

SOLDIER OF FORTUNE®

DOUBLE

II

HELIX



ACTIVISION®

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des risques lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise 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, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

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

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

SOMMAIRE

Avant-propos	2
Introduction	3
Installer Soldier of Fortune II	3
Conseils de jeu	4
Menu principal – Solo	5
Les commandes	13
Le jeu	15
Héros et ennemis	19
Menu principal – Multijoueur	20
Mises à jour et autres informations	22
Crédits	23

AVANT-PROPOS

Merci d'avoir acheté *Soldier of Fortune II: Double Helix* pour PC. Ce manuel vous permettra d'installer le jeu sans encombre et de profiter pleinement de toutes ses fonctions.

Soldier of Fortune II est une description assez réaliste des guerres contemporaines. Ce jeu contient donc des scènes qui peuvent choquer certains publics. Vous pouvez à tout moment régler le degré de violence du jeu. Il est également possible de verrouiller ces options en saisissant un mot de passe anti-violence empêchant ainsi toute autre personne que le propriétaire du jeu de modifier ces paramètres de violence. L'utilisation de ce verrou est expliquée dans ce manuel.

Raven Software et Activision essaient toujours de vous offrir le jeu le plus abouti. Nous espérons que vous aurez autant de plaisir à jouer à *Soldier of Fortune II* que nous en avons eu à le faire. Rendez-vous sur nos sites <http://www.ravensoft.com> et <http://www.activision.com> pour nous faire part de vos impressions. Nous espérons avoir de vos nouvelles bientôt. En attendant, amusez-vous bien !

En vous remerciant,

L'équipe de développement de *Soldier of Fortune II: Double Helix*

Raven Software

INTRODUCTION

Vous incarnez John Mullins, un consultant doté d'impressionnants états de service et réputé pour se charger du boulot lorsque les gouvernements du monde entier ne peuvent pas. Après une longue carrière au sein des Forces spéciales américaines, vous êtes à votre propre compte, travaillant le plus souvent pour une organisation secrète appelée le Magasin. Avec votre vieil ami, Sam Gladstone, et votre coéquipière, Madeline Taylor, vous affrontez le terrorisme dans le monde entier.

Vous avez appris qu'une organisation terroriste internationale a mis au point un virus mortel et menace de le répandre à moins que leurs exigences ne soient satisfaites. Vous aurez fort à faire. Votre mission consistera à démasquer cette organisation et ses chefs, découvrir leurs plans et les empêcher de les mettre en œuvre.

Vous ne devez pas échouer.

INSTALLER SOLDIER OF FORTUNE II

Insérez le CD Soldier of Fortune II dans le lecteur de CD-ROM. Si la fonction d'exécution automatique est activée, cliquez sur le bouton Installer et suivez les instructions qui apparaissent à l'écran. Si cette fonction n'est pas activée, double-cliquez sur l'icône Poste de travail du Bureau, puis sur l'icône du lecteur de CD-ROM. Suivez les instructions d'installation. Si l'installation de *Soldier of Fortune II* ne démarre pas immédiatement, cliquez sur le fichier setup.exe.

Le programme d'installation de *Soldier of Fortune II* installe deux fichiers exécutables distincts correspondant chacun à un mode (Solo et Multijoueur). Deux raccourcis sont placés sur le Bureau et dans le menu Démarrer.

Pour obtenir des mises à jour de *Soldier of Fortune II*, rendez-vous sur le site <http://www.activision.com/support>

Remarque : le CD Soldier of Fortune II (CD n°1) doit être inséré dans le lecteur de CD-ROM pour pouvoir lancer le jeu.

CONSEILS DE JEU

- La meilleure manière d'apprendre à jouer à *Soldier of Fortune II* est de suivre l'entraînement. Et oui ! Il sert à ça !
- Il n'est pas conseillé de tirer sur des innocents.
- Pour que des innocents puissent s'échapper d'une zone de combat, « utilisez-les » (en appuyant sur la barre d'espace). Ils savent alors qu'ils peuvent partir en courant sans risque !
- Vérifiez toujours que votre chargeur dispose de suffisamment de balles et rechargez-le avant et après chaque combat. Si vous le faites en cours de combat, vous risquez d'y laisser votre peau.
- Certaines armes sont plus ou moins efficaces selon l'adversaire. Le fusil à pompe est dévastateur lorsque vous vous attaquez à un ennemi habillé normalement. Il est beaucoup moins utile contre un adversaire muni d'un gilet pare-balles. A vous de trouver l'arme qui convient à chaque type d'ennemi.
- Habituez-vous au concept de Meilleure arme sûre et de Meilleure arme risquée. La Meilleure arme risquée est l'arme la plus puissante que vous pouvez transporter mais elle peut être très dangereuse si vous ne faites pas attention. La Meilleure arme sûre est souvent moins puissante que la Meilleure arme risquée mais vous ne pouvez pas vous blesser avec.
- Le mode attaque secondaire du pistolet et du fusil vous permet d'endommager les vitres pour ensuite passer à travers. Si un panneau de verre a été endommagé, vous pouvez passer à travers en courant et en sautant.
- Si vous éprouvez des difficultés à vous accroupir pour prendre votre élan avant de sauter, activez l'option « Tjs saut avec élan » de l'interface.
- Pour brandir des armes doubles en même temps qu'un pistolet ou qu'un Uzi, servez-vous des touches "Armes spéciales 1 et 2". N'oubliez pas que l'utilisation d'armes doubles est incompatible avec les accessoires (lampe-torche, module de visée laser, etc.).
- Attention, si vous tournez de plus de 90 degrés sur une échelle, vous risquez d'en tomber.

