Half-Life

Die Komplettlösung basiert auf deutschen Version 1.0.1.6 und dem mittleren Schwierigkeitsgrad, den ich auch jedem alten Quake oder Unreal Haudegen empfehlen kann, da sich das Gameplay von Half-Life teilweise ziemlich von eben diesen Spielen unterscheidet und so manche Situation zum Haare ausreißen führen kann.
Bevor man sich jedoch an die Kampagne wagt, sollte man eine Runde auf dem Schießstand drehen, um die grundlegende Steuerung zu erlernen und schon mal mit einigen Waffen schießen zu können.

Zunächst einige (über-)lebenswichtige Tipps:

- Sie sollten vor jeder Biegung, bei der Sie nicht wissen was nun kommt mal schnell speichern und alle 4 – 5 Abschnitte ein normales Savegame anlegen
- Bleiben Sie immer in Bewegung und laden Sie wenn möglich immer vor einem Kampf oder direkt nach jedem Kampf Ihr Waffen nach
- Wenn Gordon einen längeren Abschnitt tauchen muss und deshalb keinen Sauerstoff bekommt wird er schwächer, ist er jedoch wieder an der Luft wird die Gesundheitsenergie wieder komplett regeneriert
- Sinkt die Lebensenergie von Gordon unterhalb von 50 Punkten sollte man wenn möglich einen Forscher ansprechen, der einem eine Spritze gibt, die einem etwas heilt. Diese Aktion funktioniert unendlich oft, vorausgesetzt die Lebensenergie sinkt unter 50 Punkte

---

Anormale Materie

Nachdem Gordon sechs Abschnitte mit der Bahn zurückgelegt hat steigt er aus und lässt sich vom Wachmann das große Tor öffnen.

Abschnitt 7:

Der Wachmann hat nichts wichtiges zu sagen und alle Wissenschaftler wissen auch nur das eine: Sie sind schon eine halbe Stunde zu spät. Als kleiner Racheakt können Sie beim wachhabenden Offizier mit der Benutzen-Taste einen Alarm auslösen. Nun folgen Sie dem Gang und nehmen den ersten Weg, der nach rechts führt.

Abschnitt 8:

Nun geht es wieder nach rechts an der Kantine vorbei in die Umkleidekabine. Links öffnet man die Kammer mit dem Anzug, schnappt sich das Teil und rennt zu seiner Umkleidekabine.
Hier findet man eine Batterie für den Schild. Nun wieder zurück bis zur Kantine. Drückt man mehrmals an der Mikrowelle herum bringt man die Suppe des Gelehrten zum kochen. Laufen Sie nun weiter, aber nehmen Sie nicht den Weg den Sie gekommen sind sondern den geradeaus.

Abschnitt 9:

Gehen Sie links oder rechts an den Anzeigen vorbei und fahren Sie mit dem Aufzug nach unten. Folgen Sie hier nun dem Gang.

Abschnitt 10:

Nun gehen Sie bis zur Kontrollzentrale und lassen die Tür von einem Wissenschaftler öffnen. Nun mit dem Aufzug nach oben und dem Gang folgen.

Abschnitt 11:

Warten Sie bis die beiden Forscher das Tor öffnen und klettern Sie nun im Testraum nach oben und aktivieren Sie die Motoren. Wieder nach unten und warten bis das Material hochgebracht wird; sobald man das Material hat schiebt man es einfach in den Strahl und geht an die Wand in Deckung.
In den Zwischendimensionen können Sie zwar herumlaufen, werden aber wahrscheinlich nicht angegriffen werden.

Abschnitt 12:

Laufen Sie nach draußen und öffnen Sie mit dem kaputten Retina-Scanner die Tür. Eventuelle werden Sie das Medipack des Wissenschaftlers für eigen Zwecke verwenden können. Warten Sie eine Zeit lang schafft der Wissenschaftler die Wiederbelebung der Wache und Sie haben für sehr kurze Zeit den ersten Verbündeten.
Laufen Sie weiter, achten Sie aber auf umfallende Computerschränke. Mit dem Aufzug geht es nach oben und hier lassen Sie sich die Tür neben den Röhren mit den Aliens von einem Wissenschaftler öffnen.
In der Kontrollzentrale müssen Sie vorsichtig sein: Ein Energiestrahl zerstört zuerst die Tür und beschießt dann immer wieder die Computertafeln an der Wand.
Krabbeln Sie bis zur Tür und folgen Sie dem Gang.

Abschnitt 13:

Laufen Sie schnell bis zur nächsten Tür, damit Sie der Facehugger nicht erwischt. Achten Sie auf den Laserstrahl und krabbeln Sie, bis ein weiterer auftaucht. An der Tür nimmt man die Brechstange und zerschlägt das Glas an der Tür. Der Aufzug, der nach unten rast sollte man besser meiden, allerdings findet man später unten eine Batterie.
Ganz oben hilft man dem Wachmann wenn nötig die beiden infizierten Wissenschaftler auszuschalten und geht dann mit ihm zur Tür.

Abschnitt 14:

Schalten Sie die beiden infizierten Wissenschaftler und den Facehugger auf dem Wissenschaftler am Boden mit Hilfe des Sicherheitsbeamten aus.
Laufen Sie den Gang entlang bis zur Umkleidekabine und sammeln Sie dort die Munition und die Batterie ein.
Nun zurück und durch den linken Gang Richtung Eingangsbereich.

