



HALF-LIFE : BLUE SHIFT (Valve, 2001)

guide par Asthalis



asthalis@free.fr
asthalis.fr

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT	2
En bref	2
Conditions d'utilisation	2
Historique	2
2. DETAIL DU PARCOURS	3
Introduction : Bienvenue à Black Mesa	3
Chapitre 01 : Insécurité	4
Chapitre 02 : Appel du devoir	5
Chapitre 03 : Cargo captif	7
Chapitre 04 : Point focal	11
Chapitre 05 : Lutte d'influence	13
Chapitre 06 : Profession de foi	14
Chapitre 07 : Délivrance	15



1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce document s'adresse aux joueurs ayant un minimum de pratique sur **Half-Life : Blue Shift**. 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 : Blue Shift 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 (1-04 : 4^{ème} secteur du 1^{er} chapitre)
- Un titre générique (celui que j'ai choisi et non une appellation officielle)

Conditions d'utilisation

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

Historique

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

06/10/17 **révision 3**

- > nouvelles images de secteurs
- ! noms revus pour les ennemis originaires de Xen
- ! autres corrections mineures

29/07/13 **révision 2**

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

01/08/12 **mise à jour**

- + images pour tous les secteurs et repagination
- + ajout de la signature « œil »
- ! quelques corrections

12/02/09 **version initiale**



2. DETAIL DU PARCOURS



Introduction BIENVENUE A BLACK MESA

00-01 Entrée du Centre

Laissez la rame avancer.

MICROPHONE

Bonjour et bienvenue dans le système de transport de Black Mesa. Cette rame automatique est conçue pour faciliter les déplacements des résidents et des visiteurs du centre de recherche de Black Mesa. Il est 8h42. La température extérieure est de 22°C et devrait atteindre un pic de 33°C aujourd'hui. La température dans l'enceinte du centre de Black Mesa est maintenue en permanence à 19°C. Cette rame est en provenance des dortoirs de la zone 8 et se rend au terminal de la zone 9. Prenez garde à ne pas vous pencher en dehors du train. N'essayez pas d'ouvrir les portes tant que la rame n'est pas complètement arrêtée en station. En cas d'urgence, les passagers doivent rester assis à leurs places et attendre des instructions complémentaires. S'il devait s'avérer nécessaire de quitter la rame, les passagers handicapés doivent être évacués en priorité. Veuillez rester éloignés des rails électrifiés et rendez vous à la borne d'urgence la plus proche pour y attendre les secours.

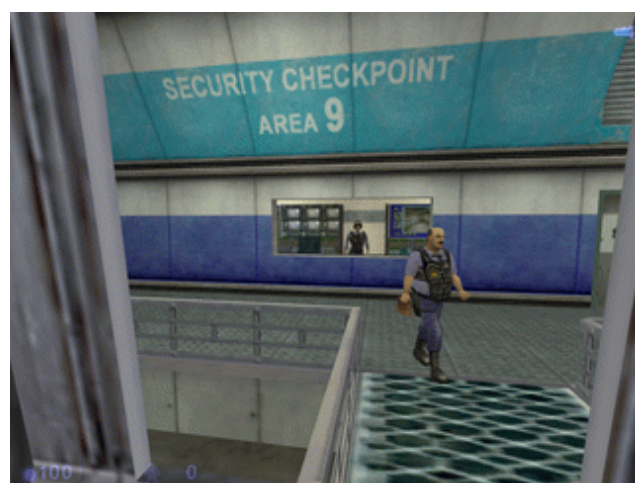


00-02 Pont mobile

Laissez la rame avancer.

MICROPHONE

Si votre destination est une zone de sécurité située après le secteur C, vous devrez emprunter une rame spéciale au terminal. Si vous n'êtes pas encore passé par le système d'identification rétinienne, veuillez vous rendre auprès du service de sécurité avant de prendre une rame sécurisée. Si vous désirez emprunter une des lignes menant au secteur de sécurité intermédiaire B ou C, vous pouvez vous rendre au contrôle sécurité de la zone 9 sans avoir à vous arrêter au terminal. L'accès à la branche de sécurité intermédiaire des systèmes de transport est réservée au personnel du centre de recherche de Black Mesa et aux visiteurs spécifiquement autorisés. Le badge de sécurité doit être porté obligatoirement et en permanence.



00-03 Contrôle d'accès

Laissez la rame avancer.

OFFICIER DE SECURITE 1

C'est quoi, cette odeur ?

OFFICIER DE SECURITE 2

Mais j'en sais rien !

OFFICIER DE SECURITE 1

Eh ben... avec des amis comme vous !

OFFICIER DE SECURITE 2

Hé, Calhoun, la journée va être longue, aujourd'hui ! Amusez-vous bien, Calhoun !

MICROPHONE

Cette rame va désormais emprunter une ligne du secteur C du système de transport. Il s'agit d'une zone de sécurité intermédiaire. Vérifiez que vous portez votre badge et qu'il est visible.

Arrivée au secteur 3, installations de sécurité.



Chapitre 01 INSECURITE

01-01 Poste de garde

Quitter la rame et tenter d'ouvrir la porte sur le quai

OFFICIER DE SECURITE

Attendez, Calhoun... Le contrôle d'accès ne vous reconnaît pas. Je vais voir si je peux ouvrir la porte de mon côté... OK, je crois que c'est bon !

Il ouvre.

Désolé, Calhoun ! Depuis ce matin, nous avons tout un tas de problèmes : les ordinateurs plantent, les systèmes de sécurité ne fonctionnent pas correctement, c'est un miracle que nous ayons encore de l'électricité !

Attendre que l'officier de sécurité ouvre la porte et avancer.



01-02 Réception

Prendre à gauche puis descendre l'escalier et suivre le marquage AREA 3 SECURITY. Passer la double porte pour atteindre la réception. A droite, un scientifique discute.

SCIENTIFIQUE

Je ne peux pas accéder à mes fichiers ! Je ne peux pas répondre à mes e-mails ! Je n'ai même pas pu entrer dans mon bureau !

OFFICIER DE SECURITE 1

Je sais, Monsieur, je sais ! Nous faisons tout notre possible pour résoudre ce problème. Laissez nous seulement le temps de...

SCIENTIFIQUE

Du temps ? Ah, je n'ai plus de temps ! Si je ne peux pas rendre mon rapport à l'administrateur dans l'heure, je vais perdre mon boulot ! Et je ne serai pas le seul au chômage...

Approcher de la réception.

