Half-Life 2 Black Mesa - Teil 2

<< Zurück zu Teil 1 der Lösung <<
>> Weiter zu Teil 3 der Lösung >>

Chapter 9 - Apprehension (Erfassung)

Abschnitt 27:

Bleiben Sie auf dem Fahrzeug - aber vielleicht doch nicht zu lange, denn es gibt einen Kurzschluss und das **Gefährt rast durch einen Soldatentrupp und ein Tor** bis es in einem unter Wasser stehenden Raum landet.
Sie haben daher **zahlreiche Möglichkeiten**: Entweder auf dem Fahrzeug bleiben und damit ins Wasser stürzen oder vorher abspringen. Macht man Letzteres gilt es dann sich bis zum Absturzort voran zu kämpfen. Dort kann man dann entweder direkt auch ins Wasser springen (diverse Optionen!) oder nach rechts hin hinunter klettern.
Zentrales Ziel ist dabei auf jeden Fall in den unteren der beiden Raumteile, die unter Wasser stehen, zu kommen, da man von dort aus eine Tauchtour unternehmen muss.
Da man dies auf vielerlei Art erreichen kann hier ein kleiner Überblick.

Option 1: Sie sind mit dem Schienenfahrtzeug ins Wasser (bzw. den hinteren Teil davon) gefallen, d.h. Sie müssen dort aus dem Wasser raus kommen, siehe dazu Option 3, die prinzipiell den gleichen Verlauf hat nur mit einem anderen „Startpunkt“. Zusätzlich muss man sich hier ggf. noch von den überlebenden Marines weiter oben in Acht nehmen bzw. diese von unten aus erst bekämpfen!

Option 2: Sie sind vorher abgesprungen und haben sich zum zerdepperten Tor vorgekämpft. Am einfachsten ist es, wenn man hier direkt ins Wasser, d.h. den Bereich direkt unter Ihnen vor der "Trennwand" springt, von wo aus dann der Weg unter Wasser fortgesetzt werden kann (was auch der schnellste Weg ist, da die Vorgehensweise in Option 1 und 3 ebenfalls hierher führen!).

Option 3: Sie sind nach dem Absprung bis kurz vor den Absturzort gelaufen und dort nach rechts hin in der Röhre nach unten geklettert, haben dort nach dem Abbrechen des Geländers im Wasser die Holzpalette in der Tür zerschlagen oder entfernt und sind dann bis zum großen Bereich mit dem Wasser getaucht (wo man auch mit dem abstürzenden Wagen landen würde, siehe Option 1). Von dort aus kommt man dann jedoch auf dem Weg nicht direkt rüber zur anderen Seite des Raumes!

Der weitere Weg führt dort auf der anderen Seite des Raumes im Treppenhaus nach oben, von wo aus man dann in den anderen Bereich des Wassers (also den rechten Teil auf dem Screenshot!) springen kann. Um dies zu erreichen muss man den Weg zur anderen Seite mit einem kleinen Rätsel erst begehbar machen!
Entscheidend sind hierfür die **roten Tonnen**, die ganz gut schwimmen. Von diesen muss man drei Stück in der Gegend einsammeln und von unten her in das Gitter unter dem Weg platzieren. Dadurch

erhält dieses genug Auftrieb, so dass man im unter Wasser stehenden Treppenhaus auf der einen Seite nach oben und dann per Duck-Sprung über die „**Behelfsbrücke**“ zur anderen Seite laufen kann. Die drei benötigten Tonnen/Fässer findet man dabei direkt neben dem „Gitter“ schwimmend, am oberen, trockenen Ende des ersten Treppenhauses sowie im unter Wasser stehenden Treppenhaus neben der Absturzstelle des Schienenwagens! Letztere muss man dabei erst zugänglichen machen indem man die Holzkisten davor entfernt.
Hat man den Weg zur anderen Raumseite geschafft, geht es dort im Treppenhaus eine Etage höher und dann wieder ab ins Wasser auf der anderen Seite.
Speichern Sie am besten zuvor, denn der **Tauchgang** ist recht lange, so dass der Sauerstoff knapp werden kann. Da man unterwegs allerhand Treibgut (oder LKWs) im Weg hat, kann man auch leicht verkeilen.
Sie kommen zu einem Raum, wo auf der rechten Seite unter Wasser ein Loch in der "Decke unten" zu finden ist (Sauerstoffbläschen //und blaue Leuchtsticks// beachten!). Hier taucht man dann weiter hinein und kommt durch die Gänge bald wieder aus dem Wasser. In den kleinen Seitenraum kann man dabei übrigens durch einen Gang am Boden hinein tauchen. Dort muss man entgegen der Fließrichtung des Wassers tauchen um zum seitlichen Raum zu kommen, wobei man dort nur Armbrustmunition findet, die man nur zum Teil aufnehmen kann, so dass man hierhin gegebenenfalls zurückkehren sollte! Aus dem Raum kommt man dabei zusätzlich durch Zerdeppern der Holzstücke vor der Tür, was einfacher ist als der Weg durch das stark strömende Wasser drunter!
Beim Ausstieg aus dem Wasser trifft man direkt auf eine **Gasflamme**. Zwar könnte man sich hier abtrocknen (😉), doch weiter geht es durch das Öffnen des Ventils an der Decke, was die Sprenkleranlage aktiviert, so dass man nass bleibt - das hintere Ventil zum Abdrehen des Gas-Stromes wird nämlich kaputt gehen und eine unnütze, weitere Flamme erzeugen! 😉



Sie kommen dann zu einem weiteren Wasserbecken, wo gerade ein Wissenschaftler gefressen wird. Laufen Sie hier an der linken Seite rüber (notfalls schnell im Wasser durch das geflutete Treppenhaus aus der Reichweite des Alienbiestes entkommen) und klettern Sie auf der anderen Seite hinten nach oben, wo man einen Wissenschaftler findet, der auf die **Armbrust im Haikäfig** hinweist.
Zu diesem muss man dann auch balancieren und in den Käfig springen, der alsbald ins Wasser stürzt. Dort kann man das Biest mit etwas Glück sicher aus dem Käfig heraus erledigen oder man muss recht bald den Käfig verlassen um nach Luft zu schnappen. Tauchen Sie dabei am besten stets rückwärts, so dass der heran kommende Feind besser erkannt wird. Zwar kann man diesen mit wenigen Schüssen erledigen, doch wurde man erst mal angebissen und dadurch herum geschleudert kann es böse enden.
Alternativ kann man natürlich auch direkt zu Beginn mit der Pistole ins Wasser springen und aus dem relativ sicheren Bereich beim seitlichen Treppenhaus auf den Fisch feuern bis dieser erledigt ist - so muss man nicht den Weg über den oberen Kontrollraum nehmen (aufgrund der dortigen Medi-Stationen aber auch nicht verkehrt)!
Das Biest muss aber auf jeden Fall erledigt werden, erst anschließend gilt es im Wasser zum **Tor mit der roten Lampe** zu schwimmen. Dort dreht man am Rad bis sich das Tor öffnet.
Folgen Sie dahinter dem Weg bis zu einem Treppenhaus, wo dann der Weg durch einige Türen nach oben weiter führt. Hinter „Tür 2“ findet man erneut die Armbrust und kann nach rechts („Tür 1“) nochmal zurück in den Raum mit dem Riesenfisch oder weiter zurück um beispielsweise noch Armbrust-Munition aufzunehmen.

In die andere Richtung lädt dann hinter „Tür 6“ der nächste Abschnitt.

Abschnitt 28:

Erledigen Sie im nächsten Raum alle Fressfallen an der Decke und kämpfen Sie sich dann bis zu einem weiteren Raum, der unter Wasser steht durch (übrigens extrem tief und inklusive zweier Fischmonster - man sollte also besser gar nicht erst rein fallen!). Hier muss man über mehrere Löcher im seitlichen Rundweg per Duck-Sprung im Laufschritt hinweg springen. Landet man im Wasser sollte man schnellstmöglich versuchen über die Röhren, einen eingebrochenen Weg oder hinten rechts die Leite wieder aus dem Wasser zu kommen!
Am hinteren Gitter kommt man dann nur rechts durch das Loch im rostigen Gitter unbeschadet per Duck-Sprung hindurch. Dies erfordert ein gutes Timing - ggf. muss man von der Seite her durch das Loch springen - *dies ist in der* finalen Version *allerdings nicht mehr möglich und notwendig!*
Auf der anderen Seite taucht man dann noch einmal ein Stück bis man zum „Generator Room“ kommt. Dort sieht man sich zuerst am besten um, da einige Aliens zu finden sind und der G-Man mal wieder einen Blick auf Sie wirft! Laufen Sie dann nach rechts hin zur **Kontrollkonsole** hoch, wo man die Stampfer-Maschine aktivieren kann. Es gilt nun **über die drei Kolben zur anderen Seite zu springen**, wofür man diesmal aber nicht unbedingt den schwierigen Lauf-Duck-Sprung benötigt. Wichtig ist dagegen vor allem das Timing! Springen Sie auf den ersten Kolben (im Laufschritt, aber ohne Duck möglich!), wenn dieser nach unten fährt oder in seiner untersten Position angekommen ist. Sobald er nach oben fährt und dabei in etwa die Höhe des nächsten Kolben erreicht hat, gilt es im Laufschritt los zu laufen und möglichst spät in Richtung des nächsten Kolbens zu springen. Die Abstände sind ohne Duck-Sprung nur bei Ausnutzung jedes Zentimeters zu schaffen!
Auf dem mittleren Kolben funktioniert dies prinzipiell genauso, man muss sich jedoch eventuell mit der Headcrab auf der anderen Seite beschäftigen. Es ist daher durchaus nicht schlecht zunächst auf das Stück des seitlichen Weges zu springen und sich dort zu regenerieren und den Feind zu erledigen. Auch beim letzten Kolben muss man dann während der Aufwärtsbewegung den richtigen Zeitpunkt zum Absprung nutzen. Hier gilt es dann aber zumeist doch per Duck-Sprung das „rettende Ufer“ zu erreichen.
Wer mit dieser Geschicklichkeitseinlage absolut nicht zurecht kommt, selbst wenn jeder erfolgreiche Sprung mit einem Quicksave gesichert wurde (aber Vorsicht: vorher besser ein richtiges Savegame anlegen, bevor man sich durch ein ungünstiges Quicksave an den Levelanfang zurück versetzen lassen muss!), kann alternativ noch am Boden auf der linken Seite **zwei Holzkisten so auf die Metallkiste stapeln**, dass man dort vorsichtig nach oben springen kann und so auch ganz ohne schwierige Hüpferei zur anderen Seite kommt!



Dort kämpft man sich zum „Serverraum“ vor, wo ein Wissenschaftler die Schleuse zum „Kühlraum“ (bzw. wohl dem ehemaligen Lager für flüssigen Stickstoff o.ä.!) öffnet. Darin wird man direkt schockgefrostet, d.h. jede Sekunde Aufenthalt wird an Ihnen nagen! Selbst mit voller Gesundheit und Anzugenergie wird man recht bald in einem desolaten Zustand sein. Da es außer Aliens nichts zu sehen gibt, empfiehlt sich

der Griff zu einer starken Waffe (Schrotflinte oder Armbrust) und ein schnelles Rennen durch den Bereich! Headcrabs werden dabei ignoriert, man weicht ihnen nur bestmöglich aus, und sonstige Aliens bekommen während des Laufens eine Ladung verpasst.
Entscheidend ist eher, dass man weiter kommt und dann sind die Feinde meist auch recht schnell außer Reichweite!
Ziel ist ein **Luftschacht** hinten links, der dann zu einem Treppenhaus führt, wo man dem unteren Gang folgt.

Abschnitt 29:



Kämpfen Sie sich bis zum Aufzug durch. Die Blitzaliens kann man frontal recht gut ausschalten, da man stets hinter den Kisten (mit Inhalt!) gut in Deckung gehen kann. Die Feinde, die hinter einem auftauchen sind dann jedoch stets im Vorteil!
Sehen Sie sich dann genau um und **speichern** Sie, bevor Sie den Aufzug nach oben benutzen, denn dort trifft man auf *mindestens* **drei Assassinen**, die ganz schön nervig werden können - da sie sowohl „halbtransparent“ als auch sehr schnell sind!
Der Wachmann ist dabei keine große Hilfe. Greifen Sie am besten direkt zur Schrotflinte und gehen Sie rechts nahe der Kiste in Deckung. Die erste Assassine wird nun nämlich immer wieder zurück kehren und Sie suchen. Dies kann man ausnutzen um Sie mit der **Schrotflinte** sofort zu begrüßen. Verfolgen Sie sich nicht aus dem Gang heraus und legen Sie nur dann ein Quicksave an, wenn Sie sie ohne große Blessuren erledigen konnten.
Glücklicherweise findet man in den Kisten noch einige nützliche Dinge, wird dafür jedoch in der Halle nur noch eine Erste-Hilfe-Station finden! Es gilt daher gut zu haushalten!
Die nächsten beiden Gegner sind in der großen Halle zu finden. Sobald Sie entdeckt wurden, werden die Gegner dann Jagd auf Sie machen. Da man sich aufgrund der Schnelligkeit der Gegner nicht im offenen (Nah)Kampf messen kann, gilt es auf Tricks zurück zu greifen!
Versuchen Sie beispielsweise eine Gegnerin in der großen Halle zu sichten (Startpunkt ist meist nahe des Apache-Helikopters!) und sich dann in den Anfangsbereich zurück zu ziehen. Dort lauert man nahe einer Kiste in der Hocke mit der Schrotflinte. Sobald sich ein Feind zeigt, wird das Feuer eröffnet. Da die Damen immer wieder ankommen, wird man meist irgendwann den Kampf für sich entscheiden.
Alternativ kann man im großen Raum nach rechts hin in den seitlichen Bereich flüchten. Dort kann man glücklicherweise die Tore schließen, so dass man etwas Ruhe hat und dann beispielsweise die **explosiven Tonnen** irgendwo geschickt positionieren kann, so dass eine heranhuschende Angreiferin damit hochgejagt werden kann.
Oder man legt sich dort im kleinen, seitlichen **Lagerraum gegenüber der Tür auf die Lauer**. Da dies eine Engstelle ist, kann man die Assassinen hier auch ganz gut mit der Schrotflinte begrüßen.



