



HALF-LIFE : OPPOSING FORCE (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 : Mission secrète	3
Chapitre 01 : Bienvenue à Black Mesa	3
Chapitre 02 : Evacuation	5
Chapitre 03 : Porté disparu	6
Chapitre 04 : Feu allié	8
Chapitre 05 : Nous ne sommes pas seuls	9
Chapitre 06 : Eaux profondes	9
Chapitre 07 : Réalité parallèle	10
Chapitre 08 : Trou à rat	12
Chapitre 09 : Foxtrot Uniform	12
Chapitre 10 : Foxtrot Uniform II	13
Chapitre 11 : Un monde à part	15
Chapitre 12 : Fin	16



1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

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

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

Conditions d'utilisation

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

Historique

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

06/10/17 **révision 3**

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

12/05/13 **révision 2**

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

01/08/12 **révision 1**

- + images pour tous les secteurs et repagination
- + signature « œil »
- ! corrections mineures

08/02/09 **version initiale**



2. DETAIL DU PARCOURS



Introduction MISSION SECRETE

Dans l'hélicoptère.

RADIO

OK, Goose 7. Rendez-vous au secteur 112-LZ et retrouvez Alpha Bravo Tango.

PILOTE

Q.G., répondez.

SOLDAT 1

Hé, on est où, là ?

SOLDAT 2

Ben, le pilote m'a dit qu'il voulait vous déposer devant chez vos mères, mais je crois qu'il s'est gouré de chemin...

SOLDAT 1

Jamais t'arrêtes de chamberer, Jackson ?

SOLDAT 2

Avec moi, c'est toujours prêt !

SOLDAT 1

Hé, c'est quoi, cette odeur ?

SOLDAT 2

Quelle odeur ?

SOLDAT 1

Tu trouves pas que ça sent la mission pourrie ?

SOLDAT 2

Tu parles !

SOLDAT 3

Ouais, tu parles !

Sur mon ordre de mission, il y a marqué "stage d'entraînement" alors ça me ferait marrer que ce soit pas ça !

SOLDAT 1

J'aime pas beaucoup ça... Nous balancer ici sans aucune info, c'est pas bon...

GRADE

T'as un problème, soldat ? T'auras tes ordres une fois sur le terrain d'atterrissage.

SOLDAT

Ouais, M'sieur !

SUJET : Adrian Shephard
Sexe masculin, 22 ans

FORMATION
Corps des Marines des Etats-Unis
Forces Spéciales

GRADE : caporal

SOLDAT 2

Moi, je me fous pas mal des ordres de mission, tant que je peux faire un carton !

SOLDAT 3

Tu parles, mon pote !

AFFECTATION

Unité de Combat en Environnement Hostile
Base Militaire de Santega, Arizona

PILOTE

Contrôlez votre secteur, Goose 3. Ca se complique, ici !

SOLDAT 1

J'ai horreur des missions de sauvetage.

MISSION :

TOP SECRET

SOLDAT 2

Tu m'étonnes ! Sauf quand c'est toi qu'on vient chercher !

PILOTE

Il y a quelqu'un qui voit l'aire d'atterrissage ?

RADIO

Négatif, Goose 7. Je note de l'activité là-haut mais je ne peux pas vous dire ce que c'est.

SOLDAT 1

Hé, Shephard, je crois que Jackson est fou de ton corps !

SOLDAT 2

Ecrase, Tower !

Le 2e hélicoptère explose.

PILOTE

Oh non ! Goose 3 est tombé ! Mais qu'est-ce qui se passe, ici ?

RADIO

Attention, Goose 7 ! Vous avez quelque chose en approche !

(Explosion et crash).



Chapitre 01 BIENVENUE A BLACK MESA

01-01 Infirmerie
SCIENTIFIQUE 1



3,4,5... 1,2... 3,4,5... Ah, vous êtes réveillé ! Caporal Shephard, n'est-ce pas ? J'ai reconnu l'insigne sur votre uniforme. Je suis content de voir que je n'ai pas travaillé pour rien. On ne peut pas en dire autant pour lui, remarquez... Je crains que vous n'ayez été victime d'un... d'un accident. La plupart de vos amis ne s'en sont pas tirés. Oh, j'espérais que vous veniez pour nous sortir de là mais je crois que nous sommes tous dans la même galère, non ? J'ai cru voir une radio près du lieu du crash, là où je vous ai trouvé. Vous pourriez peut-être essayer de lancer un appel ?

Sortir de la pièce et suivre le couloir. Passer une double porte et aller tout au fond du passage vers 2 scientifiques.

SCIENTIFIQUE 2

Ces créatures en forme de crabe ont une stratégie de parasitage assez stupéfiante, vous ne trouvez pas ?

SCIENTIFIQUE 3

Cette espèce est en tous points exceptionnelle ! Ces... ces "crabes" maîtrisent complètement leur système nerveux. Mais quelle sera la prochaine étape de leur mutation ?

Prendre l'armure de combat sur la table du fond puis retourner vers la baie vitrée et prendre le couloir à gauche. Suivre le passage (un zombie-soldat tue un scientifique de l'autre côté et le projette à travers la vitre). Continuer à travers la porte cassée jusqu'à un escalier et le descendre pour retrouver un officier de sécurité. L'entraîner vers la porte opposée pour qu'il l'ouvre.

OFFICIER DE SECURITE

Ah, très bien, je vois que vous avez trouvé votre armure ! Elle vous sera très utile, vous verrez. J'ai entendu dire que l'on ne pouvait compter que sur nous pour sortir d'ici alors ne me laissez pas, tomber, hein ?

(La porte s'ouvre)

OFFICIER DE SECURITE

Bonne chance, Monsieur !

Suivre le couloir en évitant les arcs électriques et ramasser la CLE A GRIFFE. Continuer jusqu'à la salle du laser. Passer sous les lasers vert puis violet et briser le miroir du faisceau pour faire sauter la machine. Monter l'escalier opposé et continuer dans le couloir. Eliminer les 2 crabes de tête tombant du plafond, puis les 2 autres de chaque côté de la plaque radioactive (sous l'escalier, énergie + recharge armure, homme à la valise dans la pièce de l'autre côté de la porte vitrée) puis monter l'escalier jusqu'à l'étage (énergie).



01-02 Lieu du crash

Prendre la porte à gauche. Une fois dehors, suivre la corniche jusqu'au bout et sauter sous la plate-forme opposée. Longer la nouvelle corniche en sautant au-dessus du vide pour rejoindre le pont brisé. Sauter en face à gauche de l'autre moitié du pont puis rejoindre le pont et ramasser le poignard par terre. Sauter pour traverser le pont et approcher de la porte ouverte. Eliminer le crabe de tête à l'intérieur et prendre le passage à droite à l'intérieur. De nouveau au dehors, suivre les canalisations jusqu'à l'hélicoptère écrasé. Entrer dans le grand tunnel à droite puis éliminer 2 crabes de tête à l'intérieur et ressortir par l'autre bout. Briser les caisses près de l'enceinte électrifiée.