Abschnitt 15:

Nach links wenden und dann den Alarm ausschalten. Öffnen Sie das Tor indem Sie den Schalter zerschlagen. Draußen sollte man nur die Munition einsammeln und wieder zurück laufen. Wenn Sie zum Wissenschaftler gehen stürzt das Wegstück mitsamt Wissenschaftler und Ihnen ab.
Durch den Lüftungsschacht am Boden geht es in die zerstörte Kontrollzentrale und hier erledigt man einen Facehugger.
Nun durch den rechts oben gelegenen Schacht in den Gang und hier bis zum Raum mit einem Wachmann und einem mutierten Wissenschaftler.

Abschnitt 16:

Zerschlagen Sie das Glas und erledigen Sie dahinter die Alienhunde. Folgen Sie dem Gang und schalten Sie weitere Aliens aus.
Wer ist denn dieser Mann mit dem Aktenkoffer und wieso hilft er einem nicht?
Nach rechts, hoch und die Aliens hochgehen lassen. Lassen Sie sich vom Wissenschaftler die Tür zum Munitionsdepot öffnen, nachdem Sie den infizierten Forscher ausgeschaltet haben.
Wieder nach unten und dann den linken Weg nehmen.
Das Alien hinter der Tür erledigen und dann durch den Schacht am Boden in den Abwasserkanal. Hier am Ende das Ventil öffnen und auf der anderen Seite aus dem Wasser steigen.

Abschnitt 17:

Betätigen Sie den Schalter und fahren Sie entweder mit dem Aufzug nach unten und schlagen Sie sich mit zahllosen Facehugger herum oder rutschen Sie an der Seite runter (unbedingt vorher abspeichern!), indem Sie einfach rückwärts laufen und das Rutschen so abbremsen. Unten erledigt man den Hund bei den Kisten und sammelt die Munition ein.

An der Biegung nicht einfach weiter laufen, sondern an der Seite über die Röhren nach oben zum Lüftungsschacht. Nun bis zum Ende und in den Gang. Kisten zerschlagen, Batterien einsammeln und durch Tür nach unten ans Wasser. Gegner auf der anderen Seite und an der Decke erledigen und durch das Wasser nach links schwimmen. Hier geht es nach rechts und dann aus dem Wasser steigen. Durch die Tür geht man in den nächsten Abschnitt.

Abschnitt 18:

Gang folgen und über die Leiter ganz nach oben. Nun von Kiste zu Kiste springen bis zum Gang auf der anderen Seite.
Hier durch die Tür und dem Gang folgen und an der Leiter hochklettern.

Abschnitt 19:

Durch den Gang zum Aufzug.

Bürokomplex

Abschnitt 20:

Gehen Sie nach links und verschaffen Sie sich zum Lüftungsschacht am Boden Zutritt. Hier kann man zuerst nach links und hier dann am Lüftungsgitter nach rechts.
Hat man die Munition in dem kleinen Raum eingesammelt geht zurück und nach rechts (bzw. geradeaus) in den Aufenthaltsraum, wo Sie auf Gegner an der Decke achten sollten. Schalten Sie im Raum hinten den Strom aus und laufen Sie nun wieder am Aufzug vorbei zu der Tür am anderen Ende des Ganges.
Leider ist die Tür verschlossen, deshalb zerschlägt man die Scheibe und springt geduckt hindurch. In der Krankenstation hat man vorerst nichts zu suchen; man nimmt deshalb den linken Weg, der von Kisten versperrt ist.
Im kleinen Raum vor der Krankenstation schlägt sich ein Alien durch die Tür, das man erst dann ausschalten sollte wenn die Tür (fast) ganz kaputt ist. Im Abstellraum findet man etwas Munition.

Abschnitt 21:

Hat man sich durch die zahlreichen Kisten geschlagen läuft man schnell weiter, bis man die Shotgun beim Wachmann findet. Helfen Sie ihm den infizierten Forscher auszuschalten und plündern Sie dann die Munitionsvorräte hinten und unten. Nun geht es wieder zurück in Abschnitt 20.

Abschnitt 22:

Hopsen Sie nun in die Krankenstation und erledigen Sie den Facehugger. Schalten Sie nun das Licht aus und durchsuchen Sie die Schränke. Nun zerschlagen Sie das Gitter an der Wand. Von einem Tisch aus werden die Facehugger ausgeschaltet und dann krabbelt man selbst hinein.
Am Ende kracht man durch den Boden und findet sich in einem Gang wieder. Stapeln Sie am Ende die Kisten zu einer Treppe zusammen und klettern Sie hoch. Nun zerschlägt man das Gitter am Boden und springt schnell in den nächsten Raum.
Die Geschützstellung hat keinen Saft mehr, sobald man den Schalter hinten betätigt.
Durch den linken Gang kommt man zu einer Munitionskammer und durch den geradeaus zu vielen, kleinen, nervigen Facehuggern und dem nächsten Abschnitt.

Abschnitt 23:

Gehen Sie mit dem Wachposten in die Büroräume und erledigen Sie die Aliens, die mit grünen Blitzen schießen. Durchsuchen Sie die Büros nach nützlichem und achten Sie auf die Aliens. Im Erholungsabteil mit den Sofas zerschießt man die Decke über einer der Sitzgelegenheiten und klettert die Leiter hoch. Hier oben dreht man der Geschützstellung den Saft ab und klettert dann wieder zurück.
Laufen Sie dann durch den Gang mit den Automaten. An der Treppe angekommen erst einmal speichern. Sobald man die erste Biegung nimmt wird man von Facehugger und sollte man die Geschützstellung nicht deaktiviert haben auch noch von dieser angegriffen.

