



HALF-LIFE 2 : EPISODE ONE

(Valve, 2006)

guide par Asthalis



asthalis@free.fr
asthalis.fr

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT	2
En bref	2
Précisions	2
Conditions d'utilisation	2
Historique	2
2. DETAIL DU PARCOURS	3
Introduction	3
Chapitre 1 : Nul besoin de s'alarmer	3
Chapitre 2 : Intervention directe	7
Chapitre 3 : Les bas-fonds	9
Chapitre 4 : Fuite urbaine	10
Chapitre 5 : Sortie 17	15



1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce document s'adresse aux joueurs ayant un peu de pratique sur **Half-Life 2**. 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.

Précisions

Half-Life 2 : Episode One 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 secteur par une vignette issue d'une capture d'écran. Au-dessous figurent dans l'ordre :

- Le numéro de chapitre et du secteur relatif (2-04 : 4^{ème} secteur du 2^{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

30/12/17 **révision 3**

- > nouvelles images de secteurs
- > modifications mineures
- ! corrections mineures
- suppression des codes de secteurs

12/05/13 **révision 2**

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

01/08/12 **révision 1**

- + Signature « œil »

24/02/10 **version initiale**



2. DETAIL DU PARCOURS

Introduction

BREEN (sur l'écran)

Docteur Freeman, répondez si vous le pouvez. Vous avez tant détruit ! Mais, dites-moi, qu'avez-vous créé, exactement ? Pouvez-vous citer une seule chose ? Non, vous ne pouvez pas ! (retour sur explosion de la citadelle)

Alyx est sauvée par les vortigaunts une fraction de seconde avant d'être soufflée par l'explosion. L'homme à la mallette arrive sur les lieux mais est tenu en respect par les vortigaunts.

HOMME A LA MALLETTE (hésitant)

Hum... On verra ça !



Chapitre 01

NUL BESOIN DE S'ALARMER...

01-01 Au pied de la citadelle

De retour au pied de la citadelle, dans les décombres.

ALYX

Il doit être là, tout proche. Je suis sûre que nous sommes tout prêt. Tu as trouvé, Chien ?

Chien vous aperçoit et vous sort des décombres.

ALYX

Je crois que j'ai trouvé un truc... Laisse tomber ça, viens, viens ici... Oh, bon sang ! Gordon ! J'étais si inquiète... Hé, le pistolet ! Donne-le à Gordon.

Prendre le pistolet anti-gravité.

ALYX

Regardez ça, Chien est content de vous voir, ça se voit ! OK, Chien, va installer l'écran pour communiquer avec Papa.

Chien rejoint une corniche un peu plus loin.

ALYX

Il doit être très inquiet. Il pensait que je ne vous trouverais pas ici. La citadelle tombe en ruines. Je ne sais toujours pas comment on s'en est sorti. La dernière chose dont je me souviens, c'est la chute de Breen, une grosse explosion et... les voix des vorts et puis Chien m'a sortie des décombres. Oh, c'est... c'est tellement étrange. On devrait...

ELI VANCE (depuis l'écran)

Alyx ! Entre !

ALYX

C'est mon père ! Ca fait des heures qu'on essaie de le joindre. Quand il saura qu'on vous a trouvé !

Alyx se hisse sur la corniche

ALYX

Allez !

ELI VANCE (depuis l'écran)

Entre, ma chérie !

Retirez ou détruisez les planches qui bloquent la grille proche à la verticale. La grille s'incline et forme une rampe. La prendre pour rejoindre Alyx vers l'écran.

ALYX

Papa ! Papa ! Tu es là ?

ELI VANCE

Alyx ! Alyx ! Entre !

ALYX

Attends, il y a des interférences. Chien, aide-moi un peu avec ça. OK... un peu plus à droite. Ca y est, stop ! C'est bon. Papa !

ELI VANCE

Alyx, où es-tu ? Oh, mon dieu, dis-moi que tu es hors de la ville !

ALYX

Pas tout à fait, Papa.

ELI VANCE

Quoi ?

ALYX

On l'a trouvé, Papa.

ELI VANCE

Tu as trouvé Gordon ? J'y crois pas ! Ecoute, vous devez tous les deux quitter la ville ! La citadelle peut exploser n'importe quand !

KLEINER

Elle va effectivement exploser, j'en ai bien peur. Nos capteurs à distance indiquent que le processus s'accélère vers un feu d'énergie vide.

ELI VANCE

Isy...

KLEINER

Toutes les personnes restées dans les environs subiront des événements énergétiques...

ELI VANCE

Isaac...

KLEINER

...dont les effets sont en dehors de mes pouvoirs de spéculation. Les ravages sur le matériau cellulaire seraient...

ELI VANCE

Kleiner, non !

ALYX

Papa ?

KLEINER

On, mon dieu... je suis désolé, Eli, mais nul besoin de s'alarmer, n'est-ce pas ? Alyx est totalement hors de danger, maintenant.

ALYX

On n'est pas encore sorti de la citadelle.

KLEINER

Comment ? Mon dieu ! Nous n'avons plus le temps ! Le noyau va bientôt fondre ! Impossible de s'éloigner suffisamment sans d'abord... eh bien... seule une intervention directe dans le noyau pourrait...

ELI VANCE

Isy...

KLEINER



...peut-être retarder la réaction.

ALYX

C'est-à-dire... entrer ?

KLEINER

Dans le noyau, oui. Mais c'est bien trop dangereux. La chambre va être inondée de radiations.

ALYX

Ben... vous avez la combi CEH. Si on arrivait à rentrer dans la citadelle, on pourrait...

ELI VANCE

Alyx, non !

ALYX

Mais, papa...

VANCE

Isy, essaie de la raisonner !

KLEINER

Désolé, Eli, mais je ne vois pas d'autre moyen. On pourrait évacuer plus de citoyens.

ALYX

Papa, on peut le faire.

VANCE

OK, Alyx. OK... OK. Promets-moi juste, promets-moi seulement que tu ne prendras pas de risque inutile.

ALYX

Je te le promets. Je t'aime.

VANCE

Je t'aime aussi, ma chérie. Je prierai pour toi.

ALYX

T'en fais pas. On se revoit bientôt.

l'écran s'éteint

ALYX

Ouais... t'en fais pas... Hum, essayons de trouver un accès à la citadelle en suivant l'enceinte. Hum, Chien, tu peux m'aider ?

Chien soulève un débris.

ALYX

Merci.

Alyx franchit l'obstacle et s'approche du gouffre.

ALYX

Remballe ça et rejoins-nous sur la partie la plus éloignée. Wow, quel gouffre ! Après vous, Gordon... Attention !

Prendre l'énergie à gauche de l'écran puis franchir l'obstacle et se laisser tomber sur le rocher en contrebas. Longer la corniche vers la gauche en évacuant les obstacles. Sauter sur la corniche suivante, passer sous les conduits et pousser la voiture dans le trou. Approcher du feu un peu plus loin.

ALYX

Qu'est-ce que Chien fabrique ? Chien ! Chien ! Attention !

Un énorme débris tombe tout près de Chien et l'ensevelit.

ALYX

Bon sang, Chien ! Chien ! Chien, ça va !

Chien ressort indemne des décombres.

ALYX

Dieu merci ! J'ai vraiment eu peur. Tu restes avec nous. Et aide-nous à trouver un chemin. Dire qu'on essaie de retourner dans cet endroit... Ca va pas être facile. Eh bien, Chien, qu'en penses-tu ? T'as une idée ?

Chien lance un rocher vers la citadelle.

ALYX

Chien, ça nous aide pas ! Il doit y avoir un moyen de passer, mais comment ? Mais que... Chien ? Chien, tu vas où ? J'ai dit quelque chose de mal ?

Chien saute dans les décombres plus loin.

ALYX

Chien, qu'est-ce que tu... Chien a besoin qu'on lui resserre des boulons ! Attention !

Une carcasse de voiture lancée par Chien atterrit à proximité.

ALYX

Chien ! C'est vraiment pas passé loin ! Mais qu'est-ce qui te prend ? Tu crois vraiment que ça va nous aider ?

Chien arrache une portière en montrant l'intérieur de la camionnette.

ALYX

Attends... ah non... t'es pas sérieux ? si ? Eh bien, Gordon, si vous n'avez rien d'autre à proposer, c'est un robot, il a compris ! (à Chien) Mouais... je veux que tu sortes d'ici aussi vite que possible. Va chercher Papa. On te retrouvera, t'en fais pas.

Chien l'enlace et la repose au sol.

ALYX

Allez, ça va aller ! Tu vas me manquer. T'en fais pas, on va se revoir bientôt. Montez du côté passager.

Monter dans le camion. Chien soulève la carcasse et s'apprête à la lancer en direction de la citadelle.

ALYX

Hum, préparez-vous, Gordon ! Allez, Chien, on y va, avant que je ne change... Ah... OK Attention, tenez bon !

Chien lance la carcasse qui atterrit à l'intérieur de la citadelle.

ALYX

Ah, bien lancé, Chien ! Allez, mon Chien, vas-y, ça va aller. Il faut... Ah, qu'est-ce qui se passe ?

La plaque sous le camion craque.

ALYX

Oh, une seconde !

La plaque cède et précipite le camion dans une longue chute qui se termine heureusement sans mal.

