



HALF-LIFE **(Valve, 1998)**

guide par Asthalis



asthalis@free.fr
asthalis.fr

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref	2
Conditions d'utilisation	2
Historique	2

2. DETAIL DU PARCOURS

Introduction : Bienvenue à Black Mesa	3
Chapitre 01 : Matériaux anormaux	4
Chapitre 02 : Conséquences imprévues	6
Chapitre 03 : Complexe administratif	8
Chapitre 04 : Nous sommes menacés	10
Chapitre 05 : Chambre de combustion	11
Chapitre 06 : Allumage	15
Chapitre 07 : Sur un rail	16
Chapitre 08 : Appréhension	19
Chapitre 09 : Traitement des déchets	21
Chapitre 10 : Une éthique douteuse	22
Chapitre 11 : Tension en surface	23
Chapitre 12 : Oubliez Freeman	26
Chapitre 13 : Réacteur Lambda	27
Chapitre 14 : Xen	30
Chapitre 15 : L'antre du Gonarch	30
Chapitre 16 : L'intrus	31
Chapitre 17 : Xen	32
Chapitre 18 : Nihilanth	32
Chapitre 19 : Fin	33



1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce document s'adresse aux joueurs ayant un minimum de pratique sur **Half-Life**. Son but est de les guider étape par étape **et selon les règles** vers la fin du jeu. Il détaille les actions à mener et comprend l'essentiel des dialogues du jeu. Je l'ai créé à partir de mon expérience personnelle du jeu et non d'autres sources.

Découpage du jeu

Half-Life est divisé en chapitres dont le titre est rappelé à l'écran en cours de jeu. Chaque chapitre est lui-même divisé en secteurs, correspondant chacun à une zone accessible sans avoir à charger la suite du jeu. J'ai conservé ce découpage dans ce document, en illustrant chaque nouveau chapitre par une vignette. Le titre de chaque secteur comprend :

- Le numéro du chapitre et du secteur relatif (12-04 : 4^{ème} secteur du 12^{ème} chapitre)
- Un titre générique (celui que j'ai choisi et non une appellation officielle)

Conditions d'utilisation

Ce document peut être copié et diffusé sous sa forme première. Toute autre utilisation reste à la discrétion de l'auteur.

Historique

- + nouveauté ou ajout
- > mise à jour
- ! correction
- suppression

06/10/17 **révision 4**

- > nouvelles images de secteurs
- > noms revus pour les ennemis originaires de Xen
- > texte complété dans le chapitre « Nihilanth » (secteurs secondaires)
- ! texte corrigé dans le chapitre « l'intrus »
- ! autres corrections mineures

12/05/13 **révision 3**

- > reformulation partielle
- > logo « œil » et changement de signature

01/08/12 **révision 2**

- + images pour tous les secteurs et repagination
- + signature « œil »
- ! texte corrigé dans le chapitre « sur un rail » (basculement panneaux)
- ! autres corrections mineures

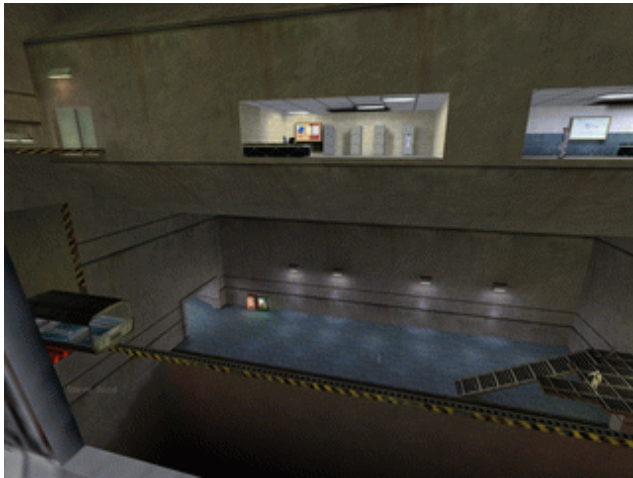
09/02/09 **révision 1**

- > changement de l'icône représentant le jeu
- > modifications mineures
- ! rectification des marges et redimensionnement des vignettes

26/08/06 **version initiale**



2. DETAIL DU PARCOURS



Introduction DESTINATION BLACK MESA

00-01 Entrée du centre

Laisser la rame avancer.

MICROPHONE

Bonjour et bienvenue à bord de cette rame automatique. Notre réseau de transport est exclusivement réservé au personnel du Centre de Recherche de Black Mesa. Vous pouvez vous promener dans la rame ou vous asseoir et profiter du voyage. Il est 8h45. La température extérieure est de 35 degrés. Elle atteindra 40 degrés cet après-midi. A l'intérieur du Centre de Recherche, la température est de 21 degrés.

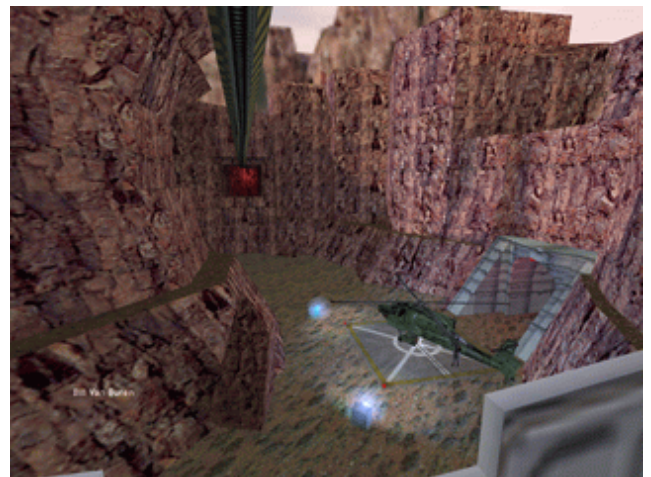


00-02 Missile

Laisser la rame avancer.

MICROPHONE

Cette rame assure la liaison entre les dortoirs du niveau 3 et les laboratoires du secteur C. Si vous voulez vous rendre au-delà du secteur C, veuillez emprunter une rame de haute sécurité au terminal de la zone 9. L'entrée en zone de haute sécurité est soumise à l'identification rétinienne. Si ce n'est déjà fait, présentez-vous au service du personnel afin de vous immatriculer.



00-03 Canyon

Laisser la rame avancer.

MICROPHONE

En raison de l'extrême toxicité des matériaux utilisés au Centre, il est interdit de fumer, de boire ou de manger à bord des rames de transport. Veuillez ne pas vous pencher en-dehors de la rame. N'essayez pas d'ouvrir les portes avant l'arrêt complet en station. En cas de défaillance, les passagers sont priés de rester assis et d'attendre de nouvelles instructions. S'il s'avérait nécessaire de quitter la rame entre 2 stations, les blessés doivent être évacués en priorité. N'approchez pas des rails électrifiés et rendez vous au poste d'urgence le plus proche le plus proche pour y attendre les secours.



00-04 Zone de manutention

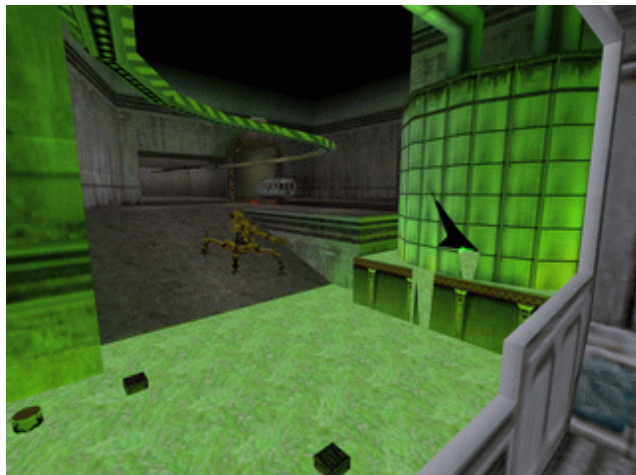
Laisser la rame avancer.

MICROPHONE

Nous vous rappelons que les épreuves du parcours d'obstacles de Black Mesa se dérouleront ce soir à 19 heures au niveau 3. Les demi-finales sont réservées au personnel de haute sécurité. C'est en maintenant votre condition physique à un excellent niveau que vous assurerez à votre personne ainsi qu'à tous vos collègues les meilleures chances de survie en cas de problème. Si vous connaissez quelqu'un présentant les qualités nécessaires, sachez que des postes sont à pourvoir immédiatement en manutention et 1^{er} niveau de sécurité. Contactez le Service du Personnel de Black Mesa pour de plus



amples informations. Si vous connaissez des experts en sciences de la matière, biotechnologie ou autres disciplines technologie de haut niveau, veuillez contacter la Direction du Recrutement. Le Centre de Recherche de Black Mesa offre des chances égales d'emploi pour tous.



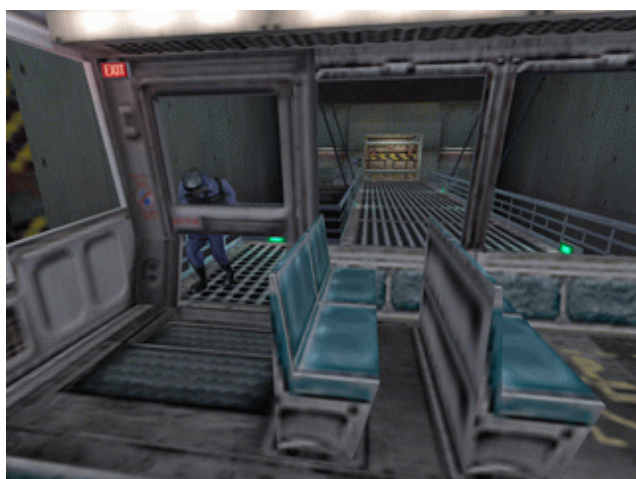
00-05 Fuite radioactive

Laisser la rame avancer.

MICROPHONE

Message à l'attention de tout le personnel : Le contrôle des taux de contamination nucléaire et biochimique est obligatoire. Toute absence injustifiée aux séances de contrôle fera l'objet d'un renvoi immédiat. Si vous pensez avoir été exposé à des matériaux radioactifs ou toxiques au cours de votre travail, contactez immédiatement votre Officier de Sécurité.

(à l'approche du terminus) Laboratoires du secteur C et Installations de Contrôle.



00-06 Terminus

Laisser la rame arriver à destination.

MICROPHONE

Eloignez-vous des portes automatiques. Attendez que l'Officier de Sécurité ait vérifié votre identité. Avant de descendre du train, vérifiez que vous n'avez oublié aucun effet personnel. Merci d'avoir voyagé à bord de notre rame. Nous vous souhaitons une journée agréable et productive.

Attendre l'officier de sécurité.

OFFICIER DE SECURITE

Bonjour, M.Freeman. Vous êtes en retard, on dirait ?

Aller vers la grande porte, se faire ouvrir et entrer.



Chapitre 01

MATERIAUX ANORMAUX

01-01 Réception

Avancer jusqu'à l'accueil.

OFFICIER MEDICAL

Ah, M.Freeman. J'ai tout un tas de messages pour vous mais mon ordinateur a planté il y a une vingtaine de minutes et je suis encore en train d'essayer de récupérer mes fichiers. Il y a des jours comme ça...

Ils avaient quelques problèmes dans la salle de tests mais je crois qu'ils les ont résolus. Ils m'ont demandé de vous y envoyer dès que vous aurez enfilé votre combinaison.

Suivre le repère vert (Personnel Facilities).



01-02 Quartiers du personnel

Une fois dans la pièce au fond des vestiaires, libérer l'armure (bouton sur le pupitre) et la prendre.

ARMURE

Bonjour. Soyez le bienvenu dans votre combinaison de protection en milieu hostile. Attention, niveau d'énergie de la combinaison en dessous de...

Capteurs d'environnement activés.

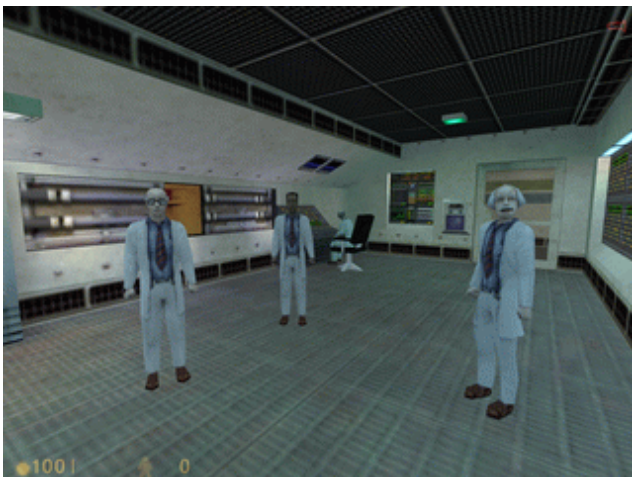


Contrôle des fonctions vitales activé.
Contrôle de munitions activé.
Contrôle de munitions activé.
Contrôle des systèmes de défense activé.
Système automatique de soins activé.
Passez une agréable journée.
Revenir sur vos pas et suivre le repère bleu jusqu'au sas de sortie.
OFFICIER DE SECURITE
Alors, c'est votre tour, aujourd'hui ?
Se faire ouvrir.



01-03 Ascenseur central

Descendre par l'ascenseur et suivre le couloir.



01-04 Salle de commande

Poursuivre jusqu'à la salle de commande.

SCIENTIFIQUE1

Ah, Gordon, vous voilà ! Nous venons d'envoyer l'échantillon à la salle de tests.

SCIENTIFIQUE2

Nous allons pousser le spectromètre anti-masse à 105%. C'est un peu risqué mais il nous faut une résolution supérieure.

SCIENTIFIQUE3

L'administrateur tient vraiment à ce que nous parvenions à analyser cet échantillon. Je crois qu'ils ont eu du mal à se le procurer.

SCIENTIFIQUE1

Ils vous attendent, Gordon. Dans la salle de tests.

Se faire ouvrir et suivre le couloir.

SCIENTIFIQUE1

(Suite à court-circuit) C'est sur le point de lâcher ! Mais qu'est-ce qui se passe avec cet appareil ?

SCIENTIFIQUE2

Ca n'a pas été conçu pour ça à la base.

Descendre par l'ascenseur et suivre le couloir jusqu'au laboratoire de tests.



01-05 Salle de tests

SCIENTIFIQUE1

Gordon, je crois que nous allons devoir nous éloigner un peu des méthodes d'analyse habituelles.

SCIENTIFIQUE2

C'est exact, mais nous avons de bonnes raisons de le faire. C'est une chance unique : il s'agit de l'échantillon le plus pur que nous ayons jamais vu.

SCIENTIFIQUE1

Et, potentiellement, le plus instable.