OFFICIER DE SECURITE

Bonjour, soldat ! (il s'électrifie sur la porte)

Contourner l'enceinte électrifiée par la droite et s'engager dans un conduit au pied du mur. Dans la pièce suivante, contourner la bobine par la droite en attendant que les arcs électriques libèrent le passage. Prendre l'autre conduit et rejoindre l'enceinte électrifiée. Contourner les blocs par la gauche en évitant tout contact avec le grillage. Prendre le PISTOLET du soldat mort puis couper le courant à partir du boîtier du coin opposé. Ressortir par la porte de l'enceinte et retourner dans le tunnel. Eliminer 2 vortigaunts à l'intérieur puis rejoindre l'hélicoptère. Passer derrière l'appareil et accéder à la radio pour lancer un appel.

RADIO

Shephard, vous êtes vivant ? Ecoutez, on s'est fait salement chahuter et nous devons battre en retraite. Vous m'entendez ? L'Etat-Major a décidé de l'avenir de Black Mesa. Essayez de remonter à la surface par le réseau de transport pendant que nous évacuons. Bonne chance ! Terminé.

Briser les caisses à proximité (munitions + énergie) puis descendre par l'un des 2 puits proches de l'hélicoptère. Descendre 3 échelles jusqu'à une passerelle. La suivre en évitant les barnacles. Passer une porte donnant sur l'extérieur puis prendre la porte d'en face et suivre le couloir.



01-03 Bain d'acide

Avancer et éliminer l'esclave. Prendre le FUSIL D'ASSAUT près du soldat mort. Suivre la passerelle jusqu'à une échelle et éliminer l'esclave à l'étage du dessous. Faire de même pour l'étage inférieur. Rejoindre la porte en évitant le barnacle. Suivre le passage à droite jusqu'au pied d'un plan incliné. Eliminer 2 vortigaunts et briser les caisses (énergie + recharge armure). Prendre le tunnel à gauche du plan incliné. Dans la salle du bain



d'acide, sauter puis courir vers l'échelle de droite et monter rapidement rejoindre la porte du sas à l'étage supérieur. Attendre que l'homme à la mallette la déverrouille (visible à travers la baie vitrée) puis entrer et suivre le passage jusqu'à un monte-charge. Le prendre pour descendre.



01-04 Salle du pont roulant

Suivre le couloir jusqu'à la salle avec du liquide radioactif au sol. Sauter-accroupi sur les caisses de gauche (munitions) puis sauter sur le pont roulant et rejoindre le centre de la salle. Eliminer le crabe de tête entre les caisses à gauche puis avancer vers le renforcement dans l'angle de la salle. Eliminer 4 crabes de tête dans le passage et 2 autres dans l'escalier (munitions). Monter l'escalier vers la salle de contrôle et se recharger en énergie. Via le pupitre, manœuvrer le pont roulant pour le placer devant le panneau fermé du mur d'en face. Faire sauter les explosifs pour éliminer le crabe de tête proche du panneau. Sauter-accroupi à travers la baie pour rejoindre le pont en sautant sur les caisses. Sauter vers le coin à gauche du panneau puis le déverrouiller avec l'interrupteur (recharge armure). Sauter à nouveau sur le pont puis sur la petite caisse à droite du panneau ouvert. Sauter par-dessus le liquide radioactif et continuer tout droit jusqu'à une grande salle. Passer sous les barrières puis prendre à gauche et sauter dans le trou d'une conduite verticale percée au fond du passage.



01-05 Système de pompage

Se laisser guider par le courant puis, une fois en bas, prendre le tunnel à la grille relevée et rejoindre une échelle plus loin en évitant les barnacles. Suivre les passerelles et les couloirs suivants en évitant les barnacles (munitions et grenades à droite au croisement en T). Rejoindre une porte et l'ouvrir. Dans la salle suivante, libérer le robot en contrebas sur la gauche en faisant sauter les explosifs (le robot dépose plusieurs caisses puis disparaît par un passage et l'accès aux échelles se libère). Descendre l'échelle du fond et sauter de caisse en caisse jusqu'au pupitre de contrôle. Actionner la pompe (le niveau baisse et le sol s'assèche). Rejoindre le panneau opposé et l'ouvrir, puis prendre le monte-charge. En haut, éliminer les 4 sonneurs puis remonter le plan incliné à gauche et pousser le chariot pour le mettre en face de l'entrée de la rame. Monter dans la rame et aller au fond du wagon.



Chapitre 02 EVACUATION

02-01 Rame de transport

La rame émet des messages interrompus. Se baisser pour éviter les éventuelles décharges ennemies et attendre l'arrivée au terminus.



02-02 Installations de contrôle

Sur le quai, éliminer l'esclave et l'autre sur le toit de la rame. Ramasser le PISTOLET au sol et les munitions. Rejoindre



l'officier de sécurité près du distributeur puis suivre le couloir. Eliminer en tout 1 zombie, 3 crabes de tête puis 2 zombies, 2 sonneurs et un vortigaunt en longeant le mur de gauche et en grimpaant les escaliers successifs. En haut, un officier de sécurité et un scientifique discutent derrière une porte verrouillée.

OFFICIER DE SECURITE

Vous avez essayé l'IG88?

SCIENTIFIQUE

Moi, non. Mais je connais quelqu'un qui...

Un ennemi de grande taille apparaît.

OFFICIER DE SECURITE

Qu'est-ce que c'est que ça, Doc ?

SCIENTIFIQUE

Je ne sais pas ! Je n'en avais jamais vu auparavant !

OFFICIER DE SECURITE

Ca va aller, Doc, je m'en occupe !

Le monstre atteint l'officier de sécurité.

Ah, merde ! J'ai été salement touché mais ça va aller !

L'officier de sécurité meurt.

SCIENTIFIQUE

Non ! Je ne veux pas mourir !

OFFICIER DE SECURITE DU JOUEUR

J'ai entendu crier. Ah, les pauvres types !

Passer par la baie vitrée brisée. Ramasser les munitions vers l'officier de sécurité mort puis ouvrir la porte à l'autre officier de sécurité. Plus loin, l'officier de sécurité libère une porte du couloir (munitions). Approcher de la plate-forme sur le plan incliné et éliminer 3 crabes de tête provenant de la bouche d'aération en hauteur. Actionner la plate-forme motorisée et éliminer les crabes de tête en haut. Recharger l'armure (munitions). Briser la grille de ventilation sur la droite et rejoindre le conduit en passant par la caisse puis le sommet du module de recharge.