Abschnitt 24:

Zuerst geht es nach links unten. Hier sammelt man die Munition ein und schaltet ein paar Aliens aus. Bei der Wache kann man hinter der Tür, durch die man gekommen ist, einen Schacht zugänglich machen der einem über einen etwas komplizierten Weg in einen Raum mit Munition und Energie für den Anzug führt. Oben nimmt man den linken Gang und erledigt in der Kantine zahlreiche Facehugger.
Mittels einer Granate sprengt man alle Bretter an der Wand weg und geht durch den dunklen Gang.

Abschnitt 25:

Leider müssen Sie noch ein paar mutierte Wissenschaftler beim Mittagessen stören, bevor Sie die Tür zum Kühlraum öffnen. Suchen Sie im Kühlraum einen roten Hebel; diesen betätigen Sie natürlich und klettern dann beim Eingang auf die Ablage.
Zerschlagen Sie hier das Gitter und folgen Sie dem Weg aus Schächten und Ablagen bis Sie zum Transporter kommen, der hin und her fährt. Warten Sie ab, bis er bei Ihnen vorbeikommt und krabbeln Sie dann schnell auf den Transporter und dann auf die andere Seite.
Folgen Sie nun den Schächten bis Sie zu einem Raum mit vielen verzweigten Lüftungsschächten kommen. In der hinteren dunklen Ecke finden Sie Batterien und Munition. Klettern Sie nun von Schacht zu Schacht zur Öffnung oben und folgen Sie dem Schacht.

Abschnitt 26:

Helfen Sie der Wache und steigen Sie die Stufen hoch. Geradeaus läuft wieder der Herr mit dem Aktenkoffer herum. Links tauchen ein paar Aliens auf.
Plündern Sie das Loch in der Wand und den Raum links. Nun zum kaputten Aufzug gehen und an die Leiter springen.
Arbeiten Sie sich bis zum Aufzug hoch und zerschlagen Sie auf jenem ein Gitter. Im Aufzug muss man gegen die Tür laufen.

Feind in Sicht

Abschnitt 27:

Steigen Sie aus und beobachten Sie das Skript mit dem Wachmann und dem Alien rechts. Nun noch aufladen und weiter rennen. Die Feuertüren können Sie schließen, später aber von der anderen Seite nicht mehr aufmachen. Schießen Sie die automatische Geschützstellung um und laufen Sie weiter bis zur nächsten Feuertür.
Achtung: Um die Ecke stößt man auf einige Laserminen. Schießen Sie nur von weitem auf die Bomben. Zwei weiter Geschütze erwarten einem im nächsten Raum. Über die Kisten geht es nach oben, hier schaltet man weitere Stellungen mit Handgranaten aus. Nun einfach dem Gang folgen.

Abschnitt 28:

Wieder müssen Sie gegen automatische Geschützstellungen vorgehen. Den Mann mit dem Aktenkoffer zu verfolgen bringt nichts.
Über die Leitern geht es nach oben und dann in den anderen Raum. Hier schaltet man den ersten Marine bzw. Roboter aus und fährt dann mit dem Aufzug nach oben.

Abschnitt 29

Schalten Sie schnell alle Roboter aus und plündern Sie dann die Kisten. Nun nach oben und dem Weg folgen. Bei der nächsten Einmündung erledigt man die Geschützstellungen links aus der Ferne und nimmt dann den rechten Weg. Über die beiden Fließbänder kommt man zu zwei Räumen mit Munition und Energie für den Anzug.
Wieder zurück nimmt man den linken Weg durch die Laserbarrieren und speichert erst einmal. In der Halle, die man gleich betritt wird heftig gekämpft. Roboter der Armee greifen einige Wissenschaftler an und nehmen nebenbei auch noch Sie unter Beschuss. Versuchen Sie so schnell wie möglich nach oben zu kommen, damit Sie nicht mehr von den Handgranaten der Blechhäute getroffen werden. Folgen Sie oben dem Weg und fahren Sie dann mit dem Aufzug nach oben.

Abschnitt 30:

Schalten Sie die Roboter beim Eingang aus und laden Sie sich auf. Versuchen Sie erst gar nicht die Gegend zu erkunden. Per Satellit wird das Gelände beschossen, zusätzlich landen links neben dem Hangar, indem Sie sich befinden ständig Soldaten aus einer V-22 abgeladen.
Dieses Flugzeug oder Helikopter kann man zwar abschießen, man verbraucht jedoch fast die ganze Munition, es dauert ewig und man hat doch nichts davon.
Versuchen Sie schnell nach einem „Satellitenschlag“ in den Bunker auf dem Gelände zu kommen. Steigen Sie die Leiter hinab um in den nächsten Abschnitt zu kommen.

Abschnitt 31:

Unten durchsuchen Sie die Kisten und laden dann den Anzug auf. Sobald Sie durch die Tür gehen zerstört ein "Satellitenschlag" das Dach. Treten Sie deshalb schnell zurück.
Sobald die Trümmer fast weg sind springen Sie schnell von Plattform zu Plattform um ganz unten in einen Lüftungsschacht zu klettern. Warten Sie zu lange müssen Sie vorher noch Roboter ausschalten.