ALYX

Bon, on descend avant la prochaine dégringolade, hein !

Descendre du camion qui disparaît dans un trou.

ALYX

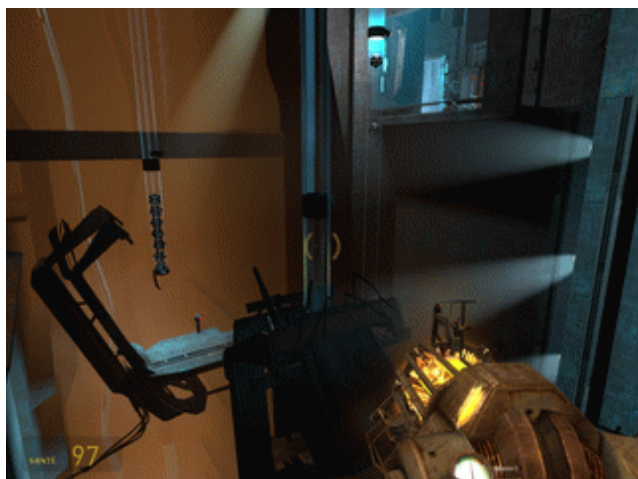
Oh, merde !

Suivre la galerie du côté où se trouve Alyx.

ALYX

Bon sang ! Cet endroit est vraiment en train de s'écrouler !

Suivre la galerie et traverser la passerelle sur la gauche puis suivre le couloir.



01-02 A l'intérieur de la citadelle

ALYX

C'est incroyable ! Je ne savais pas...

Avancer jusqu'à un à-pic.

ALYX

Wow ! Quel gouffre ! Il faut trouver un moyen d'atteindre le noyau. Si on seulement on avait une carte...

Enjamber le parapet sur la gauche vers une plate-forme en contrebas et suivre le couloir jusqu'à une salle vitrée.

ALYX

Des stalkers ! Eh bien, ils ne nous embêteront pas si on les laisse tranquilles. Je vais désactiver ce champ... Mince ! Je ne peux pas le désactiver. Quelque chose... C'est ce stalker, il l'active de l'autre côté. On n'a pas le temps de chercher un autre chemin. Comment allons-nous passer ?

Des lamineurs ! Ca nous aidera à sortir.

Suivre Alyx qui neutralise un autre champ.

ALYX

Vous voyez, au fond, les lamineurs ? Je sais comment en utiliser un ici.

S'engager dans le passage jusqu'au cadavre du stalker puis continuer vers la droite en rejoignant la plate-forme du dessous. Sauter sur la rampe inclinée et la descendre pour rejoindre une corniche en verre. La suivre puis dépasser la plate-forme de l'ascenseur et rejoindre l'interrupteur tout au bout après s'être rechargé sur la borne murale.

Au moment où l'ascenseur commence à redescendre, presser l'interrupteur pour libérer les lamineurs et courir vers l'ascenseur pour remonter. En se retournant, capturer un lamineur avec le pistolet puis rejoindre Alyx une fois en haut.

ALYX

Bravo, vous en avez trouvé un ! Papa m'a appris à réinitialiser le système de ciblage. Un peu de courant, il faut, et il est de notre côté ! Passez-le moi, je vais travailler dessus.

Approcher le lamineur d'Alyx, qui le reprogramme.

ALYX

Voilà ! Il est plus instable mais il aura le temps de détruire les stalkers. Lâchez-le, il fera le reste.

Lâcher le lamineur. Il traverse le champ fermé puis va éliminer les 2 stalkers de l'autre côté.

ALYX

OK, on peut passer maintenant. Allez !

Le lamineur explose. Suivre le passage libéré et traverser la salle vers l'autre sortie. Suivre les passerelles et corniches succes-

sives jusqu'à apercevoir une passerelle par laquelle s'enfuient des soldats.

ALYX

Oh, des soldats ! Ils sont tellement pressés de partir qu'il ne s'occupent pas de nous.

Une explosion tue les soldats. Longer la corniche vers le couloir suivant. Passer sous les obstacles et poursuivre vers la droite. Monter l'escalier, traverser la passerelle puis débayer le couloir suivant.

ALYX

Bien vu !

Poursuivre le long du couloir, où de curieux phénomènes attirent les décombres au plafond.

ALYX

Bizarre... Ca, c'est de l'instabilité ! Je crois qu'on devrait pas rester par ici.

Monter l'escalier suivant jusqu'à un parapet. L'enjamber sur la droite vers une plate-forme en contrebas. Approcher du pont-laser sur la droite. Des soldats arrivent mais sont happés par un mystérieux champ.

ALYX

Oh, merde ! Il faut qu'on traverse ça ? Je vous suis.

Courir pour traverser le pont entre 2 activations du champ. Alyx vous rejoint.

ALYX

On a réussi !

Poursuivre jusqu'à un couloir obstrué et prendre l'ouverture à gauche jusqu'à un parapet donnant sur une salle de contrôle.

ALYX

Qu'est-ce qui s'est passé ici ?

Enjamber le parapet et approcher de la console.

ALYX

(regardant sous le sol en verre) Qu'est-ce que c'est que ces trucs ? Cette console contient peut-être des infos intéressantes. Essayons de trouver un autre chemin vers le noyau.

L'écran s'allume et Breen apparaît.

ALYX

Breen ? Mais comment ?

BREEN (à l'écran)

Je peux encore vous livrer la Terre mais j'ai besoin de votre aide. Cette destination est intenable ! Vous pouvez régler le relais ailleurs. Impossible de survivre dans un tel environnement ! Un corps hôte ? Vous plaisantez, ce n'est pas possible ! Oh, d'accord, bon sang, s'il le faut vraiment... Vite ! Il est derrière moi ! Bon sang...

ALYX

Oh, ce n'est qu'un vieil enregistrement... Je vais essayer de trouver une carte.

Un alien apparaît à l'écran.

ALYX

Qu'est-ce que...

Un mécanisme se déclenche et un mystérieux module rejoint une rampe de lancement en passant sous le sol en verre.

ALYX

Qu'est-ce que c'est que ça ?

Le module bascule à la verticale puis décolle en produisant de mystérieux phénomènes.

ALYX

Oh ! Sortons d'ici !

Suivre Alyx vers une sortie.



ALYX

C'était quoi, ce truc ? Je ne sais pas ce que c'était mais ça a disparu. Partons d'ici.

Alyx désactive un champ de force. La suivre jusqu'à un sas dont les accès se verrouillent par des champs de force.

ALYX

Gordon ! Qu'est-ce qui se passe ici

HAUT-PARLEURS

Champ de confiscation engagé...

Le pistolet anti-gravité est projeté au sol et un champ converge sur lui.

ALYX

Tiens ? Le champ agit sur le pistolet. C'est pareil qu'avec le réacteur du portail de Breen ! Leur système de sécurité fonctionne à l'envers et il sera plus utile s'il reste comme ça !

Avancer en suivant le couloir.



01-03 Ponts-lasers

Avancer jusqu'au bord du gouffre et se recharger sur la borne murale.

ALYX

Il faut traverser ici.

Capter une sphère d'énergie en contrebas et la projeter dans l'un des 2 générateurs lumineux. Recommencer avec le 2e pour activer le pont.

ALYX

Bien vu !

Traverser le pont.

ALYX

Des soldats !

Éliminer le groupe de soldats avec l'aide d'Alyx puis contourner le pilier central.

ALYX

Il y en a d'autres !

Éliminer les derniers soldats puis activer le pont suivant. Le traverser et éliminer un autre groupe de soldats. Actionner un 3e pont (en faisant ricocher la sphère derrière la vitre du générateur de gauche). Traverser et rejoindre un couloir. Passer sous les débris et suivre le mur de gauche. Plus loin, éliminer 3 soldats et rejoindre une corniche extérieure. La longer sur la gauche puis sauter pour atteindre la suivante et traverser le pont en verre. Un soldat tire de loin et un vaisseau passe à proximité.

ALYX

Wow !

Le vaisseau, atteint par une explosion, s'écrase un peu plus loin.

ALYX

Vous avez vu ça ?

Suivre la corniche jusqu'à l'entrée d'une petite salle. Alyx vous rejoint et déverrouille la porte.

ALYX

Ca y est !

Suivre le nouveau couloir.



01-04 Monte-charge

Avancer jusqu'à un monte-charge et se recharger sur la borne murale à gauche.

ALYX

On dirait que ce monte-charge va jusqu'au noyau.

Rejoindre la plate-forme du monte-charge et l'actionner à l'aide d'une sphère énergétique dans le générateur proche. Il commence à descendre.

ALYX

C'est bon ! On doit être sur la bonne piste.

Là-haut, attention !

Attraper le débris chutant sur vous avec le pistolet et le projeter au loin

ALYX

En voilà d'autres !

Recommencer.

ALYX

Attention !

Recommencer. Le monte-charge s'arrête.

ALYX

Qu'est-ce qu'il a, cet ascenseur ? Vous pouvez le faire repartir ?

Arracher à distance la console à droite du générateur puis projeter une sphère énergétique dans l'interstice en visant vers la gauche. Le générateur est activé et le monte-charge se remet à descendre.

ALYX

Super !

Là-haut !