Conseils pour ne pas se faire remarquer

- L'ennemi vous repère beaucoup plus facilement lorsque vous utilisez des armes à feu ! Si vous voulez attaquer un ennemi sans faire de bruit, utilisez la crosse du pistolet ou la baïonnette.
- Lorsque vous êtes devant un ennemi mort ou inconscient, appuyez sur la touche « Utiliser » pour le soulever. Appuyez une nouvelle fois sur la touche « Utiliser » pour le jeter. Il est préférable de ne pas semer les corps derrière vous lorsque vous voulez passer incognito.
- Chaque combat est un combat à mort. N'hésitez pas à vous mettre à couvert quand il le faut. Penchez-vous pour observer et tirer dans les angles. Mettez-vous à plat ventre ou rampez pour ne pas vous faire voir.

MENU PRINCIPAL – SOLO

Double-cliquez sur l'icône Solo Double Helix pour ouvrir le menu principal du mode Solo. Vous pouvez revenir à ce menu à tout moment du jeu en appuyant sur la touche Echap. Utilisez la souris ou les touches Haut/Bas pour sélectionner une option de ce menu. Vous pouvez revenir au menu précédent en appuyant sur la touche Echap.

Options du menu principal en mode Solo :

- Partie
- Générateur aléatoire de missions
- Options
- Verrou anti-violence
- Quitter le jeu

Partie

Dans ce menu, vous trouverez plusieurs options concernant la sauvegarde et le chargement des parties, le démarrage du jeu, les niveaux de difficulté, les crédits de jeu . et la personnalisation de votre nom d'utilisateur.

Partie – Permet de lancer une partie avec les paramètres sélectionnés.

Charger depuis le début du niveau – Permet de revenir à l'action dans une partie précédemment sauvegardée.

Charger partie – Permet de reprendre une partie à l'endroit où vous l'aviez interrompue.

Sauvegarder partie – Permet de sauvegarder la partie en cours sur le disque dur.

Difficulté – Dans Soldier of Fortune II : Double Helix, les niveaux de difficultés sont conçus de manière à offrir un jeu toujours plus excitant au joueur débutant comme au chevronné. Lorsque vous progressez, vous pouvez augmenter la difficulté pour pimenter un peu le jeu. Les niveaux de difficulté jouent sur le nombre d'ennemis, d'armes et d'accessoires à ramasser, le niveau de santé des ennemis et d'autres facteurs parmi lesquels les sauvegardes et la capacité de transport des armes et des accessoires.

Vous trouverez ci-dessous la liste des différents niveaux de difficulté. Choisissez un niveau de difficulté, sélectionnez-le et cliquez sur le bouton DEMARRER PARTIE pour commencer une partie.

- *Amateur* – Destiné aux débutants. La difficulté est réduite et vous disposez d'un nombre illimité de sauvegardes.
- *Mercenaire* – Destiné au joueur moyen qui ne joue pas exclusivement à des jeux de shoot.
- *Consultant* – Là, ça devient sérieux. Si le niveau Mercenaire vous paraît encore trop simple, essayez celui-ci.
- *Soldier of Fortune* – L'enfer sur terre. Réservé aux durs à cuire !
- *Personnalisé* – Ce menu vous permet de modifier le nombre de sauvegardes disponibles, la précision de votre arme, et la capacité de transport des armes et des accessoires si les paramètres de départ ne vous conviennent pas.
- *Lancer didacticiel* – Le didacticiel est en fait un terrain d'entraînement où vous passez en revue les principaux éléments de jeux de Soldier of Fortune II : Double Helix parmi lesquels le déplacement, les armes, les objectifs de mission, l'utilité des accessoires, l'équipement, le déplacement furtif et l'affichage tête haute (HUD). Nous vous conseillons vivement de faire ce niveau en entier.

Générateur aléatoire de missions

Le Générateur aléatoire de missions vous permet d'effectuer des missions Solo en quelques clics de souris. Déterminez les paramètres de la mission avant de jouer. Vous aurez à choisir parmi les paramètres suivants :

Type de mission – Evasion, assassinat, infiltration ou démolition.

Lieu – Désert, collines, jungle, plaines ou neige.

Période de la journée – Choisissez entre nuit et jour.

Difficulté – Permet de choisir un des niveaux de difficulté ou d'en créer un grâce à l'option Personnalisé.

Limite de temps activée – Choisissez Oui ou Non pour activer ou désactiver la limite de temps.

Terrain – Permet de saisir toute sorte de chaînes de texte ou de nombres pour générer une carte de manière aléatoire.

Créer nouvelle variable terrain – Cela créera pour la carte un terrain de manière aléatoire.

Options

Cet écran vous permet d'ouvrir des menus servant à configurer entièrement le jeu, des paramètres vidéo aux commandes en passant par les options audio et les réglages graphiques.

Paramètres de commandes

Paramètres de commandes : cet écran, symbolisé par quatre touches du clavier, vous permet d'attribuer des touches aux armes, aux déplacements et aux accessoires. Les actions non affectées sont suivies d'un "???". Appuyez sur le bouton « Paramètres par défaut » pour revenir à la configuration par défaut. Veuillez vous reporter au paragraphe « Les commandes » de ce manuel pour de plus amples informations sur l'affectation des touches.

Soldier of Fortune II: Double Helix offre une configuration clavier prédéfinie par défaut. Pour changer l'attribution des touches, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur la configuration clavier affichée et faites défiler les options proposées. Vous pouvez également créer votre propre configuration des touches et la sauvegarder.

Modifier les paramètres vidéo

Cet écran, symbolisé par un moniteur, vous permet de modifier les paramètres vidéo dynamiques, les paramètres système vidéo et le gamma du jeu.

Paramètres vidéo dynamiques

Ces paramètres peuvent être modifiés en fonction de la vitesse de votre ordinateur et de la qualité de votre carte graphique 3D. Si votre carte graphique est peu performante, il est préférable de désactiver ou de réduire certaines options pour accroître le nombre d'images affichées. Si vous possédez une carte graphique performante, vous pourrez profiter de tous ces paramètres vidéo.