SCIENTIFIQUE2

Oh, si on suit la procédure d'insertion, tout devrait bien se passer.

SCIENTIFIQUE1

Comment pouvez-vous dire cela ? J'admets que le risque de résonance en chaîne est très limité, mais je n'aime pas le...

SCIENTIFIQUE2

Ca ne concerne pas notre ami Gordon. C'est un spécialiste parfaitement entraîné. Nous avons assuré à l'administrateur que tout se passerait bien.

SCIENTIFIQUE1

Oui, vous avez raison. Gordon, nous avons entièrement confiance en vous.

SCIENTIFIQUE2

Bon, allons-y, faites-le entrer.

Se faire ouvrir et entrer dans la salle de tests.

MICROPHONE

Un, deux, un, deux...tout à l'air en ordre. Très bien. Gordon, votre combinaison devrait vous protéger le temps de l'opération. Le spécimen vous sera bientôt envoyé. Montez et actionnez les rotors. Nous allons régler le spectromètre anti-masse à 80%.

Monter à l'échelle et appuyer sur le bouton près du clavier.

MICROPHONE



Très bien. On s'en occupe maintenant. Paré pour la phase 1. Energie dans 3...2...1...Je vois la matrice de phase...Attention, début de la phase 2...maintenant !

Gordon, impossible de prédire combien de temps le système pourra fonctionner à ce niveau de charge ni celui que prendra l'analyse. Essayez de travailler aussi vite que possible.

Condensateurs supérieurs à...105%

Heu...ce n'est probablement pas un problème...probablement pas, mais j'ai quelques écarts anormaux sur...non, ça y est ! Plus rien en dehors des limites de tolérances, continuons !

On m'informe que l'échantillon est prêt, Gordon. Préparez-vous à le réceptionner.

Après arrivée de l'échantillon, pousser le module porteur jusqu'au centre de la salle.

MICROPHONE

(Suite à réaction bizarre) Gordon ! Ecartez-vous des rayons ! Désactivation ! Désactivation ! Ca ne réagit pas ! Je ne parviens pas à désactiver !

(Obscurité, puis vision d'un monde étrange)



Chapitre 02 CONSEQUENCES IMPREVUES

02-01 Salle de commande

Sortir de la salle en utilisant l'identificateur défectueux. Retourner à l'ascenseur et remonter. Rejoindre les scientifiques vers le pupitre.

SCIENTIFIQUE AU SOL

Pourquoi ne nous ont-ils pas écoutés ?

SCIENTIFIQUE DEBOUT

Nous avons essayé de les prévenir.

SCIENTIFIQUE AU SOL

Je n'aurais jamais pensé assister un jour à une résonance en chaîne... et encore moins à en créer une.

SCIENTIFIQUE DEBOUT

(Se retournant brusquement) Gordon, vous êtes vivant ! Cette combinaison vous a sauvé ! J'ai peur qu'on ne puisse le déplacer, et tous nos téléphones sont morts. S'il vous plaît, allez à la surface et prévenez-les que nous sommes bloqués ici. Je vais vous aider à passer l'analyse rétinienne. Mes collègues vous aideront aussi, j'en suis sûr.

Entraîner le scientifique vers l'entrée de la salle (des crabes de tête sont prisonniers des colonnes en verre) pour lui faire ouvrir

la porte. Rejoindre la salle de contrôle. Traverser la pièce en évitant les radiations et suivre le couloir.



02-02 Ascenseur central

Suivre le couloir en évitant le crabe de tête et les lasers. Prendre le pied de biche pour franchir les portes vitrées jusqu'à l'ascenseur. Après la chute de la cabine, grimper à l'échelle de gauche pour rejoindre l'étage (OFFICIER DE SECURITE).

OFFICIER DE SECURITE

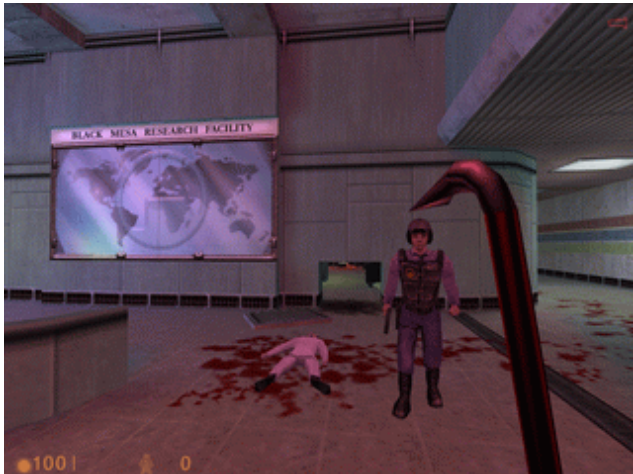
Gordon ! Vous n'imaginez pas à quel point je suis content de vous voir ! Qu'est-ce que c'est que ces trucs ? Et pourquoi portent-ils des blouses de chercheurs ?

Éliminer les 2 zombies et rejoindre le sas.



02-03 Zone du personnel

Suivre le couloir, éliminer les 2 zombies et suivre le repère bleu vers l'entrée.



02-04 Réception

Rejoindre l'accueil et s'accroupir pour passer par la trappe à droite de la carte du monde. Eliminer les crabes de tête dans la pièce et grimper sur le pupitre en pente dans l'angle opposé. S'accroupir pour franchir l'ouverture dans le mur et suivre le couloir jusqu'au sas de sortie.



02-05 Vers les égouts

Ouvrir le sas (bouton de gauche), avancer dans la galerie et éliminer les 2 houndeyes. Prendre à gauche, éliminez les 2 autres houndeyes et passer par la galerie repérée 19. Une fois qu'il a défoncé la porte, éliminer le vortigaunt. Eliminer le crabe de tête dans le passage de droite et se laisser tomber par la trappe devant la grille repérée D-475 KL. Au fond, trouver la valve et l'actionner (l'eau monte brusquement). Rejoindre la surface par l'autre trappe, qui s'ouvre. Une fois en haut, éliminez le zombie et suivre le couloir.



02-06 Egouts

Avancer jusqu'à une grande pièce. Basculer le levier près de l'officier mort (la plateforme commence à descendre et des crabes de tête sortent d'un conduit). Eliminer les crabes de tête et glisser le long de la pente sans prendre de vitesse jusqu'en bas. Eliminer les derniers crabes de tête et le houndeye perché sur les caisses, puis suivre le tunnel. Un bullsquid apparaît et fait écrouler la passerelle métallique. Sauter sur les canalisations de droite et faire le tour pour rejoindre l'autre ouverture. Suivre l'autre tunnel jusqu'au bout, attendre que le bullsquid sur la rive opposée ait éliminé les crabes de tête puis l'éliminer à distance. Revenir à la porte repérée LOWER CANAL et la pousser. Descendre l'échelle, pousser la porte et plonger dans le canal en restant à la surface. Nager jusqu'à l'extrémité non fermée par des grilles en évitant les barnacles et remonter sur le quai par l'échelle de droite. Pousser la porte et longer le quai jusqu'à une autre porte. La pousser et suivre le couloir.



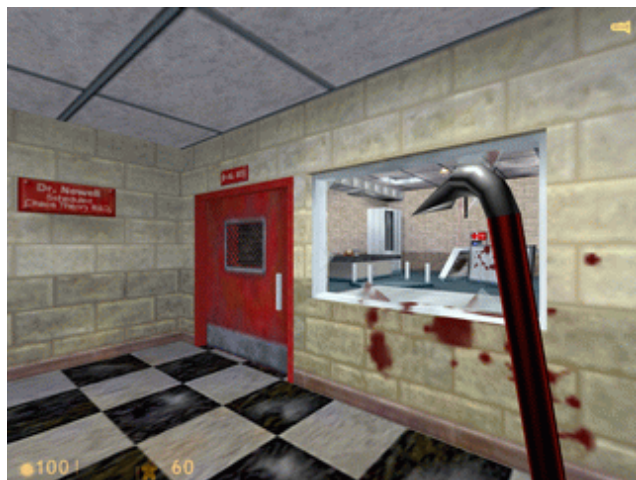
02-07 Galeries

Suivre le couloir et monter les 2 échelles. En haut, sauter par dessus la rambarde pour atterrir sur une caisse suspendue, puis sauter d'une caisse à l'autre pour rejoindre l'autre côté du gouffre. Pousser la porte, monter l'échelle et pousser une autre porte.



02-08 Egouts

Suivre le couloir et pousser la porte au fond à droite. Prendre à droite jusqu'à rejoindre un ascenseur. L'appeler et le prendre.



Chapitre 03

COMPLEXE ADMINISTRATIF

03-01 Bureaux du rez-de-chaussée

Sur la gauche, casser la grille et entrer dans le conduit. Dans la pièce, rejoindre le scientifique.

SCIENTIFIQUE

Gordon ! Si j'avais su que c'était vous, je vous aurais ouvert. Tout le monde essaie de remonter à la surface. Moi, je pense qu'ils sont dingues de ne pas rester ici. Il faudra bien que quelqu'un vienne à notre secours.

Pousser la porte repérée HIGH VOLTAGE, couper le courant et ressortir par les doubles portes. Au bout du couloir, casser la vitre et entrer. Au fond à gauche, briser les caisses pour ouvrir un passage.



03-02 Cul-de-sac

Briser les caisses et éliminer le crabe de tête. Suivre la passerelle jusqu'à la grille et éliminer le zombie avant qu'il ne tue l'OFFICIER DE SECURITE. Se faire ouvrir, prendre les munitions puis retourner dans le couloir.



03-03 Zone dangereuse

Entrer dans le bureau inondé par la fenêtre, éliminer le crabe de tête et entrer dans le conduit en cassant la grille. Eliminer 3 autres crabes de tête et s'agenouiller avant le coude pour éviter les pales du ventilateur. A la sortie, le sol s'effondre. Se laisser tomber dans le couloir. Tourner le dos aux doubles portes et se rapprocher des 2 blocs (Le plafond s'effondre). Eliminer les 2 crabes de tête et placer les 2 blocs pour atteindre l'échelle en hauteur. En haut, prendre à gauche, passer par la grille de plancher et éliminer le crabe de tête. Casser l'autre grille et s'approcher du rebord (Une tourelle élimine le scientifique et le crabe de tête qui le poursuit). Traverser rapidement la pièce vers le passage opposé, attirer tous les crabes de tête dans le champ de la tourelle et se réfugier dans la pièce en face en attendant la fin de la rafale. Retourner alors dans le passage et monter l'escalier.



03-04 Bureaux du 1^{er} étage

Monter l'escalier (L'OFFICIER DE SECURITE élimine 3 crabes de tête). Avancer jusqu'au coin et éliminer le zombie. Avancer jusqu'à la porte, tuer le crabe de tête et avancer dans le couloir. Explorer la zone en éliminant 5 vortigaunts et 2 crabes de tête. Atteindre la sortie près des 2 distributeurs et éliminer les 3 vortigaunts. Rejoindre le scientifique au pied de l'escalier.

SCIENTIFIQUE

Je viens d'intercepter une transmission. Des soldats viennent d'arriver. Ils vont nous porter secours. Reste à savoir si nous vivrons assez longtemps pour les accueillir.

Monter l'escalier en évitant les tirs de la tourelle et éliminer les 3 crabes de tête à l'étage. Suivre le couloir, éliminer le zombie et les 2 vortigaunts.



03-05 Salle de danse

Suivre le couloir, pousser la porte et rejoindre l'OFFICIER DE SECURITE.

OFFICIER DE SECURITE

Hé, mais qu'est-ce que vous fichez là ? Remontez ! Il paraît que les soldats vont arriver pour nous porter secours.

Descendre dans la grande salle, éliminer le zombie et les 4 crabes de tête. Briser les planches condamnant le passage et suivre le couloir.



03-06 Chambre froide

Au bout du couloir, éliminez les 2 zombies. Déverrouiller la porte de la chambre froide et entrer. Explorer la zone et éliminer les 2 bullsquids et les 4 crabes de tête. Basculer la manette près du voyant rouge (un pont roulant se met en route). Revenir à l'entrée de la chambre froide et grimper à l'échelle. Passer par les conduits et les passerelles pour rejoindre le pont roulant après avoir éliminé un crabe de tête. Utiliser le pont pour atteindre le conduit opposé. Eliminer le crabe de tête et suivre le conduit jusqu'à une salle. Escalader les conduits pour se glisser dans l'ouverture située sous la lampe, puis suivre le conduit.



03-07 Vers l'ascenseur

Suivre le conduit jusqu'au bout, casser la grille et éliminer le zombie en contrebas. Rejoindre l'OFFICIER DE SECURITE au pied de l'escalier.

OFFICIER DE SECURITE

Ne comptez pas sur la cavalerie pour nous sortir de là ! Remontez à la surface ! Les ascenseurs sont toujours en panne mais on peut toujours grimper.

Monter l'escalier et éliminer le crabe de tête à l'étage. Avancer dans le couloir éclairé, éliminer les 2 zombies et sauter avec élan dans la cage d'ascenseur en se rattrapant à l'échelle opposée. Utiliser les autres échelles pour grimper sur la cabine et casser la grille de plafond. Se laisser tomber dans la cabine et en ouvrir les portes.



Chapitre 04 NOUS SOMMES MENACES

04-01 Entrée du silo

SCIENTIFIQUE

(Frappant à la vitre du poste de commande) Pour l'amour de Dieu, ouvrez la porte du silo ! Ils sont juste derrière nous ! Je vous en prie, ouvrez ! (Le scientifique, pris de panique, s'enfuit et saute sur une mine).

OFFICIER DE SECURITE

(Attaqué à son poste par un zombie) Mon Dieu, nous sommes perdus ! (L'officier est emporté et dévoré par le zombie).

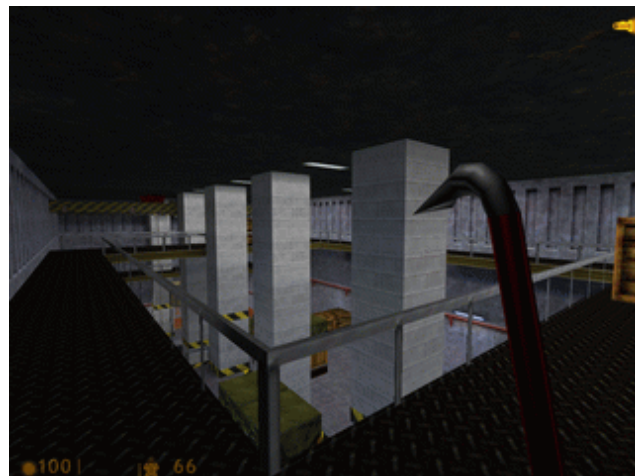
Avancer dans le couloir, éliminer la tourelle sur trépied et les 2 crabes de tête. Traverser la pièce et éliminer 3 autres crabes de tête. Suivre le couloir et éliminer 3 vortigaunts tout au fond. Avancer dans le couloir en pente et éliminer 2 tourelles sur trépied dans la pièce. Avancer et tuer 2 vortigaunts arrivant par derrière. Éliminer les 2 tourelles sur trépied derrière l'empilement de caisses. Descendre et éliminer les crabes de tête qui apparaissent. Escalader le 2^{ème} empilement de caisses.