Abschnitt 32:

Wieder sollte man erst einmal speichern.
Der linke Weg führt zu einigen Räumen mit Munition, ist aber sehr lange. Der rechte Weg führt in einen anderen Level, indem man auch nur Munition für die Shotgun findet. Der Weg geradeaus ist der richtige. Am Ende des Schachtes steht man wieder vor der Qual der Wahl.
Der rechte Weg ist eine Sackgasse und folglich bleibt nur noch der Schacht geradeaus übrig.
Am Ende des Schachtes findet man sich im Kontrollraum wieder, indem das Skript mit dem Wachmann der in den Schacht gezogen wird stattfand.
Der Forscher gibt Ihnen einige Information über Ihre Lage. Hat er sich ausgesprochen drücken Sie den Knopf und laufen den Gang entlang bis zur Absperrung.

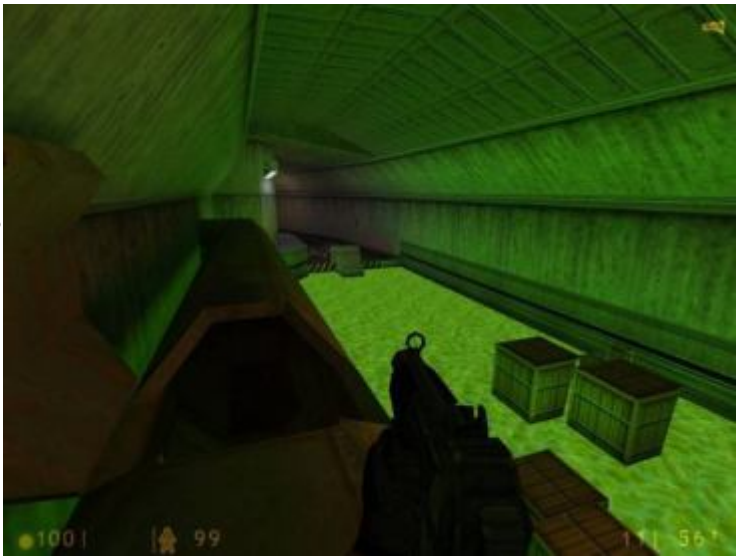
Abschnitt 33:

Zerschlagen Sie die Bretter und Kisten und schalten Sie die Aliens aus. Im folgenden Raum muss man den roten Hebel am Kontrollpunkt drücken.
Vorsicht: Hinter der Tür lauert ein infizierter Wissenschaftler auf Sie. Mit dem Aufzug fährt man nach unten und erledigt dort die zahlreichen Alienhunde. Mit der Bahn rast man durch den Tunnel an den säure spuckenden Aliens vorbei, bis man den radioaktiven See sieht.
Springen Sie schnell ab, oder Sie werden einen kleinen Flug absolvieren. Über den Weg am Rande krabbelt man in den hinteren Teil, des Raumes und erschießt ein Alien. Hier klettert man die Leiter hoch und läuft zu der Öffnung im Rohr.

Abschnitt 34:

Springen Sie heraus und erledigen Sie den Nerv am Boden.
Über das obere Rohr rechts läuft man bis zum Balkon und springt darauf. Mit den Batterien und den Medipacks dürften Sie wieder fit sein.

Der nächste Raum ist total von radioaktivem Schlamm überflutet. Erledigen Sie die beiden Aliens im Schlamm und laufen Sie über das Rohr auf die andere Seite.
Über das schiefe Terrain geht es auf die andere Seite, wo man Batterien und Medipacks findet. Wieder zurück und auf den Aufzug springen lautet Ihr nächster Auftrag.



Abschnitt 35:

Folgen Sie dem Gang und erledigen Sie einige Gegner. Den grünen Alienhund nicht mit den Fässer hochgehen lassen, sondern weglocken und dann erschießen. Nun über die intakte Brücke zum Silo.

Explosionskrater

Abschnitt 36:

Folgen Sie dem Gang, bis zum Kontrollraum, indem ein Forscher von der Tentakel aufgespießt wird. Die Tentakel ist blind, sie reagiert nur Geräusche, also auf Schritte oder Granaten.
Werfen Sie die Granaten immer in die Richtung, in die Sie nicht gehen und schleichen Sie dann den richtigen Weg entlang. Nun langsam runter schleichen und ab und zu eine weiter runter werfen. Mit einer Granate sprengt man in der 2. Etage die Barrikaden weg, mit einer anderen lockt man die Tentakel wieder auf einer anderes Gebiet.

Abschnitt 37:

Den infizierten Forscher erlegen (möglichst ohne die Fässer hochgehen zu lassen) und dem Weg folgen. Bei der Leiter eine Granate hinunter werfen um einige Gegner weg zu pusten. Das Gitter

zerschlagen und durch das Rohr nach unten und dem Weg folgen.

Abschnitt 38:

Die beiden Forscher ins Nirwana schicken und über die Leitern nach unten krabbeln.
Hier den Schalter drücken und ein Stockwerk nach oben. Etwas warten und vom Luftstrom nach oben tragen lassen. Hier die Bretter zerschlagen oder mit Granaten von unten sprengen und dann links das Gitter. Nun dem Schacht folgen, bis zu einer Tür. Hier wieder einige infizierte Wissenschaftler erledigen und beide Schalter betätigen. Über die Leiter wieder nach oben und dann zurück zur Tentakel im Silo.