Gamma – Permet de modifier le gamma de votre carte graphique.

Mode Texture – Permet d'accroître ou de réduire la qualité des textures.

Paramètres système vidéo

Résolution – Permet de choisir la résolution de jeu. Les résolutions vont de 640 x 480 à 1600 x 1200.

Plein écran – Permet de jouer en plein écran ou dans une fenêtre.

Qualité des textures – Plus cette option est faible, plus les textures des décors sont floues. Ce type de réglage utilise moins de mémoire sur votre carte graphique. Il est conseillé de régler cette option au minimum si vous possédez une carte graphique peu performante.

Options vidéo avancées

Paramètres vidéo dynamiques

Filtre texture – Choisissez entre Trilinéaire et Bilinéaire.

Multisampling Quincunx – L'utilisateur peut l'activer ou le désactiver.

Filtrage anisotropique – Permet d'ajuster la qualité des mipmaps dans le jeu. Plus il est élevé, plus les ressources système sont accaparées.

Paramètres système vidéo

Qualité texture IU – Choisissez entre Faible et Elevée. L'option Faible est réservée aux cartes vidéo anciennes qui pourraient rencontrer des problèmes avec les graphiques de l'Interface Utilisateur (IU).

Nb de couleurs – Permet de choisir la qualité couleur. Si vous optez pour Auto, il sera réglé sur la même qualité couleur que le bureau de votre système d'exploitation.

FSAA – Le taux d'échantillonnage anticrénelage peut être sélectionné ici. Les choix proposés sont : Non, Echantillon. X2, Echantillon. X4.

Textures supérieures – Cette option autorise des passes texture supplémentaires pour un meilleur rendu.

Divisions des courbes – Cette option détermine la qualité visuelle des surfaces courbes.

Format image – Cette option se paramètre automatiquement après détection de votre carte vidéo. Vous pouvez cependant opter pour 16 bits, 32 bits Compressé S3, Compressé DXT1 ou Compressé DXT5. Si votre carte vidéo n'est pas compatible avec votre choix, le paramétrage se fixera par défaut sur une option sans risque.

Format d'image Alpha – Cette option se paramètre automatiquement après détection de votre carte vidéo. Vous pouvez cependant opter pour 16 bits, 32 bits Compressé S3, Compressé DXT1 ou Compressé DXT5. Si votre carte vidéo n'est pas compatible avec votre choix, le paramétrage se fixera par défaut sur une option sans risque.

Extensions OpenGL

Génériques – Choisissez entre Oui et Non. Nous vous conseillons d'opter pour Oui pour la plupart des cartes vidéo. Ne choisissez Non qu'en cas de sérieux problèmes d'affichage.

Propres à Nvidia – Activez cette option si vous souhaitez tirer parti de fonctions spécifiques des cartes vidéo basées sur la technologie Nvidia.

Propres à ATI – Activez cette option si vous souhaitez tirer parti de fonctions spécifiques des cartes vidéo basées sur la technologie ATI.

Modifier les paramètres audio

Cet écran vous permet de modifier les paramètres audio du jeu. Vous y trouverez les options suivantes :

Paramètres audio dynamiques

Volume des effets – Permet de régler le volume des effets sonores du jeu.

Volume de la musique – Permet de régler le volume de la musique du jeu.

Paramètres système audio

Pilote son – Choisissez le pilote adéquat en fonction de votre configuration.

Qualité d'échantillonnage – Choisissez entre Faible et Elevée pour la musique.

Musique – Permet de basculer entre le mode Dynamique et le mode Morceau. En mode dynamique, le tempo des morceaux s'accélère durant les combats intensifs, alors qu'en mode Morceau, seule la piste de musique prévue pour le niveau est jouée.

Ajuster les Réglages graphiques

Réglages graphiques

Détail des modèles – Les choix proposés sont : Elevé, Moyen, Faible, et Très faible.

Qualité des ombres – Les options proposées sont Non, Rondes, Projection, Contours. Les ombres sont recommandées pour les systèmes puissants.

Brouillard – Les choix proposés sont : Non, Localisé, Total.

Réglages matériel

Ejection des douilles – Affiche ou masque l'éjection des douilles pour améliorer les performances.

Nombre de motifs – Permet de régler le nombre de brûlures, impacts de balle, etc. visibles à l'écran.

Réglages Mémoire

Les options suivantes permettent au jeu de conserver certains éléments en mémoire. Plus la persistance est accrue, plus les chargements du jeu sont rapides. Si des problèmes surviennent après plusieurs chargements de cartes à persistance longue, nous vous recommandons de réduire la persistance des différents éléments ci-dessous

Persistance image – Les options proposées sont Non, Réduite, Longue.

Persistance son – Les options proposées sont Non, Réduite, Longue.

Persistance modèle – Les options proposées sont Non, Réduite, Longue.

Options avancées

Réglages graphiques

Détail des courbes – Les options proposées sont Elevé, Moyen, Faible.

Réduction des particules – Permet de régler la quantité de particules créées par les effets du jeu.

Réglages matériel

Ordinateur bas de gamme – Les options proposées sont Vrai ou Faux. Le programme ajuste ce paramètre automatiquement lors de sa première exécution.

Détails des modèles – Permet de régler à un niveau plus bas ou plus élevé le Détail des modèles par rapport au paramétrage effectué par le programme en fonction des spécifications détectée sur votre ordinateur.

Quantité de sang – paramètre la représentation des blessures dans le jeu.

Réglages Mémoire

Meilleure qualité d'image possible – Les options proposées sont Très faible, Faible, Moyenne, Elevée et Très élevée. Le programme ajustera cette option en fonction de votre système.

Divers

Réticule – Permet d'afficher ou de masquer le réticule et d'en choisir le type.