04-02 Entrepôt

S'avancer sans tomber dans la cage d'ascenseur (sol glissant) et éliminer les 2 tourelles sur trépied placées après le coin. Suivre le couloir jusqu'à une salle, briser les caisses du fond et se réapprovisionner en munitions. Monter les 2 échelles pour rejoindre la passerelle, la suivre et éliminer le soldat en

contrebas dans l'autre salle. Descendre les escaliers pour rejoindre le monte-charge.



04-03 Zone surveillée

SCIENTIFIQUE

(Perdu au milieu des tirs) Ne tirez pas ! Je fais partie d'une équipe scientifique !

Briser la caisse masquant un passage étroit à gauche et le prendre. Éliminer 3 soldats à distance, monter l'escalier pour rejoindre la passerelle et traverser le pont en évitant les barnacles. Au croisement en T, prendre à droite vers une autre salle, remonter le tapis roulant et se recharger en énergie et en bouclier. Revenir au croisement, éliminer les 3 tourelles sur trépieds alignées et suivre le couloir jusqu'à une nouvelle salle.

SCIENTIFIQUE

(Perdu au milieu des tirs) Ne tirez pas ! Je fais partie d'une équipe scientifique !

Éliminer 2 soldats et monter les 3 escaliers pour rejoindre la passerelle. En haut, éliminer le soldat et rejoindre le couloir. Traverser le pont en évitant les barnacles. Une fois sur une nouvelle passerelle, éliminer les 3 soldats en contrebas et rejoindre le monte-charge repéré SURFACE ACCESS.



04-04 En surface

Éliminer à distance les 4 soldats en face de la sortie du hangar. Rejoindre rapidement le bâtiment central avec la porte ouverte et descendre l'échelle.



04-05 Retour au sous-sol

Aller vers la porte repérée VENT ACCESS, qui s'ouvre. En évitant les tirs des soldats largués par l'hélicoptère, franchir le passage et descendre dans le trou par étapes jusqu'à une passerelle donnant sur un conduit d'aération ouvert. Se glisser dans la canalisation.



04-06 Vers le silo

Avancer jusqu'à l'hélice. Descendre sur le rebord du dessous en se tenant le plus près possible du coin gauche. Se glisser dans le nouveau conduit et avancer. Au croisement, éliminer le crabe de tête et continuer tout droit. Au 2^{ème} croisement, prendre à gauche et descendre se réapprovisionner en munitions dans la salle. Retourner jusqu'à l'hélice, descendre sur le rebord du dessous par le coin droit opposé. Se laisser tomber tout au fond du puits et prendre un autre conduit. Une fois dans la pièce, monter à l'échelle et s'arrêter à la première passerelle. Prendre le nouveau conduit qui débouche au poste de commande.

SCIENTIFIQUE

Bravo ! Quel gouvernement ! Pour lui, contenir la menace consiste à éliminer tous ceux qui ont eu connaissance du projet. A voir votre combinaison, j'imagine que vous êtes partiellement responsable de ce qui s'est produit. Bon. Les seuls qui soient capables de mettre un terme à toute cette histoire, ce sont les scientifiques du complexe lambda, de l'autre côté du Centre. Comme les rames sont HS, je ne sais pas comment vous pourrez vous y rendre. Je crois qu'il y a un système ferroviaire

désaffecté derrière le silo. Si vous parvenez à traverser le laboratoire des fusées, vous n'aurez plus qu'à vous frayer un chemin dans les anciens tunnels. Essayez de retrouver les scientifiques survivants. Ce sont des personnes de confiance comme nous tous. Vous portez tous nos espoirs, Gordon.

Ouvrir le silo (bouton sur pupitre) et y entrer.

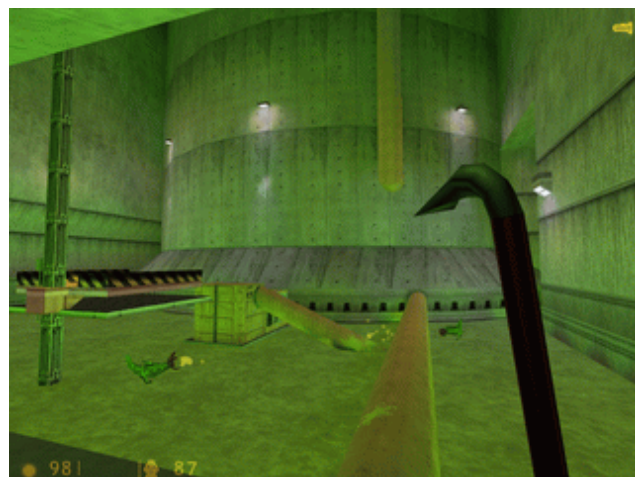


Chapitre 05

CHAMBRE DE COMBUSTION

05-01 Rame souterraine

Dégager le passage au pied de biche et éliminer 2 crabes de tête. Se réfugier à droite vers le pupitre de commande. Éliminer le zombie et le bullsquid tout au fond. Pousser la manette du pupitre. Le puits s'ouvre et un monte-charge apparaît. Le prendre pour descendre. En bas, rester en hauteur sans descendre sur la voie et éliminer les houndeyes et les crabes de tête en longeant le mur de droite. Serrer le mur et aller tout au fond vers la salle des tuyaux jusqu'au coin. Descendre sur la plateforme et éliminer le bullsquid. Prendre l'échelle pour monter sur le tuyau et plonger dans une ouverture sur la droite. Avancer dans le conduit.



05-02 Zone radioactive

Se hisser sur la droite de l'ouverture. Se retourner et éliminer le bullsquid en contrebas. Monter sur le tuyau et s'approcher du mur opposé à l'échelle. Sauter sur le plus haut des 2 autres



tuyaux et éliminer le bullsquid au fond du bain radioactif. Longeur le tuyau et sauter vers la plateforme de droite. Avancer jusqu'à l'ouverture et attirer le bullsquid de gauche jusqu'à ce qu'il voit l'autre bullsquid et l'attaque. Éliminer le bullsquid survivant et rejoindre le monte-charge en passant sur les colonnes effondrées. Appuyer sur le bouton pour monter.



05-03 Autour du silo

Avancer dans le couloir et éliminer le bullsquid derrière le coin droit. Approcher du gouffre et éliminer 4 houndeyes. Faire sauter les bidons à distance sur les 2 autres passerelles (un houndeye et un zombie). Longeur la passerelle et sauter vers celle du centre vers le silo. Avancer jusqu'au bout et éliminer à distance le bullsquid en contrebas. Entrer dans le silo et déverrouiller l'accès (manette).



05-04 Silo central

Ouvrir la porte et éliminer le zombie. Suivre le couloir jusqu'à un scientifique agonisant.

SCIENTIFIQUE

Faites démarrer le réacteur du missile ! Détruisez cette « chose » avant qu'elle ne grandisse encore ! Arrêtez... (Il meurt)

Suivre le couloir et déverrouiller la porte. Entrer dans la salle (Un tentacule emporte le scientifique et le dévore).

SCIENTIFIQUE

Enlevez-moi ça ! Enlevez-le !

Aller vers l'autre porte, suivre le couloir et monter à l'échelle (OFFICIER DE SECURITE).

OFFICIER DE SECURITE

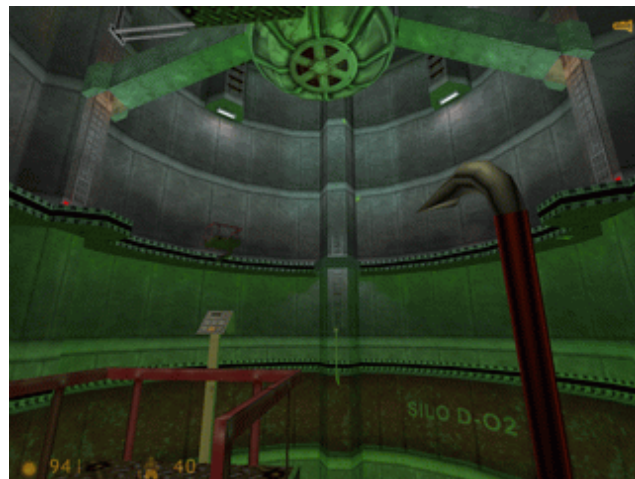
Ne faites pas de bruit ! Cette « chose » pourrait nous entendre !

En restant accroupi pour ne pas être repéré par les tentacules, descendre tout au fond du puits en passant par les échelles. Briser les planches condamnant la porte, suivre le couloir et éliminer le zombie. Déverrouiller la porte et sortir du silo.



05-05 Autour du silo

Avancer sur la passerelle et rejoindre le couloir du fond. Éliminer les 3 houndeyes et avancer vers la flaque.



05-06 Générateur d'énergie

Suivre le couloir et éliminer le bullsquid à distance. Approcher de la cage d'ascenseur et l'appeler. Monter dans la cabine et l'actionner (la cabine démarre puis se bloque et chute). En bas remonter par l'échelle et rejoindre le scientifique vers les cadrans.

SCIENTIFIQUE

J'espère que personne ne s'attend à ce que je redémarre le générateur. Smithers est descendu et il n'est jamais revenu.

Suivre le couloir en évitant les particules radioactives et s'approcher du silo. Éliminer à distance le bullsquid au fond du silo. Monter dans la nacelle et appuyer sur le bouton (La nacelle tourne) Monter à l'échelle et rejoindre l'une des 2 autres échelles en évitant la nacelle mobile. Rejoindre le module central.



SCIENTIFIQUE

Ca, c'est ma cachette, et je vais vous dire une chose : tant que la situation n'aura pas été réglée, je compte bien rester ici. Et maintenant, allez-vous en et ne dites à personne que vous m'avez vu !

Presser les 2 boutons de chaque côté du module (un mécanisme se déclenche et l'énergie revient). Refaire le chemin inverse pour rejoindre le scientifique vers les cadrans.

SCIENTIFIQUE

Excellent ! Quelqu'un a rétabli le courant ! Nous allons pouvoir remettre le moteur en marche !

Retourner à la cage d'ascenseur et prendre les 2 échelles pour remonter. Repérer un rebord étroit sur la droite et sauter dessus pour rejoindre la plateforme. Pousser 3 caisses au dessus de la flaque pour se protéger des décharges électriques puis monter dessus et franchir le passage inondé.



05-07 Autour du silo

Rejoindre le silo, déverrouiller la porte et entrer.



05-08 Silo central

Retourner dans la salle des tentacules, grimper à l'échelle et rejoindre l'autre porte condamnée avec des planches. Dégager le passage, suivre le couloir et éliminer le zombie. Déverrouiller la porte et sortir du silo.



05-09 Autour du silo

Franchir la passerelle et suivre les tuyaux rouge et bleu.



05-10 Vers la soufflerie

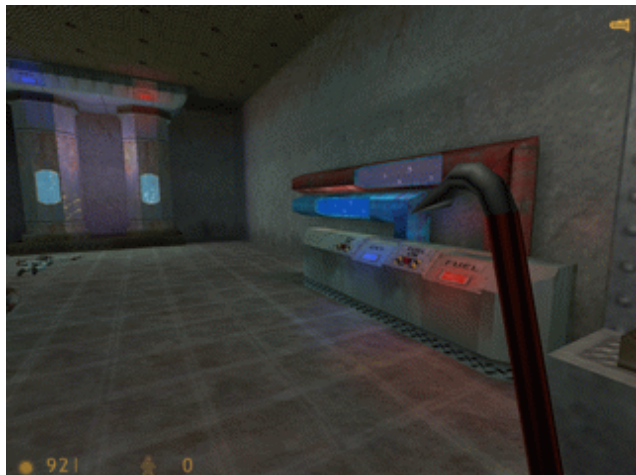
Suivre le couloir. Éliminer les 2 zombies au pied de l'échelle de droite et descendre. Briser la grille au sol et descendre l'échelle. En bas, suivre le tuyau et prendre à gauche au croisement. Remonter par l'échelle, briser la grille et éliminer le zombie. Suivre le couloir.



05-11 Soufflerie



Déverrouiller la porte, éliminer les 2 zombies et descendre dans le puits par les 2 échelles. En bas, rejoindre l'axe du ventilateur et le mettre en route. Remonter rapidement la 1^{ère} échelle en prenant garde aux pales du ventilateur puis sauter vers le centre du puits (le souffle du ventilateur vous entraîne vers le haut). Tout en haut, briser les planches et la grille, éliminer le crabe de tête et prendre le conduit. Avancer dans le conduit en éliminant les crabes de tête et en dégageant le passage au pied de biche.



05-12 Alimentation

Briser la grille de gauche et descendre l'échelle. Éliminer les 2 zombies, entrer dans la pièce et éliminer le zombie et le crabe de tête arrivant par derrière. Rétablir l'arrivée de fuel et d'oxygène (2 boutons) puis monter à l'autre échelle. Ouvrir la porte (clavier) et prendre à droite en suivant les tuyaux.



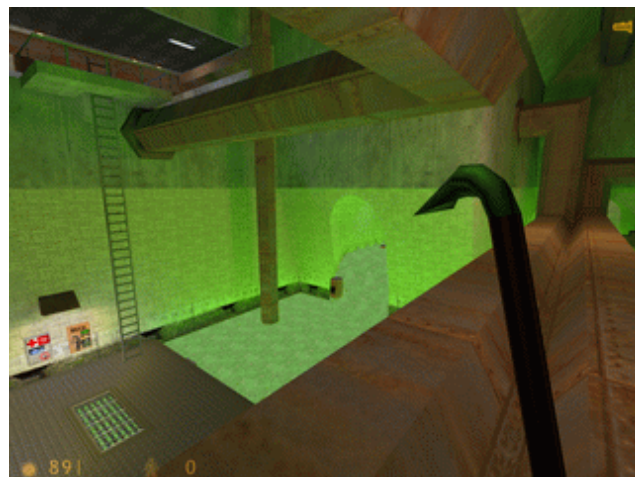
05-13 Autour du silo

Retourner au silo central et déverrouiller la porte.



05-14 Silo central

Retourner dans la salle des tentacules, remonter jusqu'au pupitre de commande et déclencher la mise à feu. S'écarter de la paroi pendant la combustion, puis retourner dans la salle et descendre tout au fond. Prendre l'échelle pour descendre dans le trou des tentacules.