Se débarrasser d'un nouveau débris tombant sur vous. Le monte-charge s'arrête à nouveau à proximité d'un générateur.

ALYX

Faites-le repartir. Faites comme la dernière fois, Gordon !

Actionner le monte-charge à nouveau. Il descend un peu puis remonte.

ALYX



Qu'est-ce qui se passe ?

Un stalker a coupé le mécanisme proche. Viser l'entrée du couloir où il se trouve avec une sphère énergétique pour l'éliminer. Le monte-charge repart.

ALYX

Bien joué ! C'est parti ! Ca y est, c'est parti.

Je vois un arrêt en-dessous. Descendons et voyons ça nous-mêmes.

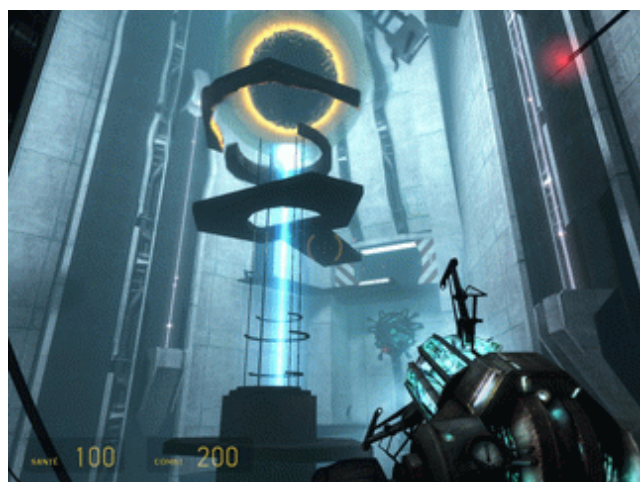
Attention ! Courez !

Courir en suivant Alyx sur le pont. Un décombre détruit le monte-charge derrière vous.

ALYX

Ah, c'est pas passé loin !

Avancer dans le couloir en direction de la grande porte et se recharger sur la borne murale à gauche.



Chapitre 02 INTERVENTION DIRECTE

02-01 Noyau

Avancer vers la grande porte, qui s'ouvre.

ALYX

Je crois que ça y est, Gordon ! Attention...

Franchir la porte et progresser vers la salle de contrôle. Eliminer 5 soldats et avancer.

ALYX

Je ne comprends pas... Pourquoi est-ce qu'ils traînent par ici ? On dirait qu'ils voulaient faire exploser le réacteur à tout prix. Pourquoi ?

Un panneau s'ouvre vers le noyau.

ALYX

Ah, mon dieu ! Ca devient dangereux. J'espère que le docteur Kleiner avait raison. Essayons de passer par la salle de contrôle.

Alyx ouvre une porte. La suivre et se recharger sur la borne murale à gauche.

ALYX

L'ascenseur est à l'entrée du noyau. Voyons si je peux le faire revenir jusqu'ici... Ces mesures sont vraiment très élevées. Pourvu qu'il ne soit pas trop tard pour réactiver le champ d'encerclement. Heureusement que vous savez ce que vous faites !

Alyx s'approche de l'ascenseur qui arrive.

ALYX

Eh bien, voici votre ascenseur. Gordon, c'est... je voudrais pouvoir en faire plus.

Entrer dans la cabine.

ALYX

Dépêchez-vous.

Une fois en bas, éliminer à l'aide de sphères énergétiques les 2 stalkers à votre hauteur (un en face, un vers la gauche). Ensuite, activez les 2 générateurs de chaque côté du pont-laser le plus proche (dont l'un au-dessus de vous) et franchir le pont. Une fois en face, activez le générateur de l'autre côté du 2e pont et le traverser. Rejoindre l'espace vitré et presser l'interrupteur : les ponts se déplacent en direction du noyau.

Reprendre le dernier pont et rejoindre l'échelle qui monte en direction du noyau. A l'étage supérieur, franchir le pont vers la corniche et passer par l'ouverture dont le panneau est au sol. Eliminer le groupe de soldats qui défend la salle de contrôle au bout du couloir et se recharger sur la bonne murale à gauche. retourner vers le noyau pour récolter une sphère énergétique puis revenir dans la salle et activez le générateur. Un mécanisme se déclenche et un rayon frappe le noyau. Une autre porte s'ouvre dans la salle et libère des soldats et des robots-lames. Les éliminer tous puis sortir par cette porte.

Au bout du couloir, faire sauter le panneau donnant accès au couloir des sphères. Entrer accroupi puis serrez à gauche dans le couloir des sphères en "remontant le courant" et en se baissant pour éviter les sphères. Sortir par l'ouverture de gauche et monter la pente. Contourner la vitre au sommet par la droite puis faire sauter un nouveau panneau dans le couloir. Eliminer les soldats de l'autre côté puis entrer. Au fond, récolter une sphère : le champ de force de droite est neutralisé. Prendre ce passage pour rejoindre une corniche à la hauteur du noyau. Approchez du noyau par le pont puis attendre qu'il réduise sa taille pour courir rejoindre le pont sur la gauche. Une fois sur la corniche, éliminer le groupe de soldats qui arrive puis prendre le couloir vers une nouvelle salle de contrôle et éliminer un autre soldat sur place. Capturer une sphère de la colonne d'énergie et activer le générateur. Un 2e mécanisme sort du sort et son rayon frappe le noyau. Sortir par la porte déverrouillée.

Prendre l'élévateur et suivre le couloir. Eliminer le groupe de soldats et éviter l'explosion sur le mur de gauche. Se recharger sur la borne murale un peu plus loin. Avancer puis se retourner pour éliminer d'autres soldats arrivant par derrière. Suivre le passage vers le sommet du noyau. Sauter sur le mécanisme tournant et attendre l'arrivée des robots-lames pour les éliminer. Sauter ensuite sur la plate-forme presque à l'opposé du couloir d'arrivée. Plus loin dans le couloir, éliminer le groupe de soldats puis faire sauter le panneau au fond à droite. Entrer et suivre le nouveau couloir. Au bout, passer par la fenêtre de gauche en évitant le feu puis descendre la pente pour rejoindre un autre couloir de sphères. Remonter vers la gauche en serrant à droite et en sautant par-dessus les sphères. Rejoindre plus loin le renforcement sur la gauche, faire sauter un nouveau panneau, éliminer 2 soldats et entrer.

Depuis l'intérieur de la salle, capturez une sphère du couloir et activez le générateur. Un nouveau mécanisme se déclenche mais le panneau donnant accès au noyau ne s'ouvre pas. Sauter dans la fosse découverte par le mécanisme. Une fois en bas, capturez des sphères depuis le trou du plafond et réalimenter les 2 colonnes d'énergie les plus à droite. Capturer un 3e sphère puis aller se placer dans la fosse et réalimenter à distance la colonne la plus à gauche : le plateau s'élève et vous ramène dans la salle. Capturez une nouvelle sphère et relancer le générateur :



l'accès au noyau s'ouvre, un 3e rayon frappe le noyau et le mécanisme tournant se referme sur lui pour l'isoler. Sortir par la porte déverrouillée puis suivre le mur de gauche pour retrouver Alyx.

ALYX

Gordon ! Ca y est, le système d'encerclement est en place ! Ca va pas durer longtemps mais on va gagner du temps. Pendant que vous étiez partis, j'ai fouillé dans les données. Ils voulaient provoquer une réaction en chaîne. La destruction de la citadelle n'est qu'un effet secondaire. Maintenant qu'on a détruit le réacteur de Breen, c'est notre seul moyen d'enregistrer une transmission.

Ah, je ne sais pas ce que contient la transmission mais c'est si important qu'ils veulent sacrifier la citadelle pour l'envoyer. Il faut tout de suite l'envoyer à mon père et au docteur Kleiner. J'ai téléchargé une copie. Je ne sais pas ce que c'est mais je crains que ce soit de mauvaises nouvelles. Il y a autre chose. C'est Judith. Jetez un oeil...

JUDITH MOSMAN (à l'écran)

Je suis presque sûre d'avoir trouvé l'emplacement du premier projet. C'est difficile d'estimer ce qui a survécu ou s'il y a quelque chose qui pourrait compromettre notre travail, si le cartel le découvrirait. Il faudra regarder ça de plus près, bien sûr. Mais je serai capable de vous en dire plus d'ici quelques heures. Si le site est là où nous pensons, il doit se trouver à peu près... (explosion)... Je vais abrégé ! On nous a peut-être repérés !

L'écran montre une attaque par les soldats et les machines du cartel.

ALYX

Où peut-elle bien être ? Elle a de gros problèmes. Il faudra amener ça et la transmission à Papa. Il saura quoi en faire. J'ai copié la transmission et elle est là. Maintenant, on fiche le camp ! Oh-oh, je crois qu'ils l'ont détecté ! J'ai trouvé un ascenseur. C'est par là. Allez !

Suivre Alyx, qui ouvre une porte.

ALYX

Courez !

Prendre l'ascenseur.

ALYX

Ah, ils veulent vraiment pas qu'on lise leur courrier ! Cet ascenseur va nous mener à un quai. Si on peut prendre un train, on sortira directement de la ville. Hé, le pistolet est redevenu normal ! Dommage, c'était bien pratique tant que ça durait.

En bas, aller vers la grande porte.



02-02 Vers le train

Courir tout au fond du passage. Alyx le condamne derrière vous.

