas oublier d'inclure dans le courrier votre nom, votre adresse complète, ainsi qu'un numéro de téléphone où il est possible de vous contacter en journée (1).

Au delà de la période de 90 jours, si vous souhaitez obtenir des CD-Rom, DVD-Rom ou disquettes de remplacement (d'un support rayé ou défectueux) merci de bien vouloir nous renvoyer les disquettes, CD-Rom ou DVD-Rom défectueux , et d'accompagner votre envoi d'un chèque d'un montant de 40 Francs Français (soit 6,09 euros) par support défectueux à l'ordre de VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING EUROPE.
Ne pas oublier pas d'inclure dans le courrier votre nom, votre adresse complète, ainsi qu'un numéro de téléphone où il est possible de vous contacter en journée (1).

Adressez votre courrier au support technique.*

Procédure d'échange des manuels

Si vous avez déchiré ou perdu votre manuel ou documentation, nous vous les remplacerons aux conditions suivantes:
Merci de nous renvoyer une photocopie de la disquette de jeu #1 du CD-Rom ou DVD-Rom et d'accompagner votre envoi d'un chèque d'un montant de 30 Francs Français (soit 4,57 euros).
Ne pas oubliez d'inclure dans le courrier votre nom, votre adresse complète, ainsi qu'un numéro de téléphone où est possible de vous contacter en journée (1).

Adressez votre courrier au support technique.*

Merci de ne pas renvoyer de produit pour remboursement sans accord préalable du Support Technique, nous serions dans l'obligation de vous retourner le produit à vos frais.

Les coordonnées du support technique, sont dans le manuel.

* Il est recommandé de procéder à cet envoi par lettre recommandée.
Le support technique décline toute responsabilité en cas de non-réception des produits en raison d'incidents postaux.
Les frais d'expéditions ne sont pas remboursés.

(1) En application de la loi informatique et Libertés du 06/01/1978, vous bénéficiez d'un droit d'accès et de rectification des informations vous concernant. Ces informations peuvent être exploitées par des sociétés partenaires de Vivendi Universal Interactive Publishing Europe SA.

Le Vieux Manuel

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

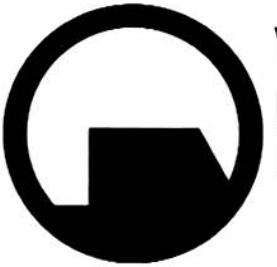
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

"Décret n° 96-360 du 23 avril 1996 relatif aux mises en garde concernant les jeux vidéo."

Le Vieux Manuel



Vous cherchez un nouvel emploi ? Inutile d'aller plus loin !

Le Centre de Recherche de Black Mesa recrute des travailleurs durs à la tâche tels que vous. Si vous appréciez les défis et que vous aimez travailler avec des gens sympathiques, le centre de Black Mesa est fait pour vous.

Voici quelques-uns des avantages que vous aurez si vous rejoignez notre équipe de collaborateurs dévoués :

- 3 jours de congés après chaque année de travail
- Les jours fériés payés (jours fériés du calendrier fédéral uniquement)
- Des déplacements professionnels dans des pays lointains
- Payement direct
- 10% de remise cantine et cafétéria
- 20% de remise sur les locations de cassettes dans notre fameux magasin "Locations Mesa"
- La certitude de créer un meilleur avenir pour tous

Le travail de vos rêves est aujourd'hui à votre portée, alors dépêchez-vous et appelez le 555-MESA avant qu'un autre ne vous souffle la place.....

Le Vieux Manuel

TRIBES 2™

Toute les informations sur TRIBES 2 sur www.sierra.fr

Le jeu on line prend une nouvelle dimension







Dans un lointain futur, l'humanité a colonisé les étoiles et a perdu son unité. Les tribus de guerriers de l'espace se battent pour le contrôle de planètes entières, ou simplement pour l'honneur du Clan.

Grâce à un nouveau moteur révolutionnaire, les batailles se livrent sous différentes conditions climatiques, brouillard, pluie, neige, vent et sur tous les types de terrain. Au sein de son clan, le joueur choisit ses armes, son apparence et son véhicule avant de partir à l'assaut des ennemis de sa tribu, avec des objectifs de mission variés, allant de la destruction pure et simple à la conquête ou à la défense de positions stratégiques.

En plus de l'aspect multijoueur, Tribes 2 intègre de nombreuses missions solo, avec la possibilité de programmer des « BOTS » en tant qu'adversaires ou alliés : le meilleur entraînement possible avant de partir sur le net pour le combat de sa vie !

SIERRA™
www.sierra.fr

Dynamix
A SIERRA COMPANY

S0023037 FRANÇAIS