Abschnitt 39:

Nun wieder die Tentakel mit Granaten ablenken und nach unten klettern. Mit Granaten die Bretter weg sprengen und schnell rein. Nach rechts sollte man über das Loch springen und dann so schnell rennen wie möglich. Vor dem einstürzenden Boden ist man erst bei den beiden grünen Leichen und dem „Halbalien“ sicher.

Abschnitt 40:

Folgen Sie dem Weg und schalten Sie die Hunde aus. Gehen Sie zu dem Raum mit einem Alien in der Ecke. Holen Sie hier den Aufzug und fahren Sie damit runter, sobald er jedoch etwas stockt und Funken fliegen, bereit machen zum Absprung. Unten heilen und Gang bis zum Reaktor folgen.
Hier mit der Gondel auf die andere Seite fahren und hochklettern immer wenn die kaputte Gondel an eine der beiden Seiten hält kann man einen Abschnitt weiter laufen. Oben findet man auf dem Reaktor einen Wissenschaftler und man muss an den zwei Seiten Schalter aktivieren und dann wieder zurück zum abgestürzten Fahrstuhl.
Hier an der Leiter auf der Seite nach oben klettern und auf den Sims springen (nicht ganz oben). Nun auf die Plattform von der man gekommen ist springen und mit einigen Kisten Richtung Gang gehen. Schieben Sie drei Kisten hintereinander in das elektrisierte Wasser und springen Sie von den Kisten aus über das Wasser und laufen Sie wieder zurück zur Tentakel. Hier wieder hoch zum Kontrollraum

und dort den roten Schalter drücken und an die Wand gehen. Der Nachbrenner grillt das Tentakelvieh weg.
Sobald die Tentakel gegrillt wurde laufen Sie in den Versuchsraum und springen unten in das Loch. Folgen Sie der Höhle bis in den nächsten Level.

Abschnitt 41:

Laufen Sie bis zum Loch und springen Sie ins Wasser! Nun wieder auftauchen und an der Seite den Colt und Munition einsammeln. Wieder ins Wasser und ganz unten an einer Seite (nicht die beleuchteten) durch den schmalen Gang auftauchen. Im Abflusssystem nach oben und über die Rohre bis zum Ende. Hier das Rädchen drehen und in das Rohr springen. Über das Loch springen und dem Weg folgen.

Abschnitt 42:

Am Ende des Rohres stürzen Sie nach unten und plündern den Munitionsraum und folgen Sie anschließend dem Gang.

Energie

Abschnitt 43:

Im großen Raum mit dem Riesenalien angekommen rennt man schnell zur anderen Seite. Hier nach links und an der defekten Gasleitung und einigen Aliens zu einem einstürzenden Übergang. Klettern Sie wieder hoch und schlagen Sie sich den Weg in die Kontrollzentrale frei. Hier sammeln Sie die Munition ein und speichern ab.
Hoffentlich haben Sie noch 9 Handgranaten, denn mit diesen werden Sie das Alien weg pusten. Schmeißen Sie sie einfach aus dem Fenster, dem Alien vor die Füße.
Sobald das Alien weg ist läuft man wieder zurück. Nehmen Sie den unteren Gang und erledigen Sie einige Aliens.

Abschnitt 44:

Schauen Sie kurz um die Ecke und gehen Sie dann in Deckung. Die unvorsichtigen Aliens jagen sich nämlich selbst in die Luft. Nun mit die Tür öffnen und in der großen Röhre nach oben klettern. Schießen Sie am besten eine Granate nach oben, denn von hier aus werden einige Roboter der Armee auftauchen. Oben erledigt man links ein Geschütz und recht einen Marine. Durchsuchen Sie die Kisten und folgen Sie dem Gang.

Abschnitt 45:

Gehen Sie kurz um die Ecke und jagen Sie die Kisten mit Sprengstoff hinter dem Marine hoch. Nun laufen Sie bis zur anderen Seite und erledigen hier zahlreiche Marines. Achtung: Auch von hinten greifen die Marines an.
Sind alle erledigt durchsucht man die Kisten und geht eventuell noch mal zurück um seinen Anzug aufzuladen, ansonsten drückt man den Schalter und jagt die Laserminen unten in die Luft. Warten Sie bis der Aufzug wieder nach oben kommt und fahren Sie dann runter. Erledigen Sie ein paar Alienhunde und folgen Sie dem Gang bis zur linken Wendeltreppe. Nun bis ganz nach unten und hinter der Ecke einen mutierten Forscher ausschalten.
Zerschlagen Sie die Kisten bei der Pumpe und lassen Sie sich nicht von den Würmern im Wasser aufhalten. Nun ein Stockwerk nach oben und den Schalter für den anderen Ventilator aktivieren. Wieder nach oben und zum Aufzug, der kommt allerdings mit zwei Marines an Bord wieder runter. Oben wartet ein weiterer. Laufen Sie nun wieder zum Kontrollzentrum des Zuges zurück.

Abschnitt 46:

Im Kontrollzentrum springt man durchs Fenster und läuft in den linken Tunnel zum Generatorraum.
Am Ende drückt man den Schalter und geht durch den Gang wieder in den Tunnel. Hat man nicht genügend Granaten zur Verfügung gehabt kann man das Alien auch mit den Energieblitzen des Generators rösten.
Nun fährt man den Zug auf die Drehschiene, geht wieder in den Kontrollraum, betätigt den Schalter, springt dann wieder aus dem Fenster und läuft zum Zug.