02-03 Aire d'atterrissage

Grimper au sommet de l'échelle et prendre le conduit jusqu'à une pièce (un hélico attend au dehors). Prendre la porte vers la pièce voisine (un soldat parle à la radio).

SOLDAT 1

Cooper, vous me recevez ? On évacue la base. Je répète : on évacue la base ! L'Air Force va bombarder le site alors dégagez de là ! Oubliez Freeman. De toutes façons, il ne survivra pas au bombardement. Cooper, vous m'entendez ?

Eliminer le soldat (munitions + grenade + charge à proximité). Prendre la porte vers la pièce suivante (un soldat menace un scientifique).

SOLDAT 2

Où est ce foutu Freeman ? Il n'y a plus une minute à perdre !

SCIENTIFIQUE

Freeman peut être n'importe où, vous devez me croire !

SOLDAT 2

Je ne vous laisse pas partir tant que vous ne m'aurez pas tout dit !

Il projette le scientifique au sol. Eliminer le soldat.

SCIENTIFIQUE

Je crois que la blessure est sérieuse.

(recharges armure sur le lit du haut). Descendre l'escalier vers une autre salle et tenter de rejoindre l'hélico en longeant le mur de gauche (le panneau se referme et l'homme à la mallette apparaît de l'autre côté). Un vortigaunt arrive en passant par le mur. L'éliminer avec 2 autres vortigaunts puis passer par le trou du mur et suivre le passage.



Chapitre 03 PORTE DISPARU

03-01 Ventilation

Prendre à gauche, éviter le jet de vapeur puis passer sous les tuyaux et éliminer le crabe de tête. Plus à droite, éliminer les 2 vortigaunts (munitions, recharge armure). Escalader les 3 tuyaux superposés vers la bouche d'aération et prendre le conduit. Briser la 1^{ère} grille vers le bas et se laisser tomber vers le faux plafond. Descendre une marche puis longer le mur de droite jusqu'à l'effondrement du faux-plafond (réception sur une table, recharge armure). Sauter de proche en proche en direction de la porte repérée STORAGE (recharge armure). Remonter vers le faux-plafond en grimpaant le long du conduit en pente sur la gauche. En haut, éviter les plaques humides et serrer le mur de gauche pour suivre la galerie. Plus loin, passer sur les poutrelles supportant les 2 ventilateurs et rejoindre un passage donnant sur une passerelle en contrebas. Eviter les jets de vapeur et rejoindre une autre passerelle en dessous. Passer entre les 2 ventilateurs puis descendre l'échelle vers les 2 suivants. Se glisser sous le ventilateur à une seule pale et se laisser tomber dans le conduit.



03-02 Fonderie

Rejoindre le fond du conduit, avancer vers la lumière et briser la grille. Passer par-dessus les 2 séries de flammes puis éliminer le crabe de tête et le soldat-zombie à droite. Briser ensuite la grille à gauche et suivre le conduit. Briser une autre grille et se laisser tomber. Passer la première flamme puis courir dans le conduit d'évacuation de la 2^e et vite remonter sur le quai de gauche. Éliminer 2 soldats-zombies et 2 zombies dans la salle. Au fond, pousser la caisse d'explosifs devant la sortie de flamme repérée DO NOT OBSTRUCT FLAME puis actionner le bouton TEST FIRE. Les explosifs sautent et créent un trou dans le sol. Descendre dans le trou, éliminer un soldat-zombie puis 4 crabes de tête un peu plus loin et suivre la galerie jusqu'au fond. Descendre la pente et éliminer le crabe de tête dans le conduit brisé à droite. Prendre ce conduit.



03-03 Entrepôt envahi

Briser la grille et descendre sur la route. Rejoindre le soldat agonisant à côté du camion.

SOLDAT AGONISANT

Vous devez fuir ! Écoutez, Shephard. Ces... ces choses... elles nous massacrent ! (il meurt)

Entrer dans le complexe et avancer à gauche jusqu'à une salle avec des pneus. Déverrouiller le panneau avec le bouton et éliminer 4 sentinelles aliens dans l'atelier voisin (munitions, mine laser dans camion, bazooka et charges dans les caisses).

Prendre le couloir dans l'angle de la salle et éliminer 2 sentinelles aliens. Rejoindre le scientifique.

SCIENTIFIQUE

Je ne sais pas ce qui est pire : vous qui avez pour ordre de nettoyer le complexe ou ces... ces extra-terrestres !

Par la porte ouverte de l'ascenseur, sauter sur la corniche sur la gauche puis descendre tout en bas de la cage en utilisant les autres corniches et les échelles. Rejoindre la cabine écrasée au fond, entrer dedans puis rejoindre son toit par la trappe de plafond. Rejoindre l'étage et prendre à gauche vers l'autre pièce. Escalader les caisses et prendre à gauche une fois derrière. Ouvrir la porte grillagée puis couper le courant à partir du boîtier du fond (munitions). Revenir dans le couloir et prendre tout droit puis escalader les caisses et rejoindre la cage d'ascenseur. Remonter sur la corniche la plus haute puis sauter et attraper le câble cassé de l'ascenseur. Remonter le long du câble et se balancer au sommet pour atteindre le toit de l'autre cabine (2 recharges armure dedans). Rejoindre l'étage et suivre le couloir.



03-04 Obstacles

Pousser la caisse bleue sous la grille d'aération à gauche puis prendre ce conduit (il se brise et s'incline). Au bout de la conduite, se retourner et éliminer un bullsquid à distance (munitions). Retourner au bout de la conduite et passer par le trou dans le mur. Débloquer la porte à droite et pousser la caisse devant la poubelle au sommet du mur d'obstacles. Passer par-dessus (grenade derrière obstacles) puis faire sauter la caisse d'explosifs dans la pièce vitrée (explosion et trou dans le mur). Prendre le raccourci créé et retourner chercher la caisse pour la placer sous la grille d'aération derrière le mur d'obstacles. Prendre le conduit et éliminer le crabe de tête dedans. Depuis la pièce avec le scientifique électrocuté, rejoindre le couloir et débloquent la porte à droite. Côté gauche, aller prendre l'énergie au bout du couloir puis descendre l'échelle dans le trou.

SCIENTIFIQUE

Je me suis caché là dès le début des combats. Je ne pense pas qu'il y ait eu un seul survivant là-haut (recharge armure).

Couper le courant au bout du couloir par le boîtier puis sauter pour attraper le câble et grimper à l'étage supérieur. En haut, rejoindre la radio vers le distributeur (munitions + charge)

RADIO

Caporal Shephard ! Ils nous laissés nous aussi, nous sommes juste à côté de vous. Eloignez-vous de la porte, nous allons la faire sauter !