OFFICIER DE SECURITE 2

Je commençais à me demander si vous viendriez ce matin, Calhoun ! Ouais, ouais, je sais, les ascenseurs ne fonctionnent pas bien ! J'espère que vous êtes prêt à faire des heures sup' !

Suivre le marquage PERSONNEL FACILITIES et récupérer votre casque et votre gilet pare-balles au vestiaire. Revenir à la réception.

OFFICIER DE SECURITE 2

Oh, oh ! Qu'est-ce qui se passe, maintenant ? On dirait que plusieurs personnes ont des problèmes avec l'ascenseur principal du secteur G. Pourquoi n'allez-vous pas sur place pour voir si vous pouvez faire quelque chose ?

Prendre le couloir dans l'angle de la salle et suivre le marquage ARMORY. Prendre l'ascenseur et descendre. En bas, aller faire un tour dans la salle de vidéo-surveillance (3 écrans : ascenseur / armurerie / scientifique poussant un échantillon) puis rejoindre l'armurerie. Aller voir l'officier de sécurité qui lit un livre au bas de l'escalier.

OFFICIER DE SECURITE 1

Comment ça va ? Voilà, Calhoun.

Il vous donne un PISTOLET.

OFFICIER DE SECURITE 1

Vous n'êtes pas inscrit sur le tableau d'entraînement au tir aujourd'hui mais si vous vous sentez d'attaque, allez-y !

Rejoindre le stand de tir et récupérer des munitions dans les boxes. Remonter par l'ascenseur puis l'escalier pour rejoindre le premier couloir que vous avez emprunté. Suivre le marquage HE PARTICLE LABS.

OFFICIER DE SECURITE 2

Amusez-vous bien, Calhoun !

Il ouvre la porte. Suivre le couloir.



01-03 Maintenance

Suivre le couloir et monter l'escalier. Un groupe discute autour d'un ordinateur en panne.

OFFICIER DE SECURITE

Vous pensez à la même chose que moi ?

SCIENTIFIQUE 1

Peut-être...



SCIENTIFIQUE 2

Très bien !

SCIENTIFIQUE 1

Oui ?

SCIENTIFIQUE 2

Voilà qui sera utile.

OFFICIER DE SECURITE

Je n'aime pas ça.

SCIENTIFIQUE 1

Laissez-moi vous aider.

SCIENTIFIQUE 2

OK, j'espère que vous savez ce que vous faites...

SCIENTIFIQUE 1

Bien sûr... en théorie.

SCIENTIFIQUE 2

Atchoum ! Vous sentez cette odeur de brûlé ?

OFFICIER DE SECURITE

Difficile à dire...

SCIENTIFIQUE 1

Bien sûr. Essayons ça.

(explosion)

OFFICIER DE SECURITE

C'est pas passé loin !

SCIENTIFIQUE 2

Oh non !

SCIENTIFIQUE 1

Bien... Et maintenant, qu'est-ce qu'on fait ?

SCIENTIFIQUE 2

Je ne me hasarderai pas à faire la moindre suggestion.

SCIENTIFIQUE 3

Qui est le responsable de ce désastre ?

OFFICIER DE SECURITE

Je n'en sais rien !

SCIENTIFIQUE 1

Je croyais que votre travail consistait à surveiller la machine à café ?

OFFICIER DE SECURITE

Oui, M'sieur.

Suivre le couloir jusqu'aux distributeurs de boisson. Un scientifique lit son journal.

SCIENTIFIQUE 4

Si vous attendez le tram qui mène au secteur G, vous feriez mieux de marcher ! J'ai entendu dire que les trams de ce côté du complexe ne fonctionnaient plus.

A droite sur le quai, descendre l'échelle de service puis pousser la porte une fois en bas. Descendre l'escalier et pousser la porte grillagée puis rétablir le courant à partir du boîtier. Ressortir du local puis pousser le baril en face pour libérer la porte. Entrer et avancer avec la lampe. Monter l'échelle dans la salle du fond et suivre le passage jusqu'à une porte. La franchir et rejoindre un quai (l'homme à la mallette passe dans une rame). Abaisser le pont mobile et le traverser, puis prendre la porte à droite. Suivre le couloir et monter l'escalier.



01-04 Ascenseur principal

Pousser la porte et rejoindre le quai, puis suivre le marquage **SECTOR G MAIN ACCESS LIFT** jusqu'à l'ascenseur ouvert.

SCIENTIFIQUE 1

Il était temps ! On ne vous paie pas pour que vous preniez vos aises ! Faites en sorte que ce truc fonctionne, pour que nous puissions faire notre boulot !

Appuyer sur le clavier de l'ascenseur, qui démarre et fait quelques arrêts.

SCIENTIFIQUE 1

Je suis sûr que c'est encore ces types du service des matériaux anormaux. Ils poussent toujours leurs équipements au-delà des limites autorisées, à bidouiller Dieu sait quoi ! Ah, ça m'étonnerait qu'il reste quelqu'un d'intelligent chez eux !

L'ascenseur s'arrête.

SCIENTIFIQUE 1

Mon Dieu !

L'ascenseur s'arrête. Une explosion tue le scientifique. A l'extérieur, un officier de sécurité est poursuivi par des extra-terrestres. Un autre se fait renverser par une rame en perdition. L'ascenseur redémarre et tombe à toute vitesse puis c'est le choc.



**Chapitre 02
APPEL DU DEVOIR**

02-01 Vers le canal



Sortir de l'ascenseur et prendre le PIED DE BICHE. Eliminer 2 houndeyes proches et longer le passage à droite en se dégageant la route au milieu des caisses (munitions) jusqu'à un boîtier électrique. Le briser (la lumière est coupée) puis descendre l'escalier proche et pousser la porte du bas. Suivre le couloir jusqu'à une salle inondée (attention à ne pas marcher dans l'eau !). Eliminer 2 crabes de tête proches. Passer par les tables pour rejoindre la porte au fond de la salle. Eliminer 2 autres crabes de tête puis ouvrir la porte. Eliminer un autre crabe de tête dans la pièce et monter l'échelle. Rejoindre le scientifique assis à droite.

SCIENTIFIQUE

Calhoun ! Comment avez-vous fait pour passer ? Ca n'a pas d'importance... Le seul moyen de sortir, c'est d'emprunter le canal. Si vous parvenez à la surface, ne dites à personne que je suis ici. Je crois qu'"ils" essaient de nous éliminer. Maintenant, partez ! Concentrez-vous sur le canal.