Auf Schienen

Abschnitt 47:

Der Zug hält an der Schranke. Steigen Sie ab und laufen Sie weiter zum Aufzug. Schalten Sie die Miesmuscheln an der Decke aus und öffnen Sie dann die Schranke. Fahren Sie mit dem Zug nach unten und dann einfach den Schienen folgen.

Abschnitt 48:

Fahren Sie bis zur. 1. Weiche und halten Sie an. Erledigen Sie das Alien und die Selbstschussanlage im Kontrollraum oben. Fahren Sie weiter und an der 2. Weiche rechts. Halten Sie dann an und erledigen Sie die Hunde. Dem Gang zu folgen bringt nur etwas, wenn Sie alles sehen wollen oder Munition brauchen.

Abschnitt 49:

Im ersten Raum links labt sich ein Alien an den Marines. Dahinter, im Raketensilo, lauern zahlreiche Facehugger. Die Rakete kann man noch nicht abschießen. Folgen Sie dem Gang und erledigen Sie die drei Hunde und das andere Alien hinter Ihnen. Im Schlamm lauert ein weiteres Alien. Fahren Sie die Brücke aus und kämpfen Sie sich bis zum Aufzug vor. Die Munition einsammeln und wieder zurück zum Zug.

Abschnitt 50:

Fahren Sie zurück und legen Sie per Beschuss der Tafel die Weiche um. Im nächsten Raum erledigt man während der Fahrt das Alien rechts und plündert danach die Kisten auf der linken Seite. Weiter bis zur nächsten Haltestelle.
Hier ein Alien erledigen und im Kontrollraum den Schalter umlegen. Nun weiterfahren bis zur nächsten Weiche und das Schild um schießen.

Abschnitt 51:

Fahren Sie bis zum Aufzug und schalten Sie die Marines hinter dem Gitter aus. Oben folgt man den Schienen bis zur Schranke. Mit Hilfe des Geschützes knallt man zahlreiche Marines ab und läuft dann zur anderen Seite. Öffnen Sie rechts die Schranke und gehen Sie dann nach oben.
Laden Sie hier den Schild für den Anzug auf und dann wieder zurück auf die andere Seite. Hier nach oben und einige Roboter abschießen.

Abschnitt 52:

Erledigen Sie ein paar Aliens und zerschlagen Sie dann die Kisten, die am Boden liegen im Lagerraum rechts. Folgen Sie dem Weg und lassen Sie von oben zwei Laserminen hochgehen. Weiter bis zur Treppe und darunter die Kiste und das Gitter zerschlagen. Im Gang darunter findet man Healthpacks. Nun nach rechts und dem Tunnel folgen. Alternativ können Sie auch zurück laufen und mit dem Zug hierher fahren.

Abschnitt 53:

Schalten Sie die Marines links oben aus und kämpfen Sie sich durch den rechten Gang. Heilen Sie sich mit allem was zur Verfügung steht und speichern Sie dann ab. Im Gang rechts kann man über die Kisten zu einem kleinen „Geheimraum“ gelangen. Folgen Sie dem Weg kommen Sie zu einer Geschützstellung.
Laufen Sie schnell an den Kisten vorbei und springen Sie auf die andere Seite. Mit einer Handgranate räuchert man das MG-Nest aus. Nun durch die Feuertür zum Silo und unten einen Marine ausschalten. Unten springt man auf den Zug nachdem man sich geheilt hat und fährt geduckt weiter. Erledigen Sie die Aliens links und rechts und halten Sie bei der nächsten Station.
Hinter der Tür findet man Munition und einige Gegner. Nun weiter mit dem Zug.

Abschnitt 54:

Springen Sie schnell ab und laufen Sie dann auf der linken Seite geduckt bis zur Raketenstellung. Erledigen Sie den Schützen und folgen Sie dann dem Tunnel.
An der nächsten Schranke schon frühzeitig abspringen und dann die zahlreichen Aliens killen. Im Gang sprengt man die Laserminen und springt dann geduckt über die Kisten. Oben Marines ausschalten und den Hebel beim Kontrollpult drücken. Unten nach links und mit dem anderen Zug dem Tunnel folgen. Bei der nächsten Schranke speichert man und läuft dann in den Raum auf die rechte Seite. Mit Granaten räuchert man das MG-Nest aus und erledigt danach die Marines.

Oben den Schalter drücken und dann mit dem Zug weiterfahren. Nun an der Seite mit dem Aufzug nach oben und mit dem Fernzünder die Kisten weg sprengen und über die Leiter ganz nach oben. Die Kisten durchsuchen und dann wieder nach unten und mit dem Zug nach oben. Oben fährt man

geduckt unter den Blitzen durch und achtet auf Laserminen.

Abschnitt 55:

Nun weiter geduckt bis zur Schranke. Hinter den Kisten lauert zwei Marines. Nachdem man die Schranke geöffnet hat weiter und in geduckter Stellung die Selbstschussanlagen ausschalten. Weiterfahren und dann schnell ducken, denn am Ende des Ganges ist ein weiterer Raketenwerfer stationiert. Nun weiter bis zur Weiche, die man umstellt und dann zum Aufzug, der allerdings kaputt ist. An der Seite klettert man nach unten und lässt von der Leiter aus die Laserminen hochgehen. Springen Sie über die Laserschranke und erledigen Sie die Geschützstellungen. Im Kontrollraum lauern zwei mutierte Wissenschaftler. Nun weiter den Tunnel entlang und hinter der linken Kiste unbedingt speichern !!!
Springen Sie über das Gleis zur rechten Kiste. Schieben Sie sie weg und werfen Sie ein paar Granaten hinter die Sandsäcke. Nun hinter die Sandsäcke kriechen und dann schnell in den rechten Gang und weiter nach draußen. Hier zwei Roboter ausschalten und links oben im Berg mit Granaten eine Selbstschussanlage zerstören. Nun durch die Feuertüren.

