



HALF-LIFE 2 : LOST COAST (Valve, 2005)

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



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 : Lost Coast est un simple niveau additionnel de la série **Half-Life 2**. L'ensemble du niveau est accessible sans charger la suite de l'aire de jeu, comme s'il s'agissait d'un secteur unique du jeu original.

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 2**

- > nouvelles images
- > retouches mineures

12/05/13 **révision 1**

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

09/01/13 **version initiale**



2. DETAIL DU PARCOURS



au bas de la montagne

Apparemment naufragé sur une côte inconnue, éviter l'eau infestée de sangsues et rejoindre le marin sur le ponton proche.

MARIN

Hé ! T'es là ! Mais... tu ne serais pas... Mais si, tu es le scientifique Fridman ou Fishman, c'est ça ? Tu es venu combattre le cartel ? Tous seuls, je ne vois pas ce qu'on peut faire mais je ne vois pas d'autre raison de visiter S^{te} Olga à un tel moment. Je t'emmène à leur base... ou aussi loin que je peux, en tous cas.

Suivre le marin jusqu'à la grille.

MARIN

Bon, laisse moi ouvrir cette grille. La clé est là... heu... quelque part.

Il fouille dans sa veste et ouvre la grille.

MARIN

Voilà ! On y va, mon gars ! Détruit cette arme et ne traîne pas.

Le marin va s'asseoir dans un abri proche.

MARIN

Si tu t'en sors, je t'attendrai ici.

Traverse, maintenant.

Plus vite !

Il y a un chemin sur la falaise, marche doucement.

Utiliser le pistolet anti-gravité pour récupérer la caisse de munitions du bateau coulé et briser celle à côté de l'abri (énergie combinaison).

Rejoindre et monter discrètement l'escalier en ciment puis, après avoir entendu les bruits de soldats du cartel, en surprendre 2 un peu plus haut et éliminer un 3^{ème} soldat venu en renfort.

Au bout du parapet du premier escalier en ciment, descendre l'échelle vers le rivage (grenades, énergie) puis remonter en suivant le 2^{ème} escalier en ciment. Récupérer les armes des soldats et fouiller les caisses proches. Une explosion vous alerte : un missile tiré de l'église au sommet de la montagne frappe S^{te} Olga !

Ne pas essayer de prendre l'escalier en bois plus haut (il s'écroule suite à une explosion) mais aller au bout du palier en béton pour sauter vers le chemin à flanc de montagne (énergie) et éliminer le soldat qui arrive.

Avancer le long du chemin jusqu'à l'embranchement à gauche des 2 gros rochers (en évitant d'éventuelles grenades larguées de plus haut) et éliminer les 3 soldats qui arrivent plus loin sur la

corniche en rappel. Revenir à l'embranchement précédent, prendre l'autre chemin montant pour récupérer un lance-roquettes et de l'énergie puis suivre la corniche jusqu'au bout en direction de la mer.



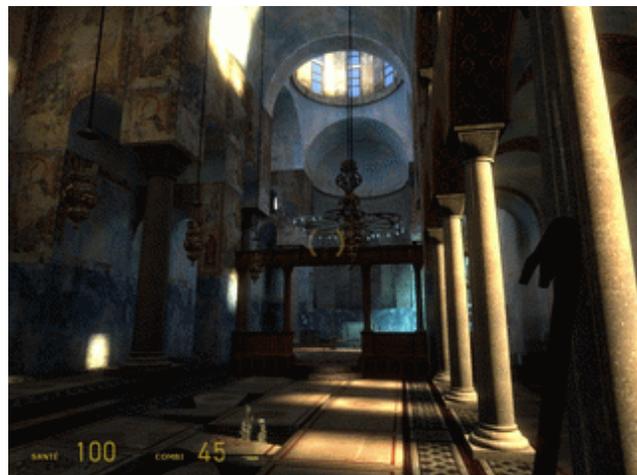
sur la falaise

Faire demi-tour pour continuer l'ascension et s'approcher du fossé. Éliminer les 2 soldats qui descendent la paroi en rappel de l'autre côté et 2 autres qui tirent depuis le chemin en contrebas ou derrière vous. récupérer leurs armes et franchir le fossé pour rejoindre l'autre côté.

Continuer sur la corniche qui devient très étroite en direction de S^{te} Olga. A l'approche du coude suivant, éliminer le soldat embusqué au-dessus de vous puis rejoindre le sommet de la falaise et l'enceinte de l'église.

Prendre l'escalier pour entrer dans l'enceinte, visiter les arches effondrées sur la gauche (lance-roquettes, munitions) puis franchir la porte suivante (qui se referme aussitôt) vers une cour intérieure donnant accès à l'église. Visiter tous les recoins de la cour (munitions) et utiliser le pistolet anti-gravité pour attirer au sol les caisses placées sur les échafaudages.

Prendre l'escalier menant à l'église et au point de vue puis pousser la double porte d'entrée de l'église (qui se referme).



dans l'église

Visiter toute l'église (munitions, énergie, énergie combinaison) puis approcher de l'autel et repérer le mécanisme lanceur de



missiles. Retirer les 2 panneaux qui le protègent puis prendre un candélabre et le placer dans l'ouverture quand le charriot mobile se trouve en position haute. Le mécanisme se bloque et l'alerte est donnée ! Eliminer les grands parasites sortant des 3 obus fichés dans le mur et se préparer à l'offensive ennemie.

En évitant les tirs de l'hélicoptère qui patrouille tout autour de l'église, éliminer les nombreux soldats qui lancent l'assaut par l'entrée de l'église, depuis son toit détruit puis en faisant sauter une porte près de l'autel.

Une fois le calme revenu, ressortir dans la cour et éliminer les éventuels survivants sur le toit de l'église, avant de rejoindre une nouvelle ouverture de l'enceinte, du côté de l'autel.

Tu as réussi ! Vient avec moi à S^{te} Olga, un petit festin pour fêter ça ! Et... j'espère que tu aimes les sangsues ! Mais tu vas où ? Ta silhouette devient toute floue ! Eh bien, je suppose que tu dois y aller. Heu... enchanté !



duel final contre l'hélicoptère

Au dehors, s'abriter contre le mur de droite pour éviter les tirs de l'hélicoptère puis récupérer régulièrement (à distance avec le pistolet anti-gravité ou via la caisse) des roquettes pour détruire l'appareil. Les tôles forment une protection provisoire mais revenir systématiquement se mettre à l'abri du mur.

Après plusieurs impacts, l'hélicoptère s'écrase contre la paroi, en éparpillant plusieurs planches. Descendre alors dans la structure de l'échafaudage et rejoindre un monte-charge, qui vous redescend près du ponton, où le marin vous attend.



Retour sur la plage