Toujours courir – Lorsque cette option est sélectionnée, le personnage se déplace toujours en courant.

Tjs saut avec élan – Activez cette option pour prendre votre élan avant de sauter en appuyant uniquement sur la touche Sauter.

Confirmations – Active ou désactive les messages de confirmation tels que « Etes-vous sûr(e) ? »

Sous-titres – Affiche ou masque les sous-titres.

Désactiver bascule plein écran – Activez cette option pour ne pas pouvoir passer du mode Fenêtre au mode Plein écran.

Souris

Souris à retour de force – Active ou désactive la fonction retour de force des souris à retour de force.

Sensibilité de la souris – Permet de régler la sensibilité de la souris.

Inversion Horizontale – Permet d'inverser les mouvements gauche/droite de la souris.

Inversion Verticale – Permet d'inverser les mouvements haut/bas de la souris.

Sensibilité molette Souris – Permet de régler la sensibilité de la molette des souris à molette.

Souris-caméra – Active ou désactive la vue souris.

Filtrage souris – Filtre les mouvements de la souris pour réduire les à-coups.

Vitesse max émulation souris – Permet de régler la vitesse des touches d'émulation de la souris.

Accélération émulation souris – Permet de régler la vitesse des touches d'émulation de la souris.

Crédits

Hommage rendu à tous ceux qui, chez Raven Software, Activision et ailleurs, ont permis à Soldier of Fortune II: Double Helix de voir le jour.

Verrou anti-violence

Cet écran vous permet de saisir un mot de passe pour faire apparaître les options du Verrou anti-violence. Une fois le mot de passe saisi, vous devrez l'entrer chaque fois que vous voulez accéder à ces options pour modifier certains paramètres de jeu. Notez votre mot de passe et conservez-le hors de portée des enfants. Si vous avez entré un mot de passe durant l'installation, saisissez-le à nouveau. Si vous n'avez pas entré de mot de passe durant l'installation, laissez le champ du mot de passe vide. Appuyez sur la touche Entrée pour ouvrir le menu Violence. Vous trouverez les options suivantes :

Sang – Affiche ou masque le sang dans le jeu.

Animations morts – Active ou désactive les cinématiques réalistes de mort des personnages.

Membres arrachés – Autorise ou interdit le démembrement des ennemis.

Changer mot de passe – Cette fonction vous permet de saisir un nouveau mot de passe pour le verrou parental. Entrez votre nouveau mot de passe et cliquez sur « Changer mot de passe ». Vous devrez saisir le nouveau mot de passe lorsque vous ouvrirez à nouveau le menu Violence.

Quitter

Lorsque vous cliquez sur l'icône Quitter, un message vous demandera si vous désirez continuer à jouer ou quitter le jeu. Choisissez « Non » pour revenir à l'écran précédent. Choisissez « Oui » pour terminer la partie et revenir au Bureau de Windows.

LES COMMANDES

La configuration par défaut de Soldier of Fortune II : Double Helix s'applique à la souris et au clavier ou au clavier seul. Seules quelques fonctions du joystick sont prises en charge par ce jeu. Il n'est d'ailleurs pas conseillé de jouer à Soldier of Fortune II avec un joystick.

Personnalisation des commandes

Vous pouvez personnaliser les commandes du clavier ou de la souris en cours de partie. Il suffit de cliquer sur l'icône Options.

Commandes par défaut

Avancer	Flèche Haut ou Z
Tourner à gauche/droite	Souris (déplacer la souris à gauche ou à droite) Clavier (flèches Gauche et Droite)
Pas latéral à gauche	Q ou ;
Pas latéral à droite	D ou :
Se pencher à gauche	A
Se pencher à droite	E
Sauter	* ou X
S'accroupir	C ou ,
Se coucher	V
Ramper	V + avancer (Z ou flèche Haut)
Utiliser/Ouvrir/Outils/Déplacer corps	Barre d'espace
Regarder en haut	touche PAGE BAS ou Q
Regarder en bas	Souris (déplacer la souris vers le bas) Clavier (touche Suppr.)
Centrer la vue	Touche Fin
Attaquer/Tir principal	Souris (bouton gauche) Clavier (Ctrl gauche ou Ctrl droit)
Attaque secondaire	Souris (bouton du milieu) Clavier (touche Alt.)
Recharger l'arme	R
Choix meilleure arme sûre	O
Choix meilleure arme risquée	P
Arme spéciale 1]
Arme spéciale 2	=
Arme spéciale 3	^
Arme spéciale 4	\$
Choisir groupe inventaire 1 - 10	touches 1 à 0 (du clavier alphanumérique)
Se déplacer dans les groupes	Flèches
Choisir une arme d'un groupe	Entrée
Arme précédente	Souris (Molette Haut)
Arme suivante	Souris (Molette Bas)
Lâcher arme	T
Vérifier les objectifs	Tab
Courir	Maj. (gauche ou droite)
Pause	PAUSE