05-15 Antre des tentacules

Suivre le conduit et plonger. Passer par l'un des trous du fond et remonter à la surface du côté éclairé. Descendre l'échelle, se recharger et remonter. Sauter sur le tuyau et suivre les canalisations jusqu'à un conduit plus gros. Monter dessus, tourner la roue (une partie coulisse pour rejoindre l'ouverture d'en face). Se glisser dans le conduit par l'échelle et avancer à l'intérieur.



05-16 Salle des caisses

La canalisation cède et s'incline. Tenter de reculer le long de la pente pour ne pas se recevoir trop brutalement dans la salle. Eliminer le crabe de tête, explorer les caisses et prendre le couloir.



Chapitre 06 ALLUMAGE

06-01 Arène du gargantua

Profiter que le gargantua est occupé par les soldats pour rejoindre l'ouverture d'en face. Prendre à droite au Y et éliminer 2 vortigaunts. Avancer, prendre à gauche au second Y, monter l'escalier et éliminer 2 vortigaunts. La plateforme s'effondre. Tuer les 3 crabes de tête en contrebas et remonter par l'échelle. Dégager le passage au pied de biche et entrer dans la pièce.

OFFICIER DE SECURITE

(Blessé) Monsieur, si vous parvenez à rétablir le courant, cette rame nous conduira droit à la surface. J'essayerais bien moi-même mais la salle du générateur est trop loin et... il y a... ces «choses».

Basculer la manette vers l'ouverture. La plaque tournante extérieure pivote. La placer dans l'axe de la première partie des rails (du côté de la rame arrêtée). Revenir en arrière en suivant les pancartes repérées POWER GENERATOR et éliminer 1 vortigaunt et 3 crabes de tête. Suivre le couloir.



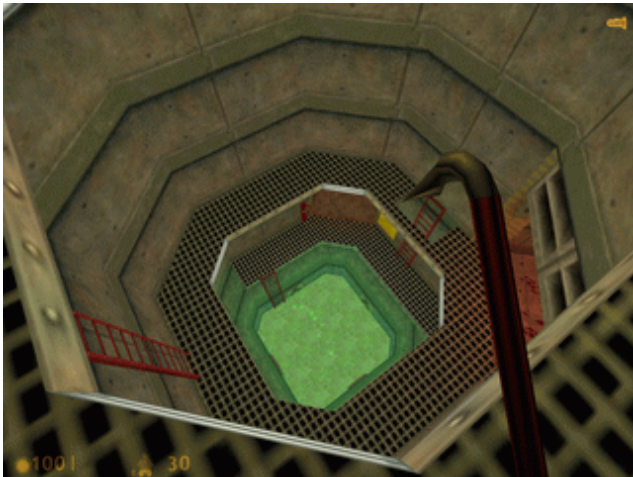
06-02 Puits radioactif

Suivre le couloir jusqu'à une salle. Eliminer les 2 vortigaunts. Ouvrir la porte du fond avec la manivelle. Monter à la 1^{ère} échelle, éliminer le bullsquid de l'autre côté de la fissure du mur, puis escalader la 2^{ème} échelle. En haut, éliminer les 2 soldats à droite et la tourelle sur trépied à gauche. Traverser la pièce vers le couloir, éliminer le soldat et avancer.



06-03 Générateur

A distance, faire sauter les explosifs derrière la barricade (2 soldats périssent). Rejoindre le passage par les rampes inclinées. Explorer la zone en éliminant 5 soldats et plusieurs crabes de tête. A gauche de l'entrée, pousser le bouton repéré POWER GENERATOR et jeter une grenade dans le trou une fois la plateforme en bas (des mines lasers explosent). Descendre par la plateforme du monte-charge. En bas, éliminer 2 houndeyes, suivre le couloir et éliminer 2 autres houndeyes. Arrivé dans une grande salle, prendre à gauche vers un escalier en colimaçon. Tout en bas, éliminer le zombie et avancer vers le fond du passage en évitant les sangsues. Briser les caisses qui bloquent le mécanisme et remonter au 1^{er} étage. Eliminer le crabe de tête et aller vers le pupitre de commande. Presser le bouton gauche (Le courant est rétabli). Refaire le chemin inverse jusqu'au monte-charge. Eliminer les 2 soldats qui en descendent. Remonter, éliminer les 3 soldats qui ont rejoint la zone et retourner au puits radioactif.



06-04 Puits radioactif
Refaire le chemin inverse.



**Chapitre 07
SUR UN RAIL**



06-05 Arène du gargantua
Refaire le chemin inverse jusqu'à la salle de l'officier blessé.
OFFICIER DE SECURITE
(Agonisant) C'est foutu pour moi... Je ne m'en sortirai pas...
Foutez le camp !
Rejoindre l'arène du gargantua et l'entraîner vers le grand couloir maintenant accessible. Tout au fond, monter sur la passerelle et rétablir le courant en pressant le bouton à droite (Le gargantua est frappé par les arcs électriques et explose). Revenir dans l'arène, monter sur la rame et la placer sur la plaque tournante. Remonter dans la salle de l'officier et faire pivoter la plaque. Revenir à la rame et la remettre en marche. Avancer et défoncer la barrière qui barre la voie.

07-01 Entrée du réseau

Amener la rame jusqu'à la barrière.

OFFICIER DE SECURITE

Freeman ! Ca fait un moment que je vous attends ! Un des chercheurs m'a transmis un message pour vous. Il faut que vous empruntiez l'ancien système ferroviaire pour aller jusqu'à une sorte de fusée. Je ne sais pas vraiment de quoi il s'agit et le gars était tellement pressé de partir qu'il ne m'a pas dit grand-chose. Mais d'après ce que j'ai compris, il y a une équipe Lambda quelque part qui pourrait mettre un peu d'ordre dans tout ça à condition que le satellite à l'intérieur de la fusée soit mis en orbite. Les militaires ont annulé le tir. Alors, quand vous trouverez la fusée, vous devrez aller dans la salle de contrôle pour déclencher vous-même la procédure de lancement.

Basculer la manette pour ouvrir la barrière. Amener la rame sur la plateforme qui s'abaisse puis avancer en évitant les arcs électriques.



07-02 Réseau inférieur

Avancer en évitant les arcs électriques et continuer en se baissant au moment de passer sous un câble dénudé. Eliminer 3 houndeyes et un bullsquid sur la gauche à la hauteur de l'aiguillage bloqué par un pont roulant.



poursuivre jusqu'à l'aiguillage suivant après le croisement (tourne à droite) puis éliminer les 3 houndeyes sur le quai de gauche. rebrousser chemin puis retourner le panneau de l'aiguillage en tirant dessus et reprendre tout droit. Plus loin, après le virage à gauche, éliminer un bullsquid sur la droite et des barnacles au-dessus de la voie. Poursuivre jusqu'au croisement puis éliminer le bullsquid plus loin sur le quai de droite. rejoindre le quai (munitions, énergie au mur) puis monter l'escalier. Neutraliser la tourelle derrière les caisses puis actionner le mécanisme : le pont roulant se décale et la pince ne bloque plus la voie. retourner à la rame et repartir (crabe de tête sur la droite) pour rejoindre l'aiguillage du pont roulant. Basculer le panneau de l'aiguillage et tourner à gauche avec la rame.



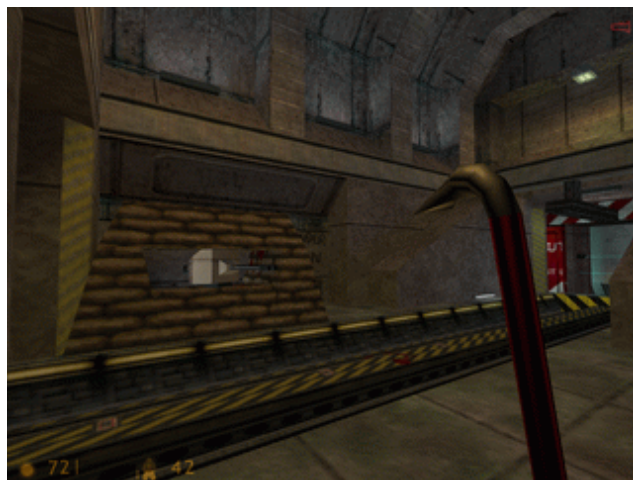
07-03 Réseau supérieur 1

Avancer et arrêter la rame avant d'être en vue des soldats surveillant le puits. En laissant la rame en bas, éliminer le soldat d'en face derrière le grillage et les 2 autres sur la plateforme de droite. Monter l'échelle vers la zone du premier soldat (énergie mur, munitions) puis monter la 2e échelle vers le haut du puits. Éliminer à distance le soldat équipé de roquettes plus loin sur la voie puis retourner chercher la rame en bas et la faire monter sur la plateforme tournante. en haut, avancer la rame (une fusillade a lieu entre des soldats et des vortigaunts, continuer tout droit à l'aiguillage et s'arrêter peu après le virage pour éliminer à distance un soldat sur le quai de droite. éliminer les 3 soldats sur le quai central (utiliser éventuellement le fusil sur pied du quai de droite) puis lever la barrière plus loin sur la voie. Éliminer le vortigaunt près de la barrière levée de l'autre voie. Monter l'escalier sur le quai de la mitrailleuse puis éliminer 3 soldats à l'étage (dont un dans le bureau d'en face) et éventuellement les vortigaunts survivants de la fusillade. Suivre le couloir.



07-04 Réseau supérieur 2

Continuer d'avancer dans l'étage (munitions dans salle à étagères à droite) puis faire sauter les mines laser sur la voie en contrebas. Rejoindre l'escalier suivant et éliminer le soldat en bas puis balayer le quai pour éliminer les soldats et vortigaunts rescapés de la fusillade. Sous l'escalier, détruire la caisse masquant une trappe vers un passage souterrain où se trouve de l'énergie et un crabe de tête tout au fond. Retourner sur le quai, récupérer la rame et longer la voie par la gauche.



07-05 Réseau supérieur 3

Éliminer les 3 soldats à gauche de la voie. Passer en face et attendre la fin de la fusillade. Éliminer le soldat, briser les planches condamnant la porte de gauche et rejoindre l'OFFICIER DE SECURITE. Éliminer le vortigaunt, approcher des distributeurs sur la droite et éliminer les 3 crabes de tête tombant du plafond (un reste dans le faux plafond). Se recharger puis suivre le couloir. Passer en force devant la mitrailleuse puis éliminer le soldat posté derrière à la grenade et aller ouvrir la porte repérée CAUTION BLAST DANGER. Faire sauter les mines et entrer. Éliminer les soldats en contrebas et descendre l'échelle. Ouvrir la porte et aller se ravitailler dans le renforcement droit (énergie), puis derrière (énergie armure). Prendre la rame et avancer. Couper les faisceaux et arrêter la rame en attendant que les 2 tourelles sur trépieds proches aient éliminé les ennemis du secteur. Détruire les 2 tourelles sur trépied puis approcher et détruire la 3ème, située au bout du



quai à gauche, en s'abritant derrière la rame. Éliminer le bullsquid et le crabe de tête dans la pièce accessible par la porte du quai et récupérer les munitions. Reprendre la rame.



07-06 Réseau supérieur 2

Lancer la rame à pleine vitesse en se baissant pour éviter les tirs. Arrêter la rame après avoir dépassé le lance-roquettes sur le quai de gauche. Faire sauter les mines sur la voie et avancer jusqu'à l'ouverture de droite. Éliminer les 3 vortigaunts à droite et rejoindre le passage. Éliminer 2 autres vortigaunts puis faire sauter les mines dans l'escalier de gauche. Monter et éliminer 2 soldats à l'étage. Suivre le couloir et basculer la manette du pupitre (les barrières se lèvent sur la voie). Redescendre et prendre à gauche pour rejoindre l'autre rame. Lancer la rame et s'arrêter à la barrière baissée. À droite, éliminer 4 soldats (dont un manœuvrant une tourelle) et basculer la manette vers la tourelle (la barrière s'ouvre). Retourner à la rame, avancer et s'arrêter avant la plateforme tournante. Prendre l'ascenseur de droite, laisser une charge à l'étage et redescendre avant de faire sauter les explosifs. Remonter à l'étage, aller vers la cage cylindrique et rejoindre la niche du côté opposé. Éliminer le soldat en contrebas. Redescendre par l'ascenseur, amener la rame sur la plaque et monter. Avancer en évitant les arcs électriques, faire sauter les mines et continuer à avancer.



07-07 Cabines

Avancer en évitant les cabines suspendues. Les caisses de droite explosent. Éliminer les 2 soldats et aller basculer la manette (la barrière s'ouvre). Reprendre la rame et avancer. Après le virage, se baisser et prendre de la vitesse pour éviter les tirs du lance-roquette sur le quai de gauche. Avancer en évitant les arcs électriques. Arrivé à l'embranchement avec le panneau, tourner le panneau pour faire continuer la rame tout droit. Au bout de la voie, rejoindre le quai et descendre par l'échelle.



07-08 Entrée de la base

Sauter au sol au pied de l'échelle sans couper le laser. Dans la grande salle, éliminer le soldat et les 4 tourelles sur trépied. Dans la petite pièce, éliminer les 2 zombies. Suivre la voie jusqu'à l'extérieur (2 soldats discutent entre eux)..

SOLDAT1

C'est qui, ce Freeman, au juste ?

SOLDAT2

Il était au niveau 0.

SOLDAT1

Le niveau 0 ? Les chercheurs ? C'est eux qui ont déclenché ce merdier !

SOLDAT2

Ouais, peut-être... Tout ce que je sais, c'est que ce Freeman a buté quelques potes à moi.

SOLDAT1

T'inquiètes ! On lui fera payer tout ça au centuple !

Éliminer les 2 soldats et aller ouvrir la double porte avec le clavier.



07-09 Base de lancement

Avancer et éliminer les 3 soldats sur la droite. Entrer dans la base par la double porte. Dans la pièce des explosifs, se servir des caisses pour atteindre le sommet des escaliers sans couper les lasers. En haut, éliminer les 2 soldats et rejoindre la pièce du fond. Presser le bouton repéré LAUNCH pour procéder au lancement de la fusée. Une fois la fusée partie, revenir à l'entrée de la base et repasser les doubles portes.



Chapitre 08 APPREHENSION

08-01 Voie interrompue

Descendre de la rame pendant qu'elle roule et éliminer les 2 soldats au bout de la voie. Rejoindre la passerelle de droite et plonger du côté de la structure métallique. Sous l'eau, entrer dans le conduit.



07-10 Entrée de la base

Rejoindre le tunnel de gauche et descendre à l'échelle. En bas, monter dans la rame et suivre la voie.