ALYX

Ca devrait les ralentir.

2 lamineurs attaquent.

ALYX

Amenez-le moi, je vais le convertir !

Faites convertir les 2 lamineurs par Alyx. Des gardes arrivent de l'autre côté de la baie vitrée.

ALYX

On a de la visite... et ils ne s'y attendront pas ! Prêt ?

La porte s'ouvre, les 2 lamineurs entrent en action.

ALYX

Regardez-les partir !

Eliminer les soldats rescapés.

ALYX

La voie est libre.

Suivre Alyx.

ALYX

Voilà le train. Montons !

Le train s'ouvre.

ALYX

Allez, on monte !

Se recharger avec la batterie murale et rejoindre Alyx dans le train.

ALYX

Wow ! On a filé en beauté ! Je sais pas ce qu'il y a sur cette copie mais le fait qu'on l'ait leur plaît pas beaucoup. Vous savez, finalement, ce n'est pas si...

Un stalker grogne à proximité.

ALYX

Oh non, c'est rempli de stalkers ! Maudit cartel ! Voilà ce qui arrive si vous résistez... ou si vous êtes au mauvais endroit au mauvais moment.

(au stalker)

J'espère que vous avez oublié qui vous étiez !

OK... Voyons voir où va ce train. Avec de la chance, on aura quitté la ville avant qu'il ne soit trop tard. Dieu merci, nous ne sommes pas à pied ! J'espère que le pire est derrière nous. Vous nous avez encore sauvé la vie.

Le train est secoué de plus en plus violemment.

ALYX

Hé, qu'est-ce que c'est ? Mon dieu ! Accrochez-vous !

Le train est secoué en tous sens et tout bascule dans le noir. Au réveil, de nombreux stalkers hurlent dans le wagon et Alyx est coincée sous l'un d'eux. La rejoindre vite au bout du wagon.

ALYX

Oh, mon dieu ! Gordon, à l'aide, s'il vous plaît, à l'aide ! Enlevez-le ! Enlevez-le ! Vite, Gordon, il m'écrase !

Tirez la capsule du stalker avec le pistolet anti-gravité.

ALYX

Ca a bougé ! C'est ça ! Tirez ! Merci ! Essayez de le déplacer avec le pistolet.

Ouvrir la porte du wagon et sauter à l'extérieur. Passer sous les décombres pour rejoindre le quai.



Chapitre 03 LES BAS-FONDS

03-01 Tunnel

ALYX

Une minute... Je dois... Je dois reprendre mon souffle. OK... Eh bien, ça risque d'être plus dur que ce que je pensais. On est tous dans la même galère, maintenant. Il faut marcher jusqu'à la gare. Allons vers la surface.

Alyx ouvre la porte. Suivre dans le passage.

ALYX

Attention, j'entends les tourelles !

Avancer et utiliser la couverture d'Alyx pour éliminer les zombies et crabes de tête à distance. S'engager dans le tunnel pour éliminer les derniers en prenant garde aux mines. Rejoindre une porte au fond à droite menant à un couloir obscur.

ALYX

Je ne vois rien. Je ne vois rien sans votre lampe torche !

Allumer la lampe et approcher d'une porte bloquée au fond du couloir.

ALYX

Il faut ouvrir cette porte.

Prendre l'énergie pour combinaison à proximité, pousser le baril et arracher la grille au sol sur la droite.

ALYX

Il paraît que vous les aimez bien. Le docteur Kleiner m'a raconté que quand il s'enfermait dehors, vous faisiez la course avec Barney pour ouvrir au plus vite son bureau sans la clé !

S'engager dans le conduit d'aération, tourner à gauche à l'embranchement puis continuer tout droit et grimper à l'échelle. Au fond du conduit, faire sauter la grille et rejoindre le sol d'une pièce obscure.

Au fond de la pièce, attirer au pistolet anti-gravité tous les objets enfermés dans l'enceinte grillagée en les faisant passer par le coin tordu du grillage (PISTOLET, FUSIL, munitions dans caisse, fumigène). Fouiller toute la pièce et les placards (énergie + énergie combinaison + munitions). Faire sauter le cadenas au pistolet pour débloquer la porte grillagée puis ouvrir le boîtier électrique pour ramener la lumière et permettre à Alyx de vous rejoindre par la porte débloquée.

ALYX

Beau boulot ! Vous avez même trouvé un pistolet ?

Dégager la carcasse de voiture derrière la porte proche déverrouillée par le circuit électrique et suivre le passage. Eliminer les

zombies en les éclairant et en laissant faire Alyx (fusil + énergie combinaison près de l'homme mort sur la gauche).

ALYX

Il faut vraiment demander au docteur Kleiner une nouvelle batterie pour la lampe torche.

Contourner la citerne par la gauche un peu plus loin.

ALYX

Des fourmilions ? Le champ de défense du cartel ne doit plus fonctionner ! Normal s'ils tiraient sur le champ de l'énergie de la citadelle.

Des zombies combattent des fourmilions plus loin. Eliminer les survivants. Au fond du tunnel, rejoindre l'ouverture près du cadavre (FUSIL).

ALYX

Un train de transports de troupes !

(s'approchant d'un zombie mort) Qu'est-ce que c'est que ce truc ? Hum, un zombie du cartel. C'est un... un "zontel", non ? Ha ! Ha ! Les "zontels"... vous avez compris ? OK...

Un autre zombie se relève derrière la paroi vitrée proche.

ALYX

Merde ! Faites gaffe, il a une grenade !

Reculer pour éviter l'explosion. Passer par la paroi en verre détruite, récupérer des munitions puis sortir par l'ouverture sur la droite avec la lampe allumée. Eliminer les nombreux zombies et zombies du cartel en prenant garde aux explosifs. Eliminer un grand crabe de tête et un groupe d'anémones au centre du tunnel (munitions près du cadavre sur la gauche). Au fond du tunnel sur la gauche, entrer dans un local et ouvrir le boîtier électrique. Eliminer les zombies en ressortant puis rejoindre la porte déverrouillée à mi-tunnel le long du même mur.

Monter l'escalier (énergie à droite au sommet) et éliminer les grands crabes de tête à l'étage. Fouillez les lieux et les placards proches (énergie pour combinaison + munitions). Passer la grille en direction du parking.

ALYX

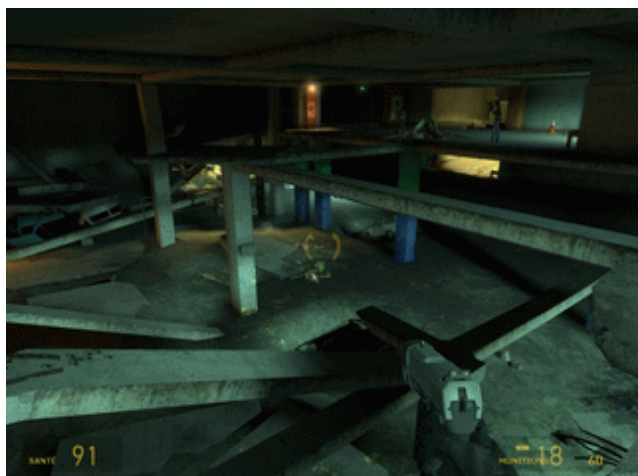
Bon sang, les fourmilions arrivent par ici !

Eliminer les premiers fourmilions puis pousser la carcasse de voiture au-dessus de leur terrier pour éviter leur arrivée massive.

ALYX

Bonne idée, Gordon ! Bravo ! Je n'aurais jamais pensé à bloquer ce terrier comme ça.

Récupérer l'énergie près du volant et le tourner pour soulever le rideau de fer au fond du parking. Eliminer les grands crabes de tête qui arrivent sur les lieux puis passer sous le rideau pour rejoindre un nouveau parking. Avancer et éliminer les 2 crabes de tête qui tombent du plafond. Passer la porte grillagée sur la gauche et utiliser la couverture d'Alyx pour éliminer le groupe d'anémones au plafond et les zombies du cartel à distance. Récupérer des munitions dans le trou du mur au fond puis ouvrir la double porte au bout du parking sur la gauche et monter l'escalier.



03-02 Parking effondré

Avancer le long du couloir grillagé et laisser Alyx éliminer les zombies du cartel et les fourmilions. Lorsque tous les zombies sont morts, rejoindre rapidement le grand parking par l'ouverture au bout du couloir et se préparer à affronter un grand nombre de fourmilions.

Tout en repoussant les fourmilions avec Alyx, pousser la voiture proche au-dessus de l'un des 3 terriers, puis monter à l'étage par la poutre inclinée. Dégager la caisse de munitions à côté de la voiture à l'étage puis passer par l'ouverture pour repousser la voiture tout en bas, au-dessus d'un 2e terrier. Remonter par la poutre puis prendre vers la gauche tout en haut et suivre les flèches le long de la corniche pour rejoindre à nouveau une poutre donnant accès au niveau supérieur. Tout en haut, partir à nouveau vers la gauche et avancer jusqu'à la grille commandée par un volant à sa gauche. Sauter dans l'ouverture sur la droite vers le niveau inférieur puis déverrouiller rapidement la grille de sortie à l'aide du volant pour éviter les attaques du zombie du cartel. Pousser la carcasse de la voiture au-dehors et la placer sur le dernier terrier des fourmilions pour empêcher l'arrivée de tout nouvel assaillant. Si le zombie du cartel est toujours vivant, l'attirer vers les fourmilions restants pour provoquer un duel, puis éliminer les survivants.