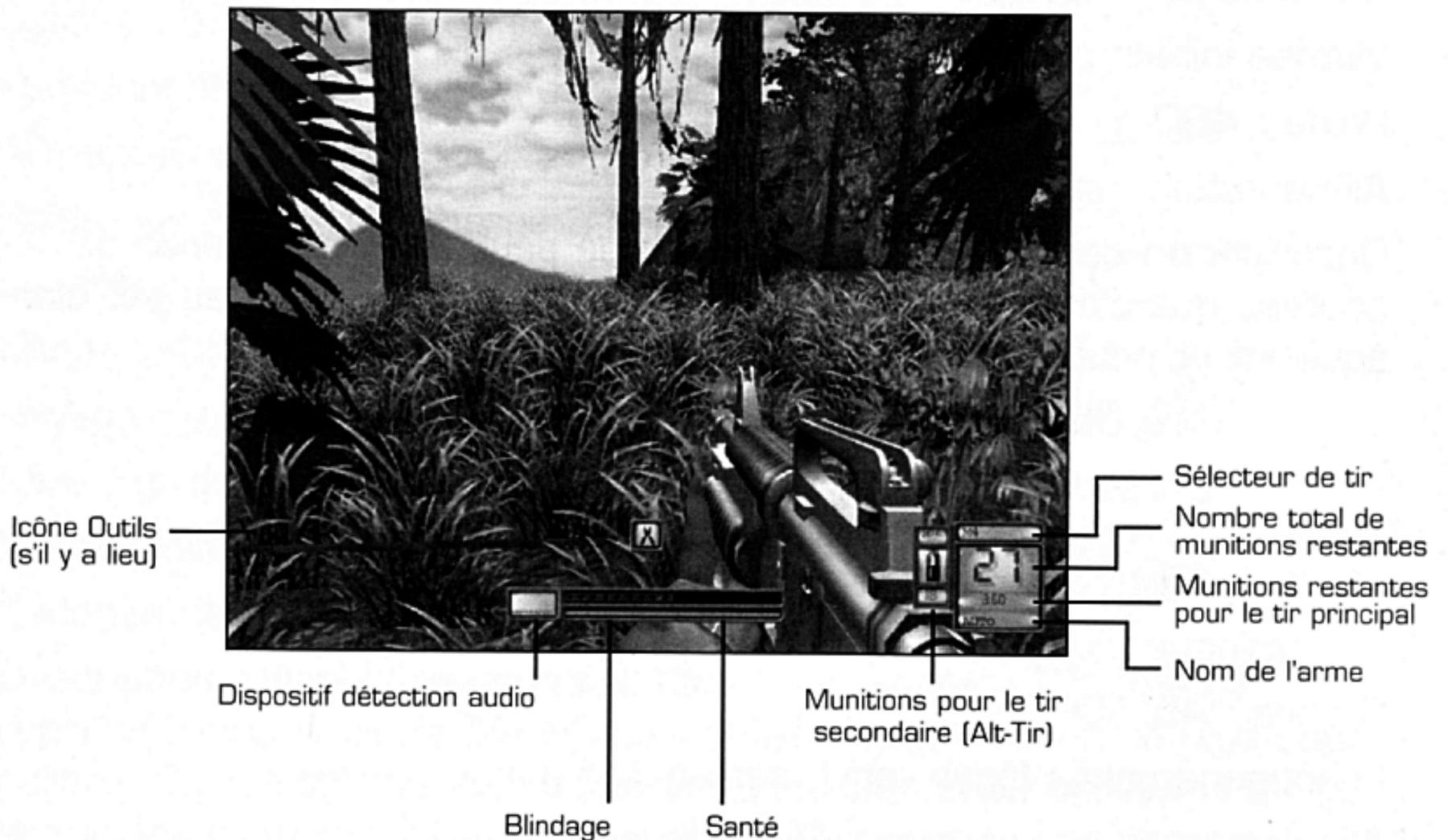
LE JEU

Une fois le jeu installé et correctement configuré, préparez-vous à incarner John Mullins et à partir au combat.

Informations de base

Après le briefing de début de mission, vous vous retrouverez sur le terrain pour atteindre les objectifs de mission. Il suffit d'appuyer sur la touche Tab pour afficher les points importants de votre briefing et les objectifs de la mission.

Informations à l'écran



Armes et équipements de combat

Tout au long du jeu, vous trouverez des armes et des équipements de combat parmi lesquels des pistolets, des fusils à pompes, des fusils d'assaut et des armes lourdes. Vous aurez l'occasion d'utiliser 14 armes, 10 types de grenades et 4 équipements de combat, disséminés dans le jeu. Il faudra d'abord les récupérer. Vous trouverez ci-dessous une description de l'armement de base. A vous de trouver le reste...

Armes

Couteau commando en acier trempé

Dénomination : couteau commando

Mode de tir : inconnu

Vitesse initiale : inconnue

Poids : 460 g

Alimentation : inconnue

Description : ce couteau en acier trempé peut aussi bien servir de couteau que d'outil. Conçu pour le corps à corps, ce couteau est bien équilibré et peut donc servir au lancer.

Fire Utilisation principale Mode 1: Poignarder

Utilisation secondaire Mode 2: Lancer

M1911-A1

Dénomination : M1911A1

Calibre : 45 ACP

Fonctionnement : léger recul, semi-automatique

Alimentation : chargeur plat 7 coups

Poids : à vide, 1,13 kg

Longueur : 219 mm

Canon : 127 mm

Rayage : 6 rayures vers la gauche, 1 tour en 406 mm

Mire : guidon à lame ; hausse en forme de U, réglable en dérive pour compenser le vent

Ligne de visée : 164,6 mm

Vitesse initiale : 253 m/s

Description : le pistolet M1911-A1 a été mis au point par John Browning en 1896. Dès 1908, ce pistolet équipait toute l'armée américaine. Le M1911-A1 a été utilisé pendant les deux guerres mondiales et au cours de nombreuses opérations de police. Il a été remplacé en 1990 par le M9, un pistolet de plus petit calibre. C'est une arme extrêmement robuste comme en témoignent les nombreux M1911-A1 encore utilisés de nos jours.

Corps à corps : crosse du pistolet

Tir principal : semi-automatique, coup par coup

Deux pistolets sont autorisés dans l'option Arme spéciale.

AK-74

Dénomination : AK-74

Calibre : 5.56 x 5.45 mm

Fonctionnement : emprunt de gaz, sélecteur de tir

Alimentation : chargeur plat en plastique 30 coups

Poids : vide 3,3 kg ; chargé 3,9 kg

Longueur : 943 mm

Canon : 415 mm

Rayage : 4 rayures vers la droite, 1 tour en 196 mm

Mire : guidon cylindrique ; hausse en forme de U

Vitesse initiale : 900 m/s

Cadence de tir : à répétition, 600-650 coups/min

Description : disponible depuis le début des années 70, l'AK-74 reprend l'apparence de l'AKM mais utilise des munitions de plus petit calibre. Sa solidité, son efficacité et sa puissance en ont fait une des armes les plus copiées au monde. L'AK-74 possède une vitesse initiale trois fois plus élevée que celle d'un fusil comparable.