Alternativ kann es ganz nützlich sein in der großen Halle auf den ersten Vorsprung zu klettern, da man von dort aus die Halle recht gut überblicken kann. Hat man ein geschultes Auge, kann man die Assassinen hier schnell beim Herumlaufen erkennen und dann aus größerer Distanz mit der MP nachsetzen. Das ist ganz nett, da die Gegnerinnen auf große Distanzen nicht feuern!
Achten muss man dabei jedoch auf einen Angriff über die nach oben führende Treppe, d.h. in den Rücken!!
Eine weitere Option stellt das schnelle Weiterkommen dar, denn auch wenn man den Kampf prima übersteht, wird einem das nachfolgend nicht viel helfen. Half-Life-Kenner wissen, dass man alsbald ausgeknockt wird und quasi einen Restart verpasst bekommt!
Laufen Sie dazu direkt hoch zum **oberen Kontrollraum** gegenüber des Apache-Hubschraubers. Dort legt man den Hebel um, der auch auf der anderen Seite die Zugänge öffnet. Auch dort findet man einen Lagerraum, der mit Erste-Hilfe- und Anzugenergie-Stationen lockt, aber auch direkt mit einem **Schlag auf die Rübe** straft!

In der finalen Version gab es ein paar leichte Anpassungen: neben den etwas schwächer einzuschätzenden Assassinen (vier Stück rund in der Halle und 2-3 noch einmal im seitlichen Raum) findet man vornehmlich den gesuchten Schalter nicht mehr im Kontrollraum, sondern auf der Plattform davor. Legt man den linken Schalter um, öffnet sich nach links hin ein Tor. Dahinter trifft man zwar nochmal auf einige weitere Assassinen, kann aber auch zum zentralen Raum („Surface Access“) mit den vielen Kisten spurten, wo dann der Abschnitt endet, denn Sie werden auf jeden Fall gefangen genommen…

Abschnitt 30:



…und erwachen „klassisch“ in der Müllpresse. Natürlich kann man hier **über die Kisten schnell nach oben zur Leiter** springen und aus der Falle entkommen.
Klettern Sie dann an der seitlichen Leiter weiter nach oben, wo man einen **Kontrollraum** findet.

In der finalen Version muss man dabei zunächst der Presse entkommen und dann noch rüber zur anderen Seite, da man nur dort zum Kontrollraum hoch kommt. Dies geht entweder direkt über den schmalen Weg oben an den „Pressflächen“ oder man springt direkt in den Bereich hinter der Presse und läuft dort unten zur Leiter, die nach oben zum Kontrollraum führt.
Legen Sie dort den Hebel, mit dem der „Abfluss“ geöffnet wird, um und schnappen Sie sich das **Brecheisen** (sowie Medikit und Batterie im Lüftungsschacht!) bevor es dann (an den Leitern wieder

vorsichtig) nach unten geht, wo man dann dem „**Abflussrohr**“ folgt.



Chapter 10: Residue Processing (Abfallverwertung)

Abschnitt 31:

Folgen Sie der Schlucht bis zum großen, **orangen Tank**, den man über die seitliche Leiter erreicht (wie auch die seitlichen Felsvorsprünge, wo man noch etwas Gutes für die Gesundheit findet!). Dort oben kann man ins Wasser darin springen und im Wasser zuerst per Ventil ersteres ablassen und anschließend erst die Luke zum Wartungszugang öffnen. Folgen Sie dem Rohr bis zum ersten Raum mit herrlich grünem Abfall. Den Wachmann kann man kaum retten, sollte sich daher nur vorsichtig voran bewegen, da man (noch) nur mit der Brechstange bewaffnet ist!
Folgen Sie zunächst dem Gang nach links, denn dort findet man neben der **Pistole** sowie Heil- und Energie-Stationen (*bzw. am Ende des längeren Ganges noch Munition und Energie für den Anzug!*) auch noch einen Raum mit einer Gasflamme. Dieser gilt es per Ventil das **Gas ab zu drehen** und dann in den ersten Raum zurück zu kehren, wo auch die beiden weiteren Flammen erloschen sind!
Dort kann man nun am Behälter hoch klettern und mangels versperrender Flamme in den Lüftungsschacht krabbeln, wo der Weg jedoch direkt wieder auf der anderen Seite vom Schacht endet. Sie müssen sich dort nach links hin orientieren, wo man direkt an der Wand in einen **schmalen Raum** springen kann. Dort findet man einen Zugang zu einem Wartungsgang, der zum großen „**Pressenraum**“ führt.
Hier kann man natürlich nicht so einfach zur anderen Seite kommen, sondern muss über die Pressen voran springen.
Sollte man hier irgendwo runter fallen, ist dies nicht tragisch, da man immer wieder an der Leiter zum Anfangsbereich hoch kann!
Der erste Schritt ist dann der Sprung über die Presse zur Rechten (*oder Linken - in der* finalen Fassung *klappt beides gleich gut*)). Warten Sie bis das Ding wieder nach oben kommt und springen Sie dann darüber zum abgebrochenen Weg. Von dort aus kann man dann auf das nächste Pressenteil springen wenn dieses in der Aufwärtsbewegung ist. So hat man genug Zeit um schnell zum Rohr auf der anderen Seite zu kommen, wo man dann einfach auf das nächsthöhere Rohr springt, von wo aus man quasi auch schon auf den Gitterweg an der anderen Seite des Raumes kommt! *In der* finalen

Version *gelingt der Weg auch recht problemlos direkt über die „Stampfer“, so dass man nicht mehr den Umweg über die „Wegesreste“ springen muss!*
Dahinter bricht der weiterführende Weg zusammen und eine Flamme verhindert das einfache Rüberspringen. Man muss daher vom seitlichen Rohr aus mit einem **gut platzierten Duck-Sprung** auf das Geländer gegenüber springen (*oder einfach beim ersten Versuch im Laufschritt und einem kleinen Hüpfer sofort die andere Seite erreichen!*). Mit etwas Glück bleibt man auch irgendwie am Geländer außen hängen und kann sich so bis zum Weg weiter hinten voran tasten.
Im nächsten Raum wird es dann etwas schwieriger. Zwar kann man an der rechten Seite bis auf Höhe des zweiten Müll-Rührers einfach voran kommen, doch dort sollte man dann speichern bevor man den abenteuerlichen Sprung in Richtung des Gefäßes wagt!
Im Optimalfall landet man dort direkt auf dem schmalen Rand, von wo aus man dann auch zur anderen Seite rüber „duck-springen“ kann. Meist landet man jedoch in der grünen Soße und muss dann schnell raus und auf den Rand, aber auch nicht zu energisch, sonst fliegt man gleich über diesen hinweg und wieder nach unten. Auch die Landung auf dem **Rührteil** selbst ist nicht optimal, da man hier entweder runter fliegt oder blitzschnell ziemlich orientierungslos und/oder schwindelig ist!
Alternativ kann man daher auch noch versuchen das „andere Ufer“ über den seitlichen Gabelstapler zu erreichen. Dort kann man über eine Tonne auf das Dach klettern und dann per Duck-Sprung im Laufschritt rüber zum Geländer springen, wo man mit etwas Glück irgendwie hängen bleibt und sich dann auf und über das Geländer hoch hüpfen kann!
In der finalen Version ist letzteres zwar nicht mehr möglich aufgrund des Geländers am anzupeilenden Wegstück, doch dafür ist der Rand des Bottichs deutlich breiter, so dass es insgesamt einen Tick leichter ist zur anderen Seite zu kommen!
Von unten aus kann man dann übrigens auch durch die rote, bretterverschlagene Tür theoretisch wieder zurück zum Anfangsbereich - findet dort aber eher nichts mehr lohnendes um diesen Weg einzuschlagen.
Hinter der Hüpfeinlage bei den „Müllbottichen“ lädt hingegen direkt der nächste Abschnitt.

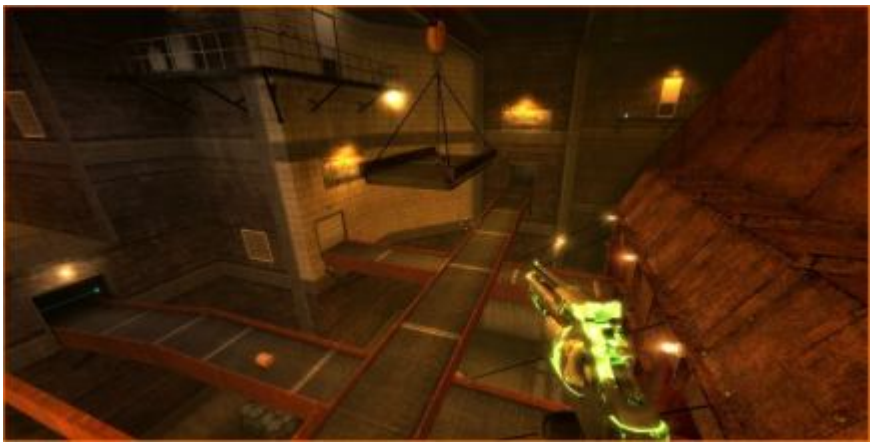
Abschnitt 32:



Folgen Sie einem der beiden Fließbänder nach oben, wo man dann vorsichtig über die seitlichen Rohre nach unten oder auch einfach direkt in das fließende Wasser springt, denn die beiden roten Türen (*Update: nicht mehr rot!* 😉) bekommt man nicht auf, so dass man unten auf jeden Fall **in das Wasser** muss!
Tauchen Sie dann durch die erste Anlage hindurch, aber dahinter direkt wieder auf, denn der **Reißwolf** weiter hinten tut nicht gut! Stattdessen steigt man links **aus dem Wasser** und überwindet den Reißwolf über den seitlichen Weg. Dahinter geht es dann **wieder ins Wasser**, wobei man diesmal dem Wasser nach unten hin an einigen Rohren vorbei folgen muss.
Anschließend geht es wieder hoch, wobei man entweder in einer von zwei „Sackgassen“ landet, wo man jedoch jeweils per Leiter dem Wasser entsteigen kann, oder alternativ direkt nach links hin durch einen „Beschleuniger“ gezogen wird, der dann direkt zur **„Wasserbefeuerung“** führt.
In der finalen Version kommt man nur mit viel gutem Willen direkt durch den „Beschleuniger“, so dass

man fast immer aus dem Wasser raus muss und dann nochmal an der Seite des „Beschleunigers“ zurück ins Nass muss!
Die „Befeuerungsanlage“ gilt es entweder an der linken Seite oder durch tiefes Tauchen zu vermeiden, wobei letzteres meist hilfreicher ist, da man dahinter erneut unter einer "Fräse" hindurch muss, was nur bei einem Tauchgang nahe am Boden ohne große Blessuren zu überstehen ist.
Direkt dahinter kann man auf der rechten Seite einen kleinen Seitengang erwischen, von wo aus man dann auf dem Trockenen wieder in den Anfangsbereich (rote Tür!) zurückkehren kann und auch eine Erste-Hilfe-Station sowie Anzugenergie findet!
// In der finalen Version führt dieser Ausflug einige Meter zurück über die Konsole neben dem „Beschleuniger“, wo man dann die MP, zahlreiche Handgranaten und Sprengbomben sowie ein Gesundheitsgoodies in einer Ecke findet - also ein sehr empfehlenswerter Ausflug!
*Wieder **im Wasser** gilt es dann weiter dem Strom zu folgen und sich möglichst weit oben zu halten, da man dann alsbald auf **vier stillgelegte Förderbänder** trifft. Im unteren Bereich wird man hier gegen Gitter gedrückt, so dass man erst aufwendig wieder hoch und gegen den Strom schwimmen muss. Halten Sie sich daher am besten direkt oben!*
***Aus dem Wasser** raus gekommen //findet man den Revolver* und muss dann zuerst im Kontrollraum gegenüber den Bändern das Alienbiest erlegen und dann die Bänder per Schalter unter Strom setzen (man findet dort in der ursprünglichen Version auch den Colt und Sprengladungen!). Anschließend folgt man dem Weg nach rechts hin hoch zu einem zweiten, kleineren Kontrollraum, wo man dann ein weiteres rotierendes, gefährliches Teil in der Anlage per Schalter deaktiviert!
Erst nun kann man einem der **Bänder folgen** und auf der anderen Seite nach unten springen. Hat man vergessen die rotierenden Messer (oder was auch immer) im Trichter vorher zu deaktivieren, kann man hier auch erneut aussteigen und über das seitliche Treppenhaus wieder hoch zum oberen Kontrollraum. Ansonsten findet man in diesem Treppenhaus nur zwei Alienbiester, so dass man sich den Besuch dort auch sparen kann!
Weiter geht es dann aber auf jeden Fall über das Transportband hinter dem Trichter.