08-02 Ichtyosaure

Suivre le couloir jusqu'à son extrémité qui se termine par une rampe. A la surface, suivre le couloir et faire le tour du bassin de l'ichtyosaure. Monter à l'échelle.

SCIENTIFIQUE

Vous avez vu ça ? Il paraît qu'on l'a trouvé au fond de l'océan. Je vous dire : si cette bestiole sait nager, c'est pas dans des eaux terriennes ! Il y a un pistolet à tranquilisant dans la cage des requins. Mais je ne sais pas si ça fonctionnera sur cette chose. Essayez quand même.

Aller vers la potence de la cage et se laisser tomber dedans. Une fois la cage dans l'eau, éliminer l'ichtyosaure. Sous l'eau, aller vers la grille et l'ouvrir avec la roue. Se glisser dans le passage et monter les escaliers.



08-03 Générateur

Ouvrir la porte, sauter au centre de la pièce et éliminer 2 vortigaunts. Rejoindre le couloir rouge et le suivre vers un 2e bassin. Faire le tour du bassin par les passerelles, éliminer le vortigaunt et sauter vers le bassin repéré GENERATOR ROOM en passant par le trou de la grille. Suivre le conduit sous-marin. Une fois sur la rive, éliminer les 2 bullsquids et monter à l'échelle de droite. En haut, mettre en route le générateur (bouton vert, les pistons s'animent). Passer par les pistons pour rejoindre la passerelle surélevée de l'autre côté de la salle. Prendre le couloir, éliminer le bullsquid apparaissant par derrière et avancer.



08-04 Zone froide

Suivre le couloir, éliminer 3 vortigaunts et 2 crabes de tête et rejoindre la pièce éclairée dans l'angle de la pièce.

PROFESSEUR

Vous êtes Gordon Freeman, n'est-ce pas ? Grâce aux marqueurs de votre combinaison, nous avons pu suivre votre progression. Les militaires aussi, malheureusement. Le problème, c'est que sans votre combinaison vous seriez probablement déjà mort. Ecoutez, le meilleur moyen d'atteindre le complexe Lambda, c'est de passer par les anciennes zones industrielles, le système de sécurité y est un véritable gruyère. La preuve, j'en viens !

Ouvrir la porte du fond (clavier), s'engager dans le passage et courir entre les colonnes jusqu'à une échelle en évitant les vortigaunts et les crabes de tête.



08-05 Repaire des tueuses

Suivre le couloir, éliminer 4 vortigaunts et rejoindre le monte-charge.

OFFICIER DE SECURITE

(A l'étage) Freeman ? J'ai un message pour vous : attention à ne pas... Ahhh ! (il s'écroule)

Avancer dans la grande salle, éliminer les 3 tueuses et monter sur la plateforme surélevée. Tourner la manette repérée SURFACE ACCESS et rejoindre la porte qui s'est ouverte. La pièce s'assombrit brutalement.

SOLDAT1

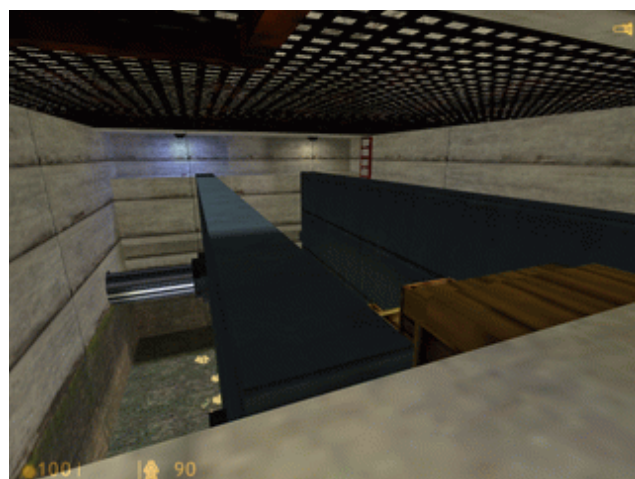
Descends-le !

SOLDAT2

C'est fait !

SOLDAT1

Joli tir ! C'est bon, on l'a eu !



08-06 Concasseur

(Freeman somnole sur une civière et entend des voix).

SOLDAT1

Où on en est de ce Freeman ?

SOLDAT2

En haut pour interrogatoire.



SOLDAT1

Pour quoi faire ? Pourquoi on ne le tue pas tout de suite ?

SOLDAT3

Et si on retrouve le cadavre ?

SOLDAT1

Un cadavre ? Quel cadavre ?

TOUS

Ha ! Ha ! Ha !

(Freeman perd connaissance et se réveille dans un broyeur d'ordures).

Monter sur les piles de caisses jusqu'au sommet de la pièce, attendre que les parois se rapprochent et s'en servir pour rejoindre le rebord opposé. Prendre le pied de biche, redescendre par l'échelle jusqu'à une trappe et la briser avant de se laisser tomber dans le conduit.



Chapitre 09

TRAITEMENT DES DECHETS

09-01 Enceinte extérieure

Suivre le tuyau et rejoindre l'extérieur. Suivre le chemin et éliminer 2 crabes de tête. Tourner la roue à droite de la colonne et monter rapidement au sommet par l'échelle. Se laisser tomber sur la plaque mobile et prendre le couloir une fois en bas.



09-02 Cuves

Suivre le conduit jusqu'à une salle. Monter au sommet de la cuve de droite par l'échelle et passer par les déchets flottants pour rejoindre le conduit d'en face. Au bout, passer en ligne droite par les pistons pour rejoindre le passage d'en face. Rester sur les tuyaux pour rejoindre l'autre ouverture à gauche au fond de la pièce. Passer par les batteurs pour traverser la cuve.



09-03 Bassins

Suivre le couloir. Dans la pièce, briser les caisses et prendre le tapis central. Au bout, se laisser tomber dans le bassin et rejoindre sous l'eau le bassin suivant. Rejoindre la rive pour contourner le mécanisme et replonger de l'autre côté. Passer le siphon et suivre le conduit jusqu'au bout après être passé par-dessous le broyeur. Remonter à la surface devant les 3 tapis roulants. Éliminer le bullsquid dans la pièce de droite et rejoindre la salle de commande des tapis. Éliminer le bullsquid en contrebas dans le bassin de gauche puis basculer la manette centrale (le tapis du milieu change de sens. Retourner dans l'autre pièce et activer l'interrupteur devant la fenêtre (les pistons s'arrêtent un instant). Rejoindre rapidement l'un des 3 tapis, s'accroupir pour passer sous les pistons arrêtés et se laisser entraîner par le tapis.



09-04 Convoyeurs

Se laisser entraîner par le tapis en évitant les pistons horizontaux et verticaux jusqu'à la pancarte repérée **DANGER : INFECTIOUS WASTE**. A partir de là, changer de tapis en se



laissant tomber sur le tapis en contrebas à droite avant chaque cuve. Après la 4^{ème} cuve, rejoindre le tapis le plus lointain des 2 tapis parallèles et en descendre une fois à l'intérieur de la structure. Déposer une charge sur l'autre tapis et la faire sauter lorsqu'elle atteint le coude suivant (2 mines laser sautent). Prendre le tapis, passer le coude et zigzaguer entre les 2 tapis pour éviter les roues. Se laisser entraîner et descendre à droite au bout du tapis. Se laisser tomber entre les dents du broyeur sur un autre tapis. Au bout, s'écarter à droite, rejoindre l'échelle opposée et prendre le couloir.



Chapitre 10 UNE ETHIQUE DOUTEUSE

10-01 Laboratoires 1

Suivre le couloir, monter à l'échelle et briser la grille. Éliminer les 5 houndeyes et placer une charge pour désactiver la grille électrifiée ou la franchir. Prendre le couloir jusqu'à un pupitre près d'un alien grunt enfermé. Briser la cloche protégeant le bouton et fuir par la porte qui vient de s'ouvrir. Entrer dans le laboratoire et rejoindre la pièce dans l'angle. Lorsque l'alien grunt arrive, l'éliminer en déclenchant le mécanisme. Attirer le soldat derrière l'autre porte dans la pièce et l'éliminer de la même façon. Sortir par cette porte pour rencontrer un OFFICIER DE SECURITE.

OFFICIER DE SECURITE

Hé, ça ne sert à rien d'aller par là. Toutes les portes ont été verrouillées. Si on veut sortir, il va falloir passer l'identification rétinienne. Il doit y avoir des chercheurs cachés dans les labos. En s'y mettant tout de suite, on devrait pouvoir en trouver un pour nous accompagner jusqu'à la porte principale.

Suivre le couloir.



10-02 Laboratoires 2

Avancer vers la grande salle et éliminer 3 soldats. Prendre le couloir opposé pour rejoindre le passage dominant la pièce. Éliminer un soldat dans le couloir. Faire attendre l'OFFICIER DE SECURITE et entrer dans le laboratoire. Ouvrir les grilles de gauche et attirer les crabes de tête dans la pièce, puis rejoindre la pièce de l'angle et déclencher le mécanisme pour les éliminer. Retourner chercher l'OFFICIER DE SECURITE et quitter la pièce par l'autre porte. Descendre l'escalier et éliminer les 2 soldats. En bas, prendre à droite jusqu'à une grande salle et prendre l'escalier au fond à gauche de la pièce. Depuis la pièce du haut, faire sauter les mines laser dans l'angle de la salle, attendre la fin de la fusillade et éliminer les survivants. Passer par l'ouverture libérée par l'explosion pour rejoindre un couloir. Éliminer le soldat à gauche après les explosifs et faire le tour de la pièce centrale. Passer rapidement devant les crabes de tête emprisonnés pour rejoindre l'escalier qui monte sur la gauche.



10-03 Complexe du laser

Monter jusqu'en haut de l'escalier et attendre la fin de la fusillade. Avancer dans le couloir et éliminer le bullsquid dans le passage de droite. Entrer dans la pièce et activer le laser depuis le pupitre. Ressortir dans le couloir et prendre à gauche à l'embranchement et rester à l'écart des explosifs quand le dialogue commence.

SOLDAT

C'est quoi, ce truc ? Une arme ?



SCIENTIFIQUE

Reposez ça, c'est un prototype !

SOLDAT

(après un essai) Pourquoi est-ce qu'on en a pas, de ceux-là ?

SCIENTIFIQUE

C'est trop imprévisible. Attention, il est en surcharge !

SOLDAT

Comment ça, en surcharge ?

(Explosion violente) Entrer et activer le laser. Ressortir et éliminer les 3 soldats. Aller dans la pièce au fond à gauche du couloir principal, éliminer les 4 houndeyes et activer le laser. Activer le dernier laser dans la salle des caisses et rejoindre la salle où fusionnent les 4 rayons. Pousser le bloc de gauche sous le panneau repéré DO NOT OBSTRUCT LASER SHIELD et activer le laser principal depuis le pupitre (l'écran se déplie et se replie, puis le mur explose). Passer par l'ouverture et descendre tout en bas.



10-04 Laboratoires 2

Ouvrir la porte au sommet de l'escalier.

SCIENTIFIQUE 1

Un chercheur, dieu soit loué ! Sortez-nous de là avant que les militaires ne nous retrouvent !

SCIENTIFIQUE 2

Nous sommes tous habilités pour l'identification rétinienne. Escortez-nous jusqu'à la sortie et nous pourrons quitter le labo.

SCIENTIFIQUE 3

Vous devrez d'abord désactiver l'unité chirurgicale. Peters l'avait mise en marche mais il n'est jamais revenu.

Aller couper le mécanisme puis revenir chercher l'un des scientifiques. Déverrouiller la porte et prendre à droite. Traverser la pièce pour rejoindre l'autre couloir menant à la grande salle. Se faire ouvrir par le scientifique.

SCIENTIFIQUE

Très bien. Je vais vous laisser sortir. Mais je vous préviens : dehors, vous allez souffrir. Les militaires contrôlent chaque secteur. Ils ne vous laisseront pas une seconde de répit et je doute que vous trouviez du monde pour vous aider. Si vous arrivez vivant jusqu'au complexe Lambda, vous y trouverez le reste de l'équipe scientifique. Personnellement, je ne tiens pas à aller là-bas, mais je peux les prévenir de votre arrivée.

Sortir par la porte-tambour.



10-05 Poste de garde

Éliminer le soldat sur la droite et les 2 tourelles sur trépied sur le toit. Faire sauter les caisses d'explosifs et entrer dans le tunnel.



Chapitre 11 TENSION EN SURFACE

11-01 Barrage

Éliminer 1 soldat de chaque côté du passage. Avancer et éliminer 2 autres soldats. Approcher du barrage en évitant l'hélicoptère, plonger à droite du barrage et grimper au sommet de la tour par l'échelle. Une fois dans la tour, couper les turbines et replonger. Éliminer l'ichtyosaure et actionner la roue au pied du barrage (les grilles s'ouvrent). Passer de l'autre côté du barrage par l'ouverture. Grimper à l'échelle au bout du canal et entrer dans le conduit.



11-02 Autre côté

Au bout du conduit, éliminer les 3 crabes de tête sur la gauche puis revenir et prendre tout droit pour monter à une échelle. Longer la corniche et grimper à une autre échelle. Rejoindre le terrain découvert en évitant l'hélicoptère. Se glisser entre les pierres à gauche de la barrière électrifiée pour accéder à un autre espace découvert. Approcher du bâtiment en contournant le rocher central par la droite, éliminer les 4 soldats puis actionner la roue à l'intérieur du bâtiment. Ressortir puis se glisser entre les pierres dans le passage situé derrière la pancarte.



11-03 Champ de mines

Avancer et éliminer le crabe de tête enterré. Courir et s'abriter de l'hélicoptère. Longer la paroi de droite et s'abriter de nouveau. Faire sauter les mines enterrées à droite en contrebas. En évitant l'hélicoptère, sortir par la droite et rejoindre la bouche en sautant par dessus la barrière. Descendre l'échelle et suivre le conduit.



11-04 Falaise

Entrer dans le 2^{ème} conduit et s'approcher du bout. Éliminer le soldat en contrebas à droite et la tourelle sur trépied sur la corniche. Se laisser tomber sur la plateforme et éliminer le soldat attendant en dessous par la gauche. Rejoindre son cadavre et suivre la corniche. Dépasser la tourelle sur trépied et éliminer le soldat masqué par la paroi à droite. S'approcher du sommet de la colonne inclinée et éliminer le soldat attendant en bas. Glisser le long de la colonne et se recevoir sur la plateforme métallique. Longer la paroi sur la droite et éliminer le soldat dans la grotte. Aller au fond de la caverne pour se recharger puis éliminer au bazooka l'hélicoptère qui patrouille dehors. Prendre la corniche de droite jusqu'à une échelle puis rejoindre une 2^{ème} échelle jusqu'à l'entrée d'un conduit. Éliminer le crabe de tête à l'intérieur et y entrer.