Tirer sur les barils derrière la porte grillagée d'en bas (tout saute). Redescendre et prendre ce chemin. Rejoindre une cabine et la mettre en marche pour traverser. Eliminer 2 houndeyes sur l'autre quai. Pousser la porte à côté du tunnel repéré NORTH TUNNEL puis presser l'interrupteur SOUTH TUNNEL ACCESS (l'entrée de l'autre tunnel s'ouvre). Ressortir et éliminer les 2 vortigaunts, puis s'engager dans le tunnel d'en face.



02-02 Cages mobiles

Avancer dans le tunnel et éliminer 2 houndeyes (énergie, munitions) et un autre tout au fond. Passer sous le panneau de gauche et éliminer un autre houndeye. Récupérer le casque de l'officier de sécurité puis aller au fond et, depuis le pupitre de gauche, placer les 2 cages en "escalier" (la cage de gauche étant la plus basse) puis approcher la caisse proche et baril vert de manière à atteindre la 1^{ère} cage puis sauter sur les 2 grandes caisses du fond, puis la 2^e cage et rejoindre l'échelle en hauteur. Grimper tout en haut puis suivre le passage et éliminer 4 vortigaunts. Descendre l'échelle sur la droite entre les tuyaux.



02-03 Canal

Rejoindre le passage dans l'angle puis avancer jusqu'à la passerelle. Prendre à droite et pousser la porte suivante. Au bout, sauter pour attraper l'échelle d'en face et grimper. En haut, tourner le volant puis redescendre par l'autre échelle et rejoindre l'autre passerelle en contrebas. Tourner l'autre volant sur les conduites verticales (la vapeur est coupée en haut) puis remonter par l'échelle proche. En haut, suivre le couloir jusqu'à une salle de contrôle (munitions) et se recharger en énergie. Au fond, presser l'interrupteur (une plateforme motorisée descend sur la rive opposée avec 2 vortigaunts dessus). Eliminer les 2 vortigaunts à distance. Retourner à la grande salle initiale et continuer vers l'autre extrémité de la passerelle. Sauter sur la rambarde et grimper l'échelle sur le mur de gauche. En haut, suivre le passage.



02-04 Au-dessus du canal

Plus loin, sauter dans le bassin sur la gauche en évitant les barnacles. Passer par la grille cassée et tourner le volant au fond du passage (l'eau monte). Ressortir rapidement et rejoindre la rive en prenant appui sur un fut flottant (munitions, FUSIL D'ASSAUT). Eliminer 2 vortigaunts dans le couloir suivant. Avancer sur la plateforme et éliminer un vortigaunt qui apparaît derrière. Au bout, sauter sur le gros tuyau en contrebas et le suivre, puis continuer sur la droite au bout. Suivre la passerelle (un officier de sécurité se débat entre 2 zombies puis tombe). Avancer et éliminer 4 zombies (munitions, gilet de l'officier de



sécurité). Au bout de la passerelle, se recharger en énergie puis avancer prudemment et éliminer le bullsquid dans le bassin suivant. Descendre l'échelle, avancer, éliminer 2 vortigaunts apparaissant derrière et un autre tout au bout du passage. Éliminer le bullsquid venant du conduit sur la gauche puis prendre ce passage. Au croisement, éliminer le bullsquid sur la droite puis prendre à gauche et éliminer un autre bullsquid dans le couloir de gauche. Au fond, rétablir le courant à partir du boîtier puis éliminer le vortigaunt, rejoindre le monte-charge à l'opposé (munitions, énergie) et monter. En haut, suivre la passerelle.



02-05 Broyeur

Suivre la passerelle puis le couloir (munitions). Éliminer le vortigaunt derrière la caisse d'explosifs sur la droite. Pousser la caisse d'explosifs dans l'eau (le broyeur saute). Sauter dans l'eau et passer le broyeur en serrant à gauche. Au bout, monter une échelle. 2 soldats discutent à la surface.

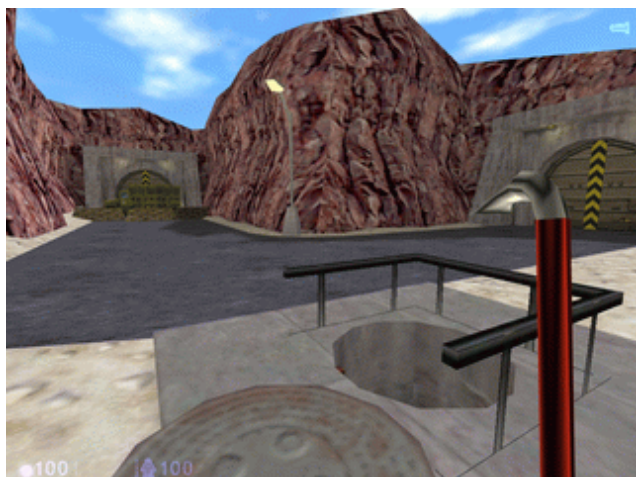
SOLDAT 1

Hé, les civils deviennent lourds !

SOLDAT 2

Ouais, et pourquoi c'est nous qu'ils envoient en service de nettoyage ? Tout ça parce que l'équipe de Shephard n'a pas fait son job !

Suivre le couloir à l'opposé.



Chapitre 03 CARGO CAPTIF

03-01 Surface

Avancer jusqu'à une salle puis monter l'échelle. Rejoindre l'entrée du tunnel le plus proche et l'ouvrir. Avancer jusqu'à la voiture arrêtée (PISTOLET, gilet et casque, munitions). Faire sauter le cadenas du local de droite puis tourner le volant pour ouvrir la trappe et descendre par l'échelle, qui lâche (chute).



03-02 Galeries

Éliminer 2 crabes de tête proches puis suivre la galerie. Après 2 coudes à gauche, tourner le volant pour ouvrir le sas. Après un coude à gauche, éliminer le crabe de tête puis un autre après le coude à droite qui suit. Serrer le mur de gauche pour éviter le jet de vapeur puis tourner le volant sur la droite pour couper la vapeur. Continuer après les éboulis jusqu'à une galerie inondée. Tourner le volant sous l'eau à droite du sas, qui s'ouvre. Éliminer un bullsquid après le coude suivant et à nouveau après le coude à droite qui suit. Au bout, éliminer 2 crabes de tête. Prendre le monte-charge. En haut, suivre le couloir et éliminer 2 crabes de tête puis 2 autres tombant du plafond. Avancer.