Abschnitt 33:



Sie werden zu einem größeren Sammelraum mit vielen Bändern transportiert. Laufen Sie hier entgegen der Fließrichtung der Bänder, wo man am Ende einen Hebel findet, der den weiteren Weg freigibt.
Leider besteht dieser darin nun einige **Stampfer zu überwinden**! Das ist aber gar nicht mal so schwer … zumindest wenn man weiß wie es geht!
Beim **ersten** muss sich direkt vor der ersten Stampfer stellen wenn er gerade runter fährt bzw. wieder nach oben kommt und dann sofort im Laufschritt los rennen wenn dieser oben angekommen

ist und man so quasi vom Fließband eh wieder voran transportiert wird. Nur durch das gleichzeitige Rennen und Transportieren ist man schnell genug um in diesem kleinen Zeitfenster alle drei Stampfer überwinden zu können.
Bei der **zweiten Anlage** ist es dagegen etwas diffiziler, denn hier darf man nicht ganz heran gehen, sondern muss aus etwas Abstand los rennen wenn der erste Stampfer fast oben angekommen ist. Rennen Sie dann schnell durch die ersten beiden hindurch und ducken Sie sich dann unter dem dritten hinweg, so dass man es ganz knapp hindurch schafft.
Das klappt aber wirklich auch nur mit etwas Glück, so dass man vorher und damit nach der erfolgreichen Überwindung der ersten Anlage, zwischenspeichern sollte.
Dadurch kann man dann auch immer schnell wieder laden und einen weiteren Anlauf probieren. Der Schlüssel zum Erfolg ist wirklich nur das richtige Timing von Rennen und Ducken!
In der finalen Version *wurde das Szenario mal wieder etwas entschärft - hier reicht es für jeden der Stampfer einfach nach dem Hochfahren im Laufschritt schnell hindurch zu laufen und dann vor dem nächsten Stampfer zu warten bis auch er nach oben fährt. Rennt man immer (im Laufschritt) genau zum richtigen Zeitpunkt los, kann man alle fünf Hindernis problemlos überwinden!*
Dahinter kommt man dann zu einem **größeren Raum mit weiteren Transportbändern**. Sollte man hier irgendwo runter fallen, kann man unten stets wieder den Weg nach oben finden und landet dann auf dem Weg links neben dem obersten Transportband. Folgen Sie diesen dann jeweils bis zum nächsten Reißwolf, wodurch Sie nach zwei bzw. drei Wechseln in einer Raum landen, wo es vom Transportband runter und links durch die rote Tür zum "Control Room" geht.
Dort kann man per grünem Schalter das Tor gegenüber öffnen und den **Kran mit dem Metallteil** (*bzw. einem roten Drehrad sowie einem unauffälligen leuchtenden grünen Schalter links daneben!*) so positionieren, dass man hinüber springen kann. Es gilt wieder einem Fließband (drunter findet man ein Batterypack!) zu folgen, das jedoch durch einen Ofen führt, wo man den Flammen nur im Laufschritt halbwegs entkommen kann.
Dahinter gilt es wieder das Fließband zu wechseln bzw. zuerst nach links hin abzuspringen, da man dort Anzugbatterien (*und zwei Sprengfallen*) findet! Anschließend sollte man sich noch die Munition auf der schwebenden Plattform sichern. Dazu muss man einen geschickten Duck-Sprung im Laufschritt vom nächsten Fließband aus oder von einem der kleinen Metallkämme auf der größeren „Ofenanlage“ aus absolvieren.
Durch den „Ofen“ mit seinem ein- und ausfahrenden Fließband sollte man dann auch weiter vorangehen, denn man kann dort einige Tonnen auf das Fließband stellen, dass weiter führt, jedoch durch **zwei Sprengfallen** tückisch ist! Stellen Sie daher einfach alle Tonnen auf das Fließband und folgen Sie in gebührendem Abstand, so dass die beiden Sprengfallen ohne Munition zu verschwenden entschärft werden und man sogar noch am nächsten Schredder von den Tonnen am Opfergang gehindert wird.
In der finalen Fassung *sind die Sprengfallen nicht mehr vorhanden, so dass man sich den „Ausflug durch den Ofen“ sparen und stattdessen gleich dem Weg in Richtung „Solid Waste Disposal“ folgen kann!*
Dort gilt es dann aber direkt das Fließband nach links zu hin verlassen. Man kann hier entweder im Laufschritt von einem Fließband auf das nächste springen und so die Walzen und Schredder jeweils überwinden oder auch einfach in der Mitte über die Rohre etwas weiter unten nach hinten laufen und dann an der Seite über den kleinen Vorsprung am Fließband wieder auf dieses hoch springen!
In der finalen Fassung *ist letztere Option leider nicht mehr vorhanden, so dass man zwischen den Fließbändern wechseln muss um nach hinten zu kommen!*
Welchem der beiden Fließbänder am Ende man dann folgt ist relativ egal, denn beide führen zu einem **großen Schredder**, dem man nur entkommen kann indem man schnell geradeaus läuft bzw. abspringt oder geschickt direkt das Fließband nach rechts oder links hin verlässt und dann nach unten springt. Ist man erst einmal im Trichter gelandet, gibt es dort kein Entkommen mehr!
Klettern Sie dann an der Seite nach unten, wo ein weiteres Fließband wartet, das wieder zu einem Trichter (diesmal voller Gift) führt, so dass man das Fließband direkt wieder nach links oder rechts hin

verlassen muss. Anschließend geht es mit der Leiter gegenüber wieder nach oben und dort durch die rote Tür, *wo man in der finalen Version nochmal einige Waffen findet und dann ein paar Meter weiter nochmal einer langen, roten Leiter nach oben folgen muss!*

Glückwunsch, der Bereich ist überwunden! 🙂



Chapter 11: Questionable Ethics (Fragwürdige Ethik)

Abschnitt 34:

Klettern Sie die Leiter hoch und erledigen Sie zuerst die **schlafenden Hunde**. Dank der Munition, die man gerade eben gefunden hat, ist das kein Problem - aufgrund der relativ beengten Verhältnisse kann hier aber auch eine Sprengladung hilfreich sein! Anschließend zerschießt man das **Holzstück beim Schalter**, was den Strom am Zaun deaktiviert. Folgen Sie dem Weg bis zum Raum mit dem Alien in der Stase-Kammer, welches man vom Kontrollraum aus mit Feuer, Strom oder Gas hinrichten kann. Man kann es aber auch lassen!
Der Weg führt dann unter dem halboffenen Tor hindurch und weiter durch ein Labor, in dem man mal wieder vom G-Man analysiert wird und den Bogen findet, einen Umkleideraum und eine Kantine, bevor man schlussendlich wieder einen Wachmann trifft. Mit ihm folgt man dann dem blau-grauen Gang nach oben.

Abschnitt 35:



Laufen Sie bis zur Eingangshalle, erledigen Sie dort die drei Soldaten (*wobei der kollegiale Wachmann neuerdings immer das Feuer eröffnet!*) und sehen Sie sich dann genau um, denn es gilt hier wieder an einige Waffen bzw. Munition heran zu kommen! Folgen Sie dann dem Gang in die andere Richtung (Lab B) und plündern Sie im seitlichen Wachraum den Waffenschrank.
Dahinter kommt man zu einem größeren Raum mit Glasröhren. Hier erscheinen zahlreiche Aliens, die man jedoch entweder mit dem Wachmann oder mit einer **Energieentladung** („Emergency Tesla Discharge“!), die man im oberen Kontrollraum auslöst, erledigen kann. Achten Sie jedoch darauf den Wachmann dabei nicht auch zu grillen! Es kann daher durchaus sinnvoll sein, diesen vorher irgendwo zu „parken“.
Nachdem man die Feinde erledigt hat, kann man unten eine weitere Tür (Notausgang/FIRE EXIT) nehmen und im Gang dahinter die nächsten beiden Soldaten erledigen.
Sie kommen dann zu einem Bereich, der mit **zahlreichen Laserminen** verschönert ist („Hazardous Area - B04 Cryonics“). Sobald diese hochgehen werden einerseits zwei große Aliens „freigesprengt“ und andererseits direkt die Marines-Bewacher herbeizitiert. Optimalerweise erledigen diese Gruppen sich natürlich gegenseitig. Mit etwas Planung kann man zudem direkt alle per Energieentladung hopps gehen lassen.
Legen Sie dazu eine Sprengladung nahe einer Lasermine ab und laufen Sie dann durch den anderen Gang hoch zum Kontrollraum. Lassen Sie dort die Sprengladung hochgehen, was unten die Action auslöst, und drücken Sie gleichzeitig den großen, roten Schalter, der dann eine Entladung auslöst, die hoffentlich alle Feinde erledigt.



Anschließend kann man dann dort unten den Weg beschreiten und gegebenenfalls Überlebende abmurksen!
Sie kommen nach einigen Gängen und dem „Killerlabor“ („B05-Autopsy“), wo Ihr Kumpane dann verbleibt um auf die Wissenschaftler Acht zu geben, zu einer Wegzweigung. Dort geht es nach links hoch zum „**Lab D**“ und geradeaus zur „Observation Area“, wo ein Stückl Heimat für die kleinen Biester nachgebaut wurde und man einige der „lebenden Alien-Minen“ findet, die in der Hand zudem ganz anders aussehen als auf dem Boden liegend! Zudem kann man im „Non-Terra-rium“ (😉) entweder alle Facehugger einzeln abmurksen und dann die Energie-Station im dem Bereich nutzen oder an der Tür den gelben Gasbehälter vom Labortisch befestigen und alle Aliens vergasen! Dann bleibt die Tür aber zu und es gibt somit keine Energie mehr!
Wichtig ist jedoch, dass man der Treppe hoch ins **Lab D** folgt.

Abschnitt 36:



Schauen Sie sich zunächst überall genau um denn neben einigen Feinden findet man vor allem eine neue (gefährliche ;-)) Waffe, Munition und Energie für den Anzug. Anschließend gilt es **alle vier Laser** in den einzelnen Räumen zu **aktivieren** und dann **bei der großen Laserkanone im Hauptraum den Stecker zu ziehen**, so dass der „Schild“ nicht nach unten fährt und die Laserkanone ein **dickes Loch in die Wand brennt**.
Durch dieses geht es dann zu den Öfen, wo man vorsichtig an der Seite nach unten rutscht.

Abschnitt 35:

Was in diesen Öfen (inkl. humoristischer Hitze-Einstellungen „R*are, Medium & Well Done*“) verbrannt wurde und was die Wissenschaftler dann mit Aliens oder wem auch immer gemacht haben, sollte man sich hier besser nicht fragen.



Gehen Sie stattdessen zur großen „**Sägemaschine**“ voraus, wo man in einem günstigen Augenblick, wenn die Sägeblätter gerade die Seiten gewechselt haben im Laufschritt in die sichere Mitte laufen kann. Von dort aus tut man dann nach einem weiteren Wechsel einen Schritt **an die Konsole** und deaktiviert das Unheil.
Anschließend folgt man den befreiten Wissenschaftlern am Observation Room vorbei bis zu einer Schleuse, wo man noch einmal alle Waffen und Gesundheit durch- und nachladen kann.
Das ist auch dringend nötig, denn sobald man den **Eingangsbereich** betritt wird das Tor hinter einem geschlossen und ein großer Kampf beginnt. Genauer gesagt beginnt er sobald man die letzte Treppenstufe überwunden hat. Direkt vor einem seilen sich einige Marines ab und auch von rechts her kommen einige Gegner heran! Diese sind wie gewohnt absolut tödlich auf kurze Distanz, so dass es entscheidend ist hier möglichst auf größere Distanz zu kämpfen.
Glücklicherweise hat man mit dem Bogen und dem Lasergewehr zwei Waffen die direkt tödlich sein können! Ebenso findet man auf dem Tresen Munition für den Granatwerfer an der MP, wodurch man ebenfalls gut austeilen kann!
Als erfolgreichste Strategie hat sich für mich folgendes erwiesen: Bleiben Sie zunächst bei der Treppe bzw. ziehen Sie sich direkt an das Tor zurück wenn sich die Soldaten abseilen. Dadurch werden einige

Feinde Sie nicht direkt erblicken, so dass man sich zunächst um die Feinde geradeaus kümmern kann, die man am besten per **Armbrust** jeweils mit einem Schuss erledigt. Gehen Sie dabei möglichst nach jedem Schuss in Deckung und nutzen Sie das Zielfernrohr um gegen weiter entfernte Gegner treffsicher zu sein. Glücklicherweise bewegen sich die Soldaten mitunter nur wenig.
Achten Sie dabei auf von rechts her ankommende Feinde. Zwar kann man sich hier durch Ducken deren Feuer etwas entziehen, doch da diese mitunter näher kommen als die abgeseilten Marines, sollte man hier gegebenenfalls zuschlagen bevor man sich den weiter entfernten Feinden in der großen Halle annimmt!