Attendre que la porte cède puis rejoindre les 2 soldats et les ramener dans la pièce du distributeur pour que l'ingénieur force l'autre porte. Le suivre jusqu'à l'ascenseur.



Chapitre 04 FEU ALLIÉ

04-01 Bureaux

Sortir de l'ascenseur et éliminer 4 vortigaunts. S'il est toujours vivant, utiliser l'ingénieur pour forcer la porte repérée EXIT dans l'angle opposé de la pièce et visiter les lieux (recharge armure, fusil, mine laser). Rejoindre l'étage par les escaliers et éliminer un autre vortigaunt. Passer la porte, rejoindre le couloir et éliminer 2 autres vortigaunts dans les bureaux à droite (pistolet, énergie). Pousser la porte suivante puis éliminer 2 esclaves et un cyborg. Pousser la double porte à droite et éliminer 4 vortigaunts dans la salle de réunion (énergie). Le mur saute, éliminer 3 esclaves derrière (bruit de bombardement). Aller vers la porte d'où vient le souffle.



04-02 Sauvetage

Rejoindre le trou puis escalader les décombres jusqu'à une échelle, en évitant le barnacle. Franchir le pont coupé et passer une porte. A distance, éliminer les 2 cyborgs en visant les caisses d'explosifs proches. Avancer au bord de la passerelle et tirer sur l'émetteur du laser le plus proche à droite (tout saute). Sauter et attraper les 2 câbles pour traverser (nombreuses

munitions). Suivre la passerelle, actionner le monte-charge et rejoindre une pièce. Éliminer 2 sonneurs (munitions, mine, fusil) puis allumer la radio.

RADIO

Mayday, Mayday ! Ici Tango Charlie 4-0-9. Nous sommes attaqués ! Je répète : nous sommes attaqués ! Des black cops ont pénétré dans la base et ont ouvert le feu sur nous. Nous avons besoin de renforts immédiatement ! Over.

Avancer dans le couloir, éliminer un 3^e sonneur puis escalader le pylône effondré jusqu'à la surface, où attend un infirmier.

INFIRMIER

Il faut absolument qu'on parvienne jusqu'au point d'évacuation, près du secteur lambda. On réussira peut-être à choper Freeman au passage. On devrait pouvoir y arriver par le réseau de transport. Mais pour ça, il faudra déjà ouvrir cette porte. Si seulement on avait un ingénieur !

Passer par l'un des conduits percés et prendre à gauche à l'embranchement (des black cops parlent près d'un camion).

BLACK COP 1

Pour on nous envoie toujours lorsque l'armée régulière est débordée ?

BLACK COP 2

J'sais pas. J'suis là pour livrer mon colis. Un point, c'est tout.

BLACK COP 1

Ah, ils vont bien finir par s'en rendre compte !

Briser la grille et éliminer les 2 black cops à distance. Sortir et éliminer un 3^e black cop sur la droite. Ouvrir le panneau au fond à droite (un ingénieur mal en point s'y trouve, énergie et charge dans caisses).

INGENIEUR

Caporal, je vais pas m'en tirer !

Ressortir et approcher prudemment du camion. Éliminer les 2 autres black cops derrière, près d'une porte. Passer la porte, neutraliser les mines laser et la tourelle derrière puis ressortir par ce passage pour aller chercher l'infirmier. Le ramener près de l'ingénieur blessé (il le soigne) puis ressortir en groupe et mener l'ingénieur vers la porte bloquée (il la force et meurt sous les tirs d'une tourelle). Neutraliser la tourelle dans le passage et le suivre. Faire attendre l'infirmier et neutraliser 2 mines plus loin dans le couloir. Rappeler l'infirmier et suivre le passage.



04-03 réseau souterrain

Rejoindre les 2 soldats alliés.

SOLDAT



Caporal, c'est quoi, cette histoire ? On nous a jamais parlé de mission secrète ! Enfin, on est tous du même côté, hein, les gars ? J'sais pas en quoi consiste cette mission mais on a autre chose à foutre ! J'espère qu'on trouvera un véhicule sur ces rails. Traverser les rails vers la salle des containers. Avec l'aide des alliés, éliminer 5 tueuses dans le secteur puis rejoindre l'escalier du fond et aller actionner l'interrupteur au bout de la galerie (un panneau s'ouvre vers les rails). Retourner sur les lieux et longer le tunnel par la gauche jusqu'au bout (énergie dans caisse à gauche). Traverser les rails et éliminer 2 black cops et 2 tueuses (énergie dans caisse d'angle, valise pour armure dans local en face). Traverser les rails à nouveau plus loin et éliminer en tout 3 black cops et 3 tueuses dans le secteur (énergie dans caisse couloir, énergie + recharge armure + munitions dans entrepôt à droite, munitions sous escalier). Monter l'escalier et actionner une manette au bout (la barrière se lève et le panneau s'ouvre). Retourner au bout des rails et reculer la rame jusqu'après l'embranchement. Basculer le signal fléché de droite en tirant dessus puis repartez en avant sur l'autre branche de l'aiguillage. Se baisser pour éviter l'arc électrique après le virage et approcher prudemment du bout du tunnel. Eliminer le black cop sur la gauche, quitter la rame et entrer dans la pièce de gauche par la fenêtre (FUSIL, GRENADE, munitions, BAZOOKA). Placer la caisse près du pilier effondré et grimper par ce chemin. En haut, prendre le conduit d'aération.



Chapitre 05 NOUS NE SOMMES PAS SEULS

05-01 Portail vers Xen

SCIENTIFIQUE

Ca y est ! Allez-y ! Maintenant ! Dépêchez-vous, Freeman, je ne peux pas le garder ouvert plus longtemps !

Ouvrir le panneau au bout du couloir (Freeman saute dans le portail, la passerelle de commande s'effondre). Courir vers la passerelle de commande effondrée et grimper par la droite pour rejoindre le portail tout au sommet.



05-02 Iles de Xen

Sauter sur l'île à gauche en contrebas (munitions). Avec le tremplin, sauter sur l'île la plus proche à gauche du cristal jaune. Un cadavre tombe sur une île proche, le rejoindre (DESINTEGRATEUR). Sauter vers l'île au tremplin. Se retourner et sauter avec le tremplin sur l'île proche à droite du portail. Eliminer les 2 sonneurs sur l'île suivante puis la rejoindre et sauter sur l'île au tremplin. Sauter vers l'île de gauche au-dessus du portail. Redescendre vers le portail en passant par les îles tournantes.



Chapitre 06 EAUX PROFONDES

06-01 Laboratoire sous-marin

Ouvrir l'ascenseur et le prendre. En bas, prendre à droite et suivre le couloir. Passer la porte cassée et continuer jusqu'à une salle de contrôle avec une grande baie vitrée donnant sur un bassin.