Explorer en détail les lieux pour y trouver des trousse de secours, de l'énergie pour la combinaison et des munitions. Remonter enfin au sommet du parking puis ouvrir la grille en manoeuvrant le volant (énergie). Suivre le passage jusqu'à l'escalier et le descendre jusqu'à une ouverture repérée "danger". Descendre un 2e escalier jusqu'à l'eau.

ALYX

Beurk ! Heureusement que vous avez la combinaison, c'est immonde ! Il y a de la place pour 2, là-dedans ?

Franchir le 1er grillage et éliminer le zombie du cartel qui arrive sur la gauche. Suivre le chemin de son arrivée le long des conduits vers la zone éclairée. Éliminer 2 autres zombies du cartel et 2 zombies arrivant par derrière. Tout au fond, monter le petit escalier et ouvrir la porte.

ALYX

J'espère qu'il y a une sortie vers la surface.

Fouiller les lieux sur la droite (munitions) puis repartir vers la gauche vers la cabine d'ascenseur allumée.

ALYX

J'y crois pas, un ascenseur ! Je me serais contentée des escaliers !

Alyx appelle l'ascenseur, mais il se coupe et la lumière s'éteint.

ALYX

J'espère que c'est une blague ! Je m'y connais en électricité. Ce fil, avec une étincelle, doit être connecté à l'alimentation électrique.

Suivre le parcours du câble par les trous du plafond.

ALYX

Voyons où ce câble nous mène...

A la verticale du zombie pendant du plafond, récupérer les objets au pistolet anti-gravité par le coin tordu de l'enceinte grillagée (énergie, fumigènes, munitions). Une double porte proche est bloquée par une planche. Explorer le fond de la zone et éliminer le zombie du cartel (énergie + énergie pour combinaison) puis revenir à la double porte et libérer la planche pour ouvrir. Éliminer les 3 zombies du cartel puis ouvrir le boîtier électrique dans la pièce.

ALYX

J'entends l'ascenseur, il fonctionne à nouveau !

Des cris se font entendre.

ALYX

Hum, quand on parle de problèmes...

Se préparer à retourner à la cabine en affrontant de nombreux zombies, zombies du cartel et morts-vivants.

ALYX

Il ne devrait plus tarder... Il est là, allons-y ! Sortons d'ici !

Courir dans la cabine d'ascenseur, qui démarre et s'élève.

ALYX

Pfiou ! Ca, c'est pas passé loin !



Chapitre 04 FUITE URBAINE

04-01 Retour à la surface

KLEINER (communiqué)

Attention, Lamar, ces lampes sont brûlantes !

Heu... ça... ça marche, là ? Oui... très bien...

Je... je ne suis pas vraiment un grand orateur mais je... je ferai de mon mieux. Hum...

Chers concitoyens, habitants de Cité 17 et des environs ! J'entends par là des habitants sensibles, évidemment, humains et autres, et bien que je pense qu'il est inutile d'expliquer les faits récents survenus avec nos alliés vortigaunts...

Bref, tout d'abord, la situation est urgente ! Si vous êtes toujours dans les limites de Cité 17, nous vous conseillons vivement de quitter la ville immédiatement par le moyen le plus rapide à votre



disposition. Nous avons remis en service la plupart des systèmes de transport par navettes... heu... pour conduire les citoyens hors de la ville le plus rapidement possible. Nous avons également établi des camps et des zones de triage dans les environs.

Je répète : il faut évacuer la ville immédiatement ! Même s'il était certainement nécessaire de détruire le noyau du téléporteur de la citadelle, nous avons détecté un effet secondaire... plutôt fâcheux : il semble malheureusement inévitable que, très bientôt, la citadelle sera consumée par un événement destructeur dont je ne peux estimer actuellement la magnitude avec précision, si ce n'est pour dire qu'il irradiera certainement un périmètre d'un rayon de plusieurs kilomètres. Donc, je le répète, évacuez Cité 17 tout de suite, et si ce n'est plus tôt ! Je ne peux qu'insister sur l'urgence de la situation !

Heureusement, si vous êtes déjà dans une de nos zones de sécurité désignées, je me permets de souligner qu'un des effets bénéfiques de la destruction du réacteur est la disparition totale du champ de suppression reproductif du cartel. Auparavant, la formation de certaines chaînes de protéines nécessaires au développement embryonnaire était sélectivement évitée. Ce n'est plus le cas ! Pour ceux qui sont tentés, c'est un excellent moment pour procréer ! Ce qui veut dire, pour être clair, que vous devriez songer sérieusement à participer au renouvellement de l'espèce. Nous devons tirer parti du temps dont nous disposons car nous ignorons combien de temps encore nous serons en sécurité avant que le cartel n'essaie de nous dominer à nouveau, ce qu'ils vont sûrement essayer de faire.

Puisque c'est la première fois que nous avons l'occasion de parler ouvertement de l'influence maléfique du cartel, il y a beaucoup à dire et, en fait, j'espère instituer une série de bulletins utiles dans les jours qui viennent. Néanmoins, pour l'instant, nous allons malheureusement devoir nous contenter d'exposés relativement maigres.

La déstabilisation du réacteur de Cité 17 a eu des répercussions qui n'étaient pas entièrement inattendues, bien que nous n'ayons pas osé en parler à l'avance. Le souffle destructeur a touché le réseau entier de réacteurs interdépendants de la citadelle. Donc, pour l'instant, je crois que tous les portails du cartel sont complètement en panne, ainsi que les systèmes de communication basés sur cette technologie. Bref, le cartel est complètement isolé ! Les unités du cartel actuellement stationnées sur Terre sont désormais isolées, coincées ! Cependant, cet état de fait n'est probablement que temporaire. Comme nous l'avons déjà expérimenté à nos dépens, même la faille relativement étroite produite à Black Mesa a généré une ouverture pour nos ennemis, qu'ils ont été capables d'agrandir en s'engouffrant dedans en nombre toujours croissant. Outre les espèces complètement xénotériques, il reste sur Terre beaucoup d'alliés post-humains modifiés, qui feront tout leur possible pour rétablir les lignes de communication et d'approvisionnement avec les forces plus importantes.

Quoi qu'il en soit, il y a plus d'espoir maintenant que durant ces 10 dernières années ! Nous avons développé en secret plusieurs avancées technologiques et nous tenterons tout pour les déployer avant le retour du cartel. Nous continuons de rassembler et de former une nouvelle génération de scientifiques et de techniciens car ce que le cartel craint le plus n'est pas une arme matérielle humaine mais notre volonté, notre intelligence, notre capacité à répondre sélectivement et rationnellement à chacune de leurs vagues de terreur. Nous avons le plus grand espoir dans

l'esprit humain, même si nous savons avec quelle facilité il peut être anéanti.

Nous avons vu familles et amis détruits par le cartel. Certains de nos voisins ont accepté d'être cooptés et nettoyés de leur humanité par la machine militaire... et ceux qui ont résisté ont eu un destin plus terrible encore. Pourtant, je ne peux qu'insister sur l'importance de conserver notre humanité. Seul cela nous permettra d'être solidaires, en prévision de leur inévitable retour et de ce qui sera certainement une revanche inimaginable.

Et... heu... ah, oui... si vous avez manqué une partie de ce message, il se répétera automatiquement jusqu'à ce que cela ne soit plus nécessaire. Excusez-moi pour les erreurs ou les omissions involontaires, comme vous vous en doutez, nous avons eu peu de temps pour l'enregistrement et aucun pour les répétitions.

Qu'est-ce qu'il y a, Eli ? Ah... OK... C'était le docteur Isaac Kleiner, autrefois membre de Black Mesa, aujourd'hui humble citoyen de la Terre, comme vous tous. J'ajouterai, pour ceux qui peuvent m'entendre, tandis que nous luttons contre les ténèbres de nos ennemis malfaisants : bienvenue à la lumière !

Ah, mais où ai-je mis cette calculatrice ?

ALYX

Dieu merci, il fait encore jour. Sortons d'ici !

Alyx avance jusqu'à une grille fermée vers la surface.

ALYX

Merde ! Ah non ! non ! C'est fermé ! J'arrive pas à y croire ! Hé ! Là-haut ! Hé ! Quelqu'un peut nous aider à sortir ? Ils doivent pas nous entendre. Vous avez une idée pour ouvrir ça ? Il doit y avoir un moyen d'ouvrir cette porte.

Retourner vers la grille proche de l'ascenseur et l'ouvrir avec le volant. Briser les caisses à l'intérieur (énergie + énergie combinaison) et récupérer un 2e volant par terre. Le ramener vers Alyx.

ALYX

Ca y est ? Voyons si la manivelle fonctionne.

Placer le volant sur son axe à droite de la grille et l'ouvrir.

ALYX

Allez, Gordon, faites tourner ce truc ! Super ! OK, allons vers la gare avant que la citadelle n'explose !

Monter l'escalier vers la surface.

ALYX

Enfin de l'air f... oh, mon dieu ! Les striders ont vraiment tout détruit ici ! Je n'ai jamais été aussi heureuse de voir le docteur Kleiner !