Einige Soldaten lassen dabei beim Ableben direkt ein Medikit fallen, was nützlich ist um direkt etwas Regeneration zu bekommen!
Ob man die Feinde dann per **Lasergewehr** oder Armbrust erledigt ist relativ egal, denn ein zweiter Feindestrupp kommt anschließend durch das Tor rechts heran. Ist man flink genug, kann man diese direkt mit einer Granate aus der MP schwer treffen. Ziehen Sie sich anschließend in den dunklen Bereich bei den beiden Aufzügen zurück, wo man auch hinter den Kisten in Deckung gehen kann. Achten Sie beim Kampf gegen die Feinde am Boden darauf, nicht zu weit nach links zu laufen, denn dort wird man zuletzt von oben attackiert, wo **zwei Soldaten auf dem Dach** sitzen!

In der finalen Version ist der Ablauf im Groben identisch - für mich hat sich folgende „Choreographie“ im Laufe zahlreicher Versuche als am effizientesten erwiesen: Laufen Sie die Treppe mit der Schrotflinte oder der Armbrust hoch und erledigen Sie damit die beiden Soldaten, die sich direkt vor Ihnen abseilen. Mit der Armbrust ist das Treffen einen Tick schwerer, so dass man nach zwei Fehlversuchen meist schon arg ins Hintertreffen gerät, da sich dann die Feinde von rechts her zu nahe heranwagen!
Wichtig ist die ersten beiden Feinde schnell zu erledigen, dann auf die MP umzusatteln und sich die Granaten für die MP auf dem Tresen zu schnappen. Ziehen Sie sich dann in den Aufzugbereich zurück um die weiteren Feinde zu attackieren, während man Nachladezeiten hinter den Kisten bzw. in Deckung überbrücken kann. Ebenso findet man dort in einer Kiste eine Medipack - die Kiste sollte man aber auf jeden Fall zerschießen und nicht anfangen mit dem Wechsel auf Brechstange Munition sparen zu wollen! Von Letzterer findet man mehr als genug - Medikits sind allerdings sonst etwas rar! Zwar lassen einzelne Feinde welche fallen und in den Ecken findet man jeweils eines zwischen dem Grünzeug, doch dafür muss man sich weit aus dem Bereich mit Deckung rund um den Aufzug wagen und sollte dies auch nur kurz und im Laufschritt tun!
Attackieren Sie dann vom Aufzugbereich aus die Feinde in Sichtweite mit MP oder Colt und wagen Sie sich nicht zu weit aus dem hinteren Bereich hervor, damit die Feinde vom Dach Sie nicht ins Visier bekommen!
Hat man alle Gegner erledigt, wird die Tür nach rechts hin aufgehen und weitere Marines heran kommen, die man auch hier mit ein bis zwei Granaten in den Türbereich teilweise komplett ausschalten kann!
Im Anschluss kümmert man sich dann um die beiden Feinde auf dem Dach und schon ist die Schlacht vorbei!

Hat man erst einmal alle Feinde erledigt, so kommen auch die Weißkittel wieder herbei und man kann sich am angerichteten Chaos laben. Mit etwas Glück wird man durch die beiden Ladestationen bei der

Wachstation vorhin, dem HEV-Lader im Eingangsbereich und den Medikits der Soldaten wieder nahezu topfit sein, so dass man das Gebäude bedenkenlos durch die **Drehtür am Eingang** verlassen kann.



Abschnitt 37:



Der etwas weltfremde Wissenschaftler wird direkt noch weltfremder ... und retten können Sie ihn nicht! 😳
Nutzen Sie die Chance um vorsichtig nach draußen zu lugen, wo man nach rechts hin eine Explosion auslösen kann, was meist einen der beiden Soldaten unten erledigt. Mit dem anderen wird man dann auch fertig, sollte sich aber nur vorsichtig nach draußen und dann nach rechts um die Ecke wagen, da dort zwei weitere Soldaten lauern, die auf kurze Distanz wieder tödlich sein können! Ebenso gilt es **zwei Automatische Kanonen auf dem Dach** zu erledigen bevor man sich am herrlichen Fuhrpark und den herumliegenden Kleinigkeiten erfreuen darf.
Folgen Sie dann dem Weg nach rechts hin in den **Tunnel**, wobei man am besten zuerst durch die Tür geht und zu einer starken Distanzwaffe wie der Armbrust oder dem Lasergewehr greift, denn es gilt sich zunächst vorsichtig anzunähern und den **Soldaten am stationären MG** möglichst schnell zu erledigen. Erst dann sollte man sich weiter vorwagen und die auftauchenden Marines erledigen. Da man nicht nur draußen sondern auch hier drinnen allerhand Munition, Medikits und auch Batterien für den Anzug findet (auch in Holzkisten, bspw. neben dem Kontrollraum mit dem MG-Nest!) sollte man sich stets gut umsehen und dann auch problemlos weiter kommen.
Dazu folgt man dem unteren Weg, vorbei an den gecrashten Fahrzeugen, zum Tor mit dem grünen Schalter *bzw. den Tastatur-Pads an der Wand. Öffnet man damit das hintere, verschlossene Tor lädt*

der nächste Abschnitt!
Machen Sie sich aber zuvor noch für ein direktes Feuergefecht bereit!

Chapter 12: Surface Tension (Oberflächenspannung)

Abschnitt 38:



Sobald das Tor aufgeht, kann man die **explosiven Fässer** in Reichweite hochgehen lassen. Am besten zieht man sich auch direkt etwas nach hinten und links hin zurück, so dass man nicht von allen Soldaten auf einmal unter Feuer genommen wird. Teilen Sie dann über die größere Distanz gut mit der MP oder der Armbrust aus. Genug Munition ist insbesondere für Erste vorhanden! 😉
Wichtig ist, dass man sich zunächst nicht aus dem Tor heraus wagt, denn dann schließt sich dieses (manchmal) und man kann nicht mehr zurückkehren, so dass man gerade den guten Bestand an Munition und Medikits aus dem vorherigen Bereich nicht mehr zur Verfügung hat! (*klappt in der* finalen Version *gar nicht mehr!*)
Wagen Sie sich daher erst hinaus, wenn alle Feinde erledigt und alles an Munition etc. wieder aufgefüllt ist. *In der* finalen Version *findet man dafür beispielsweise hinter dem kleinen Wachhäuschen zur Linken zwei Batterien für den Anzug!*
Tasten Sie sich anschließend die Straße entlang vor, wo man über den Hügel lugend eine erste Patrouille erspäht *bzw. diese im Laufschritt auf Sie zukommt!*
Jagen Sie diese mit den explosiven Tonnen am Wegesrand hoch und nehmen Sie Überlebende auf größere Distanz unter Feuer. Anschließend tastet man sich weiter an die Anlage heran. Bei den Absperrungen werden dann nochmal **zahlreiche Feinde** angelockt sobald man sich zeigt oder erspäht wird, wodurch man sich dann auf ein längeres **Rückzuggefecht** einstellen muss. Spähen Sie dazu zunächst einmal einige explosive Tonnen bei der Anlage aus und lassen Sie diese hochgehen. Anschließend zieht man sich etwas zurück, am besten hinter eine Deckung, von der aus man dann geduckt die anrückenden Feinde unter Feuer nehmen kann.
Da man nur auf größere Distanzen halbwegs unverletzt bleibt, muss man die Feinde möglichst früh attackieren und dafür den Zoom verwenden. Zwar kann man dabei nicht feuern (nur mit der Armbrust, die aber nicht genug Munition hat bzw. deren Munition nach dem Gefecht in der Eingangshalle erschöpft sein dürfte), kann jedoch mit einem Trick trotzdem ganz gut mit MP oder Revolver zurecht kommen. Zoomen Sie dazu an den Feind heran und führen Sie das Fadenkreuz über das Ziel. Dann lässt man den Zoom fallen und feuert direkt (ohne eine Mausbewegung!) auf die anvisierte Stelle einige Feuerstöße ab. Anschließend erneut zoomen, die Cursorposition gegebenenfalls anpassen und erneut feuern.
Durch dieses Hin und Her mit dem Zoom kann man dann meist einige Feinde gut ausschalten, so dass man sich nur bei einem massiven Angriff weiter zurück ziehen muss, wo man dann aber auch auf Medikits oder Batterien (bei der Umspannstation!) zurückgreifen kann.
In der finalen Version *braucht man diese Spielchen dann nicht mehr, da die Feinde etwas reduziert*

wurden und sich gar vor Ihnen schützen wollen indem hinter dem Truck das Tor geschlossen wird. Attackieren Sie die Soldaten trotzdem durch das Tor oder gar schon vom Bereich rund um das Schild! Mit Colt und MP kann man problemlos durch die Zäune schießen!
Anschließend springt man über den Truck (Duck-Sprung auf die Motorhaube!) und den Zaun und wehrt nun die weiteren Angriffe von Marines aus der Halle sowie vom Damm her kommend ab. Man kann nun zwar nicht mehr groß auf „Distanz spielen", doch dafür beispielsweise gut mit der starken Laserkanone attackieren, da man in der Halle allerhand Munition dafür findet!
Hat man so die Verteidiger des Damms alle erledigt, gilt es dort zunächst nach rechts in der Halle und dem Wachhäuschen neue Energie und Munition zu tanken.
Auf dem Damm wird man sich einem **Apache-Kampfhubschrauber** stellen müssen. Natürlich wird ein offener Kampf binnen Sekunden zum Tod führen! Auch ein waghalsiger Sprung ins Wasser hilft hier nicht weiter, da man unter Wasser entweder auch erwischt oder vom Alienfisch gebissen wird! Ziehen Sie sich daher direkt in den **Hangar an der Seite** zurück, wo es überraschend **viel Munition für das Lasergewehr** gibt. Ergo: Damit muss man den Hubschrauber vom Himmel holen.



Das ist zwar schon mitunter mit zwei Treffern der voll geladenen Waffe möglich, aber gut austeilen wird der Feind trotzdem, so dass man vor allem Deckung suchen muss.
Der Apache fliegt dabei stets eine Route in Form einer Acht über dem Gelände und kommt so zwei mal in eine gute Schussposition für Sie. Wichtiger ist jedoch, dass man das **Geschütz** des Hubschrauber beschäftigt hält, denn dieses feuert jeweils **Dauerfeuer nach Sichtkontakt und braucht dann einige Sekunden zum Nachladen**. Ebenso sind die Raketenangriffe mitunter sehr gefährlich, so dass ich alles in allem folgende Taktik vorschlagen möchte:
Ziehen Sie sich nach dem Auftauchen sofort in die Lagerhalle zurück und warten Sie den ersten Überflug der Halle ab. Bleiben Sie dann im Eingangsbereich stehen und laden Sie bereits das Gewehr, so dass man nach dem Auftauchen des Feindes über der Halle bzw. dem Beginn der Schleife über dem Damm man einen ersten Treffer anbringen kann. Wichtig ist hier auch, dass man sich kurz gezeigt hat, so dass eine Salve des MGs auf die Hallenwände niedergeht, während man drinnen nahe des Tores wartet bis eine neue Schleife beginnt.
Dann fliegt der Hubschrauber kurz vor dem Tor vorbei, so dass man erneut mit geladenem Gewehr kurz hinausrennen und einen Treffer anbringen kann. Das kann dann mitunter schon genügen, gegebenenfalls muss man nochmal nach dem erneuten Auftauchen einige weitere Treffer mit dem primären Schussmodus nachsetzen.
Wichtig ist hierbei im Laufschritt aus der Deckung der Halle heraus zu laufen (dabei die Halle nie ganz verlassen, denn die Raketen können bis einige Meter in die Halle hinein gefeuert werden!) und dann direkt wieder hinein, so dass man nicht zu lange als Ziel für die Raketen dasteht!
Da man in der Halle aber Ladestationen und genügend Munition findet, sollte man alles in allem auch auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad ganz gut zurecht kommen und den Feind zurecht stutzen können. Dieser ist dabei nicht zu vernichten, sondern zieht nur rauchend von dannen.
Danach tauchen auf dem Damm nochmal zwei Soldaten auf, die man zuletzt erledigen muss.
In der finalen Version ist der aufwändige Kampf erneut eine deutliche Spur einfacher. Zwar kann man sich wie oben beschrieben ebenso direkt in die Halle zurückziehen und von dort aus mit der Laserkanone zuschlagen, doch das ist eigentlich nicht wirklich nötig. Vielmehr findet man auf dem

Damm nun ein MG-Nest, das man im Laufschritt erreichen und dort dann quasi mit dem Auftauchen des Feindes diesen unter Feuer nehmen kann. Gelingt es hier zielgenau einige Sekunden lang auf den Feind zu wirken, reicht dies für seinen Rückzug schon aus. Zwar wird die Stellung mitunter kurz danach noch von einigen Raketen/Bomben getroffen, doch dem kann man gut entkommen wenn man das Geschütz direkt nach dem „Abdriften“ des Kampfhubschraubers nach links hin verlässt. Alternativ kann man aber ebenso mit dem Lasergewehr erfolgreich sein: mit einem „aufgeladenen Schuss“ gleich zu Beginn und dann einigen gut platzierten Treffern des normalen Feuermodus hat man das Ziel ebenso nach wenigen Sekunden vom Rückzug überzeugt. Wichtig ist hier eher wirklich im Laufschritt unterwegs zu sein, da man so stärker von der Maschinenkanone erwischt wird, als wenn man am MG hinter den Sandsäcken, ggf. sogar in der Hocke, dem Feind zusetzt! Genug „Laser-Munition“ findet man aber auf jeden Fall im Hangar und in den beiden MG-Nestern!
Anschließend läuft man zum hinteren „Turm“ im Wasser, wo die Brücke natürlich einstürzt (oder schon ist), so dass man ins Wasser muss.
Stellen Sie sich der Bestie (*bzw. beiden!*) entweder mit der Pistole, die auch im Wasser funktioniert, meist jedoch einmal nachgeladen werden muss, oder besser der Armbrust. Alternativ kann man versuchen direkt zur Leiter am Turm zu schwimmen, so dass das Wasser direkt wieder verlassen werden kann - hier braucht man aber etwas Glück, denn das klappt nur halbwegs gut, wenn die Fische gerade nicht dort herum schwimmen!
Oben legt man dann einen **Schalter** um und springt gegebenenfalls direkt wieder in Richtung des **Strudels in Wasser**, denn auch wenn man so massiv Wasser ablässt, wird der Wasserspiegel hier nicht sinken, so dass man dem Alienbiest erneut nur durch ein schnelles eintauchen in den Wasserstrudel entkommen kann.
Lassen Sie sich dann zur anderen Dammseite ziehen, wo man dem Wasser folgt. Am nächsten dammartigen Bau findet man zwei Röhren, die beide zum nächsten Abschnitt führen.