SCIENTIFIQUE

J'ai bien peur de m'être piégé ici tout seul... Auriez-vous l'obligeance de bien vouloir actionner cette plate-forme de transport ?

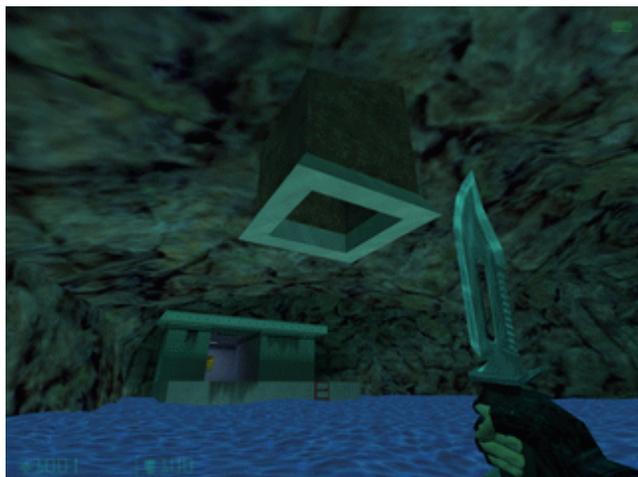
Eliminer les 2 sentinelles aliens derrière le pupitre de commande à gauche et se recharger en énergie et en armure au fond. Actionner le téléporteur (le scientifique apparaît dans la salle).

SCIENTIFIQUE



Merci de m'avoir libéré ! Je peux vous aider à accéder à toutes les zones sécurisées de ce labo, si vous voulez.

Retourner à l'ascenseur avec le scientifique et continuer tout droit jusqu'à une porte sécurisée (il ouvre). Éliminer le bullsquid dans le couloir suivant et amener le scientifique à la porte suivante (il tente d'ouvrir mais meurt aussitôt, frappé par des arcs électriques !). Remonter par l'échelle de l'aquarium détruit. En haut, éliminer 3 sentinelles aliens dans la galerie sombre au-dessus (énergie proche) puis rejoindre cette galerie à l'aide de la trappe en pente. Au bout, le mur éclate. Éliminer 3 autres sentinelles aliens derrière puis rejoindre le conduit ouvert tout au bout de la salle et le suivre.



06-02 Lac souterrain

Rejoindre le couloir (munitions au fond à droite), entrer dans la cabine et actionner le téléporteur. Une fois dans l'eau, passer par le sas proche et remonter dans un couloir. Éliminer 3 zombies et 2 crabes de tête. Au bout, briser la grille et suivre le conduit. Briser la grille horizontale pour tomber dans un lac souterrain. Rejoindre la rive et entrer dans le bâtiment. Éliminer un crabe de tête, un soldat-zombie, un zombie et un crabe de tête. Plus loin, éliminer 2 zombies en contrebas puis descendre l'échelle. Recharger l'armure (attention, module d'énergie piégé ! énergie sous la plate-forme) puis descendre la 2^e échelle vers le couloir inondé. Tout au bout, manœuvrer le volant (le sas du monstre marin s'ouvre). Retourner jusqu'au lac et plonger à gauche de l'entrée du bâtiment vers le sas ouvert. Attirer le monstre marin à l'extérieur puis nager rapidement vers le sas et tourner le volant au fond du passage (un sas se ferme, l'eau baisse et le panneau suivant s'ouvre).



06-03 Téléporteurs

Rejoindre le couloir de derrière en passant par la gauche et tirer à distance sur le boîtier pour couper les rayons. Approcher de la pièce suivante et éliminer 2 sentinelles aliens et un soldat alien (son arme, un animal, saute sur le joueur qui peut à présent s'en servir comme une ARME). Passer dans la pièce puis le sas suivant et actionner le sas. Rejoindre le portail (téléportation vers Xen). Sauter sur l'île voisine pour atteindre l'autre portail (de retour dans le laboratoire). Actionner l'interrupteur dans le coin de la pièce (un panneau s'ouvre). Rejoindre la galerie vitrée et repérer sur la gauche un conduit vers le haut là où nagent les monstres marins. Plonger dans la partie immergée de la galerie et passer par le trou de la paroi en verre pour rejoindre le conduit vertical sous l'eau. Briser la grille au sommet et remonter dans un couloir d'évacuation. Le suivre.



Chapitre 07 REALITE PARALLELE

07-01 Entrée du biodôme

Remonter la conduite en pente. En haut, remonter par les bordures et éliminer 3 crabes de tête proches dont un au sommet de l'escalier obscur. Monter l'escalier éclairé et éliminer le crabe de tête (énergie). Suivre le couloir jusqu'à une porte et l'ouvrir. Avancer dans la galerie vitrée jusqu'à une porte. Elle est fermée et des ennemis apparaissent à l'autre bout du couloir en brisant une vitre. Éliminer les 2 sentinelles aliens et le soldat



alien (attention à son "arme" si vous en possédez déjà une !). Accéder au jardin par la vitre cassée et approcher de la porte située dans la partie rocheuse de la zone. Une voltigore apparaît. L'éliminer avec le désintégrateur puis rejoindre la porte et actionner le panneau. Aller sur le monte-charge et l'actionner.



07-02 Zone d'observation

Monter à l'étage et éliminer rapidement le soldat-zombie sur la gauche. Éliminer les 2 crabes de tête proches de la cage ouverte. Ouvrir la cage à droite du sonneur (bouton de droite) et récupérer les PUCES EXPLOSIVES puis rejoindre le couloir derrière le chariot et passer la porte. Se recharger en énergie puis aller vers l'ascenseur au fond à gauche. Casser le haut du panneau droit puis entrer dans la cabine et monter sur le toit par la trappe. Grimper à l'échelle jusqu'en haut, se retourner, se dégager latéralement sur la corniche et sauter sur le panneau de porte qui dépasse de l'étage. Une fois dans le couloir, prendre à gauche, passer 2 portes puis prendre à gauche au croisement, vers un autre ascenseur. Le prendre pour descendre. En bas se recharger en énergie puis ouvrir la porte et éliminer 3 sentinelles aliens dans la pièce. Faire le tour pour atteindre la baie vitrée (recharge armure) et la briser. A distance, éliminer le bullsquid et les sonneurs en contrebas. Descendre et se régénérer dans le bassin d'énergie (plantes fournissant des munitions). Rejoindre la porte dans la paroi et ouvrir le panneau, puis actionner le monte-charge. Dans le nouveau labo, ramasser la créature sortie du tube cassé pour s'en faire une ARME puis prendre le couloir de derrière jusqu'au bout. Éliminer le soldat-zombie dans la pièce puis briser la vitrine et prendre des munitions dans la plante. Prendre la porte de droite puis 2 autres portes le long d'une galerie vitrée.