03-03 Secteur des vortigaunts

Suivre le couloir et éliminer 3 vortigaunts. Passer l'escabeau puis éliminer 4 vortigaunts et un crabe de tête. Arrivé à l'embranchement, prendre à gauche et éliminer 1 vortigaunt et 3



crabes de tête. Se recharger en énergie puis retourner à l'embranchement et prendre l'autre couloir puis éliminer 2 crabes de tête et traverser les arcs électriques au bon moment. Éliminer un crabe de tête dans le couloir sombre de gauche et le suivre.



03-04 Conduit cassé

Avancer et éliminer un vortigaunt. Tirer sur le baril explosif à gauche (un vortigaunt meurt et une partie des obstacles est détruit). Tirer la grande caisse de droite sous le conduit incliné de gauche et s'y engager accroupi. Éliminer le crabe de tête après le coude à droite puis derrière la grille de gauche. Casser la grille et éliminer un crabe de tête après le coude suivant. Suivre le conduit jusqu'à ce qu'il parte vers le bas et éliminer un crabe de tête au fond, puis se laisser tomber.



03-05 Scientifique

Casser la grille pour rejoindre la pièce puis dégager la porte et sortir. Descendre l'escalier sur la gauche (pistolet, munitions, casque et gilet) puis revenir vers la pièce et continuer de l'autre côté. Monter l'escalier et éliminer 2 soldats et entrer dans la pièce de droite, où un scientifique est assis (énergie).

SCIENTIFIQUE

J'apprécie votre aide mais j'ai peur que ces ordures aient fait trop de dégâts ! Si vous pensiez atteindre la zone de fret et vous échapper, oubliez ça ! Les militaires attrapent tout, je dis bien tout ce qui sort d'ici et le tuent ou l'emmènent pour l'interroger. Vous parlez d'une mission de sauvetage ! Un de mes collègues

et moi-même avons conçu notre propre plan d'évasion et nous nous rendions dans les anciens laboratoires prototypes lorsqu'ils nous sont tombés dessus. Écoutez-moi : si vous voulez vivre, votre seul espoir pourrait être de retrouver mon ami. Les soldats l'ont mené vers la surface la dernière fois que je l'ai vu et il était encore en vie. C'est le seul qui ait les compétences et les connaissances nécessaires pour que notre plan fonctionne. Si vous parvenez à éviter les soldats, retrouver le docteur Rosenberg. Avec lui, vous avez peut-être une chance de sortir vivant de cette pagaille.

Ressortir de la pièce et approcher de la porte d'en face, qui s'ouvre. Éliminer le soldat puis suivre le couloir et monter l'escalier.



03-06 Cour intérieure

Pousser la porte et monter l'escalier. Pousser la porte repérée STORAGE ROOM (énergie) puis celle menant à la pièce suivante et enfin une dernière menant à l'extérieur. Éliminer 4 soldats dehors (munitions) puis approcher de la pile de pneus et éliminer le soldat qui brise la fenêtre. Sauter sur le container puis al pile de pneus et rejoindre la fenêtre cassée par le rebord. Une fois à l'intérieur du bâtiment, ouvrir le bureau de gauche puis prendre la porte de droite et suivre le couloir.



03-07 Zone de fret

Pousser la porte vers un nouveau bureau (énergie, pistolet, munitions). Forcer le cadenas sur la gauche (munitions, gilet)



puis pousser la porte suivante menant à la zone de fret. Eliminer 4 soldats dans la zone et un 5^e vers les caisses sur la gauche (charge, grenades). Eliminer 4 vortigaunts dans le wagon bleu et approcher du wagon rouge.

SCIENTIFIQUE DANS LE WAGON

A l'aide ! Laissez-nous sortir d'ici !

Ouvrir la porte du wagon.

SCIENTIFIQUE

Non, je suis désolé, je ne suis pas le docteur Rosenberg.

Sortir avec le scientifique et approcher de la porte repérée STORAGE ROOM, à côté du wagon. Elle s'ouvre. Eliminer les 3 soldats à l'intérieur puis entrer (énergie, munitions), passer la porte suivante et suivre le couloir.



03-08 Terminus 1

Pousser la porte vers l'extérieur et éliminer 5 soldats au-dehors (énergie, munitions, grenades, casque, gilet). Briser les caisses sur le wagon des 2 bobines puis détruire les cales des bobines en faisant attention à ne pas se faire écraser. Les 2 bobines roulent et libèrent l'accès à la porte du wagon rouge.

SCIENTIFIQUE DANS LE WAGON

Hé ! Quelqu'un m'entend ?

Monter sur le wagon et ouvrir.

SCIENTIFIQUE

Non, je ne suis pas le docteur Rosenberg mais vous allez tout de même m'aider, non ?

Sortir avec le scientifique et approcher de la porte repérée FREIGHT CAR STORAGE HARD ACCESS. Elle s'ouvre et un grand nombre de soldats en sortent. Les éliminer tous (une mitrailleuse fixe est entreposée dans une caisse au centre du wagon le plus proche, l'utiliser pour aller plus vite). S'engager dans le tunnel et éliminer à distance 4 soldats à l'autre bout. Monter dans le camion (bazooka, munitions, énergie) puis courir s'abriter dans le tunnel quand le camion saute, touché par le tank. Détruire le tank au bazooka (énergie, munitions, grenades). Pousser la porte derrière le tank et suivre le couloir.



03-09 Terminus 2

Détruire la tourelle à droite derrière la porte suivante puis rejoindre le wagon à l'autre bout du tunnel. Monter dessus et détruire les caisses puis tirer sur l'extrémité de chaque roquette pour les déclencher (la 4^e perce la porte). Approcher de l'ouverture et éliminer 5 soldats à l'extérieur puis sortir. Entrer dans la cabine de commande à gauche puis déverrouiller la porte de la baie et faire pivoter la plaque tournante. Rejoindre le wagon rouge dans la baie.

VOIX

Ohé ! je suis ici ! Vous m'entendez ?

Grimper dans la motrice et la mettre en route pour reculer le train jusqu'au quai. De là, ouvrir la porte arrière du wagon et entrer. La porte se referme aussitôt et un scientifique se présente.

SOLDAT 1

Bon, on tient cette ordure !

SOLDAT 2

Et ça donne quoi pour Freeman ?