Abschnitt 39:



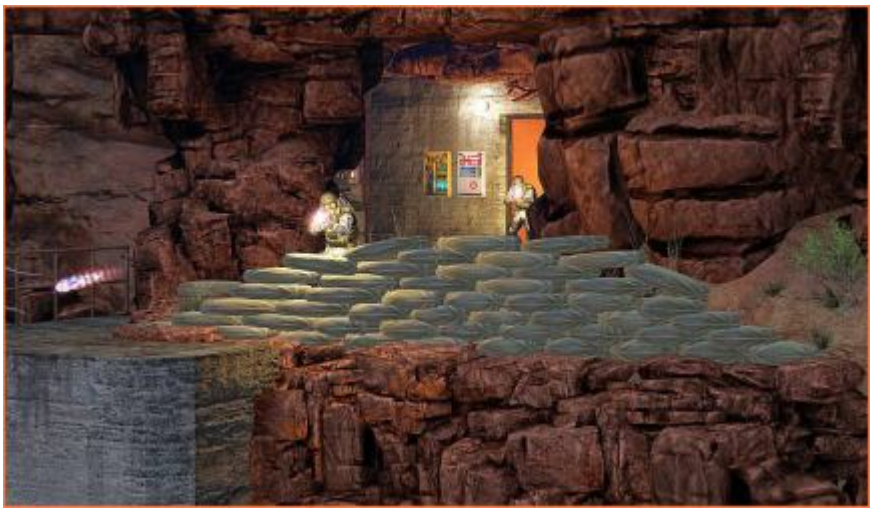
Laufen Sie am besten zunächst nach links, wo man in einer kleinen Höhle neben der abgebrochenen Leiter Gutes für die Gesundheit findet. Anschließend geht es in die andere Richtung, wo man eine wirklich **nach oben führende Leiter** entdeckt. Bevor man hier auf der ersten „Etage“ auf den seitlichen Vorsprung springt, sollte man noch ganz nach oben klettern, wo man einen H.E.V.-Lader findet.
Über den seitlichen Vorsprung kommt man dann zurück in die andere Ecke, wo die abgebrochene Leiter (bei der kleine Höhle) ganz nach oben führt, wo dann zahlreiche Hunde lauern. Tasten Sie sich hier mit Bedacht vor, denn sonst kommen auf einmal alle Hunde an, welche man dann kaum zusammen schadlos erledigt bekommt!
Anschließend steht man vor der **Wahl**, läuft man **durch den Tunnel** geradeaus oder arbeitet man sich nach links hin, an einer Art Mischer vorbei durch eine **kleine Höhle (*„herrlich verseucht!*) hindurch**, wo man nach der Öffnung des Tores mit dem seitlichen Schalter hinter einem Wall heraus kommt.
Erstere Variante ermöglicht dann noch eine weitere Verzweigung. Im Tunneldurchgang kann man entweder per rotem Rad das hintere Tor manuell öffnen (*was man jedoch komplett machen muss, da sonst das Ding immer wieder nach unten knallt - schwierig wird es wenn man dabei schon unter Feindfeuer steht!*) und dann hinter den Betonteilen Deckung gegen die feindlichen Soldaten suchen oder durch die seitliche Tür gehen, wo man neben etwas Munition dann eine Seitentür findet, die ebenfalls zum kleinen Hinterhof führt, so dass man die Soldaten aus einer dritten Richtung her angreifen kann.
Welchen Weg man dann wählt, ist relativ egal, denn an den Feinden ändert sich nichts wesentlich, wobei man den Weg durch die Höhle nur vom Ausgangspunkt aus nehmen kann, da man sonst das Tor nicht geöffnet bekommt, während man den Weg durch den Tunnel auch von der anderen Seite her durchkämmen kann!
Hat man im “Hinterhof„ alle Feinde erledigt, gilt es im **hinteren Turm** an der Konsole das zweite Tor (B-Überschrift) zu öffnen, was natürlich direkt einige neue Feinde anlockt!
Diese kann man recht gut mit einer Handgranate oder einer Granate aus der MP erledigen wenn sie aus dem Tunnel stürmen, so dass man sich keinen langwierigen Kampf liefern muss. Anschließend sollte man sich nochmal umsehen, da man in vielen Ecken Healthkits oder Batterien für den Anzug findet, und folgt dann dem Weg durch Tor B bis zu einem **Minenfeld**.



Glücklicherweise sind die Minen recht gut zu entdecken und mit den vor Ort zu findenden Granaten auch ganz gut zu „entschärfen“. Leider erledigt dies nicht die zahlreichen Facehugger im Sand darunter, die immer wieder auftauchen und dann mitunter geschickt mit den Minen hochgejagt werden können!
Zudem findet man hier noch einige Kisten, die man auf die Minen wirft oder die man hochjagt.
Alternativ kann man die Minen auch

direkt per Beschuss zu Explosion bringen oder flächendeckend mit Granaten aus der MP erledigen, was dank weiteren Munitionsfunden ganz gut möglich ist!
Ziel ist es zum **hinteren Zugang hinter dem Zaun** zu kommen, wozu man an der Seite dem Weg auf den Felsen folgen muss, so dass man dort von oben den Zaun überspringen und dahinter die Leiter nach unten nehmen kann.
In der finalen Version kann man das Vorarbeiten durch das Minenfeld auch quasi umgehen, indem man sich ganz nach links hin, immer direkt an der Felswand entlang arbeitet. Hier wird man nur einmal zwei Minen aus dem Weg räumen müssen, wenn es leicht den Wall nach oben geht zum zweiten „Warnschild". Von dort aus kommt man dann unbehindert an der Wand weiter bis zum Einstieg in den Bunker-artigen Zugang („Storm Drain Hatch").

Abschnitt 40:



Krabbeln Sie durch das Rohr bis zum Abhang, wo es dann zwei mögliche Wege gibt, denen man folgen kann.
Der **obere Weg** erfordert dabei nur einen Sprung nach links hin, eine (bzw. zwei) „Etage(n)" nach unten, wo man direkt einen Marine erledigen und dann etwas vorsichtig sein muss nicht durch die Laserbarriere zu laufen, da sonst zahlreiche weitere Soldaten heran kommen! *In der finalen Version ist diese Laserbarriere ganz entfallen, wie auch das nachfolgend beschriebene Vorgehen mit den Waffen deutlich entschärft wurde!*
Generell wird man hier mangels Ausweichmöglichkeiten am besten alle Feinde direkt mit einem Schuss erledigen müssen, was eigentlich nur per Lasergewehr oder Armbrust geht, wobei letztere natürlich den Zoom-Vorteil hat und für diese Waffe hier auch Munition zu finden ist! Das **Lasergewehr hebt man sich stattdessen besser auch für später auf**!
Folgen Sie dann dem oberen Weg am Felsen entlang und erledigen Sie alle Gegner (sowie ggf. eine Automatisches Geschütz in der Höhe). Sie kommen zur gleichen, größeren **„Rohranlage"** nahe dem Felsen, wie auch beim unteren Weg. Oben muss man jedoch ein Stück des Weges überspringen, was mitunter etwas schwierig sein kann, da man hier nur über die schmalen Metallstücke des ehemaligen Weges springen kann. Zwar reicht ein normaler Sprung im Laufschritt (ohne Ducken aber mit vorherigem Erlegen des Aliens am Felsen!) schon aus, doch man muss wirklich gut gezielt abspringen und landen damit man nicht abstürzt!
Durchaus empfehlenswert ist es zudem schon vor dem Sprung ein wenig nach unten zu zoomen, von wo aus man schon beschossen wird. Erledigt man per Armbrust einige Feinde, erleichtert dies das weitere Vorankommen!
Dahinter findet man zwei Ladestationen und kann dann über das große Rohr runter zur Anlage kommen, wo man über den seitlichen Weg runter muss, wobei man sich dort mangels Ausweichmöglichkeiten deutlich leichter tut, wenn die Feinde unten mindestens dezimiert wurden!
Der **alternative Weg** führt weiter unten zum gleichen Ziel. Man muss hier lediglich zu Beginn so einige weitere „Stufen" bzw. Felsen weiter nach unten springen und dort dann dem Weg bis zur großen Anlage folgen.

Auf beiden Wege trifft man einige Feinde und findet Munition und sonstige Goodies, wobei der obere etwas ergiebiger ist und man nach dem Beschreiten zudem auch die Möglichkeit hat den unteren Weg von der Anlage aus ebenfalls ein wenig abzusuchen! Entscheidet man sich hingegen für den unteren Weg, wird man zwar bei der Anlage an der Seite nach oben klettern und springen können, doch bei dem Felsen direkt unter der kleinen Stellung, scheint es in der finalen Version nicht möglich zu sein, nach oben zu springen!
Bei der Anlage sollte man sich genau umsehen, denn man findet vor allem Munition, beispielsweise für den Raketenwerfer!
Folgen Sie dann dem weiteren Weg an der Felsenwand entlang und erledigen Sie die nächsten Feinde möglichst ohne große Blessuren, d.h. ein Rückzug um die Ecke ist durchaus empfehlenswert, so dass man die nachsetzenden Soldaten mit der Schrotflinte im Anschlag erwarten kann!
Anschließend sollte man speichern und den **Höhleneingangsbereich** betreten, wo man das Tor öffnen kann. Dahinter gilt es entweder unter der Laserschranke hindurch zu kriechen und die Geschütze dahinter direkt um zu schießen oder alternativ mit einer Granate die explosiven Sachen hochgehen zu lassen, was auch die Geschütze erledigt (diese kann man leider nicht gegen den Hubschrauber draußen einsetzen!), so dass man sich gefahrlos den **Raketenwerfer** schnappen kann.

Diesen wird man dann auch (eventuell) benötigen, denn beim Verlassen der Höhle wird der **Kampfhubschrauber** auftauchen, den man nun erledigen muss, bevor man selbst von ihm erledigt wird, was wieder sehr schnell gehen kann!
Entscheidend ist dabei, dass man (zumindest auf dem Schwierigkeitsgrad „Hard“) gar **nicht genügend Munition für den Raketenwerfer zur Verfügung hat um den Feind zu erledigen**!
Man muss daher später sogar noch zwangsweise auf das Lasergewehr zurückgreifen!
In der finalen Version *ist dies zwar auch etwas entspannter, da man durchaus genug Munition hat, den Feind jedoch auf die Entfernung nur noch schwierig erwischt, so dass das Lasergewehr tatsächlich weiterhin die effektivere Waffe für den „Fangschuss“ darstellt, dessen Munition aber wiederum auch nicht ganz ausreicht auf „Hard“!*

Die Vorgehensweise für beide Waffen sieht relativ einfach aus:
Speichern Sie zunächst und laufen Sie in Richtung des Höhlenausgangs, was den Feind anlockt.
Laufen Sie dann schnellstens hinter die Munitionskisten oder den Felsen und gehen Sie dort geduckt in Deckung.
Der Hubschrauber schießt nun wieder Salven-weise per MG auf Sie und lässt auch mal ein paar Raketen anfliegen, wenn er Sie lange genug erfassen konnte!
Sofern man direkt oder wenige Zentimeter hinter den Kisten bleibt, sollte man weitgehend von Treffern verschont bleiben! Warten Sie dann bis das MG leerläuft und stehen Sie dann auf um eine Rakete auf das Ziel abzuschießen! Nach dem Treffer geht man dann sofort wieder in Deckung vor dem wieder einsetzen MG-Beschuss bzw. abgefeuerten Raketen, die jedoch nur beim Einschlag hinter Ihnen überhaupt Schaden anrichten!
Das Spielchen betreibt man dann so lange bis man keine Raketen mehr hat. Der Feind ist dann zwar noch kaum angeschlagen, aber anscheinend kann man ihn rein mit Raketen gar nicht vernichten. Zumindest auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad! (*und nicht in der* finalen Version*!*)
Mein Tipp lautet daher: **Greifen Sie zum Lasergewehr**, laden Sie dieses in der Deckung auf und verpassen Sie dem Apachen dann einen präzisen Schuss. Nach zwei bis drei Treffern dürfte er erledigt sein!
Alternativ kann man natürlich auch gerne Munition aus dem hinteren Bereich oder der Munitionskiste weiter vorne holen, was aber nur auf leichtem oder mittleren Schwierigkeitsgrad überhaupt möglich ist, da man sonst von Ihm erledigt wird! Mit dieser Verstärkung schießt man dann weiter auf den Feind, bis dieser genug Schaden erlitten hat, so dass er in Phase 2 seines Angriffs geht. Hierzu fliegt er etwas weiter weg und seine Feuersalven dauern nun rund doppelt so lange bzw. sind auch stets mit einigen Raketen gewürzt! Wieder kann man hier nur mit Glück ohne Blessuren auskommen, muss

aber weiter gegenhalten!