07-03 Spécimen 1176

Suivre le couloir vers une autre salle. Éliminer 3 sonneurs à l'intérieur puis passer à la salle suivante et déclencher l'hologramme depuis le pupitre.

HOLOGRAMME DU SCIENTIFIQUE

Ah, Walter ! Nous sommes enfin parvenus à détacher un de ces... crustacés. Jusqu'à présent, nous n'avons pu le contraindre à se fixer que sur une matière organique. J'ai malheureusement dû me rendre ce matin au laboratoire des matériaux anormaux au sujet d'une expérience de la plus haute importance. Je n'ai donc pu poursuivre mes analyses. Occupez-vous donc du spécimen 1176 et n'oubliez pas de me faire un rapport détaillé sur tout ce que vous trouverez ! (la porte s'ouvre).

Passer par la porte suivante et récupérer le BARNACLE au fond du couloir puis passer la pièce suivante (recharge armure). Ouvrir la porte suivante et éliminer 3 sentinelles aliens dont un au fond de la fosse. A l'aide du barnacle, viser la créature verte du côté opposé (traversée au bout de la « langue » du barnacle). Sortir par l'autre porte puis suivre le couloir et actionner le monte-charge. Dans la pièce suivante, éliminer 3 crabes de tête au sol et éviter les barnacles en longeant le mur de gauche jusqu'à la porte suivante. Suivre le couloir et actionner un autre monte-charge. Dans la pièce suivante, éliminer 2 sentinelles aliens et un soldat alien. Se recharger en énergie puis monter l'escalier et passer la porte (recharge armure). Passer une nouvelle porte puis rejoindre en silence la galerie donnant accès au secteur des hydres. S'approcher discrètement de la paroi de gauche et utiliser le barnacle pour atteindre l'ouverture en hauteur (viser la créature verte au-dessus de l'ouverture pour se hisser, puis celle de l'intérieur du trou pour y entrer). Dedans, prendre le conduit et le suivre jusqu'à une salle (grenade, énergie, munitions). Couper la ventilation par le boîtier puis mettre en route la radio.

RADIO

X-Ray Zoulou, vous êtes là ? Nous avons besoin de renforts dans le secteur des déchets ! C'est une espèce de... de ver ! J'ai déjà perdu Tower et Eddy et je n'arrive plus à joindre le reste de l'escouade. J'ai besoin de renforts maintenant !

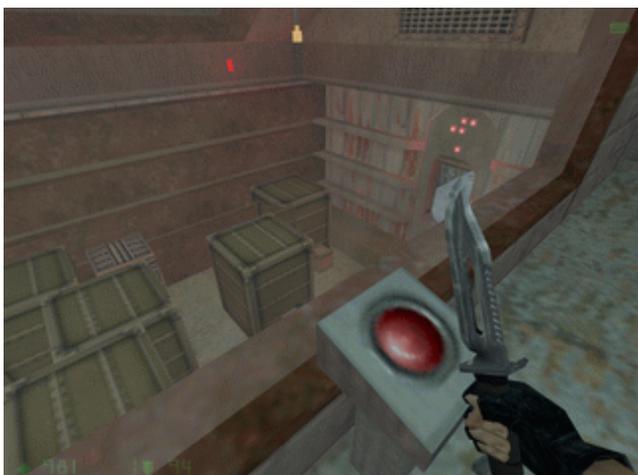
Monter l'échelle vers l'autre plate-forme, briser la grille et suivre le conduit.



Chapitre 08 TROU A RAT

08-01 Ver géant

Avancer et plonger dans le bassin. Remonter sur la rive vers l'ouverture sur le petit côté (l'homme à la mallette observe depuis une baie vitrée) et éliminer le bullsquid à distance puis suivre le passage. Ouvrir le sas et le franchir. Monter à l'échelle et suivre le couloir jusqu'à une porte. L'ouvrir et, en évitant les attaques du ver géant, courir s'abriter sur la droite en contrebas. Éliminer 2 sentinelles aliens dans la galerie et 2 autres sentinelles aliens vers le sas hors service, plus loin. Revenir sous l'escalier cassé et passer par le conduit d'aération pour rejoindre une salle de contrôle. Prendre la porte WASTE STATION 02 et suivre le couloir. Passer en courant à côté du ver géant et rejoindre le sas suivant pour l'actionner.



08-02 Broyeur

Suivre le couloir et éliminer la sentinelle alien puis descendre l'échelle, passer la porte et éliminer une autre sentinelle alien. Rejoindre le bassin asséché et escalader les caisses pour le traverser (énergie dans les caisses). Sortir par l'autre bout et sauter par-dessus le liquide radioactif en évitant les barnacles. Utiliser le monte-charge et suivre la passerelle. Éliminer la sentinelle alien et rejoindre la pièce surplombant le bassin. Actionner le broyeur (les caisses se brisent, révélant une grille au fond du bassin). Retourner vers le bassin, casser la grille et

plonger tout au fond. Remonter sur le bord, briser la vitre et suivre la galerie. Éliminer le bullsquid, rejoindre la machinerie au fond du cul-de-sac et l'actionner (l'eau monte rapidement). Faire vite demi-tour et remonter vers le bassin en suivant la montée de l'eau. Retourner au sas menant au ver géant et l'actionner.



08-03 Mort du ver géant

Courir pour échapper au ver géant et retourner dans la salle de contrôle. Prendre la porte WASTE STATION 03. Suivre le couloir, éliminer la sentinelle alien (énergie) et grimper à l'échelle. Éliminer 2 autres sentinelles aliens (énergie + munitions), suivre le couloir jusqu'au ver géant et actionner la ventilation. Utiliser le barnacle pour rejoindre la passerelle opposée et tourner la vanne puis retourner rapidement se mettre à l'abri dans la salle de contrôle. Presser le bouton central (le liquide radioactif atteint le ver géant qui agonise et disparaît). Remonter vers la plate-forme de commande du pont via l'escalier cassé puis l'échelle et actionner le mécanisme (le pont se met en place au centre du bassin). Traverser le pont, ouvrir le sas d'en face et suivre le couloir.



Chapitre 09 FOXTROT UNIFORM

09-01 Dépôt d'explosifs

Franchir la porte et éliminer le bullsquid à distance. Avancer au fond du tunnel et éliminer le bullsquid dans l'espace sur la droite



(énergie + recharge armure). Avec le barnacle, se hisser au dessus du tunnel puis vers la passerelle un peu plus haut et rejoindre la surface par l'échelle (un camion s'arrête au loin). Eliminer 3 black cops (charges + mitrailleuse dans container rouge à droite). Avancer et éliminer le black cop sur la gauche vers la mitrailleuse fixe (énergie). Passer par l'intérieur du container en pente sur la gauche puis éliminer 2 black cops à l'extérieur et un autre dans le mirador proche (munitions). Entrer dans le bâtiment par un trou dans le sable au fond du passage.