ROSENBURG

Oui, je suis le docteur Rosenberg mais je ne suis pas très fier de l'avouer car je suis en partie responsable de ce qui arrive. Comment connaissez-vous mon nom ? Ah, je vois... pauvre Harold ! Notre plan consistait à rejoindre l'un des anciens laboratoires prototypes. Très peu de personnes dans le centre ont l'habilitation suffisante pour savoir ce que nous y faisons. La technologie qui est à l'origine de cette catastrophe pourrait aussi être notre seule chance de fuite. Vous voyez, j'ai participé à des recherches sur la technologie de la téléportation bien avant que le complexe Lambda soit construit. Il pourrait rester suffisamment d'équipements pour que nous puissions construire un téléporteur et ainsi quitter cet endroit. Je sais que cela peut sembler fou pour quelqu'un comme vous mais, de toutes façons, peu importe si nous restons bloqués ici. Hum... peut-être que je pourrais vous aider à passer dans ce conduit dans le plafond. Avec un peu de chance, vous pourriez attaquer les soldats par surprise. Essayons ça !

Prendre appui sur les mains de Rosenberg et atteindre la trappe de plafond. Eliminer 3 soldats dehors puis retourner ouvrir la porte du wagon.

ROSENBURG

Bien ! Nous devons retourner dans la zone où vous avez rencontré Harold. L'accès aux anciens laboratoires est par là-bas. Mais il faudra traverser les nouveaux bâtiments pour y arriver.



En compagnie de Rosenberg, rejoindre la porte ouverte à l'autre bout du quai et suivre le couloir.



03-10 Bureaux

Monter tout en haut de l'escalier, pousser 2 portes puis éliminer le soldat derrière le guichet à droite et l'autre au fond du couloir (énergie). Aller au fond (casque) puis continuer par la porte de gauche jusqu'à un autre bureau et sortir par l'autre porte. Éliminer 2 soldats derrière la porte suivante et redescendre les escaliers tout en bas. Suivre le couloir.

ROSENBURG

Suivez-moi, M. Calhoun, nous sommes presque arrivés.



03-11 Ascenseur caché

Raser le mur de gauche jusqu'à ce que Rosenberg s'arrête.

ROSENBURG

Oui, c'est ici ! Nous devons passer au travers pour accéder à l'ascenseur.

Faire sauter le mur. Rosenberg s'engage dans le passage.

ROSENBURG

Notre premier choix aurait été d'évacuer en passant par le réacteur Lambda mais le personnel de ce réacteur a décidé de combattre les créatures. Laissons ces idiots mener une bataille perdue d'avance ! Tout ce que je veux, c'est partir d'ici !

Prendre l'ascenseur.



03-12 Téléporteur

Suivre le couloir et pousser la porte. Rosenberg s'approche du panneau suivant.

ROSENBURG

J'espère que l'ancien système de sécurité est encore actif. Avec un peu de chance, le système d'identification se souviendra de mes empreintes digitales.

Il ouvre et court vers un autre scientifique. Se recharger en énergie et le suivre.

SCIENTIFIQUE

Docteur Rosenberg ! Grâce à Dieu, vous êtes revenu ! Nous avons réussi à rassembler la majeure partie de l'équipement mais nous avons besoin de vous pour coordonner la manœuvre finale.

ROSENBURG

Excellent, Walter ! Terminez l'alignement de la matrice de la batterie. Je vais voir si je peux activer le système depuis la salle principale. Nous n'avons pas de temps à perdre !

Le suivre.

ROSENBURG

Bien ! Il semble que l'équipement soit en meilleur état que je le pensais.

Malheureusement, ce système est d'une technologie trop ancienne pour être utilisé tel quel pour une téléportation vers la Terre. Vous voyez, Monsieur Calhoun, la téléportation, ce n'est pas seulement aller d'un point A à un point B. Nous avons découvert qu'un étrange monde-frontière est impliqué d'une manière ou d'une autre dans le processus et c'est pour cela que nous ne pouvons pas savoir précisément quel réglage nous ramènerait sur Terre.

Certaines des recherches les plus encourageantes ont conduit à l'hypothèse d'une machine qui serait reliée aux étranges structures cristallines découvertes sur le monde-frontière. Cette machine pourrait servir de balise lors d'une téléportation. Enfin... en théorie, du moins.

Nous avons perdu le contact avec le groupe d'étude peu de temps après que la machine a été installée. Nous avons par la suite découvert d'autres méthodes pour "viser" les champs. Mais l'équipement de ce laboratoire est bien trop ancien et n'intègre pas cette dernière technologie. Si nous voulons sortir d'ici en vie, quelqu'un doit aller sur le monde-frontière et activer la machine. J'ai peur que vous soyez le seul que nous puissions envoyer. Tous les autres personnels sont nécessaires pour faire fonctionner l'équipement. Nous devrions pouvoir vous téléporter



à proximité de l'endroit où l'équipe d'étude avait établi son campement mais les probabilités sont élevées que vous rencontriez des créatures extra-terrestres. Lorsque vous aurez retrouvé la machine, activez le générateur et alignez les émetteurs jusqu'à ce que le signal atteigne un pic. Nous ouvrirons à nouveau le téléporteur pour vous ramener dès que nous aurons repéré le signal. Mais vous devez faire vite pour revenir car nous ne pouvons garder le téléporteur ouvert que peu de temps.

Bien. Je vais lancer la phase de chargement du téléporteur. Préparez-vous, Monsieur Calhoun. Une fois le champ ouvert, il risque de devenir instable très rapidement.

Simon, vous m'entendez ? Tout est prêt !

La procédure commence.

ROSENBERG

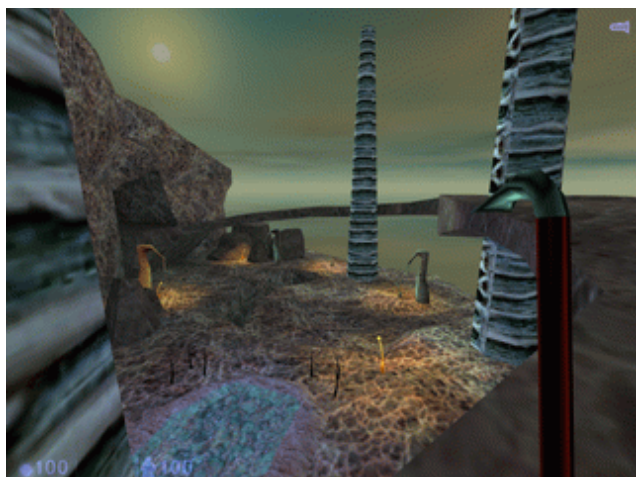
Nous y sommes presque !