Hilfreich kann hierbei eine vordere Deckung sein, von wo aus man einfacher zielen kann. Auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad ist das jedoch illusorisch, da allenfalls die Deckung auf der linken Seite, neben der Munitionskiste praktikabel ist, da man sonst bei jedem Lauf zu dieser Kiste sofort erledigt wird!
Bleibt man dort hingegen geduckt zwischen Kiste und Schild eingeklemmt, kann man den meisten Angriffen widerstehen und immer mal wieder auftauchen um eine Rakete abzufeuern! Sobald der Feind jedoch zur Seite schwenkt und in Ihr Versteck feuert, ist es dann mitunter auch schon aus!
Fazit: Die **Raketen scheinen kaum eine gangbare Option zu sein** (auch bei indirektem Beschuss und Einweisung per Lasermarkierung, so dass die Raketen den Feind von der Seite her treffen - *selbst das Zoomen und dadurch minimal leichtere Einweisen auf größere Distanz hilft da nur wenig*), man wird zumindest **auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad nicht (*kaum!*) ohne das Lasergewehr weiterkommen** können. Mit genügend Munition für dieses jedoch dann ganz gut!
Hat man den Feind erst einmal erledigt, stürzt dieser nach rechts hin an den Felsen und sprengt so den weiteren Weg frei.
Klettern Sie hier über die Leitern hoch und beobachten Sie die Bombardierungsszene inklusive realistischer Geräusch-Laufzeit! Ein wenig Entschädigung für den ziemlich nervigen Hubschrauber-Kampf!
Dann gilt es jedoch direkt wieder zu leiden, denn man muss im guten alten Duck-Sprung über die oberen Wegesreste weiter springen. Ein Quick-Save nach jedem erfolgreichen Sprung ist dabei sehr hilfreich! Zudem muss man darauf achten, dass beim zweiten Wegesrest alsbald nicht nur das Geländer, sondern auch der Rest nach unten stürzt, so dass man hier nur wenig Zeit hat um sich für den letzten Sprung auszurichten.
Glücklicherweise ist auch dies in der finalen Version entschärft, so dass man mit einfachen Sprüngen aus dem Laufen heraus rüber zur anderen Seite kommt!
Folgen Sie dahinter dann dem Weg in die Röhre.



Abschnitt 41:



Sie kommen nach einiger Röhrenkrabbelei zu einem größeren Bereich bzw. man steht in einer Art tiefem Wassergraben. Hier kann man sowohl nach rechts, als auch nach links hin an mehreren Stellen nach oben klettern und dort **zwischen den zahlreichen Wachen und rund um einen Panzer aus dem Boden lugen**. Dabei wird man jedoch meist sehr schnell entdeckt, so dass man nichts mehr zu lachen hat. Die Empfehlung geht daher ganz klar dahin, nach Verlassen der Röhre dem **Weg nach links hin zu folgen**.
Dort werden einige Fässer ins Wasser gerollt und zur Explosion gebracht, wodurch man meist auch von oben aus entdeckt wird, so dass man nach der Explosion der Fässer schnellstens zur hinteren Röhre laufen sollte, wo man dann Schutz findet. Folgen Sie dort dem Weg nach rechts bis zu einer nach oben führenden, scheinbar verschlossenen Röhre. Sobald man dort hochklettert erweist sich der „Deckel“ als Panzer, der in die Mitte des Platzes fährt. Klettern Sie hier schnell aus der Röhre und gehen Sie bei der **Autowerkstatt** in Deckung. Der Panzer schießt meist direkt ein Loch in die Wand, welches den Bereich rund um die Werkstatt für Sie einschränkt, da im hinteren Bereich Panzergranaten einschlagen können! Glücklicherweise findet man in der Garage etwas **Munition für den Raketenwerfer**, so dass man den Panzer aufs Korn nehmen kann. Mit etwas Vorrat aus dem vorherigen Kampf kann dies dann auch selbst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad für den Panzer reichen!
Zunächst sollte man sich dazu unter dem Loch in der Wand durch schleichen und um die Ecke lugen. Spätestens wenn man sich zum ersten mal vor gewagt hat um dem Panzer eins zu verpassen, werden zahlreiche Soldaten herankommen. Diese kann man zwar per Raketenwerfer recht gut auf einmal

hochjagen, insbesondere neben dem Panzer, wo sie mitunter verkeilen, doch das MG auf dem Panzer ist einfach zu gefährlich, so dass man in Deckung bleiben und heran preschende Feinde aus der sicheren Deckung heraus attackieren sollte.



Sobald dann etwas Ruhe eingekehrt ist, kann man dem Panzer problemlos den Garaus machen, da dieser nur an die vordere oder hintere Wand feuern kann und man so von Treffern verschont bleibt wenn man sich nicht zu weit vorwagt!
Anschließend muss man im kleinen **Wachhäuschen** das Tor per Knopf öffnen und dem Weg folgen. Sie treffen auf ein **weiteres gepanzertes Fahrzeug**, das in der nächsten Kurve steht und mit weiteren Raketen problemlos ausgeschaltet werden kann, da man hier auf größere Distanz gegen ein stehendes Ziel vorgeht!
Wagt man sich hier zudem nicht zu weit vom ersten Tor weg, wird sich dieses nicht schließen und man kann so noch aus dem rückwärtigen Bereich Munition für den Raketenwerfer mitnehmen bevor es dann weiter geht (wo man auch die Pritschen der LKWs genau durchsuchen sollte)!
Folgen Sie dann der Straße und achten Sie auf herankommende bzw. in einem Unterschlupf rechts lauernde Feinde. In den Kisten findet man hier zudem ausnahmsweise mal wieder allerhand Nützliches!
Alternativ kann man sich auch an der linken Straßenseite entlang vorarbeiten - mit etwas Glück kann man ohne großen Feindkontakt durch das nächste Tor huschen und im Kontrollraum das Tor schließen und sich so den Kampf ersparen!
Bei der Kontrollstation muss man durch das geborstene Fenster in den Kontrollraum springen (*oder in der* finalen Version *einfach durch die offener Tür gehen!* 😉) und dort per Knopf das nächste Tor öffnen.

Abschnitt 42:

Direkt nach dem Öffnen des Tores werden einige Aliens in das Minenfeld links neben dem Weg beamen und ein Alienflieger von einem (gefühlt) riesigen Kampfjet (ein Harrier um genau zu sein) über den Himmel verfolgt. Mitunter bekommt man davon jedoch nicht viel mit, wenn man nur eine Sekunde zu lange im Kontrollraum steht! 😉
Sehen Sie sich anschließend im Kontrollraum (Schrot-Munition und Handgranaten!) und draußen um und folgen Sie dann dem Weg nach rechts hin bis zu einer Kiste mit seitlich angebrachten Sprengfallen. Dort kann man noch recht einfach darüber springen, doch dahinter kommt man dann ohne Explosion nicht mehr weiter: man muss die Sprengfallen mit umliegendem Kram, einer Granate oder Beschuss zur Explosion bringen!
Dahinter wird ein **hilfsbereiter Wissenschaftler von einem Heckenschützen erledigt**. Stellt man sich direkt unter dessen Versteck, kann man mit einer Handgranate (länger gedrückt halten um „Schwung“ zu holen) den Feind ausschalten. Alternativ klappt das natürlich auch mit einer Granate aus der MP oder dem Raketenwerfer. Einfacher Waffenbeschuss ist leider wirkungslos!
Anschließend folgt man weiter dem sandigen Weg bis zum hinteren, größeren Minenfeld, wo man

dann mit Handgranaten wieder einen großzügigen Weg freimachen kann. Bei der Ecke sollte man sich dann jedoch noch nicht weiter vor wagen, denn **im Eckturm lauert ein weiterer Scharfschütze**. Diesem ist wieder nur mit einer Handgranate bei zu kommen, da selbst Raketenbeschuss keine Wirkung hat!!! (*In der* finalen Version *ist dies glücklicherweise anders!*)
Gehen Sie dazu durch die Tür und den dunklen Raum in den längeren Gang hinter der Mauer. Von dort aus kann man wieder Schwung holen und eine Handgranate nach oben werfen.
Anschließend geht es bis zum **Elektrozaun**, wo man geduckt darunter durch krabbeln kann. Dahinter findet man an der Wand einen Hebel mit dem man den **Strom abstellt**, so dass man problemlos über den umgefallenen Mast auf das Dach des Gebäudes klettern kann.
Springen Sie durch das Loch in das Gebäude und speichern Sie dort erst mal, denn nachfolgend kann jeder Fehltritt das Ende bedeuten!
Anschließend geht es durch die Tür, wo man dann nach rechts hin (links findet man nur weitere Sprengfallen) die **erste Sprengfalle** per Duck-Sprung überspringt und bei der zweiten schlicht über die explosiven Kisten klettert. Achten Sie dahinter auf die angreifenden Facehugger, die schnell und ohne Schuss auf eine explosive Kiste o.ä. erledigt werden müssen, da sie sonst mitunter selbst die Sprengfallen und damit eine riesige Kettenreaktion auslösen!
Weiter hinten im Gang wird die dritte Sprengfalle geduckt „untergegangen“ und dahinter die blaue Kiste soweit in Richtung der Treppe geschoben, dass man auch die nächste Lasermine problemlos überhüpfen kann (*in der* finalen Version *reicht auch ein einfacher „Duck-Sprung“!*).
Dahinter läuft man entweder durch den seitlichen Raum oder über den normalen Gang bis in die große Halle, wo man erst den Gesamtumfang des Übels wirklich erkennt.



Ziel ist der Aufzug in der Mitte, wo ein Alien mitsamt seiner abgetrennten „Armkanone“ liegt. Dabei kann man auf unterschiedlichen Wegen voran kommen, jedoch auch jederzeit durch eine wackelnde Kiste oder sonstige Kleinigkeit ins Jenseits befördert werden. Hier daher mein Tipp für den schnellsten und vielleicht auch leichtesten Weg.
Hierzu gilt es zunächst **durch den gelben Container in der Mitte zu klettern** (alternativ natürlich auch über den Container, den man beispielsweise auch von der Seite her in der finalen Version halbwegs brauchbar erreichen kann).
Die Lasermine drinnen kann man dabei geduckt unterwandern und dahinter dann wieder über die restlichen Kisten springen. Von der Decke herabstürzender Kram oder Reste zerschlagener Holzkisten lösen glücklicherweise keine Explosion aus!
Hinter dem Container kann man dann entweder unten direkt über die Laserbarriere in Richtung der kleinen Holzkiste springen oder alternativ über den LKW bzw. dessen Fahrerhaus **auf den gelben Container und von diesem aus dann rüber in Richtung der kleinen Holzkiste** (*bzw. der grünen Munitionskisten in der* finalen Version*!*).
Alternativ kann man auf den gelben Container auch über die explosiven Tonnen hinter dem kleinen Seitenraum aus kommen, was eigentlich noch einen Tick einfacher ist! 😉
Von der kleinen Holzkiste oder auch der grünen Munitionskisten aus geht es dann auf die nahe, große Holzkiste, von wo aus man dann **mit etwas Schwung bis zur Treppe geradeaus springen** kann.
Dort geht es nach oben, wo man den Schalter für einen Lastenaufzug findet. Bevor man diesen jedoch aktiviert, muss man die Holzkiste auf dem Aufzug unten zerschießen, da sonst oben angekommen das Unheil losbricht! Glücklicherweise lösen Holzreste aber keine Explosion mehr aus! 😉
Vom nach oben gefahrenen Aufzug aus kann man dann mit Anlauf zum Aufzug in der Mitte springen und sich dort **mit der neuen Waffe "vertraut machen"** während der Aufzug aus dem verminten

Bereich heraus fährt.
Unten trifft man direkt auf einige Marines, die einen Wachmann jagen. Erledigen Sie sie und folgen Sie mit der neuen Hilfe dem Weg nach links hin.