SOLDAT 1

Ca fait du bien de vous voir ! Mais comment êtes-vous passé ?

SOLDAT 2

Ces tireurs nous ont bien cloués au sol, chapeau ! Il n'y a rien à faire : ils sont à l'affût et ils attendent qu'on sorte pour nous tirer comme des lapins, génial !

(munitions + énergie) Sortir par l'autre côté, éliminer les 2 black cops en vigie dans les bâtiments à droite et à gauche et les autres en hauteur au fond. Monter dans le mirador du fond en longeant le mur de droite et récupérer le FUSIL A LUNETTE puis redescendre. Longer le mur de droite et suivre le passage. Eliminer les 2 black cops à l'extérieur et 2 autres dans le bâtiment sur la gauche (munitions dans la 2^e pièce). De retour dehors, éliminer 4 autres black cops plus loin puis entrer dans le hangar du fond et passer à gauche des containers entreposés.



09-02 Monstres du sous-sol

Avancer vers l'entrepôt sur la gauche (bruit de bataille). Eliminer 3 black cops à distance (munitions dans le semi-remorque à droite). Descendre l'échelle dans le puits de gauche entre les containers. En bas, suivre la galerie (explosions, apparition de voltigores vulnérables au désintégrateur). Prendre à gauche dans la galerie et courir tout au fond, puis passer sous les canalisations et les suivre sur la droite jusqu'au bout. Repasser sous les tuyaux, éliminer le dernier monstre et rejoindre un couloir inondé. Nager au bout et éliminer une sentinelle alien sur la gauche. Rejoindre la rive par l'échelle. Dans la pièce, des sentinelles aliens arrivent sans discontinuer depuis 2 ouvertures, à chaque extrémité du bassin. Courir basculer le levier proche de chaque porte pour la fermer. Prendre le tunnel dans l'axe de la galerie d'arrivée. Nouvelle apparition des voltigores : courir tout droit en serrant le mur de droite pour leur échapper (+ 2 bébés voltigores).



09-03 Labyrinthe de containers

Avancer dans la galerie et grimper à l'échelle jusqu'à une trappe fermée.

INGENIEUR

C'est Shephard ! Ne bougez pas, je m'en occupe !

(il ouvre la grille)

INGENIEUR

Je suis bien content de vous revoir, monsieur ! C'est un drôle de cirque, ici ! Il y a des trucs qui sortent littéralement des murs et il en arrive par paquets ! Bon, on ne va pas s'éterniser ici, ça sert à rien ! Autant tenter une sortie immédiatement. Parce que, sinon, ça va empirer !

Sortir du bâtiment, éliminer les nombreux soldats aliens qui surviennent et progresser d'abord vers la gauche puis contourner les containers dans le sens des aiguilles d'une montre en passant à travers l'un d'eux de l'autre côté. Eliminer une voltigore dans l'angle opposé puis franchir le panneau métallique brisé et se glisser dans le passage par la droite.



09-04 Barrage

Rejoindre la pièce et se recharger en énergie et en armure. Sortir, plonger du côté gauche du barrage puis se hisser sur la rive d'en face avec le barnacle. Eliminer 3 soldats aliens puis actionner le détonateur (le géant meurt et le barrage découvre une canalisation percée). S'engager dans le trou de la canalisation puis la suivre (elle cède).



Chapitre 10 LE COLIS

10-01 Approche de la base

Sortir de la conduite par le dernier embranchement à gauche et nager vers la rive où attendent 2 soldats.

SOLDAT

Shepard ! Ces types ne sont pas là pour nous sauver; nous allons devoir nous sortir de ce merdier par nos propres moyens ! En avant !

Ils chargent. Les suivre pour les couvrir et éliminer un black cop dans l'eau et un autre sur la gauche vers la mitrailleuse fixe (énergie + munitions). Éliminer 4 autres black cops à proximité puis utiliser la mitrailleuse fixe pour en éliminer 2 autres qui arrivent par le chemin que vous avez pris. Suivre le canal dans l'axe du nez de l'hélico et rejoindre l'autre rive après le méandre sur la droite.



10-02 Base ennemie

Approchez des installations puis courir en contournant par la droite le bâtiment central détruit puis le château d'eau et éliminer le soldat aux commandes du mortier dans l'angle opposé (bazooka + munitions). Ne pas descendre dans le bâtiment détruit (piège !). Franchir la porte à droite du rideau métallique fermé. Éliminer le soldat près de la radio au fond et mettre en route la radio.

RADIO

Adrian, c'est vous ? Nous sommes cloués près du mortier par une unité de black cops. Nous allons ouvrir la porte du bunker mais nous ne tiendrons pas longtemps. Dépêchez-vous !

Retourner dehors, éliminer 4 black cops et rejoindre le bunker ouvert derrière le tank. Escalader les caisses puis sauter de l'un à l'autre jusqu'aux canalisations et se glisser entre elles. Suivre le passage jusqu'au pied d'un escalier (un black cop jette une grenade depuis l'étage). Monter à l'étage et éliminer 2 black cops et un autre dans la pièce de droite (énergie + munitions). Éliminer un black cop dans l'escalier suivant puis pousser la porte au sommet de l'escalier et rejoindre le mortier. Éliminer les 2 vortigaunts qui disparaissent près du château d'eau pour réapparaître derrière vous. Ajuster les 2 angles du mortier puis l'utiliser pour détruire le mur sur la gauche derrière le château d'eau. Redescendre et passer par cette brèche. Franchir la porte à gauche du panneau métallique derrière ce mur et suivre le couloir.



10-03 Dans les décombres

A l'extérieur, éliminer une voltigore et 2 soldats aliens. En s'abritant des tirs de l'hélico, rejoindre l'ouverture sur la droite puis éliminer un soldat alien à l'intérieur. Ressortir par l'ouverture d'en face et monter la pente pour rejoindre les toits. Éliminer l'hélico au bazooka puis redescendre par l'ouverture du côté du camion renversé. Monter l'échelle au bout du passage derrière le camion puis monter sur le toit sur la droite et rejoindre le haut d'une échelle à l'autre bout du bâtiment. La descendre puis se glisser sous le panneau métallique sur la gauche. À l'intérieur, couper le courant depuis le boîtier. Ressortir puis remonter sur le toit et traverser en direction du toit sur la gauche en passant par le câble (énergie). Continuer vers la droite et passer par une trappe du système de ventilation. Descendre dans le parking souterrain et éliminer 2 sentinelles aliens (énergie dans cabine). Éliminer 1 soldat alien au bas de la pente de droite et 2 autres plus loin. Une bataille a lieu à l'étage inférieur. Attendre la fin et éliminer les survivants (black cops, voltigore). Éliminer 2 autres black cops qui arrivent par une trappe dans le plafond (énergie + recharge armure derrière voiture). Monter sur le capot puis le toit de la voiture et rejoindre l'officier de sécurité assis.