La capacité principal est chargé.

Simon, libérez les verrous d'amortissement et ouvrez le champ.

Le champ ! Il est ouvert ! Calhoun, entrez dans le téléporteur !

Sauter dans le portail.



Chapitre 04 POINT FOCAL

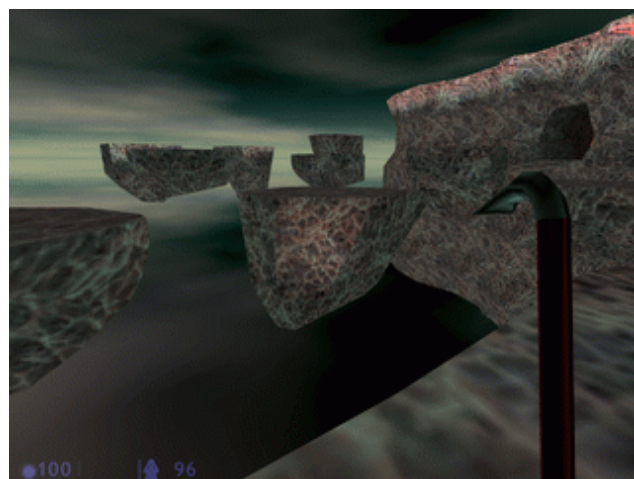
04-01 Sur Xen

Éliminer 3 houndeyes et se recharger dans le bassin énergétique. Rejoindre l'extrémité de la passerelle proche du trou et se hisser dessus en escaladant les rochers dessous. Éliminer 2 houndeyes en haut. Rejoindre l'autre bout de la passerelle et éliminer un houndeye dans la caverne. Briser la membrane et se glisser dans le conduit.



04-02 Labyrinthe de galeries

Suivre le conduit jusqu'à une autre caverne. Percer la membrane à gauche et continuer dans le nouveau conduit. Éliminer 2 crabes de tête après le coude à droite. Éliminer un autre crabe de tête en arrivant au croisement en T suivant. Prendre à gauche vers la lumière, éliminer un crabe de tête après le coude (munitions au fond) puis revenir au carrefour précédent et prendre tout droit. Éliminer un crabe de tête après le coude à gauche. Une fois dans la nouvelle caverne, éliminer le crabe de tête sur le rocher à droite et le bullsquid dans la galerie de gauche. Éliminer le crabe de tête descendant de la pente puis percer la membrane en haut de la pente et suivre le conduit. Dans la nouvelle caverne, éliminer un crabe de tête et un autre tombant du plafond. Continuer en prenant à droite au carrefour et rejoindre un lac. Éliminer le crabe de tête sur la droite et un autre en face. Aller se recharger sur le bassin énergétique puis prendre le conduit à l'opposé.

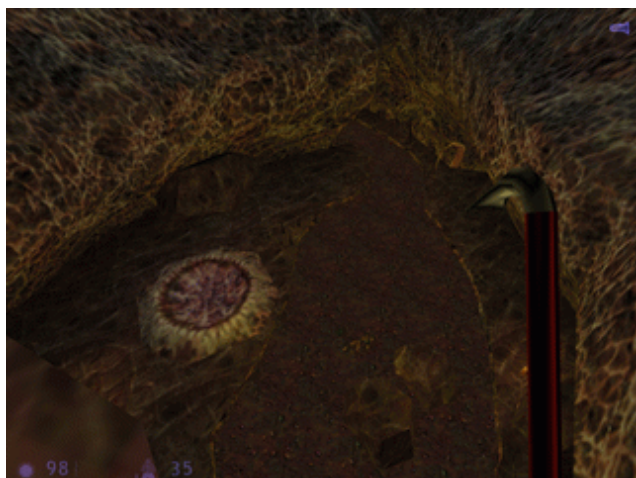


04-03 Îles

Rejoindre l'extérieur et sauter sur l'île la plus à gauche. Sauter sur l'île mobile proche puis sur la suivante. Ensuite, sauter sur celle de gauche et la suivante. Éliminer les 3 vortigaunts apparaissant sur les îles voisines. En serrant à gauche, sauter d'île en île jusqu'à la galerie d'en face. Éliminer 6 houndeyes dans le tunnel puis passer par les 2 îles mobiles suivantes pour rejoindre la grande île centrale. Aller sur le bassin énergétique et éliminer les 3 vortigaunts qui apparaissent. Une pointe se couche



sous l'attaque d'une raie. S'en servir comme d'un pont pour traverser le gouffre puis percer la membrane au sol derrière le rocher et se glisser dans le conduit.



04-04 Cascades

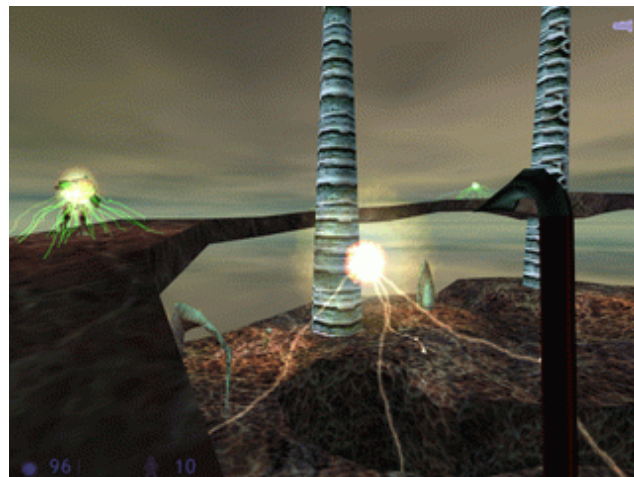
Nager vers la lumière, passer le siphon puis remonter vers la surface et éliminer le bullsquid proche. Approcher de la grande cascade et éliminer le bullsquid en contrebas puis sauter. Utiliser le tremplin organique pour rejoindre le haut de la cascade opposée. Éviter les barnacles et aller se recharger sur le bassin énergétique. Descendre par la cascade opposée. Au bout, éliminer un bullsquid à gauche et un houndeye à droite. Remonter la rivière à droite jusqu'à une cascade. Éliminer le bullsquid au-dessus et monter par la rive gauche. A la cascade suivante, éliminer 2 houndeyes et monter par la rive droite. Éliminer le crabe de tête sur le rocher (munitions) puis utiliser le tremplin organique pour rejoindre une plateforme en hauteur dans l'axe de la rivière. Suivre le tunnel.