Abschnitt 43:



Folgen Sie dem Weg am LKW vorbei, wo man noch eine Automatikkanone erledigen muss, jedoch auch auf der Pritsche Lasergewehrmunition findet!
Den Wachmann braucht man im ersten Moment eher nicht, so dass es auch nicht schlimm ist, wenn er einen Moment irgendwo hängen bleibt. Erst wenn der Kampf auf offenem Feld vorbei ist, lohnt es sich nochmal ihn „nachzuführen“!
Sobald man dann die „Tiefgarage“ verlässt, tauchen einige Aliens auf, die direkt von einigen Harriern bombardiert werden!
Ziehen Sie sich daher zunächst ein wenig zurück und stürmen Sie nach dem Bombardement entweder direkt los um hinter dem LKW-Wrack in Deckung zu gehen oder bleiben Sie beim Gebäudeausgang bzw. hinter den Betonsperren. Von weiter hinten kommt ein **gepanzerter Mannschaftstransporter und einige Soldaten** heran, die man nun erledigen muss. An und für sich sollte das kein großes Problem sein, da man zwischenzeitlich genügend Munition aufsammeln konnte, so dass man auf alle Waffen zurückgreifen kann. Den Panzer kann man folglich mit Raketenwerfer oder Lasergewehr sicher aus der Entfernung vernichten, während man gegen die Soldaten MP, Armbrust oder auch die neue Alienwaffe einsetzen kann!
Da man rechts oben zudem in den Kisten zahlreiche Medikits und Batterien findet, wird man auch heftigere Treffer gut verkraften können!
Nach dem Kampf gilt es (nun gerne mit dem Wachmann) hinten die Treppe hoch zu laufen und im schmalen Bereich zwischen den Gebäuden zunächst einen **Heckenschützen per Handgranate/Panzerfaust zu neutralisieren**.
Anschließend kann man sich weiter vorwagen und dabei je nach Bedarf noch den Wachmann einbinden, denn hinter der roten Doppeltür in das rechte Gebäude lauern einige Soldaten. Diese kann man zwar beispielsweise recht gut mit der neuen Alienwaffe erledigen, doch etwas Hilfe kann nicht schaden!



Hat man die Feinde erledigt, geht es im Gebäude über das Treppenhaus nach oben zu einer **gigantischen Waffenkammer**, wo man sich reichhaltig bedienen kann.
Folgen Sie dann dem Weg durch die Waffenkammer nach hinten, wo es am Treppenhaus vorbei, auf den **Bereich um die Feuerleiter draußen** geht. Hier kann man über die vergitterten Bereiche zum anderen Gebäude rüber springen und dort an der **Feuerleiter** hoch

klettern.
Im nächsten Gebäude klafft nach links hin ein großes Loch, so dass man besser nach rechts hin eine Etage tiefer in die Toilette springt. Von dort aus arbeitet man sich dann zum Loch durch und erledigt die **Soldaten** auf dieser und der darunterliegenden Ebene. Am besten springt man dann direkt ganz nach unten, da dort noch weitere Soldaten lauern (in der *finalen Version* sind diese übrigens verschwunden).
Anschließend kann man über die Metallstrebe im hinteren Bereich wieder eine Etage nach oben kommen und dort zum **zentralen, ledierten Treppenhaus** springen, wo man dann wieder ganz nach oben kommt. Vom dortigen Mauerrest aus kann man zudem mit einem recht schwierigen Duck-Sprung auch zur anderen Ebene/Seite rüber kommen, wobei das eigentliche Ziel die mittlere Etage (mit dem grünen EXIT-Schild) ist, wo man hinter der offenen Tür einen Raum mit einem weiteren Loch im Boden findet.
Speichern Sie zunächst und springen Sie dann hinunter. Dort ist man direkt (bzw. in der *finalen Version* erst ein paar Meter weiter!) im Fadenkreuz einiger Aliens, die aber alsbald von Soldaten malträtiert werden.
So weit darf man es aber eigentlich nicht kommen lassen, sonst wird man auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad kaum noch Land sehen!



Hierfür ist eine „radikale Offensive“ notwendig! Genügend Waffen hat man nach dem Besuch in der Waffenkammer zum Glück! Lässt man sich trotzdem auf einen längeren Kampf ein, wird man dieses Polster recht schnell aufzehren, denn ein **Transporthubschrauber bringt regelmäßig neue Marines herbei**. Schießt man diesen folglich nicht möglichst schnell ab, wird man hier vor allem in Ermangelung von Medikits, die man in einer Deckung nutzen kann, bald erledigt sein!
Meine Strategieempfehlung lautet daher: Wählen Sie die Armbrust und lassen Sie sich dann nach unten fallen. Hier gilt es dann zunächst das linke, dann das rechte Alien mit einem Schuss zu erledigen, so dass man optimalerweise keinen Blitz abbekommt!
Das auftauchende große Alien muss dann mit zwei Treffern erledigt werden und man wird einige Treffer einstecken müssen. Das ist jedoch zu verkraften, weshalb man sich auch sofort nach vorne bewegen sollte, da direkt der Transporthubschrauber herbeikommt und zahllose Soldaten ablädt.
Zwar findet man hinter dem roten Container noch Munition für den Raketenwerfer, doch dessen Geschosse sind insgesamt nicht schlagkräftig genug. Nur das **Lasergewehr** kann hier genug Feuerkraft aufbringen, so dass man durch einige Sekunden **Beschuss eines Triebwerkes** den feindlichen Flieger direkt erledigen kann!
Mit etwas Glück sind sogar die abgesetzten Soldaten durch den Absturz erledigt worden!
Auf dem leichten oder mittleren Schwierigkeitsgrad kann man hingegen sicher mit dem Raketenwerfer hantieren, muss dann jedoch vermutlich den zweiten Anflug abwarten bevor man das Ziel erledigen kann. Zwischendurch gilt es dabei sich hinter dem roten Container zu verkriechen und herankommende Soldaten abzuwehren!
Aufgrund der Entschärfung in der finalen Version kann man dieses Vorgehen auch dort anwenden: laufen Sie in Richtung des Landeplatzes und lassen Sie ruhig einen Marines-Trupp absetzen, der sich dann mit den Aliens balgt. Mit zwei bis drei Treffern per Raketenwerfer kriegt man den Flieger auch problemlos klein, so dass man nicht mal zum Lasergewehr wechseln muss!
Hat man den Flieger erledigt, gilt es die Kisten und die nahe Umgebung (inkl. dem Bereich hinter dem Elektrozaun, den man nur von dieser Position aus erreichen kann - da man dort aber nur ein Medikit

findet, kann man sich den Ausflug auch sparen!) abzusuchen. Anschließend kann man sich vor wagen und den beiden großen Aliens stellen, die von hinten angreifen und mit ihren Waffen mächtig austeilen (mitunter aber auch schon von den Marines erledigt worden sind). Greifen Sie hier am besten zum Raketenwerfer und schlagen Sie schnell zu, denn wirklich in Deckung gehen kann man hier nicht!
Folgen Sie dann dem Weg durch das hintere Eckgebäude bis zum unteren Eingang, der von einer verlassenen Stellung darüber ausgezeichnet wird.



Im Gebäude stärkt man sich dann am besten noch links an den Ladestationen, bevor es dann hoch zur Stellung geht. Natürlich kommt hier auch direkt wieder ein **Panzer** heran, dem man direkt einen verpassen muss.
Da man die **Kanone dann manuell mit der umliegenden Munition nachladen** muss, gilt es schnellstens von der Kanone weg und in Deckung zu springen, da der Panzer das Feuer erwidert!
Sie können nun entweder eine neue Granate schnappen und schnell zur Kanone springen, wo man dann am besten erst mal geduckt den nächsten Schuss des Feindes abwartet, was hinter der Kanone meist nicht tödlich ist, und dann einen weiteren Schuss abgibt oder alternativ zum eigenen Raketenwerfer oder dem Lasergewehr greifen.
Letzteres ist hier auch meine Empfehlung, denn die Schüsse in den „Stellungsbereich“ treffen dann doch auch mal Sie und enden dann schnell tödlich (oh Wunder! 😉), so dass der Kampf an dieser Stelle immer ein wenig Glückssache ist!
Einfacher ist es daher nach dem Abfeuern der Kanone aus dem Bereich nach unten zu springen und direkt auf den Panzer zu zu laufen. Mit dem Raketenwerfer oder dem Lasergewehr braucht man nur weniger weitere Treffer um das Fahrzeug aus der Kurzdistanz final zu erledigen!
Wie auch immer man vorgeht, nach drei bis vier Treffern ist der Panzer Geschichte und man kann durch das nun geöffnete Tor laufen.

Abschnitt 44:



Folgen Sie dem Weg und erledigen Sie die ersten beiden Aliens in Sichtweite am besten aus sicherer Deckung hinter der Ecke. Danach stürmt man zum **Geschütz** und zerlegt alle weiteren, auftauchenden Aliens!

//Hier gibt es nun eine gravierende Änderung in der finalen Version bzw. es wurden einige neue Teile

eingefügt, die in der ersten Version nicht mal ansatzweise enthalten waren!
Zunächst wird man dazu nach dem Abschießen der herbeibeamenden Xenos nach unten zur Schranke laufen müssen, wo man dann an der seitlichen Konsole das Tor öffnet.
Im Unterdeck des Parkhauses dahinter geht mal wieder ein Kampf Aliens gegen Marines vor sich, so dass man sich zunächst zurücklehnen und beobachten sollte. Erst wenn eine Seite dominant wird - meist sind das die Aliens - sollte man einsteigen und die verbliebenen Elemente beider Seiten niedermachen.
Anschließend springt man über das “lebende Trampolin„ auf dem „Schutthaufen“ eine Stufe nach oben zu „Level 2“ des Parkhauses, wo man dann zwei weitere Möglichkeiten hat um auf den darüberliegenden „Level 3“ zu kommen: entweder über das seitliche Treppenhaus, das man auf der untersten Ebene noch nicht betreten konnte und das auch ein paar Goodies für den Anzug enthält, oder über den nach oben führenden „Fahrweg“ für Fahrzeuge.
Beim Ausgang des Treppenhauses muss man dann auf jeden Fall eine **nicht genehmigte Zombie-Ansammlung** auflösen und kann sich dann vorsichtig den Löchern in der Wand nähern.
Von dort aus ergibt sich erneut eine Möglichkeit zum Studium eines Kampfes Aliens gegen Marines. Wagen Sie sich nicht zu weit vor und beobachten Sie mal wieder, wer sich durchsetzt. Die Überlebenden kann man dann von oben final dezimieren, kurz den Ausblick auf den Flughafen "Black Mesa" genießen und dann über die beiden Wärmetauscher an der Wand nach unten zum kleinen Wärterhäuschen springen.



Unten kann man dann an der seitlichen Leiter des hochgefahrenen Wartungspodests zum rot leuchtenden, "schleimig verwachsenen" Lüftungsschacht hochklettern oder weiter rechts über den LKW und eine hochgebrachte Kiste oder Tonne auf das Dach der Anlage klettern.
Dort kann man in den gleichen Lüftungsschacht klettern, findet jedoch noch allerhand Material (Batterien, Medikits, Munition) und muss sich nicht mit den ekligen “Alien-Wanzen„ herumschlagen - dafür bekommt man die „Alien-Wanzen“ selbst nicht, welche man aber auch schon zuvor einsammeln konnte und welche gleich noch recht nützlich werden können!
Im Zugang beim Wartungspodest sollte man zur Pistole oder Schrotflinte greifen, mit denen man die ankommenden „Wanzen“ noch am einfachsten (im Rückwärtsgang) erledigen kann und dann ebenso dem Schacht folgen bis es eine Etage nach unten geht.
Bis dorthin hört man schon, dass man anscheinend entdeckt wurde und so wird der Schacht auch in Kürze von Kugeln zersiebt und man fällt potentiell nach unten. Zwar kann man sich nach dem Beginn des Beschusses auch direkt zurück bewegen und so im an der Decke verbleibenden Rest des Schachtes halten, da man aber auch dort durch die Reste beschossen wird, ist das dann doch keine gute Idee!
Sinnvoller erscheint es dann direkt zu den Alien-Wanzen zu greifen und mit diesen nach unten in die Werkstatt zu fallen bzw. diese schon beim Fall „loszulassen“, so dass sie auf die Feinde losgehen! Da man insgesamt vier bis fünf Marines gegenüber steht, sind diese kleinen Biester hier sehr nützlich um die Feinde etwas zu beschäftigen. Hat man drei bis fünf davon mal in alle Richtungen losgelassen, kann man selbst zur Waffe greifen und die verdutzten Marines dann noch zusätzlich unter Beschuss nehmen. Da man so meist nicht selbst ins Kreuzfeuer gerät, kann man die Feinde hier doch ganz gut erledigen.
Erst wenn die gesamte **Werkstatt** gesäubert und durchsucht wurde, sollte man neben der Ladestation für den Anzug die Tür öffnen und dann sofort zurücktreten, damit die Explosion Sie nicht in Mitleidenschaft zieht.