OFFICIER DE SECURITE

Me faites pas de mal et vous dirai tout ce que je sais ! Je m'étais caché ici et j'ai tout entendu. Les black cops ont une espèce de... de bombe, je crois qu'ils veulent faire sauter la base ! Mais pourquoi ils feraient une chose pareille ?



(recharge armure). Suivre le conduit proche.



10-04 Bombe

Descendre par la trappe d'angle et éliminer 2 black cops dans le parking (charges). Rejoindre la porte du local éclairé.

OFFICIER DE SECURITE

Mais vous êtes fou ! Je n'ouvrirai pas cette porte tant que personne n'aura désamorcé cette bombe !

Passer dans l'ouverture derrière le panneau STOP sur la gauche.

BLACK COP 1

Faites gaffe avec ce truc ! Un faux mouvement et on part tous en fumée ! Je vous couvre, mais gardez les yeux bien ouverts. On n'est pas seuls, ici !

Éliminer les 2 black cops et désamorcer la bombe, puis retourner vers le local.

OFFICIER DE SECURITE

Holà, c'était pas loin ! Vous feriez mieux de rentrer.

Il ouvre.

OFFICIER DE SECURITE

Ce ne sera pas facile de sortir d'ici. Le seul chemin passe par le dépôt du niveau 4. Mais c'est un vrai nid de guêpes ! Les black cops l'utilisaient comme point de rassemblement avant l'arrivée des extra-terrestres. Si vous parvenez à passer, nous oubliez pas ! Se recharger en énergie et en armure (grenades + munitions) puis descendre par le monte-charge.



Chapitre 11 UN MONDE A PART

11-01 Dépôt du niveau 4

Éliminer 6 black cops et 2 tueuses dans le secteur et approcher de l'origine du bruit. Éliminer le black cop aux commandes de la mitrailleuse fixe derrière les caisses suspendues (munitions dans bunker derrière). Se retourner et utiliser la mitrailleuse contre 4 autres black cops (énergie). Suivre le chemin des caisses suspendues puis escalader les caisses sur la gauche et aller tout au bout du passage. Éliminer le black cop en contrebas à gauche puis descendre et avancer dans le sens contraire de celui des caisses suspendues en s'abritant dans le refuge de gauche. Courir vers le passage de droite et éliminer 2 black cops postés plus haut. Prendre le monte-charge à droite (énergie, munitions) puis suivre le chemin au milieu des caisses. Éliminer 2 black cops tout au fond du passage (énergie + recharge armure) puis revenir sur ses pas en escaladant les caisses et en sautant de l'une à l'autre jusqu'à se placer sur le chemin des caisses suspendues fixes qui se balancent. Suivre le chemin vers la droite. 2 caisses se balancent en contrebas et une bataille a lieu. Éliminer les survivants (voltigore, black cops, vortigaunts) puis sauter d'une caisse à l'autre, sur le container rouge de droite et enfin sur le rail un peu plus loin à droite. Le longer vers la gauche puis redescendre au niveau du sol en sautant de caisse en caisse (énergie). Monter le plan incliné au fond (le panneau de droite s'ouvre).

OFFICIER DE SECURITE

Vous m'avez l'air de quelqu'un de bien, caporal. Écoutez, vous devez descendre pour voir ce qu'il y a dedans. J'ai vu plusieurs de vos camarades y aller et personne n'en est jamais remonté. J'ai quelques armes qui devraient vous intéresser. Je pense que vous en aurez besoin. Bonne chance, caporal !

Se recharger en énergie et en armure puis descendre par le monte-charge.



11-02 Antre du monstre

Avancer jusqu'à l'escalier (un vent pousse les caisses vers vous), le descendre puis ouvrir la porte. Dans la salle suivante, grimper à la corde qui pend du plafond et sauter du côté gauche. Longer la passerelle jusqu'à un bassin d'énergie et se recharger. Puis suivre la passerelle jusque dans la salle voisine, où un boss finit par apparaître devant le "cocon" rose. Tirer rapidement dans son œil droit avec la mitrailleuse fixe puis courir vers la



mitrailleuse opposée pour atteindre l'autre œil. Une ouverture se dessine dans le ventre du boss. Tirer au centre de l'étincelle avec le fusil à lunette (le boss doit grogner de douleur) puis se cacher derrière le pilier de la mitrailleuse de gauche et descendre l'échelle derrière. Le boss fait apparaître un soldat alien au pied de la construction. L'éliminer puis retourner dans la salle précédente et recommencer la manœuvre (lorsque le boss fait écrouler la passerelle centrale, se servir du barnacle pour rejoindre la mitrailleuse de gauche). Au bout de plusieurs cycles, le boss meurt et disparaît dans une gigantesque explosion.

Chapitre 12

FIN

12-01 Dans l'hélicoptère

HOMME A LA MALLETTE

Ah, caporal Shephard, nous nous rencontrons enfin ! Ne croyez surtout pas que j'essayais de vous éviter mais figurez-vous que des affaires de la plus haute importance retenaient mon attention. Je pense que vous comprenez, n'est-ce pas ? J'aimerais également que vous compreniez ceci : mon rapport sera complet une fois que j'aurai éclairci toutes les zones d'ombre qui existent. Parmi celles-ci, le complexe de Black Mesa occupait une place de choix mais je pense que nous pouvons considérer que ce problème s'est résolu de lui-même. Bien...

(changement de décor)

HOMME A LA MALLETTE

Il nous reste l'embarrassante question des témoins. J'ai une admiration sans bornes pour ceux qui tentent de survivre par tous les moyens. D'une certaine façon, nous sommes de la même trempe et c'est pour ça que j'ai décidé que vous deviez vivre.

(changement de décor)

HOMME A LA MALLETTE

Je suppose que vous comprenez à quel point cette affaire ne doit pas s'ébruiter. Et, plutôt que de vous laisser confronté à la tentation de tout déballer, nous avons décidé de vous transférer dans un endroit où vous ne risquez rien et... nous non plus. Vous imaginez bien que vous ne pouvez refuser, n'est-ce pas ?

La porte de la cabine s'ouvre sur un téléporteur et l'homme l'utilise pour s'éclipser.

SUJET : SHEPHARD
SITUATION : AUX ARRETS
DOSSIER A L'ETUDE