Abschnitt 56:

Die Marines auf der rechten Seite ausschalten und dann in die rechte Tür. Hier im Raum mit den Laserminen und dem Sprengstoff an den Wänden die Kisten zu einer Treppe zusammenschieben und dann über den Sims am Sprengstoff vorbei zur Tür.
Hier mit einer Granate die Marines um die Ecke ausschalten und dann ab ins Kontrollzentrum. Mit dem Knopf die Rakete starten (etwas zu simpel) und warten bis diese im Orbit ist. Im hinteren Kontrollraum kann man noch etwas Energie tanken, bevor man wieder nach draußen und dann durch die Feuerschutztür geht.

Abschnitt 57:

Nun durch das linke Tor und hier die Leiter hinabsteigen. Im nächsten Raum die Kisten plündern und entweder mit dem Zug weiterfahren oder zu Fuß.
Ich wähle die Fahrt mit dem Zug.

Festnahme

Abschnitt 58:

Der Zug gerät außer Kontrolle und rast durch die Absperrung. Tauchen Sie auf und speichern Sie wieder erst einmal. Nach links kommen Sie zum Raum, den Sie erreichen würden, wenn Sie auf die Zugfahrt verzichtet hätten.
Schlagen Sie die Fässer mit dem Brecheisen am Boden los und klettern Sie auf die Fässer, die nun auf dem Wasser schwimmen.
Nun in den rechten Gang und über die Treppen nach oben. Hier wieder ins Wasser (aber auf der rechten Seite) und durch den Gang unten bis zum nächsten Abschnitt.

Abschnitt 59:

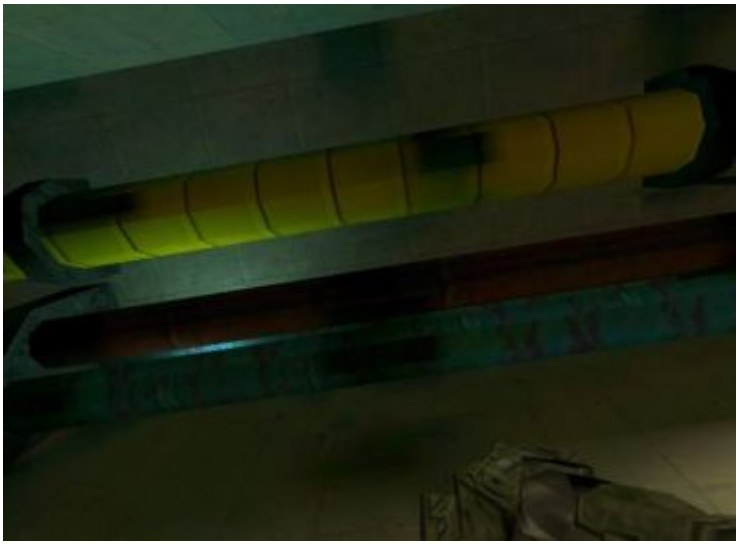
Irgendwann kommt rechts eine Tür, hinter der man etwas Luft schnappen kann. Dann weiter, bis man durch ein Gitter in einen Raum sehen kann. Hier zerschlägt man im Gang rechts unten das Gitter im Boden und taucht bis zu diesem Raum. Hier findet man Munition für die Armbrust und Granaten für die MP.
Folgen Sie dem Gang bis zum Becken, indem ein Forscher von einer Bestie verspeist wird. Hier geht man in den linken Gang und taucht bis zum Becken. Erledigen Sie den Alienfisch aus dem Gang heraus. Der Monsterfisch kann zum Glück nicht in den Gang schwimmen. Nun wieder nach oben und durch die Tür auf der anderen Seite. Oben springt man in den Haikäfig und schnappt sich das Betäubungsgewehr. Nun unten das Gitter aufdrehen und dem Gang folgen.

Abschnitt 60:

Folgen Sie dem Gang bis zum Raum mit den Miesmuscheln an der Decke. Sobald Sie auf die Kiste springen oder unten dem Gang folgen tauchen zwei der Aliens auf, die mit Blitzen schießen. Im zweiten Becken springt man über die kaputten Abschnitte des Weges und erledigt ein Alien. Am Ende springt man durch das kleine Loch im Gitter und taucht bis zum Raum mit den riesigen Kolben. Hier nimmt man den rechten Weg und aktiviert oben die Kolben. Nach links hin kommt man in einen Raum mit Munition.
Wieder bei den Kolben springt man über die Kolben, wenn sie auseinander sind bis zur anderen Seite. Die Tür rechts lässt sich nicht öffnen.
Auf der anderen Seite geht man den rechten Gang entlang.

Abschnitt 61:

Im Computerraum schaltet die Aliens aus und lädt den Anzug auf. Nun durch den Kühlraum und einige Aliens unterwegs ausschalten. Am Ende die Leiter hinabsteigen.