Corps à corps : baïonnette

Tir principal : automatique

Equipements de combat

Outils

Ces outils permettent, entre autres, de désamorcer les grenades, briser les cadenas, couper les câbles d'alimentation. Lorsque vous êtes à proximité d'un objet sur lequel vous pouvez utiliser les outils, l'icône de pinces apparaît au centre de l'écran au-dessus des compteurs de santé et de blindage. Pour utiliser ces outils, appuyez sur la touche « Utiliser » (barre d'espace par défaut) pour effectuer l'opération en question.

Menu Equipement

Ce menu vous permet de sélectionner les armes et les équipements nécessaires à votre mission. Les fenêtres en bas de l'écran montrent le nombre de logements (armes et accessoires) dont vous disposez. La colonne de gauche recense toutes les armes et tous les équipements disponibles et affiche une courte description pour chacun d'entre eux.

Sélectionnez les armes, les grenades et les accessoires que vous voulez utiliser à l'aide du bouton gauche de la souris et appuyez sur le bouton « Ajouter à l'inventaire ». Chaque logement est réservé à un type d'arme ou d'équipement : armes de poing, armes lourdes, grenades et lunettes.

Certaines armes peuvent être équipées d'accessoires (lampe-torche, module de visée laser ou cache-flamme). Ceux-ci sont disponibles dans le menu Equipement lorsque vous sélectionnez les armes en question.

Remarque : le nombre de logements dépend de votre progression dans le jeu et du niveau de difficulté. Plus le niveau est élevé, moins vous disposez de logements. Vous pouvez bien entendu modifier ce paramètre dans le menu Personnalisé.

Lancer la mission – Après avoir préparé votre personnage au combat, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'icône Lancer la mission situé en base du menu Equipement pour démarrer la mission suivante.

HEROS ET ENNEMIS

Les héros

John Mullins

Mullins a grandi dans le sud-ouest de l'Oklahoma et a été décoré trois fois au Viêt-Nam. Il a également fait partie du groupe PHOENIX chargé d'assassiner les officiers Viêt-cong de haut rang. Il y a douze ans, il a pris sa retraite militaire pour devenir 'consultant' autrement dit, mercenaire. Aujourd'hui, il travaille pour un groupe antiterroriste des Nations-Unies nommé le Magasin. Mullins est bien bâti, rapide et fort. C'est vous qui contrôlez John Mullins tout au long du jeu.

Madeline Taylor

Après la mort de Hawk, coéquipier et ami de longue date de John, le Magasin a longtemps cherché un remplaçant susceptible de suivre Mullins. Outre son entraînement, Taylor a été chercheur en biologie ce qui fait d'elle un élément indispensable dans la lutte contre les armes chimiques et bactériologiques.

Sam Gladstone

62 ans, barbu, libraire et employé à temps partiel du Magasin. Cet ancien capitaine pendant la guerre du Vietnam n'avait pas son pareil pour les missions de reconnaissance. Il a ensuite passé quelques années à la CIA. John Mullins le rencontre lorsqu'il se rend à la librairie Goldberg's Used Books. Sam vous met en contact avec le Magasin et fournit l'équipement nécessaire pour mener votre mission à bien.

Les ennemis

L'organisation terroriste que vous devrez affronter est terriblement dangereuse. Son chef est un psychopathe qui dirige plusieurs centaines de soldats prêts à mourir pour lui. Vous vous en apercevrez rapidement. Au cours du jeu, vous rencontrerez de nombreux soldats, truands et mercenaires de toutes sortes. Ces hommes et ces femmes disposent d'un arsenal et d'équipements ultramodernes. Ils sont extrêmement dangereux. Lorsque vous en rencontrez un, tirez le premier. Le sort du monde est entre vos mains.

Allez-y

Vous êtes prêt ! Personnalisez vos commandes et les paramètres de jeu et choisissez un niveau de difficulté. Bonne chance ! Vous en aurez besoin !

MENU PRINCIPAL - MULTIJOUEUR

Multijoueur

Double-cliquez sur l'icône Multijoueur pour ouvrir le menu principal du mode multijoueur. Depuis cet écran, vous pourrez vous connecter à un serveur, créer votre propre serveur et personnaliser vos options multijoueurs.

Configure Player (Configurer joueur)

Cet écran vous permet de choisir un nom, une équipe et un modèle pour votre personnage dans le mode multijoueur.

Join A Server (Se connecter à un serveur)

Cet écran affiche tous les serveurs Internet de Soldier of Fortune II: Double Helix. Vous pouvez y lire le nom du serveur (Bob's Arena of Death par exemple), le nom de la carte (hospital roof par exemple), le nombre de joueurs, le type de jeu (Match à mort) et le ping (vitesse de connexion) de chaque serveur. Cliquez sur le bouton « Actualiser » pour mettre la liste des serveurs à jour, c'est-à-dire effacer les serveurs déconnectés et afficher les nouveaux. Cliquez sur un serveur de la liste avec le bouton droit de la souris pour afficher ses propriétés et les noms des joueurs connectés.

Start Server (Démarrer un serveur)

Ce menu vous permet de créer votre propre serveur multijoueur.

Maps (Cartes) – Choisissez une carte multijoueur pour votre serveur parmi les cartes prédéfinies ou les cartes générées de manière aléatoire.

Type – Choisissez le type de jeu que vous voulez démarrer sur votre serveur.