11-05 Camp

Prendre à droite à chaque croisement. Monter à l'échelle et éliminer le soldat. Éliminer tous les autres soldats de l'autre côté du tank. Passer devant le tank pour entraîner son canon sur la droite puis aller ouvrir le passage depuis la guérite et s'y engager avant qu'il ne tire. Approcher de l'automitrailleuse en se cachant derrière les caisses puis passer par le trou dans le mur de droite. Éliminer les 3 soldats dans la tranchée, se recharger puis remonter pour éliminer l'automitrailleuse à coups d'explosifs. Rejoindre le rideau de fer au bout du chemin.



11-06 Autour de l'entrepôt

Serrer le mur de gauche, éliminer le vortigaunt sur la droite et l'alien grunt sur la gauche après leur atterrissage. Suivre le passage miné à droite jusqu'à apercevoir un officier blessé. Se retourner et éliminer à distance le soldat caché à l'étage. Approcher de l'officier.

OFFICIER DE SECURITE BLESSE

A l'aide ! A l'aide ! Aidez moi, je suis blessé. Aidez moi, je vous en prie.

Avancer jusqu'à la pancarte puis faire sauter à distance 3 mines vers le fond du passage. Eliminer le soldat caché à l'étage sur la droite puis sauter par dessus les barbelés pour rejoindre les pylônes. Faire sauter les armoires électriques (plus de courant) et monter sur le toit par le pylône en pente. Sur la terrasse, Se glisser dans le trou d'où s'échappe de la fumée.



11-07 Entrepôt miné

SCIENTIFIQUE

Gordon Freeman ? C'est vous, l'homme qu'ils recherchent ? Vous allez au complexe Lambda, c'est bien ça ? J'essayais de m'y rendre moi-même jusqu'à ce que j'arrive ici... et que mon courage m'abandonne. Regardez derrière cette porte et vous comprendrez pourquoi. Je vais attendre ici. Je vous en prie, Monsieur Freeman, soyez prudent.

Sortir de la pièce et rejoindre le bout du couloir en évitant les mines. Dans la grande salle, éliminer les 2 crabes de tête et rejoindre l'escalier dans le coin opposé. Le gravir en évitant les

mines, éliminer le crabe de tête à l'étage, briser la caisse sur le monte-charge en contrebas et appuyer sur le bouton (la plateforme s'élève). Rejoindre la plateforme et sauter sur le monte-charge au milieu de la salle en évitant les faisceaux des mines. Le déclencher. En bas, retrouver l'OFFICIER DE SECURITE, éliminer les 4 soldats et suivre le couloir.



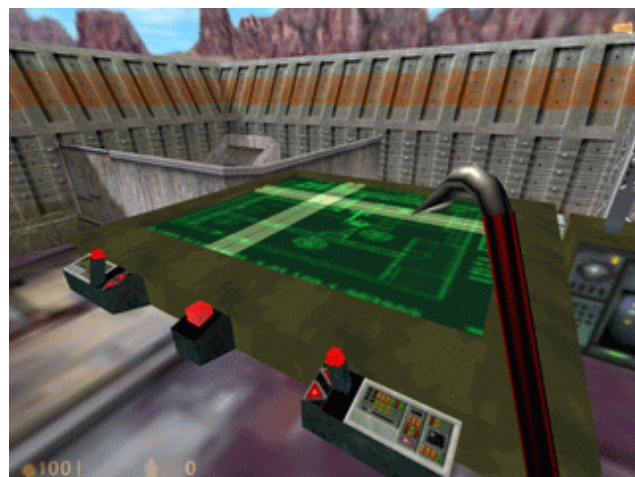
11-08 Hélicoptère

Dépasser le camion et détruire la tourelle sur trépied à l'intérieur. Rejoindre la surface en serrant le mur de droite, attendre l'atterrissage des alien grunts et la fin de la fusillade puis monter le long de la pente de droite se mettre à l'abri des tirs de L'automitrailleuse. Se recharger puis courir en zigzaguant jusqu'au véhicule et se placer derrière suffisamment près pour éviter les tirs. Le faire sauter à l'explosif puis prendre la ruelle sur la gauche. Eliminer le soldat caché à l'étage, entrer par la porte de derrière et éliminer les 2 soldats à l'intérieur. Gravier l'escalier et se faire ouvrir la porte du fond par l'OFFICIER DE SECURITE. Se recharger, rejoindre la fenêtre de l'étage et rejoindre la corniche extérieure. La suivre vers la droite, puis passer par les armoires électriques pour rejoindre l'échelle de l'escalier de service. Monter jusqu'à la terrasse et éliminer le soldat en contrebas. Passer par les restes du toit détruit pour rejoindre la plateforme plus bas sur la droite, puis l'ouverture du côté gauche. Rejoindre la place d'armes, attendre que l'hélicoptère approche puis avancer (la porte du hangar de droite saute et 2 alien grunts apparaissent. Se cacher en attendant la fin de la fusillade et rejoindre le passage libéré pendant que l'hélicoptère fait sa ronde. Prendre le passage de droite et éliminer l'alien grunt qui apparaît. Monter rejoindre le canon en escaladant les caisses et le braquer sur le rideau de fer de la place d'armes pour le faire sauter. Retourner sur la place pendant que l'hélicoptère fait une ronde, éliminer les survivants et prendre le passage libéré.



11-09 Dans la rue

Avancer en serrant le mur de gauche. S'emparer du canon après le coude et s'en servir pour éliminer tous les vortigaunts qui apparaissent. Avancer sur le tremplin organique, s'approcher du bord de la plateforme, attendre la fin de la fusillade et éliminer les survivants. Descendre dans la ruelle par les caisses et prendre le conduit dans l'angle. Éliminer les snarks qui apparaissent et suivre le conduit. Briser la grille puis reculer en attendant que le tube s'effondre. Éliminer 2 soldats en contrebas et sauter dans l'atelier. Ouvrir la porte du fond puis reculer en attendant l'explosion. Descendre le pont vide avec le bouton. Rappuyer sur le bouton et monter sur le pont avant qu'il ne remonte. Éliminer les 2 soldats à l'extérieur et passer par l'ouverture pour rejoindre le canon. S'en servir pour faire sauter la porte et éliminer les 4 alien grunts qui en viennent. Suivre le couloir et s'approcher de la grande salle. Attendre la fin de la fusillade et éliminer les survivants. Longer la passerelle et rejoindre l'ouverture d'en face. Suivre le couloir jusqu'à l'explosion du mur. Éliminer l'alien grunt et suivre le passage. S'approcher du bord de la terrasse, attendre la fin de la fusillade et éliminer les survivants. Descendre dans la rue par les caisses et rejoindre la terrasse du bâtiment d'en face grâce au tremplin organique. Éliminer l'alien grunt sur l'autre terrasse à distance. Briser la grille d'angle et plonger. S'engager dans le conduit et retourner sous l'eau dès que le soldat dépose une charge. Après l'explosion, reprendre le conduit et éliminer le soldat. Approcher de la salle, attendre la fin de la fusillade et éliminer les survivants. Longer la passerelle et sauter sur la poutre de droite pour tourner la roue (la sas s'ouvre). Remonter à l'échelle pour rejoindre le sas ouvert puis gravir une 2^{ème} échelle. Au bout du conduit, éliminer le soldat en contrebas sur la droite. Monter les escaliers pour retrouver un OFFICIER DE SECURITE et redescendre tout en bas avec lui. Éliminer le soldat et se faire ouvrir par l'officier. Rejoindre la rue, éliminer les 2 vortigaunts puis prendre à droite et entrer dans la guérite pour se faire ouvrir par l'officier.



11-10 Bombardement commandé

Suivre le couloir jusqu'au parking puis fuir vers la droite jusqu'à rejoindre l'extérieur. En haut, utiliser le tremplin organique pour sauter sur le mur et rejoindre le sommet de la cuve en passant par la tige métallique. En haut, orienter le tir sur le mur d'enceinte de la sortie côté gauche, sur la porte de sortie puis sur la base du pylône (le pylône se couche et crée une passerelle). Redescendre par la rampe, traverser par le pylône et suivre le couloir vers le sous sol. Au bout, prendre l'escalier côté gauche et suivre le passage.



Chapitre 12 OUBLIEZ FREEMAN !

12-01 Souterrain

Passer à droite de la barrière et sauter sur le 1^{er} gravat pour rejoindre l'ouverture de gauche et accéder à une pièce.

MICRO

Oubliez Freeman et arrêtez les frais, à présent ! Tout le monde dégage ! Je répète : tout le monde dégage !

Sortir de la pièce et rejoindre l'OFFICIER DE SECURITE dans la grande salle, puis revenir dans la pièce et déclencher la tourelle par le clavier pour éliminer les ennemis qui apparaissent. Rejoindre la pente descendante, suivre le couloir de droite et éliminer 3 vortigaunts. Rejoindre la plateforme de gauche, détruire le mécanisme et éliminer les snarks libérés. Tourner la roue et descendre par l'échelle.



12-02 Canalisations souterraines

En bas, éliminer 2 crabes de tête et la tourelle sur trépied. Rejoindre l'un des 2 couloirs repérés WEST et passer par dessus la grille (on peut pousser dans l'eau la caisse avec une bâche bleue). Plus loin, rejoindre la rive sur la gauche et éliminer le crabe de tête. Rejoindre la galerie vers la canalisation à gauche. Face à l'engrenage, plonger et passer entre 2 dents. En évitant les sangsues, rejoindre l'autre bout du bassin, passer entre 2 dents de l'autre engrenage et rejoindre la rive gauche. Eliminer la tourelle sur trépied et le soldat puis rejoindre l'échelle et remonter à la surface. Eliminer les 2 soldats et faire sauter le tank aux explosifs. Passer derrière le tank, détruire la tourelle sur trépied sur la gauche et rejoindre l'ascenseur.



12-03 Salle du tank

Sortir et prendre à droite. Eliminer 2 soldats sur la gauche et prendre l'escalier. S'approcher de l'ouverture, attendre la fin de la fusillade, éliminer les survivants. Monter sur le tank et déclencher le tir principal avec le bouton pour faire sauter la porte puis utiliser la mitrailleuse de gauche pour éliminer les ennemis qui débouchent du passage. Rejoindre l'ouverture puis éliminer l'alien grunt et le canon sur la gauche et les 2 alien grunts sur la droite. Suivre le passage du côté gauche, ouvrir la porte et presser le bouton une fois dans le sas.



Chapitre 13 REACTEUR LAMBDA

13-01 Aire de chargement

Aller dans la cabine de droite, déclencher le mécanisme et rejoindre la plateforme du camion. En bas, attendre que le bullsquid élimine les crabes de tête et l'éliminer à son tour. Monter à l'échelle de droite, puis pousser la porte et suivre le passage. Pousser une 2^{ème} porte et éliminer les 4 tueuses dans la grande salle. Briser les caisses dans le passage de droite pour accéder à l'escalier. Rejoindre l'extrémité obscure du tunnel une fois à l'étage. Presser le bouton et attendre l'abaissement de la plateforme, puis avancer.



13-02 Tunnel

Aller vers la double-porte de gauche, qui s'ouvre. Eliminer 5 alien grunts devant et derrière puis rejoindre l'échelle vers la pièce éclairée.

SCIENTIFIQUE

Excusez-moi, M.Freeman, mais je ne pouvais pas ouvrir cette porte avant d'être certain que vous aviez nettoyé la zone. C'est la dernière porte qui permette d'accéder au complexe Lambda. Toutes les autres issues ont été scellées pour contenir l'invasion. Quand nous avons réalisé que vous pourriez arriver jusqu'ici, nous avons tiré à la courte paille pour savoir qui resterait pour vous ouvrir. C'est moi qui ai eu la plus courte. Mes collègues vous attendent à côté du réacteur Lambda. Il a été arrêté et vous



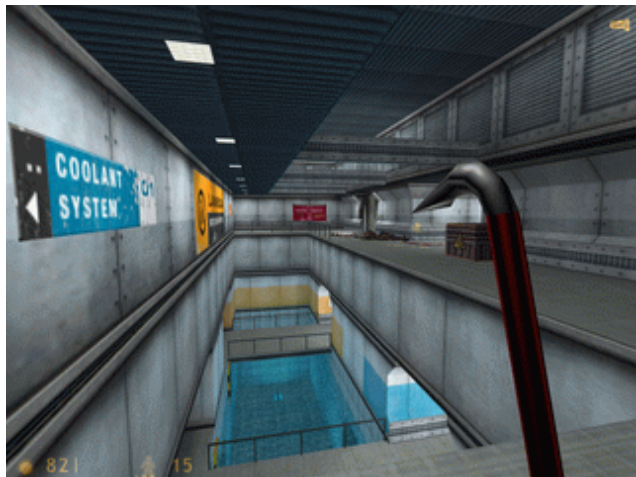
devrez le redémarrer en chemin. Vous devrez remplir le système de refroidissement pour accéder au labo de téléportation. Je ne suis pas supposé vous dire tout cela mais j'imagine que, comme nous, vous en savez déjà beaucoup trop.

Se faire ouvrir et prendre à droite vers une salle.

SCIENTIFIQUE

Vous aussi, vous faisiez des recherches sur l'armement, non ? J'ai mis au point ce fusil à gluons mais c'est plus fort que moi, je n'arrive pas à l'utiliser contre une créature vivante. Prenez-le. Vous ne semblez pas avoir mes états d'âme !

Ressortir et rejoindre l'ascenseur.



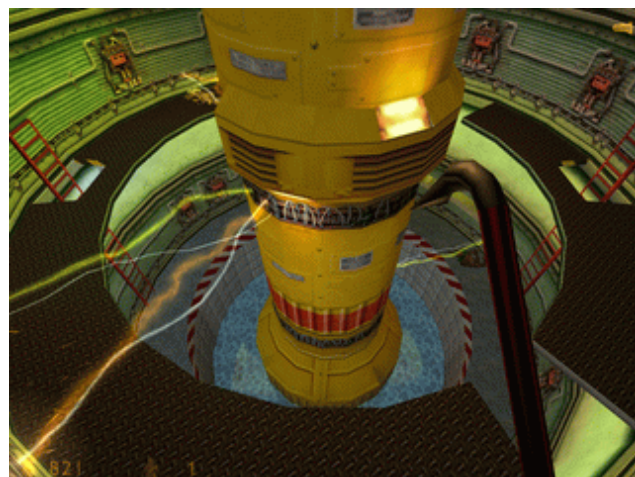
13-03 Zone principale

Prendre à gauche et éliminer 5 vortigaunts et 2 alien grunts. Prendre le couloir et tourner à droite direction MAINTENANCE STATION. Rejoindre l'OFFICIER DE SECURITE et descendre l'escalier jusqu'à une salle.