04-05 Machine

Descendre vers la machine et mettre en marche le générateur (la machine s'anime, l'autre boîtier s'ouvre). Sur le 2^e boîtier utiliser les boutons pour placer les 2 aiguilles dans la zone rouge puis se réfugier rapidement dans la grotte proche en éliminant les vortigaunts (énergie, le plafond s'effondre). Escalader les débris du plafond et monter par le trou. Éliminer un crabe de tête en haut puis redescendre par un autre trou et se recharger sur le

bassin énergétique. Plus loin, éliminer 2 crabes de tête et un bullsquid proche de la sortie du tunnel. Franchir la passerelle suivante en courant et en évitant les attaques jusqu'au tunnel suivant.



04-06 Retour proche

Éliminer le crabe de tête derrière le rocher à gauche et un autre plus loin. Au bout du passage, se laisser tomber par le trou, éliminer les 2 vortigaunts et courir vers le téléporteur.

ROSENBURG

Calhoun, dépêchez-vous ! Nous ne pourrions pas garder le portail ouvert plus longtemps !



04-07 Batterie faible

ROSENBURG

Bon travail, Monsieur Calhoun ! Nous commençons à nous inquiéter de ne pas vous voir revenir mais il semble que vous soyez parvenu à faire fonctionner la machine, après tout.

Le signal que nous recevons est suffisamment fort mais j'ai malheureusement une mauvaise nouvelle : nos réserves d'énergie ont tout juste suffi à ouvrir le champ pour vous envoyer sur le monde-frontière. Nous devons maintenir le téléporteur actif suffisamment longtemps pour permettre à tout le monde d'évacuer. Donc quelqu'un doit descendre au niveau inférieur pour rapporter une batterie. Quelques-uns de vos collègues sont descendus mais nous sommes sans nouvelles d'eux. Je crains le pire à leur sujet. Je déteste devoir vous imposer les choses



encore une fois mais vous devez comprendre que si personne ne descend, aucun d'entre nous ne s'en sortira vivant. De plus, vous êtes le mieux équipé de nous tous pour faire face aux dangers qui pourraient nous attendre.

Allez, je vais vous montrer l'ascenseur qui mène au générateur, suivez-moi !

Il ouvre 2 portes.

ROSENBERG

Nous y voilà. En bas, vous trouverez les anciens générateurs qui alimentaient ce laboratoire. Vous devriez trouver ce dont nous avons besoin. Lorsque vous aurez mis la main sur une nouvelle batterie, assurez-vous qu'elle est chargée et renvoyez-la par le monte-charge. Bonne chance !

Prendre l'ascenseur.



Chapitre 5 LUTTE D'INFLUENCE

05-01 Accès aux générateurs

Ouvrir la porte et éliminer le bullsquid (munitions, gilet). Prendre le monte-charge à droite et regarder par le grillage à gauche.

OFFICIER DE SECURITE

C'est bon, Monsieur, je peux m'en charger !

SCIENTIFIQUE

Ces "choses"... il y en a partout ! Nous devons sortir d'ici !

OFFICIER DE SECURITE

Reprenez-vous ! Si vous ne parvenez pas à recharger la batterie, nous allons tous mourir !

SCIENTIFIQUE

Attention ! Aaaaah !

OFFICIER DE SECURITE

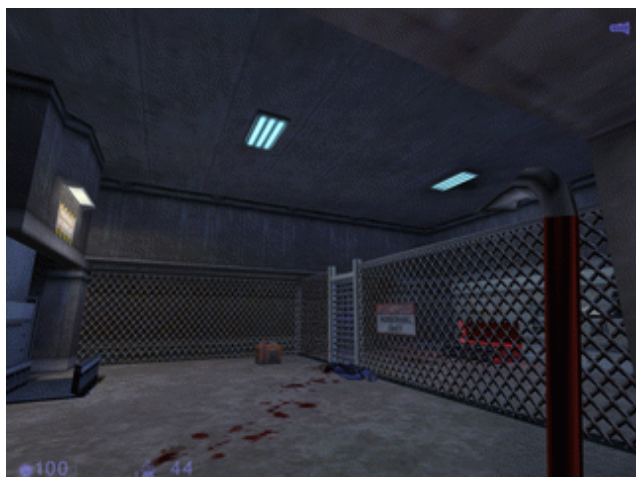
Sortez de là, je peux me débrouiller.... aaaaah !

Revenir vers l'ascenseur initial. Des soldats attaquent l'autre porte au chalumeau. Attendre que la porte cède et tirer dans les barils explosifs à droite pour éliminer les 2 soldats (énergie). Suivre le passage et éliminer 5 soldats en tout. Avancer jusqu'à la cascade et se recharger en énergie puis traverser le pont mobile à gauche et éliminer 3 soldats à l'autre bout. Dans le couloir, éliminer le soldat tout au fond et 2 autres dans la salle de droite. Rejoindre la salle et grimper à l'échelle. Se retourner et éliminer un autre soldat tournant le dos vers la radio. Prendre le passage à droite repéré AUXILIAIRY GENERATOR ACCESS et suivre le couloir.



05-02 Bassin et générateurs

Suivre le couloir et éliminer 4 houndeyes. Revenir vers le détonateur et ramener le baril métallique du coin du couloir contre les extrémités du fil cassé pour faire contact. Actionner le détonateur et passer par le trou de la porte détruite. Éliminer 2 vortigaunts, puis 4 crabes de tête en hauteur sur la plateforme de droite. Monter l'échelle et rejoindre un croisement. Éliminer 2 crabes de tête dans la salle de droite et la rejoindre. Tourner le volant (le bassin voisin s'assèche). Ressortir et prendre tout droit au croisement. Éliminer le bullsquid un peu plus loin (casque, gilet, pistolet) puis descendre par le monte-charge. En bas, éliminer le crabe de tête sur la droite, se recharger en énergie et rejoindre le bassin par le sas ouvert. Une fois au fond du bassin, monter l'échelle d'en face vers une plateforme surélevée où sont posés 2 fûts. Les pousser en contrebas et redescendre, puis placer les 4 fûts disponibles sur la grille, dans l'axe de la passerelle coupée joignant les 2 rives du bassin à la surface. Retourner prendre le monte-charge et tourner à nouveau le volant dans la salle du haut (le niveau remonte, les fûts forment un "pont" qui permet la traversée). Retourner jusqu'à la porte détruite et continuer tout droit jusqu'au bord du bassin. Éliminer à distance l'alien grunt et les 2 vortigaunts qui apparaissent de l'autre côté puis traverser le bassin en passant par les fûts. Ouvrir la porte et éliminer 3 vortigaunts dans le couloir qui suit. Pousser la porte suivante (2 soldats luttent contre des extra-terrestres, les éliminer à distance). À gauche, éliminer l'alien grunt attendant en hauteur derrière les caisses puis escalader les caisses en passant par le fût renversé. Pousser la porte et éliminer 3 crabes de tête dans le couloir et l'escalier suivants. Une fois en vue du bassin, pousser la porte dans l'angle et éliminer le bullsquid dans la salle de contrôle. Descendre l'échelle vers le pupitre et démarrer les 2 générateurs. Ressortir puis enjamber la rambarde vers le bassin et le retraverser. Retourner vers le détonateur et reprendre le couloir de gauche.