Serrer à gauche et rejoindre une ruelle condamnée par des tôles. retirer les tôles et avancer. Eliminer les 3 robots-sentinelles qui apparaissent (munitions).

ALYX

Ils cherchent quelque chose, certainement nous !

Dégager une autre série de tôles plus loin et avancer dans la ruelle.

ALYX

Ca vient des toits !

Eliminer les soldats qui descendent des toits.

ALYX

J'espérais prendre un peu plus d'avance avant qu'ils ne nous repèrent.

Prendre le FUSIL MITRAILLEUR sur un soldat puis avancer jusqu'à la muraille métallique, qui s'anime. Passer entre la muraille métallique et le bâtiment sur la droite pour rejoindre une résistante armée. La laisser s'occuper des fourmilions avec Alyx et



avancer dans la rue pour boucher les 3 terriers avec les carcasses de voitures et éliminer les soldats descendant des toits un peu plus loin.

ALYX

OK, on a bouché les terriers !

Explorer les lieux (énergie, munitions) puis retirer les planches de la porte au bout de la rue. Ouvrir la porte et éliminer le soldat à l'intérieur. Jeter un objet dans le champ des mines laser (explosion et flammes) puis entrer.

ALYX

Je vous couvre pendant que vous vous occupez de ça.

Contourner les baies vitrées par la gauche vers la 2e partie du rez-de-chaussée. Accumuler le maximum d'objets pour faire contrepoids sur les 3 tuyaux formant une bascule puis monter depuis et sauter au bout pour rejoindre la bombonne de gaz en hauteur. La fermer (le feu s'arrête) puis rejoindre Alyx.

ALYX

Impeccable ! Venez, on monte.

Monter l'escalier libéré par les flammes. En haut, éliminer les zombies avec Alyx et reprogrammer les lamineurs pour avoir du renfort. Neutraliser le champ des mines-laser puis descendre l'escalier du fond en s'abritant des tirs extérieurs.

ALYX

Gordon, arrêtez-vous ! On ne peut pas passer tant que ce sniper couvre la rue.

En s'abritant des tirs et des fourmilions, lancer des lamineurs au pied du bâtiment où est caché le sniper pour éliminer le tireur au niveau du sol puis se faufiler pour aller ramasser sa grenade et s'en servir pour atteindre le sniper par la fenêtre. Un vaisseau largue un 3e lamineur, le faire reprogrammer.

ALYX

Joli lancer, Gordon ! Ce sniper a failli me décapiter ! Je vais grimper et voir un peu ce qui nous attend.

Alyx escalade l'échafaudage jusqu'à une fenêtre sur la gauche.

ALYX

Oh, oh ! La route est fortifiée par là. Vous ouvrez le chemin, OK ? Je vous couvre jusqu'à ce vous arriviez à l'autre bout. Dès que la voie est libre, je vous rattrape. OK, je peux vous descendre cette échelle. Je vais tirer sur le loquet. J'ai peut-être perdu la main avec ce fusil.

Elle tire.

ALYX

Ah, non, finalement, ça va !

Grimper à l'échelle dans l'angle de la rue et rejoindre le sol de l'autre côté de la clôture. Éliminer les zombies avec la couverture d'Alyx et récupérer des munitions au pied du bâtiment en flammes.

Entrer dans le bâtiment sur la droite avant la barricade suivante et éliminer un grand crabe de tête. Monter 2 escaliers en direction de la passerelle au-dessus de la rue barrée. Alyx élimine 2 zombies à l'extrémité à travers les planches. Recommencer pour les autres zombies qui surgissent derrière le coin du couloir.

Traverser la passerelle et descendre l'escalier vers la rue (munitions). Dehors, repousser les fourmilions en comptant sur l'appui d'un tireur ennemi puis retirer les tôles protégeant le tireur (Alyx l'élimine) puis boucher le terrier des fourmilions avec une voiture. Plus loin, la barricade s'ouvre et des soldats en débouchent. Les repousser jusqu'à s'introduire dans l'ouverture. Alyx vous rejoint en repoussant des fourmilions.

ALYX

Ouf ! Enfin fini !

Le sol tremble. Des éclairs sont visibles vers la citadelle.

ALYX

Oh non ! On dirait que la fusion du réacteur reprend ! La transmission commence, finalement. Wow !

J'aimerais trouver un chemin pour contourner ces immeubles mais nous n'avons vraiment pas le temps.

Alyx ouvre le champ de force proche.

ALYX

OK, on entre. Allez !

Fouiller les environs (munitions, énergie pour combinaison) puis franchir le champ coupé.



04-02 Grande place

Suivre le couloir (munitions, énergie). Éliminer les soldats au bout du couloir suivant et rejoindre la salle de contrôle un peu plus loin (FUSIL A IMPULSION).

ALYX

Ouf ! On vient d'enfreindre au moins 50 règles du cartel !

Un bip se déclenche vers une autre porte verrouillée.

ALYX

Qu'est-ce que c'est que ce bip ? Éloignez-vous des portes !

La porte explose et des soldats arrivent. Les éliminer puis fouiller la salle (munitions, énergie, énergie pour combinaison, grenades, borne de rechargement). Sortir par la porte libérée et éliminer le soldat dans le couloir sombre. Éliminer le soldat dans la petite salle suivante. Monter l'escalier (munitions, énergie pour combinaison) puis s'avancer jusqu'à apercevoir la rue en contre-bas.

Sauter dans la rue. Un char se fait détruire par un alien géant qui attaque avec des fourmilions. Utiliser tous les moyens (explosifs, aide d'Alyx) pour l'éliminer puis boucher les terriers des fourmilions avec des carcasses de voitures et éliminer les rescapés. Alyx arrive et s'installe derrière le canon au centre de la place. Éliminer les soldats descendant des toits plus loin puis explorer les lieux une fois que tout est calme (munitions, énergie, énergie pour combinaison, caisse de munitions).

Passer la barricade suivante et éliminer les derniers soldats avec l'aide d'Alyx et d'un allié sur le toit de droite. S'engager dans la tranchée vers la gauche en direction d'un sous-sol. Dégager les explosifs et neutraliser la mine puis rejoindre le fond de la pièce.

ALYX

Ah non ! Un autre verrou électrique !



Arracher la grille de ventilation proche et s'engager dans le conduit.

ALYX

Vous êtes bien sollicité pour ramper dans les conduites, aujourd'hui, Gordon !

Tourner 2 fois à droite, monter à l'échelle puis attirer à distance l'énergie pour combinaison. Avancer et laisser la conduite se briser et vous ramener dans la salle précédente.

ALYX

Tiens ? Déjà là ?

Reprendre le conduit. Tourner à droite puis continuer tout droit. La conduite cède et tombe au fond d'une nouvelle salle remplie de mines laser. Se retourner et sortir avec précautions de l'autre côté de la conduite. Monter sur la conduite puis sauter sur le banc central et enfin un baril proche pour rejoindre la cabine d'ascenseur. La cabine chute ! Sortir rapidement à l'étage du dessous pour éviter la noyade.

Passer sous les mines laser et approcher de la fenêtre de la salle sombre. Eliminer le grand crabe de tête à l'intérieur puis passer par le fenêtre (énergie). Sortir de la pièce par la grille en hauteur en montant sur un baril. Monter l'échelle suivante puis suivre le conduit jusqu'à un puits. Eliminer les anémones en leur faisant attraper un baril explosif et en tirant dessus. Sauter vers la droite du puits puis longer le bord pour rejoindre l'autre échelle. Une fois en haut, repérer une autre grille en contrebas et sauter sur la poutre juste devant pour prendre ce nouveau conduit.

Le suivre jusqu'à une grille au sol. La lâcher sur le faisceau de la mine-laser en-dessous en se reculant pour éviter l'explosion. Descendre dans la salle et neutraliser les mines laser puis ouvrir le boîtier électrique. 2 portes se déverrouillent dont celle qui permet à Alyx de vous rejoindre.

ALYX

Ah, vous voilà ! Je croyais que vous m'aviez oubliée !

Sortir par l'autre porte.



04-03 Rassemblement des forces

Dans la salle suivante, éliminer le zombie et neutraliser la mine (énergie, énergie pour combinaison, munitions). Neutraliser les mines laser avec un explosif. Au fond, un bip se fait entendre vers les portes au sommet de l'escalier, à l'opposé du champ de force.

ALYX

Oh-oh ! Encore ce son !

Les portes sautent et 3 soldats arrivent. Les éliminer puis rejoindre leur salle de contrôle (munitions, ARBALETE, énergie pour combinaison). Débrancher le fil dans l'angle de la pièce pour désactiver le champ au pied des escaliers puis ressortir et prendre ce chemin.

Un escalier mène vers l'extérieur et 2 soldats descendent des toits. Les éliminer puis approcher du sommet de l'escalier pour neutraliser une mine et éliminer un autre soldat plus loin.

ALYX

En voilà d'autres !

Eliminer les autres soldats puis avancer dans la rue en direction du bazooka allié. Une bataille a lieu sur un pont mobile reliant 2 immeubles. Continuer le long de la rue et éliminer d'autres soldats. Au fond, approcher des doubles portes et éliminer les soldats qui en sortent après l'explosion et un autre arrivant par derrière depuis les toits. Remonter la rue en longeant le mur de gauche. Un résistant a ouvert une porte et attend devant.