SCIENTIFIQUE

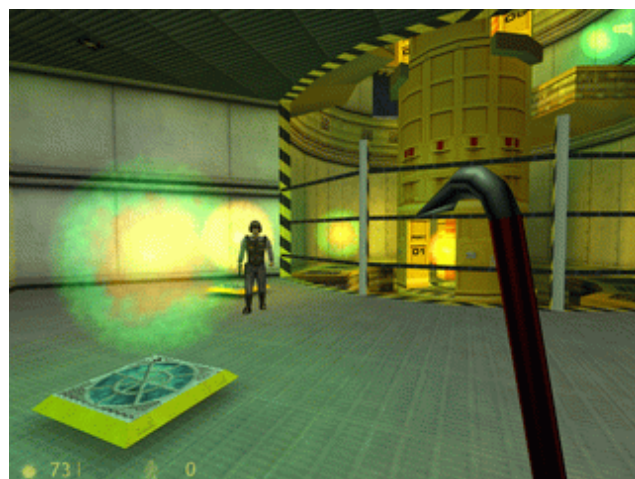
Vous êtes Freeman, n'est-ce pas ? Vous devrez mettre en route les 2 pompes pour inonder le réacteur. Prenez ensuite le tuyau d'accès en bas. Il vous amènera au cœur du réacteur. Mais dépêchez-vous, vous n'avez pas beaucoup de temps.

Se recharger et rejoindre la passerelle vers l'ascenseur. Descendre l'une des rampes et faire le tour vers le passage repéré COOLANT SYSTEM 1. Suivre le couloir jusqu'à une porte et se retourner pour éliminer un vortigaunt. Dans la pièce, éliminer les 3 alien grunts puis monter à l'échelle. Suivre la passerelle puis le couloir et monter l'escalier. En haut, éliminer les 2 crabes de tête entrer dans la salle et éliminer les 2 vortigaunts. Approcher de la pompe et éliminer 2 autres vortigaunts. Mettre en marche la pompe et faire le chemin inverse. Prendre alors le couloir repéré COOLANT SYSTEM 2 jusqu'à la porte, éliminer les 2 alien grunts et monter à l'échelle. Avancer sur la passerelle, éliminer l'alien grunt qui apparaît puis suivre la passerelle et le couloir jusqu'à la porte. Fermer la vanne (la vapeur s'arrête) puis monter l'escalier. En haut, éliminer les 2 crabes de tête et mettre en marche la 2^{ème} pompe. Revenir vers l'ascenseur et reprendre le couloir direction AUX. TANK REACTOR ACCESS. Pousser la porte, éliminer les 3 alien grunts et descendre dans l'eau. Plonger sous l'eau et suivre le conduit.



13-04 Réacteur de chauffe

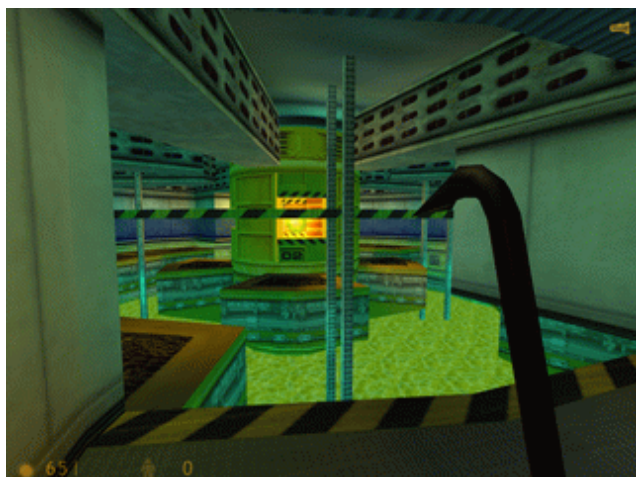
Avancer et reprendre de l'air. Plonger pour tourner les 2 vannes (l'eau monte). Refaire surface et grimper par les échelles en évitant les arcs électriques. En haut, ouvrir la porte et suivre le couloir.



13-05 Base du téléporteur

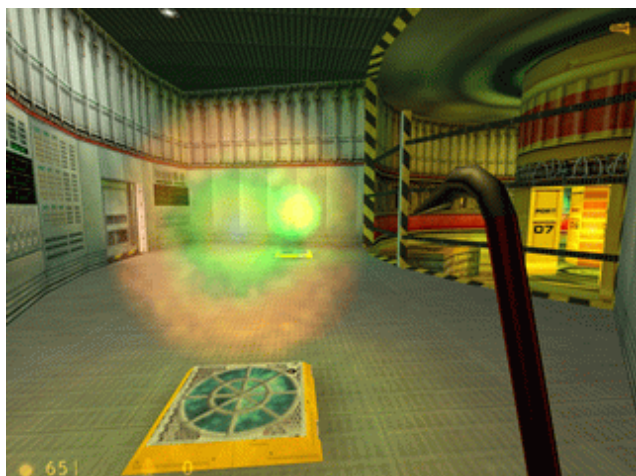
Entrer dans la cabine à droite. Monter tout en haut de l'échelle puis se retourner et sauter sur le panneau brisé à l'étage. Aller à gauche puis à droite, éliminer les 2 alien grunts et le vortigaunt. Avancer jusqu'au bout du couloir, puis revenir en arrière en attirant les alien grunts et tourner la vanne pour déclencher les jets de vapeur (les alien grunts sont asphyxiés). Reprendre le couloir et pousser la dernière porte à droite. Entrer dans le nuage rouge au moment où un bloc passe sous le nuage vert à la base du réacteur. Sauter vers le PORT 2 et entrer dans le nuage central au moment où un bloc passe sous le nuage vert situé un étage plus haut. Sauter vers le PORT 4 et entrer dans le nuage central au moment où un bloc passe sous le nuage vert situé un étage plus haut. Sauter le PORT 7 et entrer dans le nuage central.

(PORTS 3-5-8 pour énergie et retour au pied du réacteur)



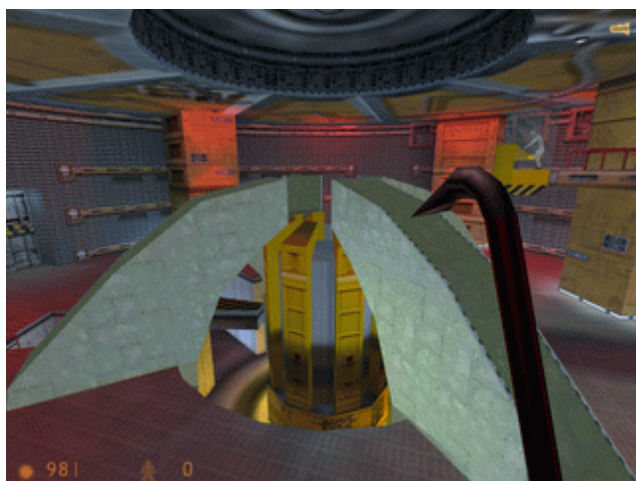
13-06 Téléporteur central

Rejoindre l'anneau mobile, aller activer les 2 boutons repérés 01 et 02 à la périphérie de la salle (les panneaux du module central s'ouvrent) et rejoindre le nuage au centre du module.



13-07 Sommet du téléporteur

Rejoindre la porte et pénétrer dans le sas.



13-08 Porte vers Xen

Rejoindre l'échelle et monter tout en haut. Dans le couloir, éliminer les 3 crabes de tête sur la gauche puis rejoindre la porte vitrée sur la droite et attendre que le scientifique l'ouvre.

SCIENTIFIQUE

Gordon Freeman ! Vous nous avez enfin trouvés !

OFFICIER DE SECURITE

Alors, voilà le bonhomme ? Eh ben ! On n'y croyait plus !

SCIENTIFIQUE

Vous êtes dans un dépôt de ravitaillement. C'est ici qu'on été rassemblés les spécimens capturés dans le monde-frontière... heu... du moins jusqu'à ce que le groupe de reconnaissance se fasse lui-même capturer. Nous pensons qu'il y a là-bas un immense portail transdimensionnel gradé par une entité extrêmement puissante, vous vous en rendrez vite compte. Ca m'ennuie de vous dire ça, Gordon, mais vous devez absolument la tuer, si c'est possible.

OFFICIER DE SECURITE

Ouais, butez-la !

SCIENTIFIQUE

Bien entendu, rien ne vous y oblige, M.Freeman. Mais vous êtes parvenu jusqu'ici, vous en savez plus que n'importe qui sur ces créatures.

OFFICIER DE SECURITE

En tous cas, vous en savez autant que nous. Si vous n'éliminez pas cette menace, vous n'aurez nulle part où aller.

SCIENTIFIQUE

Oui, alors si vous êtes d'accord, mon collègue vous attend au poste de contrôle du portail principal. Il ouvrira le passage pour vous. Faites vite !

OFFICIER DE SECURITE

N'oubliez pas de vous équiper. Je vous couvrirai jusqu'à ce que le passage soit ouvert.

SCIENTIFIQUE

Ceci, M.Freeman, est un module de grand saut. Il a été conçu pour vous permettre de vous déplacer plus facilement dans l'autre dimension. J'espère que vous avez suivi l'entraînement adéquat car, sur Xen, il vous sera indispensable. Je vous conseille de vous entraîner avant de traverser le portail.

Prendre le module, appeler l'OFFICIER DE SECURITE et suivre ensemble la passage jusqu'à la salle du portail principal.

SCIENTIFIQUE

Bonjour, Freeman. Je suis en haut. Entraînez-vous à utiliser le module de grand saut si vous voulez mais dépêchez-vous.

(Plus tard) Très bien. Je peux ouvrir le portail. La procédure est longue et compliquée. Je ne dois pas être interrompu ou je devrai tout recommencer à zéro. Attendez mon signal pour franchir le portail, d'accord ? C'est parti...

(Après apparition de plusieurs monstres) Mon dieu !

(Plus tard) Nous y sommes presque ! Préparez-vous à entrer !

(Plus tard) Ca y est ! Allez-y ! Maintenant !



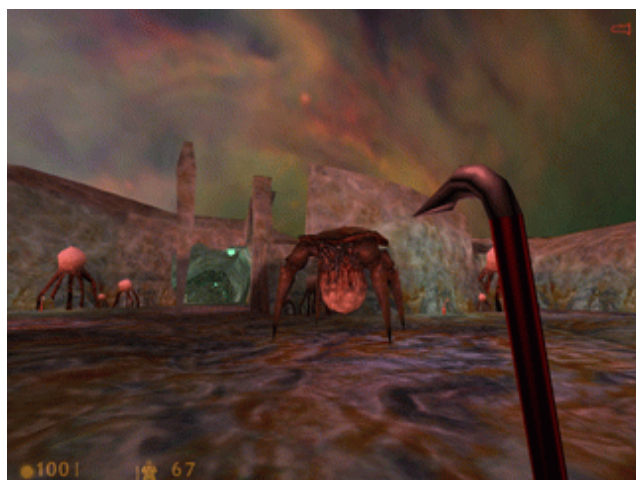
Chapitre 14 XEN

14-01 Première île

VOIX OFF

En voilà un autre !

Utiliser le grand saut en passant par les îles fixes et éliminer les 2 vortigaunts et le houndeye. Passer ensuite par les plateformes mobiles pour atteindre le « toit » du complexe et sauter sur la plateforme qui en fait le tour en contrebas. Éliminer à distance les houndeyes en évitant de trop s'approcher des « lanternes » violettes (éclairs). Rejoindre le bord et se recharger dans le petit bassin d'énergie. De là, rejoindre le centre du complexe en se dégageant un passage au pied de biche dans le passage derrière le bassin. Une fois à l'intérieur, ouvrir les 3 « fleurs » et libérer les « paillettes » de leur prison. Une fois les « paillettes » en place dans les fleurs et le passage ouvert, entrer dans le tourbillon central.



Chapitre 15 L'ANTRE DU GONARCH

15-01 Plaine du Gonarch

Éliminer les 2 crabes de tête et viser le « sac » du Gonarch jusqu'à ce qu'il batte en retraite dans le tunnel. Se recharger en énergie en rejoignant le bassin sur une petite île voisine et s'engager dans le tunnel.



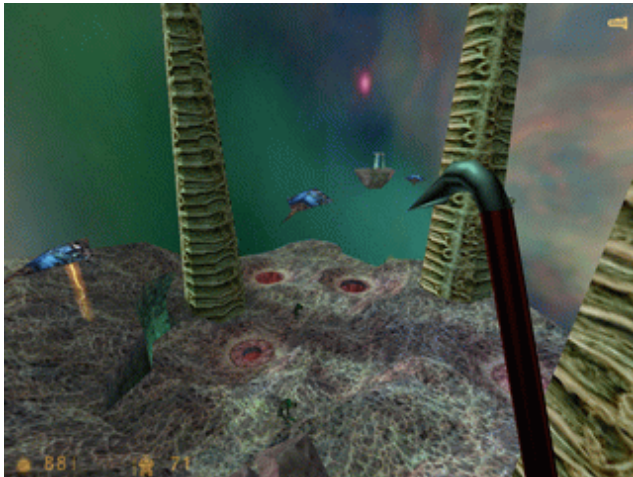
15-02 Arène du Gonarch

Avancer en évitant les éboulements et viser le « sac » du Gonarch jusqu'à ce qu'il batte en retraite dans un 2^{ème} tunnel. Pour ça, descendre dans le trou, éliminer les crabes de tête qui apparaissent et aller se recharger dans le bassin énergétique avant de remonter à la surface par le tremplin organique. Suivre le Gonarch dans le tunnel.



15-03 Trou du Gonarch

Avancer lentement et s'arrêter juste avant le rebord. Frapper le Gonarch depuis le surplomb le plus longtemps possible. Descendre au fond en passant par le rebord d'en face après avoir éliminé tous les crabes de tête et achever le Gonarch. Au bord du trou mis à jour à sa mort, rejoindre le bassin énergétique pour se recharger puis descendre au fond vers le tourbillon.



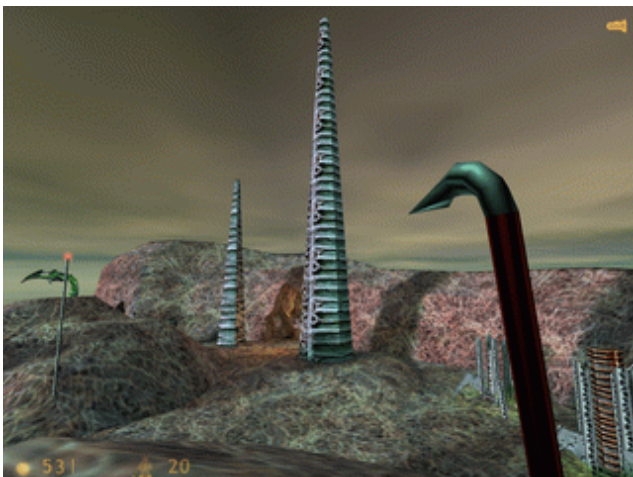
Chapitre 16 L'INTRUS

16-01 Deuxième île

VOIX MYSTERIEUSE

Qu'est-ce que vous avez fait ?