05-03 Batterie

Monter l'escalier à droite et actionner le pont mobile. Le traverser et éliminer 2 vortigaunts plus loin. Traverser rapidement pour éviter les tirs de la tourelle à gauche. Se recharger en énergie puis rejoindre l'officier de sécurité mourant.

OFFICIER DE SECURITE

Ah, j'espérais que vous viendrez ! Vous devez trouver un moyen de recharger cette batterie et de la rapporter au docteur Rosenberg. Je vous aiderais avec plaisir mais... Vous devriez pouvoir passer la batterie à travers la barrière, jusqu'à la borne de rechargement, derrière moi. Laissez-moi voir si je peux me pousser.

(Il meurt).

Pousser la batterie de l'autre côté de la barrière, sur le plateau de la machine repérée POWER CELL CHARGING STATION. Enclencher la machine et attendre la fin du cycle de chargement. Sortir la batterie et la pousser sur le plateau du monte-charge à l'opposé et l'actionner. Ressortir par la porte ELEVATOR ACCESS. Suivre le couloir vers la droite et reprendre l'ascenseur.



Chapitre 06 PROFESSION DE FOI

06-01 Retour au laboratoire

ROSENBURG

Calhoun, vous avez réussi ! Nous avons déjà commencé à préparer la machine avec la batterie que vous avez apportée. Cette fois, en revanche, la procédure est un peu plus complexe. J'ai besoin que vous veniez m'aider dans la salle principale. Dépêchons-nous, il n'y a pas de temps à perdre !

Bien. Je reste en bas pour surveiller les niveaux et diriger la procédure. J'ai besoin que vous montiez dans la salle de contrôle pour activer le générateur principal. Une fois que le processus aura commencé, vous devez libérer les verrous d'amortissement à chaque fois que le système sera chargé, pour que le champ de déplacement puisse s'ouvrir. Ne vous inquiétez pas, Monsieur Calhoun, la procédure est assez simple et je vous guiderai pas à pas.

Qu'est-ce que vous attendez, Calhoun ? Allez dans la salle de contrôle et trouvez l'interrupteur du générateur principal.

Monter l'échelle opposée et suivre la passerelle sur la gauche jusqu'à une salle de contrôle accessible par une échelle.

Actionner l'interrupteur repéré MAIN POWER.

ROSENBURG

Très bien ! Attendez mes ordres, Calhoun. Une fois que le système sera initialisé, il me faudra un peu de temps pour interpoler les fréquences de résonance et procéder aux réglages. Tout semble parfait.

(Explosion)

ROSENBURG

La durite principale de ????????? de refroidissement vient de lâcher ! Calhoun, allez jusqu'à la valve qui est sur la passerelle et libérez la pression ! Vite, avant que le système ne surchauffe !

Retourner vers la passerelle et tourner le volant, tout en éliminant les 2 houndeyes qui viennent d'apparaître.

ROSENBURG

Bien ! Continuer à tourner la valve jusqu'à ce que la pression retombe à des valeurs normales.

Beau travail, Calhoun, nous avons eu chaud ! Le système est stabilisé et les capaciteurs principaux se chargent. Lorsque la jauge de charge principale sera remplie, vous devez ouvrir le champ de déplacement depuis la salle de contrôle.

On y est presque.

Bien ! Le système est chargé. Utilisez l'interrupteur qui est devant la fenêtre de la salle de contrôle.

Retourner à la salle de contrôle et presser l'interrupteur repéré DISP. FIELD DAMPING LOCKS.

ROSENBURG

Voilà, le champ est ouvert ! Allez-y, Walter !

(le scientifique saute dans le champ)

ROSENBURG

Très bien, Calhoun. Je commence à charger le système pour la prochaine téléportation.

Nous y sommes presque.

Bien ! Le système est chargé. Ouvrez le champ, Calhoun.

Il faut partir maintenant, Simon !

(le 2^{ème} scientifique saute dans le champ)

ROSENBURG

Je suis le prochain à partir, Monsieur Calhoun. Mais ne vous inquiétez pas, j'ai réglé le système pour qu'il lance automatiquement la séquence de chargement dès que je serai passé. Attendez seulement que les niveaux soient pleins pour ouvrir le champ.

Bien ! Tout est prêt !



Bonne chance, monsieur Calhoun ! A tout de suite, de l'autre côté !

(Rosenburg saute dans le champ).

Attendre la recharge complète du système puis ouvrir le champ. Des ennemis apparaissent un peu partout. Courir aussi vite que possible rejoindre le champ ouvert.



Chapitre 07 DELIVRANCE

07-01 Entrée sud

ROSENBURG

Le voilà ! Calhoun, vous êtes arrivé ! En ne vous voyant pas venir tout de suite, nous avons pensé... Oh, mon dieu ! Quelque chose ne va pas ! Simon, regardez Calhoun ! Son corps semble être dans une sorte de déplacement de résonance !

(téléportation sur Xen puis dans une pièce à côté de soldats transportant Freeman)

SOLDAT 1

Où est-ce qu'on l'emmène, ce Freeman ?

SOLDAT 2

En haut, pour interrogatoire.

SOLDAT 1

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

SOLDAT 3

Et si on trouve le cadavre ?

SOLDAT 1

Un cadavre ? Quel cadavre ?

ENSEMBLE

Ha ! ha ! ha !

(retour à la sortie de la base)

ROSENBURG

Grâce à Dieu, vous y êtes parvenu ! Je craignais que quelque chose se soit passé au dernier moment et que vous ayez été pris dans un reflux harmonique infini mais nous avons eu de la chance. Grâce à vous, nous avons réussi à faire fonctionner cette idée.

Nous avons réussi, Monsieur Calhoun, nous avons réussi !