- *Deathmatch (Match à mort)* – partie multijoueur standard où chaque joueur joue pour sauver sa peau. Descendez les autres joueurs avant qu'ils n'aient votre peau.
- *Team Deathmatch (Match à mort par équipe)* – montez une équipe avec des amis et éliminez les joueurs de l'autre équipe. Chaque équipe choisit un aspect parmi cinq propositions distinctes.
- *Capture The Flag (Capture du drapeau)* – Aidez vos coéquipiers à récupérer le drapeau ennemi et à la ramener dans votre base pour marquer des points. Défendez votre drapeau contre les assauts ennemis.
- *Elimination* – Ce mode pourrait aussi s'appeler « le dernier en lisse » à la différence près qu'il se joue en équipe. Chaque équipe doit éliminer tous les joueurs de l'équipe adverse. Lorsqu'un joueur est tué, il est expulsé du jeu pour le reste de la partie en cours.
- *Infiltration* – L'équipe qui attaque doit infiltrer le camp adverse, voler un ensemble d'objets déterminé dans l'objectif et revenir au point original d'insertion. L'équipe qui défend doit empêcher l'équipe adverse de s'échapper avec l'objectif dans un délai imparti. Lorsque vous êtes tué dans ce mode de jeu, vous ne pouvez rejouer qu'au début de la partie suivante.

Paramètres du serveur – Saisissez un nom d'hôte pour votre serveur (Bob's Arena of Death par exemple) et personnalisez les paramètres. Vous pouvez modifier les limites de temps, de frags ainsi que le nombre maximum de joueurs pouvant se connecter à votre partie. Vous pouvez également mettre en place un mot de passe pour que seuls vos amis puissent se connecter au serveur.

Remarque : si vous voulez jouer sans aucune limite, réglez les valeurs sur 0. Vous pouvez avoir jusqu'à 32 clients connectés pour conserver des performances optimales.

Options

Les menus multijoueurs vous permettent de modifier l'affectation des touches, les paramètres audio et vidéo et les options décrites dans le paragraphe Commandes du mode Solo de ce manuel.

Verrou anti-violence

Ce menu vous permet de saisir un mot de passe pour ouvrir le menu Violence décrit dans la partie Solo de ce manuel. Veuillez noter que pour que des joueurs puissent se connecter à votre serveur, vous devez avoir les mêmes réglages. Il est donc plus simple de créer un serveur en activant ou en désactivant toutes les options.

Quitter

Lorsque vous cliquez sur l'icône Quitter, un message vous demandera si vous désirez continuer à jouer ou quitter le jeu. Choisissez « Non » pour revenir à l'écran précédent. Choisissez « Oui » pour terminer la partie et revenir au Bureau de Windows.

MISES A JOUR ET AUTRES INFORMATIONS

Pour des mises à jour de ce manuel et les toutes dernières informations techniques (support, compatibilité...), veuillez-vous reporter au dossier Documentation du CD Soldier of Fortune II ou au dossier d'installation de Soldier of Fortune II situé sur le disque dur. Les informations présentées dans ce manuel peuvent être incomplètes.

Des mises à jours, divers outils et un éditeur de niveaux pour Soldier of Fortune II seront disponibles sous peu sur les sites suivants :

<http://www.activision.com/support> et

<http://www.ravensoft.com/soldier2.html>.

CREDITS

RAVEN SOFTWARE

Project Lead

Jon Zuk

Creative Director

Brian Raffel

Multiplayer Lead

Rick Johnson

Lead Artist

Joe Koberstein

Lead Programmer

Dan Kramer

Lead Level Designer

Matt Pinkston

Lead Sound Designer

Zachary Quarles

Lead Animator

Jarrold Showers

Eric Biessman

Creative Consultant

John F. Mullins

Game Consultant

ANIMATION

Animators

Bobby Duncanson,

Robert Gee,

Culligan Roberts,

Eric Turman

Additional Animation

Brian Shubat,

Mike Werckle

ART

2D Artists

Gina Garren,

Fred R. Hooper,

Kevin Long,

Brian Pelletier

3D Artist

Jeffrey P. Lampo

Additional Art

Les Dorscheid,

Kim Lathrop,

Mark A. Nelson,

Andrew Trabbold

Assistant Lead

Level Designer,

Mike Renner

Level Designers

Greg Barr,

Jim Hughes,

Scott McNutt,

Clem Samson-Samuel,

Level Design Scripting,

Ryan Danz

Additional Level Design

Michael Raymond-Judy,

Mike Schulenberg,

Stu Weigert

Assistant

Programming Lead

Keith Fuller

Programmers

Ben Geisler,

Christopher Reed,

John Scott

Technology Programmer

Gil Gribb

Additional Programming

Ste Cork, Jeff Dischler,

Michael Chang Gummelt,

Patrick J. Lipo,

James Monroe,

Dan Vondrak,

Rich Whitehouse,

Marcus Whitlock

Special Thanks

Dave Blumenthal,

Jake Simpson

Director of Product

Development

Michael Crowns

Project Administrator

Kenn Hoekstra

Administrative Assistant

Annette Vee Bushaw

PLOT AND STORY

Raven Software

ACTIVISION

Produced by

Matt Morton,

Graham Fuchs

Installer Design & Creation

John Fritts

Andrew Petterson,

Hector Guerrero

Production Testers

Matthew Beal,

Stephen Holmes,

Brelan Duff

Localisation Producer

Ben Smedstad

Localisation Coordinator

Tamsin Lucas

Sr. Executive Producer

Laird M. Malamed

Vice President,

North American Studios

Mark Lamia

Exec. Vice President

Larry Goldberg

Sr. Director

Business & Legal Affairs

Michael Hand

CUSTOMER SUPPORT

Customer Support Mgr.