ALYX

Mais qu'est-ce que vous faites encore là ? Tout le monde doit quitter la ville !

RESISTANT

Le cartel ne facilite pas les choses ! On essaie de rassembler assez de monde pour forcer le passage jusqu'à la gare. Les gens se regroupent dans un abri tout près.

ALYX

Vous pouvez nous y emmener ?

RESISTANT

Tu parles ! On y va, par ici !

Suivre l'homme jusqu'à une porte.

RESISTANT

Hé ! C'est moi ! Ouvrez cette porte !

RESISTANT 2

C'est quoi, le mot de passe ?

RESISTANT

J'essaie même plus de vous dire de la fermer !

RESISTANT 2

Entrez !

Entrer dans la pièce où attend un groupe puis sortir par la porte du fond (munitions derrière porte à droite). Monter l'escalier jusqu'en haut. Une fusée défonce le sommet de la cage et des crabes de tête en descendent.

ALYX

Ah ! Mais qu'est-ce que... Trouvons un autre chemin.

Ha ! Ha ! Brûlez-les !

Retirer la planche condamnant la porte proche et entrer. Eliminer 2 zombies du cartel. Rejoindre la pièce suivante et longer le mur de gauche pour éviter de tomber à l'étage du dessous au milieu des zombies (essayer d'en éliminer quelques-uns à distance). Briser les planches de l'ouverture suivante et éliminer le zombie du cartel juste derrière. Monter l'escalier de la pièce suivante et suivre le couloir jusqu'à une porte.

BARNEY

Gordon ? Alyx ? C'est incroyable ! Mais comment êtes-vous sortis de la citadelle ?

ALYX

On n'est pas tout à fait sûr... Mais les vorts y sont pour quelque chose. Mais... et vous, Barney ?

BARNEY

Je vais bien. Je deviens juste fou à force de...

RESISTANT



Ils nous ont trouvés !

Une explosion a lieu.

BARNEY

Bon sang, Gordon ! On vous a encore suivi ?

ALYX

On a volé des informations dans la citadelle. Je ne sais pas encore ce que c'est mais ça doit être important pour qu'ils nous pourchassent jusqu'ici.

BARNEY

Eh bien, ça met la pression ! Il faut avancer, maintenant. Vous connaissez les trains d'évacuation, pas vrai ?

ALYX

Ouais.

BARNEY

Eh bien, on avait prévu de faire une percée jusqu'à la gare. J'ai la nette impression qu'on va devoir se tailler un passage au milieu de ces tous ces abrutis de métro-flics qui tiennent absolument à défendre Cité 17 !

ALYX

Gordon et moi pouvons prendre 2 routes différentes pour détourner l'attention du cartel. Ça vous laisse le temps de remplir les trains avant qu'on arrive.

BARNEY

Vraiment ? Si vous le dites... Venez, regardez là-bas. Le moyen le plus sûr pour aller à la gare est de passer par ce pont puis par les toits.

Il abaisse un pont mobile.

BARNEY

Vous deux, allez par là. Je vais parcourir les rues pour voir si quelqu'un nous attend. On se retrouve là-bas.

ALYX

Ca a l'air bon. Allons-y !

Alyx traverse le pont.

BARNEY

Hé, Gordon, avant de partir... J'en avais marre de traîner ça partout. Ecoutez, je n'en ai pas beaucoup alors essayez de ne pas le perdre, OK ?

Prendre le pied de biche.

BARNEY

Traversez, Gordon, elle vous attend. Quel veinard !

Rejoindre Alyx de l'autre côté du pont.

BARNEY

On se voit à la gare !

Briser la planche vers la passerelle suivante.

ALYX

Un hélico !

Rester à l'abri puis traverser une fois le danger passé (munitions, énergie, énergie pour combinaison dans pièce en face). Monter l'escalier sur la gauche et éliminer 2 crabes de tête. Au sommet, éliminer 3 grands crabes de tête.

ALYX

Je déteste ces trucs !

Entrer dans la pièce suivante et éliminer 2 zombies du cartel. Prendre le couloir suivant vers une terrasse et éliminer les soldats sur le bâtiment d'en face. Débloquer le mécanisme du pont mobile pour l'abaisser et traverser pour rejoindre l'autre côté de la rue.



04-04 Hôpital

ALYX

Hé, un hôpital ! Cherchons du matériel médical.

Rejoindre la porte repérée "STORAGE" au fond du couloir et entrer. Approcher du couloir suivant où combattent un grand nombre de soldats et de zombies. Un hélicoptère patrouille dehors et tire à travers les baies vitrées. Attendre la fin des combats et éliminer les survivants. Avancer jusqu'à la zone vitrée (énergie + munitions dans le placard) puis rester contre le mur de droite pour se protéger de l'hélico. Progresser dans le couloir en éliminant zombies, zombies du cartel et soldats. Neutraliser les mines laser en lançant un objet et aller tout au fond dans une petite pièce (munitions).

Rejoindre l'escalier et monter dans un vaste grenier où veille un allié équipé d'un bazooka. L'hélicoptère le tue et patrouille autour du bâtiment en détruisant peu à peu la toiture. Récupérer le bazooka et des munitions puis descendre se protéger sous les poutres. Éliminer l'hélicoptère en remontant de temps en temps par l'escalier rechercher des roquettes dans la caisse restée à l'étage. L'hélico s'écrase sur les poutres du bâtiment.

ALYX

Oh Wow ! Enfin, je veux dire... c'est... Wow ! Gordon, vous êtes une vraie terreur ! Vous croyez qu'il est mort ? Vous devriez lui donner un coup de pied de biche, au cas où !

La double porte proche se met à biper. Éliminer les soldats qui en sortent et fouiller les environs (munitions, énergie). S'engager dans le couloir, neutraliser les mines laser et la mine cachée au fond du passage (munitions, énergie pour combinaison). S'approcher de la console à côté du champ de force.

ALYX

Tu parles de matériel médical ! J'ai trouvé un fusil !

Alyx coupe le champ de force. Neutraliser la mine dans le couloir et éliminer les zombies. Éliminer les zombies et le crabe de tête dans la 1ère chambre à gauche (énergie pour combinaison, la 2e chambre à gauche est vide). Au fond, les doubles portes s'ouvrent sur la gauche et des soldats en sortent, occupés à combattre des zombies dans le couloir suivant. Attendre la fin des combats et éliminer les survivants.

ALYX

Il y en a encore !

Éliminer le zombie et le mort-vivant enflammé (munitions dans chambre à droite). Aller au fond du couloir et éliminer d'autres zombies. Entrer dans la salle d'opérations et fouiller les placards (énergie). Ressortir par l'autre double porte. D'autres soldats



combattent des zombies. Attendre la fin des combat et éliminer les survivants. Neutraliser la mine près de la salle vitrée sur la gauche (munitions, énergie pour combinaison). Dans la salle repérée W57 au fond, éliminer les zombies et les grands crabes de tête (énergie) puis revenir à la double porte d'où arrivaient les zombies et prendre ce couloir repéré "RECOVERY".

Plus loin, des zombies tapent aux vitres sur la droite. Éliminer les zombies dans la salle d'attente sur la gauche (énergie pour combinaison) puis aller au fond du couloir. Récupérer les munitions dans la chambre W55. Éliminer les soldats dans la chambre W54 (munitions) puis ressortir dans le couloir. Les doubles portent cèdent. Éliminer les zombies et le martyr qui en sortent puis entrer dans la grande salle et s'approcher du trou dans le sol.

ALYX

Après vous !

Sauter en contrebas. Le sol cède et vous tombez dans l'eau.

ALYX

On non ! Gordon ! Ca va ? Mon dieu, encore des zombies !

Sous l'eau, prendre le passage sous la tôle et ressortir derrière un escalier. Monter l'escalier et éliminer 2 grands crabes de tête. Longer le quai jusqu'au bout de la barrière, où une porte est verrouillée électriquement (énergie pour combinaison).

Plonger et remonter sur le petit morceau de passerelle à proximité du boîtier électrique. Éliminer les anémones proches puis se retourner en direction du quai et attraper le bidon bleu contre le mur. Le placer ensuite sous le long morceau de passerelle en surplomb pour le soutenir. Ensuite, nager vers le fond de la salle et éliminer les 2 anémones au-dessus de l'escalier menant sur le quai. Une fois en haut, actionner l'interrupteur (la porte est déverrouillée mais tout plongeur devient mortel).

Éliminer les anémones dont les "langues" apparaissent dans le coin de la salle puis avancer le long de la plate-forme soutenue par le bidon et sauter sur le petit bout de passerelle plus loin. Sur la droite, sauter sur un pilier brisé et suivre les tuyaux pour sauter vers le petit local en ruines (énergie pour combinaison) et enfin rejoindre en sautant le quai initial pour le suivre jusqu'à la porte déverrouillée.

Rejoindre l'étage par l'escalier et y retrouver Alyx.

ALYX

Désolée de vous avoir laissé seul, Gordon. J'ai été débordée. Vous vous en êtes bien sorti sans moi !

Rejoindre un couloir à l'opposé et le suivre jusqu'à une partie effondrée du bâtiment. Éliminer le martyr et les grands crabes de tête en contrebas puis sauter au niveau du sol (énergie, munitions).