Lorsque le sol s'effondre, rejoindre rapidement l'autre extrémité de l'île pour entrer dans une caverne. Eliminer le vortigaunt sur la droite et reprendre de l'énergie dans le lac énergétique au fond de la caverne. Revenir vers l'emplacement du vortigaunt et plonger dans le trou. Détruire la membrane puis progresser dans la galerie jusqu'à une autre membrane. La détruire puis éliminer 2 crabes de tête de l'autre côté du lac. Rejoindre cette rive et avancer jusqu'à un nouveau lac. En évitant les barnacles, rejoindre la rive d'en face et éliminer le bullsquid derrière le gros pilier. Longer la rive vers la gauche jusqu'à parvenir à une nouvelle membrane. La détruire et avancer dans la petite caverne immergée. Détruire la membrane qui recouvre la colonne verte. Le sol tremble et la colonne se rétracte dans le sol. Monter sur son extrémité et attendre qu'elle remonte au maximum en vous propulsant à l'extérieur. En haut, sauter de plateforme mobile en plateforme mobile en redescendant progressivement vers le sol. Repérer le chemin des raies qui apparaissent régulièrement d'un côté de l'île et se dirigent vers une autre petite île avant de disparaître. Sauter sur le dos de l'une d'elles et se laisser mener vers la petite île. Sauter sur l'île avant que la raie ne disparaisse et plonger dans le tourbillon.



16-02 Cavernes

VOIX MYSTERIEUSE

Mourir ! Vous allez tous mourir !

Sortir du tunnel et prendre à gauche. Eliminer les 2 alien grunts sur les collines voisines et le vortigaunt vers les pompes. Avancer vers les pompes et éliminer les 2 vortigaunts dans la grotte sur la droite. Entrer dans la grotte et en ressortir à l'autre bout. Passer par la pierre tournante pour atteindre le bassin d'énergie. Revenir sur ses pas et rejoindre l'autre grotte près du tentacule en contournant la colline par la droite. Une fois dans la grande pièce, prendre la galerie de droite, escalader les pierres jusqu'à apercevoir le gargantua, le frapper une première fois puis revenir dans la salle et prendre l'ouverture d'en face vers un lac d'énergie. Revenir frapper le gargantua jusqu'à l'éliminer. Emprunter le passage libéré et prendre à droite vers les tentacules. Rester sur la partie haute du passage et rejoindre la corniche surélevée en restant agenouillé pour ne pas attirer l'attention des tentacules. Contourner le monstre en suivant le passage vers la droite. Eliminer les 2 alien grunts après le coin et plonger dans l'éclair.



16-03 Entrée de l'usine

VOIX MYSTERIEUSE

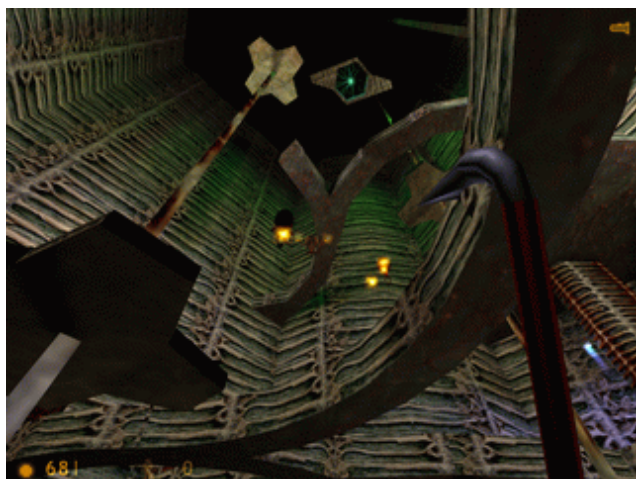
Seul, vous n'êtes pas seul !

Rejoindre la grande salle sans prêter attention aux vortigaunts (inoffensifs car tous occupés). Monter sur la partie basse de la plateforme mobile pour rejoindre l'étage. Lorsqu'elle est redescendue, monter sur sa partie haute et rejoindre les tapis roulants du dessus. Monter sur le plus lointain des 2 et se laisser tomber dans le bassin.



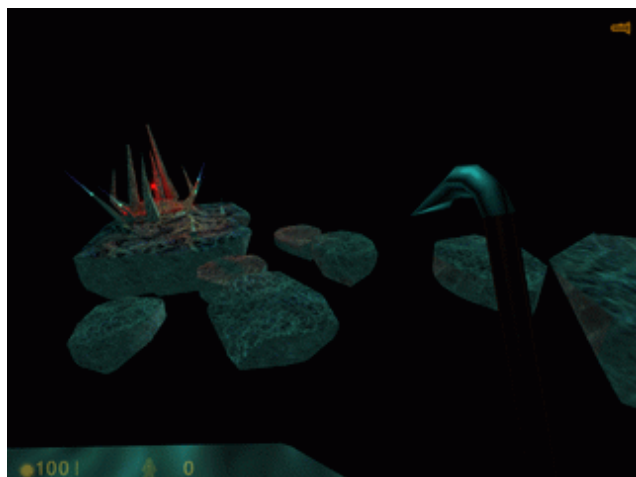
16-04 Couloirs de l'usine

Sortir du bassin et sauter à terre. Eliminer le vortigaunt en bas puis remonter par la plateforme mobile et éliminer 2 autres vortigaunts plus haut. Remonter le tapis roulant, éliminer le vortigaunt sur la droite et le contrôleur. S'approcher de la corniche à gauche. Eliminer les 3 vortigaunts et les 2 contrôleurs. Suivre la corniche vers le couloir. Eliminer les 2 vortigaunts et monter par la colonne mobile d'angle. S'approcher de l'entrée du couloir. A l'intérieur, éliminer au total 2 contrôleurs et 6 vortigaunts. Dans le 2^{ème} couloir, éliminer le contrôleur. Faire sauter le 1^{er} cocon et éliminer l'alien grunt libéré. Dans la salle de droite, éliminer les 2 contrôleurs et les 2 vortigaunts et s'engager dans les conduits rouges au fond.



16-05 Plateformes tournantes

Descendre tout en bas des conduits et rejoindre la corniche. Courir s'abriter à gauche pour éliminer les 3 vortigaunts et les 2 contrôleurs. Monter la pente, éliminer 2 vortigaunts et 2 autres à l'étage supérieur. Rejoindre la première plateforme tournante et éliminer le contrôleur. Rejoindre la 2^{ème} plateforme tournante et éliminer les 3 contrôleurs et le vortigaunt. Rejoindre l'éclair par la 3^{ème} plateforme.



Chapitre 17

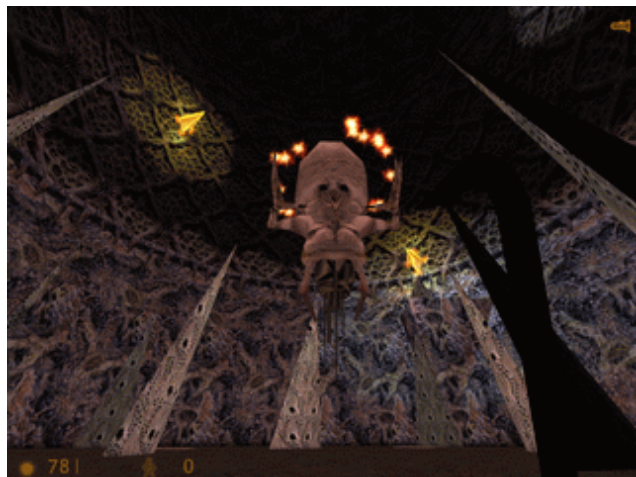
XEN

17-01 Vers Nihilanth

VOIX MYSTERIEUSE

Dernier ! Je suis le dernier !

Sauter de bloc en bloc jusqu'à rejoindre le portail.



Chapitre 18

NIHILANTH

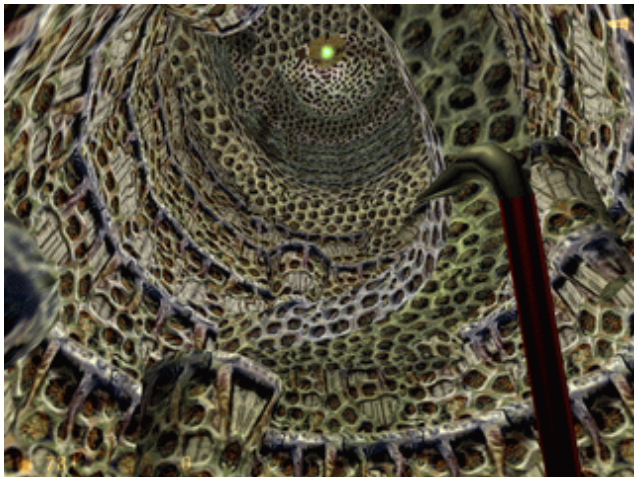
18-01 Caverne de Nihilanth

NIHILANTH

Freeman !

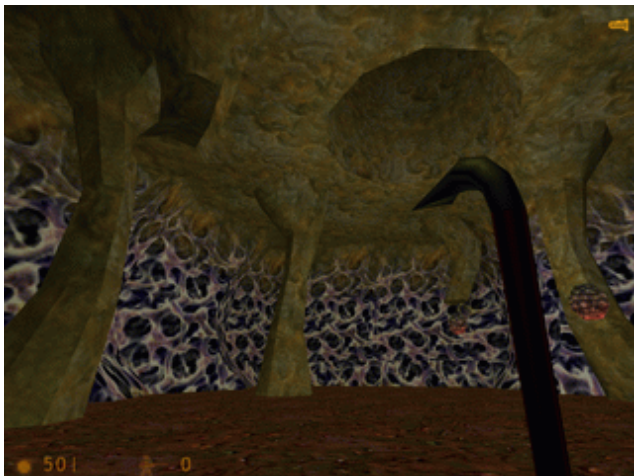
Reculer en restant face à Nihilanth pour se cacher derrière la pointe. Tirer à distance avec l'arbalète sur les 3 pointes orange qui alimentent Nihilanth en énergie. Ensuite, tirer sur Nihilanth en s'abritant jusqu'à ce que les étoiles autour de sa tête aient disparu. Continuer à tirer jusqu'à ce que ses cris changent de ton puis cessent. Atteindre le tremplin organique à droite, s'élever au-dessus de lui et tirer dans son crâne ouvert jusqu'à apparition des premières étincelles.

Nihilanth envoie parfois un nuage d'énergie qui téléporte le joueur dans un autre secteur. Ces autres secteurs sont au nombre de 3 et le joueur y est téléporté chronologiquement dans l'ordre suivant lorsqu'il est touché par une telle attaque.



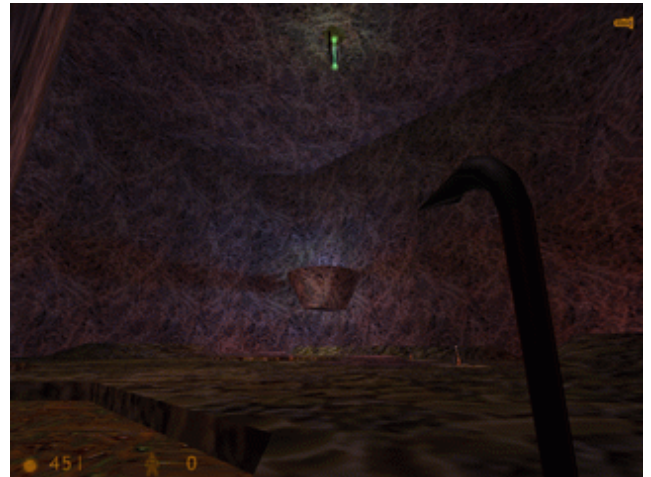
18-02 Tour des contrôleurs

Le téléporteur permettant de retourner face à Nihilanth est tout au sommet d'un secteur vertical comprenant des plateformes permettant de s'élever peu à peu par bonds. Des contrôleurs peuplent le sommet du secteur. Remonter de proche en proche jusqu'au téléporteur.



18-03 Bassin

Le secteur est un lac souterrain où rôdent des contrôleurs. Régulièrement, des sphères mouvantes apparaissent puis s'élèvent par un conduit en direction d'un téléporteur. L'objectif est de sauter sur l'une de ces sphères pour atteindre le téléporteur quand il est suffisamment proche.



18-04 Grande caverne

Dans cette caverne peuplée de vortigaunts, l'objectif est d'utiliser un tremplin organique pour rejoindre un téléporteur situé sur le plafond de la caverne.

Chapitre 19

FIN

19-01 Epilogue

HOMME A LA MALLETTE

Gordon Freeman ! En chair et en os ! J'ai pris la liberté de retirer vos armes. Après tout, la plupart d'entre elles sont propriété du gouvernement. Quant à la combinaison, je pense que vous l'avez méritée.

(plan suivant)

HOMME A LA MALLETTE

Le monde-frontière Xen est pour l'instant sous notre contrôle, grâce à vous. Vous venez d'y accomplir un superbe travail. Je suis réellement impressionné.

(plan suivant)

HOMME A LA MALLETTE

C'est pourquoi je suis ici, Monsieur Freeman. Je vous ai recommandé à mes employeurs et ils m'ont autorisé à vous proposer un travail. Ils pensent, comme moi, que vous n'avez pas encore épuisé votre potentiel.

(plan suivant)

HOMME A LA MALLETTE

Vous êtes un homme intelligent, Monsieur Freeman. Je pense que vous n'aurez pas de mal à vous décider rapidement. Si ma proposition vous intéresse, vous n'avez qu'à franchir de nouveau le portail. Sinon, eh bien je vous offre la possibilité d'une dernière bataille que vous n'avez aucune chance de remporter. Plutôt dommage pour un homme de votre qualité.

La porte s'ouvre.

Il est temps de choisir.

Il est temps de choisir.

SI ACCEPTATION

Franchir la porte.

HOMME EN COSTUME



Vous avez fait le bon choix, Monsieur Freeman. Nous nous reverrons bientôt...

SI REFUS

Attendre. La porte se referme.

HOMME EN COSTUME

Visiblement, nous n'aurons pas l'occasion de travailler ensemble.

(une fois face au commando d'alien grunts)

Allez, sans rancune, Monsieur Freeman...