Zwar ist der Ausgang nun blockiert, doch dafür ist oben das **Fenster zerborsten**, durch das man die Werkstatt verlassen kann. Springen Sie dazu auf das Sicherheitsfahrzeuge, dessen Bühne unten ist, und von dort aus (alternativ kann man von oben [aus der Hocke heraus] auch die Hebebühne mit dem Fahrzeug nach oben fahren lassen, was den Sprung rüber einfacher macht) rüber zum Fahrzeug neben dem Fenster. Von dort aus geht es dann rüber zum Fenster bzw. der Kiste davor und dann durch das Fenster nach draußen, wo natürlich wieder zahlreiche Marines lauern!
Diesen kann man zwar auch hinter dem nahen **Stand-MG** begegnen, doch da die Feinde wild ausschwärmen und so auch mitunter die MG-Stellung umgehen ist hier ein Kampf mit den regulären Waffen zwischen all den Objekten effektiver. Ebenso sollte man es vermeiden mit wilder MG-Nutzung vorzeitig die Sprengladungen am hinteren Tor zu zünden, da dies noch weitere Feinde heranbringt, die nicht immer ein Vorteil für Sie sein können!
Erst wenn man die vier Marines erledigt hat, sollte man sich dem weiteren Weg widmen, der sich durch Zündung der Sprengladungen am Tor eröffnet. Durch die neue Öffnung kommen noch einige große Aliens heran, die man dann aber mit dem MG unter Feuer nehmen kann. Ebenso kann es hilfreich sein in sicherem Abstand einige Laserminen zu platzieren, da man diese hier zahlreich vorfindet und man die Feinde so nochmal etwas leichter erledigen kann.
Sehen Sie sich dann unbedingt genau um, denn in so mancher Kiste findet man hier nützliche Batterien für den Anzug!
Weiter hinten geht es dann mit einem weiteren "Trampolin„ nach oben zu einem Wachturm, wo man vor Öffnen der Tür aber noch speichern sollte.
Dahinter tut sich mal wieder ein Schlachtfeld auf, in das man von erhöhter Position aus ganz gut eingreifen kann … man kann es aber auch sein lassen und einfach nur zusehen wie der Kampf einige Sekunden lang tobt (beide Parteien bekommen Verstärkungen) und allerhand zu Bruch geht.
Erledigen Sie dann wie gewohnt die Reste bzw. greifen Sie ein wenn eine Seite zu schnell die Übermacht erhält! Gerade der gepanzerte Kampfwagen kann für die Aliens durchaus eine harte Nuss sein, so dass man dort mit einer Rakete nachhelfen kann. Ebenso ist es recht amüsant die beiden Automatikgeschütze selbst zu platzieren und deren Wirken zu beobachten.
Sehen Sie dann wieder in jede Ecke und Kiste und folgen Sie dann dem Weg in das nächste Gebäude (mit dem Lambda-Zeichen), wo man endlich mal das Riesenbiest kurz sichtet, dass in der Erstfassung hier direkt als Gegner auftauchte (s.u.).
Der weitere Weg führt dann an den seitlichen Büros, die bis auf eines alle verschlossen sind, vorbei bis zum Bereich hinter dem großen Tor im Gebäudekomplex.

Dort lädt dann der nächste Abschnitt, so dass ab nun die Abschnittsnummerierung für einige Zeit zwischen der Erstfassung und der finalen Version um zwei Nummern abweicht!//

Das Vorgehen in der Originalversion:
Folgen Sie dem Weg nach unten und in den seitlichen Raum, wo zahlreiche kleine Biester aus dem rot ausgeleuchteten Lüftungsschacht strömen, so dass man am besten direkt den Rückzug antritt bis die **kleinen Beißer** von selbst zerplatzen.
Danach klettert man selbst in den Schacht und nimmt die neue „Waffe" entgegen. Folgen Sie dem

Schacht bis dieser durch Kugeln zersiebt wird und man nach unten fällt. Jetzt gilt es sofort in den Lauf-Modus zu schalten und dem Weg zu folgen, **stets vor dem Monster her**, das weder zivile Fahrzeuge noch Humvees aufhalten kann. Läuft man jedoch beständig und in kurzen Wegen um die Ecken, kann man dem Feind ganz gut entkommen.
Ziel ist das Ende des „Tunnels“, wo man noch durch die halboffenen Tore schlüpfen kann, das Monster jedoch nicht. Nutzen Sie die Sekunden bis zum Zerbersten des Tores um nach rechts hin **zum zentralen Turm** zu laufen, wo man entweder hinten klassisch per Leiter oder sich über eines der „Sprungfelder“ nach oben katapultieren lässt.
Dort gilt es ein **Zielgerät** zu bedienen um einen **Granatenbeschuss** ins Ziel, also auf das Monster, zu lenken, das alsbald wie wild am Turm rüttelt, diesen aber nicht umwerfen kann!
Sobald man an das Gerät tritt, wird der normale Cursor ausgeblendet und man kann das Ziel auswählen. Mit einem Klick auf den unteren „Fire“-Button wird dann eine Granate abgeschossen, die mit etwas Glück den Feind zerhaut.



Da das Monster mitunter wild rüttelt, empfiehlt es sich den Zielmarker möglichst schnell zu setzen, da man beim rumstehen an der Konsole das Biest meist eh an der einen Seite hält!
Empfehlenswert: Treten Sie nach dem Abschuss der Granate etwas zurück, damit die Explosion Sie nicht auch in Mitleidenschaft zieht!
Sobald es erledigt wurde, gilt es mit einem **zweiten Schuss auf den Funkmast** diesen zum Einsturz zu bringen, was eine Behelfs-Brücke entstehen lässt.
Übrigens: Ein Schuss auf eines der Sprungpads resultiert im Ablenken der Granate! :D
Laufen Sie dann über die Behelfs-Brücke zum Bereich hinter der Mauer wo man am roten Stellrad drehen muss bis das erste Tor weit offen und das dahinterliegende dann ausreichend ist, so dass man dahinter dem Weg nach unten folgen kann.

Abschnitt 45 (finale Version):

Folgen Sie dem Tunnel (egal ob oben oder unten bei den brennenden Fahrzeugen) nach hinten, wo ein Alien durch die Wand bricht.
Speichern Sie hier und gehen Sie dann die Treppe nach oben, wo man mal wieder ein “Kampfpanorama„ zu Gesicht bekommt. Diesmal sind sogar ein Kampfpanzer und Luftunterstützung involviert, so dass man sich erneut zurücklehnen und zugucken sollte.
Wagen Sie sich dabei nicht zu weit vor und achten Sie auf ein feindliches Alien auf dem Dach gegenüber!
Erledigen Sie dann wie gewohnt die Überlebenden und springen Sie über den Raum eine Etage weiter unten ganz nach unten in den Kampfbereich. Allzu viel gibt es dort nicht zu entdecken/einzusammeln, so dass man nach hinten rechts hin (vom Einstiegspunkt aus gesehen) bald das nächste **“lebende Trampolin„** findet, das zum Bereich mit dem Rohren nach oben führt.
Laufen Sie dort rüber zur aufgesprengten Toilettenanlage und speichern Sie vor dem Durchschreiten der Tür erst einmal. Nach Betreten des Innenraumes wird die Tür durch einen Einsturz blockiert und vor Ihnen tauchen einige Alien-Zecken auf, die man auf dem engen Raum nur mit Mühe abwehren kann. Der Griff zu Pistole oder Schrotflinte und wildes Ausweichen sind hier sehr empfohlen.



Da man bis zur nächsten Tür auch nur einen Facehugger als weiteren Feind findet, kann man die engen Räumlichkeiten wenigstens weitgehend zur Flucht bzw. dem Ausweichen nutzen, bis die Biester spätestens nach einigen Sekunden ihre kurze Lebensdauer überschritten haben und „verschwinden“.
Gegenüber der Damentoilette öffnet sich dann eine rote Tür, die wieder nach außen führt. Dort kann man über die Feuerleiter auf das Dach der Anlage kommen und sollte erneut speichern, da man im hinteren Bereich, beim mit einem Holzstück offen gehaltenen Zugang, von zwei **Scharfschützen** massiv aufs Korn genommen wird!
Sofern man noch genügend Munition für die Panzerfaust zur Verfügung hat, kann man die Feinde mit zwei gezielten Schüssen in die „Fenster“ des Turmes gegenüber ausschalten. Andere Waffen scheinen hier keine Wirkung zu entfalten.
Da gleichzeitig aber auch die zuvor unzerstörbar vernagelte, **rote Doppeltür von zwei Zombies aufgeschlagen** wird, ergibt sich ein Ausweg für alle, denen die Raketen-Munition ausgegangen ist! Erledigen Sie die beiden neuen Feinde aus der Deckung des Lüftungsschachtes heraus (sofern sie nicht durch die Scharfschützen erledigt werden) und rennen Sie dann ins Gebäude. Vorsicht: die Scharfschützen zerstören auch die Fenster, so dass man auch dort geduckt dem Weg folgen muss und die Tentakeln an der Decke besser ausschaltet statt nur umgeht!
Einige Meter weiter unten findet man dann eine kleine „seitliche Stellung“ mit gutem Blick auf das Scharfschützennest sowie insbesondere einer **Kiste mit "unendlich" Munition** für den Raketenwerfer!
Damit kann man die beiden Fieslinge nun ganz sicher erledigen, so dass man entweder direkt über die Kisten und die Leiter oder auch durch das Treppenhaus wieder zurück aufs Dach kommt, wo man nun endlich in aller Ruhe am roten Drehrad den Zugang ins Gebäude wieder öffnet.
Springen Sie nun dort ins Wasser und speichern Sie am besten erneut, denn sobald man die Röhre betritt und ein paar Meter kriecht, wird von Marines ein "explosives Geschenk" reingeworfen und man muss ganz schnell zurück ins Wasser kommen!
Hat man dies geschafft, geht es wieder in die Röhre, wo das andere Ende nun aufgesprengt ist und zu einer Art „Heizraum“ führt (über die „Gitterroste“ kann man einfach „hinwegspringen“). Warten Sie dort mal wieder bis Marines und Zombies sich selbst dezimieren und springen Sie dann vorsichtig nach unten oder über den lückenhaften Weg zur anderen Seite rüber. Im “**Kontrollraum**„ findet man ein rotes Drehrad, das man bei der zentralen Ofenanlage anbringt und dort dann mit beiden Rädchen den **oberen Flammenherd eindämmen** kann. Sofern ein Rad sich nicht drehen lässt, muss man es aus verschiedenen Positionen heraus probieren - die Reihenfolge ist hier hingegen egal!
Anschließend geht es über den beschädigten Weg wieder nach oben zur Stelle, wo die Flamme das Rohr auseinander geschmolzen hat. Glücklicherweise kann man hier ganz ohne Verletzungen über den glühenden Stahl in die Röhre springen und dem Weg bis zu einigen Büros folgen.
Dort trifft man einen Wachmann und sollte direkt speichern, da er alsbald die Gelegenheit nutzt und in den **Hangar** schleicht um den dortigen Marines zu entrinnen, die in Kürze nach oben kommen. Zwar sind es nur wenige so dass man diese auch erledigen könnte, doch dabei besteht das Risiko den Wachmann zu verlieren, so dass man lieber mit ihm auf dem oberen Weg und dann am abgedeckten Flugzeug vorbei zur Tür schleichen sollte.
Sobald man dort den Hangar verlässt und auch der Wachmann durch die Tür geht, wird diese automatisch geschlossen, so dass man nicht mehr zurückkehren kann und erneut besser speichert.
Im Außenbereich trifft man schon nach wenigen Metern auftauchende Aliens und muss den

Wachmann erneut verteidigen. Anschließend folgt man ihm zum **Wachhäuschen**, muss jedoch davor noch schnell an das Stand-MG springen um weitere, herbeibeamende Aliens abzuschießen!
Abschließend kann man dann in das Wachhaus gehen, wo die weiterführende Tür geöffnet wird - nach dem Hindurchtreten wird der hilfsbereite NPC dann aber von einem Alien erwischt und man steht alleine im nächsten Tunnel.

Abschnitt 46 (finale Version):

Folgen Sie dem Tunnel bis zu einem größeren Bereich, in dem wohl ein größerer Kampf tobte. Die einzigen Überlebenden sind jedoch einige Headcrabs und Zombies, die aber kein Problem darstellen. Zwar kann man sich umsehen und allerhand Munition einsacken, doch davon dürfte man schon mehr als genug haben, so dass man recht bald nach links hin weiter dem Tunnel folgen kann.
Bei dem halb geschlossenen Tor sollte man dann unbedingt speichern, denn sobald man dieses passiert wird die folgende Szene getriggert: ein riesiges Alien kracht durch den Tanklaster gegenüber und lässt ein Inferno beginnen, dem man hier in keinsterweise widerstehen kann! Die einzige Option ist die Flucht im Laufschritt nach links hin durch den weiteren Tunnel. Das Alienbiest ist Ihnen direkt auf den Fersen und lässt sich auch nicht von den Fahrzeugen im Weg ausbremsen. Versuchen Sie daher erst gar nicht auf irgendwelche seitlichen Wege auszuweichen, sondern bleiben Sie auf dem zentralen Weg bis das halb geöffnete Tor nach draußen erreicht ist.
Hier hat man nun einige Sekunden, die der Feind benötigt um das Tor zu sprengen, um sich draußen auf den zentralen "Turm" zu retten (per Leiter oder über das "Alientrampolin" daneben).
Dort oben ist man relativ sicher, darf nur nicht zu nahe an den Rand wenn das Alien am Turm rüttelt. Markieren Sie es nun auf dem Bildschirm und befehlen Sie dann einen Mörserangriff. Mit einem gut platzierten Treffer ist der bislang unbesiegbare Feind dann auch schon ausgeschaltet!
Anschließend lässt man den nahen Tankwagen ebenso sprengen, was den Funkmast zur Seite legt und eine “Brücke„ für Sie eröffnet, die in den sonst unzugänglichen Bereich gegenüber führt.
Dort muss man mit dem roten Steuerrad beide Tore soweit öffnen, dass man hindurch treten und mal wieder einem Tunnel folgen kann.

Chapter 1 - 8

>> Zurück zu Teil 1 der Lösung >>

Chapter 13 - 15

>> Weiter zu Teil 3 der Lösung >>

Chapter 16 - Ende

>> Weiter zu Teil 4 der Lösung >>

From:
https://kultloesungen.de/ - **Kultloesungen.de**

Permanent link:
https://kultloesungen.de/doku.php/blackmesa2?rev=1770580912

Last update: **2026/02/08 20:01**