ALYX

Ils arrivent !

Placer rapidement les 3 mines près des portes pour anticiper l'attaque massive de zombies et de martyrs qui se prépare et éliminer les survivants. Sortir de la pièce et passer la porte derrière les distributeurs de boissons pour rejoindre une salle d'opération.

ALYX

C'est quoi, cet hôpital ?

Fouiller les lieux (énergie pour combinaison) et ouvrir la porte suivante vers un couloir. Éliminer le zombie et neutraliser la mine proche. Sur la droite, 2 tourelles balayent le couloir et obligent à se mettre à l'abri derrière les piliers. Serrer le mur de droite et éliminer un groupe de zombies et de morts-vivants qui sortent de la pièce de gauche. Se réfugier dans cette pièce (munitions) puis neutraliser les 2 mines proches depuis l'entrée. Courir vers la

chambre d'en face et éliminer un zombie et un zombie du cartel (munitions). Enfin, passer rapidement devant les tourelles au ras du champ de force et débrancher la prise du système (le champ s'arrête et un écran couvre les tourelles).

Prendre la porte à gauche de la console et rejoindre une salle éclairée.



Chapitre 05 SORTIE 17

05-01 Vers la gare

ALYX

Ouais ! Voilà la gare !

Ouvrir la porte et entrer. L'écran qui diffuse le message du docteur Kleiner montre subitement un alien.

ALYX

Oh non, ils nous ont découverts ! Retrouvons Barney et filons !

Briser les planches de la porte et rejoindre l'extérieur. Barney est là.

BARNEY

Ah, vous voilà ! Je me demandais si vous arriveriez à temps.

ALYX

Désolé de vous faire attendre, le cartel nous poursuit. Qu'est-ce qu'on fait ?

BARNEY

J'envoie les gens par groupes. Comme je l'ai dit, si vous pouvez les garder en sécurité et fournir une couverture, on a peut-être une chance d'atteindre les trains d'évacuation.

ALYX

Ca a l'air bon. Envoyez le premier groupe.

BARNEY

On y va !

Le groupe n°1 arrive (4 personnes dont 2 armés). Fouiller les lieux (munitions) puis rejoindre l'entrée du bâtiment de la gare derrière les carcasses de voitures, à l'opposé de la muraille métallique (caisse de roquettes). Monter l'escalier et entrer dans le bâtiment. Rejoindre la gare et passer sous les 2 wagons pour trouver une ouverture sur la gauche à côté de la mitrailleuse fixe. Y entrer avec le groupe puis rejoindre les autres au fond du passage (munitions, borne d'énergie).

ALYX

C'est bien ! C'était pas si dur, on aurait dû amener tout le monde !

Ressortir du refuge avec Alyx.



ALYX

Allez chercher un autre groupe, je reste ici et je garde la porte.
Retourner vers la place en éliminant les robots-lames en chemin
et en prenant garde aux nouvelles mines posées à l'extérieur.
Rejoindre Barney à l'abri dans son local, où le groupe n°2 (2 per-
sonnes armées) est prêt.

BARNEY

Vous, citoyens ! Suivez le docteur Freeman !
Éliminer les soldats dehors puis courir vers la gare. Une fois sur
place, une verrière en hauteur vole en éclats. Éliminer les soldats
qui en sortent et courir rejoindre Alyx.

ALYX

On vous couvre !
Ils sont en sécurité, allez en chercher d'autres !
Ressortir de la gare et rejoindre Barney en prenant garde aux
nouvelles mines.

BARNEY

On ne passera pas tant que ce sniper sera là !
Éliminer le sniper au bazooka.

BARNEY

C'est du bon travail, Doc !
Le groupe 3 est prêt (4 personnes dont 2 armées). Retourner
vers la gare. À l'intérieur, un soldat fait écrouler le 1er wagon, qui
coupe la passage. L'éliminer puis utiliser la rampe le long du mur
pour monter. Éliminer les soldats sur le toit du 2e wagon puis
courir et sauter en contrebas pour rejoindre Alyx. Une fois le
groupe en sûreté, ressortir et rejoindre Barney. Un tank s'est ins-
tallé sur la place.

BARNEY

Débarrassez-vous des véhicules blindés !
Détruire le tank au bazooka.

BARNEY

Ca, c'est le Gordon que je connais !
Le groupe 4 est prêt (2 personnes armées). Courir rejoindre la
gare. Un bip précède l'explosion d'une double porte en face de
l'entrée de la gare. Éliminer les soldats qui en sortent et re-
prendre la rampe pour rejoindre Alyx, en éliminant les autres sol-
dats qui arrivent par les verrières brisées.
Repartir rejoindre Barney pour le dernier voyage, alors que des
soldats ont rejoint la place.

BARNEY

Vers les trains, citoyens ! Nous allons assurer votre sécurité
jusque là-bas !
Rejoindre la gare puis Alyx.

BARNEY

Ha ! ha ! Je pensais qu'on n'y arriverait pas !
Suivre tout le monde à l'intérieur de l'abri. Alyx condamne la
porte une fois à l'intérieur.

ALYX

Ca devrait les occuper pendant un moment !



05-02 Trains d'évacuation

BARNEY

Vous venez ?

ALYX

Allez-y, Barney, c'est pas vous qu'ils cherchent ! On va détourner
leur attention pendant que vous faites sortir les autres. On pren-
dra un autre train quand vous serez partis

BARNEY

OK, mais n'y passez pas trop de temps, hein ?

ALYX

Allons, libérons le chemin !
Alyx ouvre l'accès aux trains. La suivre jusqu'au quai.

ALYX

Au revoir, Barney ! Bonne chance !

BARNEY

On se revoit quand on se revoit !

Le train de Barney démarre, Alyx ouvre le champ de force sui-
vant (énergie pour combinaison). Suivre l'allée étroite puis re-
joindre l'enceinte grillagée sur la droite au fond du passage.

ALYX

Je prends de l'avance pour le prochain train. Pas de temps à
perdre !

Dans l'enceinte, tourner le volant pour ouvrir le rideau de fer.
Alyx s'y glisse mais un strider vient d'apparaître sur la voie. Re-
partir en arrière en courant et se glisser à l'intérieur du container
dont un tir du strider a fait tomber la porte.

Traverser le container et éliminer les soldats dans l'enceinte
grillagée qui suit. Dégager l'entrée de l'enceinte puis entrer dans
le container ouvert au niveau du sol sur la droite (borne d'énergie
proche, énergie + énergie pour combinaison dans le container).
Le traverser puis serrer sur la droite et traverser un container en
pente le long du mur. Une fois en haut, entrer dans un nouveau
container sur la gauche et éliminer 2 grands crabes de tête de-
dans (munitions + énergie pour combinaison). Sortir à l'autre
bout puis courir se mettre à l'abri sur la gauche en passant par le
toit d'autres containers (munitions). Un peu plus loin, sauter pour
passer par le toit du container en pente (énergie pour combinai-
son). À l'étage au-dessus, monter à gauche sur le toit des contai-
ners proches et repérer plus loin la passerelle le long du mur
avec les caisses et la borne d'énergie. Courir la rejoindre en sau-
tant tout en évitant les tirs du strider et se mettre rapidement à
l'abri derrière le panneau de tôle à la hauteur de la borne d'éner-
gie. Plus loin, des explosifs allumés roulent vers vous. Les dé-
truire avant qu'ils ne vous atteignent.



Progresser ensuite en courant et en s'accroupissant derrière chaque tôle jusqu'à l'angle du mur. Neutraliser rapidement la mine proche et éliminer le soldat qui tire depuis un trou du toit. Après le coin, continuer à s'abriter derrière les tôles et neutraliser les 2 mines suivantes. Ensuite, courir en contrebas en passant entre le mur et le container mais ne pas y rester car les tirs du strider le tassent contre le mur ! Ressortir au bout et sauter sur un quai en contrebas sur la droite. Éliminer les 2 soldats qui y arrivent. Tirer sur les explosifs qui viennent vers vous et rester serré contre la paroi de droite pour éviter les tirs du strider. Courir se mettre à l'abri plus loin puis passer rapidement entre 2 wagons du train de gauche et se remettre à couvert derrière (énergie, énergie pour combinaison).

Grimper rapidement l'échelle à côté du rideau de fer pour rejoindre une nouvelle passerelle. Une fois en haut, se mettre à l'abri derrière les tôles et se recharger en roquettes (roquettes + caisses de roquettes). De là, détruire le strider puis redescendre par l'échelle à l'autre bout de la passerelle. Alyx vous rejoint sur le quai.

ALYX

Excellent boulot, Gordon ! Mon nouveau héros, c'est vous ! J'y crois pas, on va quand même réussir à s'en sortir ! Vite, il faut faire partir le train. Grimpez, Gordon, je vous suis !

Monter sur la plate-forme du train derrière Alyx, qui vous rejoint.

ALYX

Voilà ! On a réussi, Gordon !

Le train accélère et s'éloigne, alors que la citadelle est envahie d'éclairs et de phénomènes bizarres.

ALYX

Oh non ! La transmission commence !

Bon sang ! Gordon !

Une énorme explosion secoue le train au moment où il quitte Cité 17.