Bob McPherson

Customer Support Leads

Rob Lim, Gary Bolduc,

Mike Hill

QUALITY ASSURANCE

Mgr., PC Testing
Sam Nouriani

Sr. QA Project Lead
Marilena Rixford

Project Lead
Jon Virtes

SP Floor Lead
Jeremy G. Evangelista

MP Floor Lead
Thaddeus Sasser

RMG Floor Lead
Michael Sparks,
Jesse Shannon

Database Manager
Ismael Garcia, Lee Casady

Testers

Eain Bankins, Peter Beal,
Michael Beck, Jeff Bosco,
Claude Conkrite,
Tamer Eldib, Paul Goldilla,
Kurt Gutierrez,
Michael Martinez,
Matthew McPherson,
Ayal Moreno,
Michael Muraves,
Joe Pena,
Raymond Ploesser,
John Ricker, Kayvon Shahir,
Jairo Silva, Danny Taylor,
Niais Taylor,
Adam Tourkow,
Paul Williams,
Walter Williams

Localisation Project Lead
Jeffrey Moxley

Localisation Floor Lead
Steve Peñate

Localisation Testers
Scott Kiefer,
Ryan Erickson,
Munitaki McDowell,
Rami Burpee

Mike Wale,
Kop Tavnornmas,
Darnell Mariano,
Rama Griffith,
Sami Tanamly,

Brad Burnham,
Chris Cervantes,
Matthew Mitchell,
Todd Amann

CODE RELEASE GROUP

Code Release Group Mgr.
Tim Vanlaw

Lead

Brad Saavedra,
Jason Levine

Testers

Jason Cook, Alex Epstein,
Jeremiah Jones,
Frankie Kang,
Paul Williams

Network Lab, Lead QA
Network Testing

Chris Keim

Compatibility Lead,
QA Compatibility Testing
Jason Kim, Neil Barizo

Testers

John Santry, Peter Beal

QA SPECIAL THANKS

Jim Summers,
Jason Wong,
Jeremy Gage,
Jennifer Vitiello,
Nadine Theuzillot,
Joe Favazza,
Indra Gunawan,
Todd Komesu,
Marco Scataglini,
Chad Siedhoff,
Willie Bolton,
Siôn Rodriguez y Gibson,
Jay Franke, Glenn Vistante,
Matt McClure, Nick Falzon,
Evan Button,
James Van Meter,
S. C. Virtes

GLOBAL BRAND MGMT

Senior Director
Dusty Welch

Brand Manager
Kevin Kraff

Assoc. Brand Manager
Brad Carraway

Sr. Publicist
Michael James Larson

CREATIVE SERVICES
VP, Creative Services
Denise Walsh

Mgr, Creative Services
Jill Barry

PACKAGING DESIGN
Ignited Minds, LLC

ACTIVISION UK

Senior VP European
Publishing
Scott Dodkins

Head of Publishing
Services
Nathalie Ranson

Creative Services Manager
Jackie Sutton

Senior Localisation Project
Tamsin Lucas

Localisation Project
Managers
Mark Nutt, Simon Dawes

Group Marketing Manager
Sarah Ewing

Brand Manager
Daleep Chhabria

Operations Manager
Heather Clarke

Production Planner
Lynne Moss

Production Assistant
Victoria Fisher

Creative Artworker
Alex Wylde

ACTIVISION FRANCE

Marketing Director
Bernard Sizey

Marketing Group Manager
Guillaume Lairan

Brand Manager
Gautier Ormancey

PR Manager
Diane de Domecy

Sales Manager
Antoine Seux

Translation Services
Exequo

VOICE TALENT

Todd Susman
John Mullins

Earl Boen,
Gladstone/
Alexei Nachrade,

Iris Bahr
Madeline Taylor

Mark Hamill
Aaron Wilson

Dee 'Bradly' Baker
Lt. Alex Skip Larson

Michael Bell
Dr. Dimitri Sestrogor

Cam Clarke
Anthony Michaels

Nick Jamison
Domovni Nemeč

Alan Oppenheimer
Dr. Ivanovich

Keith Szarabajka
Sgt. Peterson .

Additional Voices

Rosalind Chao,
Lilyan Chauvin,,
George Cheung,
Seamus Dever,
Guillermo Diaz,
Greg Eagles,
Jay Gordon,
Michael Gough,
Anthony Korotko Hatch,
S. Marc Jordan,
Boris Krutonuog,
Ken Mars, Meredith Mills,
Matt Prescott Morton,
Phil Proctor, Neil Ross,
Trey Smith,
Gustavo Vargas,
Alex Veadov,
Wally Wingert,
Kris Zimmerman

Special Thanks:

Dr. Kay Raymond
Sarah Esther Kauffman

Voice Direction:

Kris Zimmerman

Dialogue Recorded at
Salami Studios,
Burbank, CA

Motion Capture Stunt Team:

Smashcut Action Team
www.smashcut.com
(These guys are AMAZING!)

Extra Special Thanks

Id Software
(www.idsoftware.com)

House of Moves
(www.moves.com)

Robert A. Duffy, for
QERadiant
(www.qeradiant.com)

Nvidia – Jim Black
(www.nvidia.com)

ATI – Rex Sikora
(www.ati.com)

Creative Labs –
(www.creativelabs.com)

Logitech -
(www.logitech.com)

ACTIVISION



activision.com

Atvi France SARL, 29 Boulevard du Général Delambre, 95870 BEZONS

Soldier of Fortune® II: Double Helix © 2002 Activision, Inc. Développé par Raven Software Corporation. Publié et distribué par Activision, Inc. Activision® est une marque déposée d'Activision, Inc. Soldier of Fortune® est une marque déposée de Omega Group, Ltd. Ce produit contient une technologie logicielle sous licence de Id Software, Inc. ("Id Technology"). Id Technology © 1999-2002 Id Software, Inc. Tous droits réservés. Toutes les autres marques commerciales et noms de marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

31147.260.FR