Abschnitt 62:

Säubern Sie den Gang von den zahlreichen Aliens und durchsuchen Sie die Kisten. Danach mit dem Aufzug nach oben und erst einmal abspeichern. Sie treffen nun zum ersten mal auf die Einzelkämpferinnen, die auch auf der Verpackung abgebildet sind.
Nachdem Sie die zierlichen Gegner ausgeschaltet haben laden Sie sich wieder auf und durchsuchen Sie die Kisten. Oben legt man den Hebel um und geht dann durch den nun offenen Weg zu nächsten Raum, indem man festgenommen wird.

Abschnitt 63:

Sie sind immer noch K.O., hören aber, dass Sie beseitigt werden sollen.

Abschnitt 64:

Oh, oh. Eine große Müllpresse!
Leider ist gerade keine Stange zur Hand, mit der man die beiden Pressen etwas aufhalten könnte 😉 also springt man schnell über die Kisten nach oben klettern und schnappt sich dort die Brechstange.
Nun wartet man bis die Pressen alles zusammengequetscht haben und springt dann runter und zerschlägt das Gitter.

Rückstandsverarbeitung

Abschnitt 65:

Laufen Sie nach links und erledigen Sie die beiden Facehugger. Nun das Wasser am Wasserspeicher abfließen lassen und schnell nach oben klettern und rein springen. Unten in die Tür und der Röhre folgen.

Abschnitt 66:

Durch das Gitter und der Wache folgen, die so blöd ist und in die Miesmuscheln rennt. Mit der Waffe alle ausschalten und weiter bis zur Wendeltreppe und hier unten die Schildenergie wieder auffrischen.
Nun zurück zum Becken mit dem radioaktiven Material und den Steinbrocken. Hüpfen Sie über die Steinbrocken bis zur Röhre und folgen Sie der bis zum nächsten Raum. Hier wird das Zeug gestampft.
Springen Sie dann auf die Stampfer, wenn sie gerade aus dem Zeug kommen und auf der anderen Seite über das Rohr in den nächsten Raum.
Hier bricht das rechte Rohr weg, sobald man es betritt, also geht man ganz auf das linke und springt auf das rechte und zwar ganz nach hinten.
Nun in den nächsten Raum und wenn nötig die Leiter hinunter und Energie aufladen.
Oben überquert man die Rührstäbe und krabbelt in der Röhre bis zu nächsten Abschnitt.

Abschnitt 67:

Zuerst zerdeppert man unten die Kisten und sammelt die Munition ein, danach geht es auf das Fließband. Weichen Sie den Stampfern aus und springen Sie von jetzt an auf jedes etwas tiefer gelegene Fließband bis Sie zu zwei Bändern kommen. Nehmen Sie das rechte und lassen Sie aus sicheren Entfernung eine Lasermine hochgehen. Haben Sie noch einen Fernzündern?
Ja, dann legen Sie ihn auf das Band und sobald er um die Ecke ist lassen Sie ihn hochgehen.
Nun weiter zu den Walzen und dort auf das andere Band und wieder zurück. Nun bei dem gezackten Durchgang auf die Seite springen und dann durch und auf das Fließband.
Im nächsten Raum schnell zur Leiter und dann dem Gang folgen.

Fragwürdige Ethik

Abschnitt 68:

Klettern Sie die Leiter hoch und zerschlagen Sie das Gitter. Schalten Sie oben die Hunde aus. Haben Sie nur noch wenig Munition sollten Sie ganz genau zielen und wenn die Hunde schießen hochspringen.
Nun den Schaltkasten beschießen und danach durch die Tür und dem Gang bis zum ersten Labor folgen. Sobald man sich das Monster näher ansieht zerdeppert das auch die Scheibe und tanzt fröhlich schießend im Raum herum. Am besten locken Sie es in den nächsten Raum, flüchten schnell in den Kontrollraum und aktivieren die Energiewaffe.
Mit etwas Glück wird das Monster ebenfalls gegrillt. Wenn nicht einfach weiter probieren, denn Sie sind ja sicher. Nun weiter und eventuell noch einen Marine ausschalten und seine Waffe klauen. Der erledigte Wachmann hat Munition bei sich.

Abschnitt 69:

Folgen Sie dem Gang bis zur Eingangshalle, die wohl einigen Fans bekannt vorkommen dürfte (häufig gezeigter Screenshot aus frühen Versionen des Spiels).

Hier erledigt man die zahlreichen Gegner und nimmt dann den Gang geradeaus. Im zweiten Testraum öffnet man die Gitter, hinter denen die Facehugger eingesperrt sind und aktiviert im Kontrollraum wieder die Energiewaffe (Man kann natürlich auch Marines hinein locken) . In den beiden Abteilen findet man Munition und eine Alienmine. Diese Dinger sind echt genial; sie stürzen sich auf Gegner, beißen und kratzen sie und fliegen irgendwann in die Luft. Weiter den Gang entlang und einige Marines ausschalten.
Im nächsten Labor geht man nach links in den Beobachtungsraum und lassen Sie eine der Laserminen hochgehen. Prompt kommen zwei Aliens aus den Behältern an der Seite und auch die Marines kommen mit Karacho durchs Tor. Schon haben wir die schönste Schlacht. Bleiben Sie möglichst in Deckung, sonst wird man auf Sie aufmerksam und nimmt dann Sie unter Beschuss.
Am besten legen Sie selbst im Gang zum Beobachtungsraum zwei Minen aus. Nun nach unten und die übrig gebliebene Partei ausradieren. Weiter geht es durch den Gang und dann schnell nach links gucken, da steht ein Marine. Nun bis zum Gang, der von Kisten versperrt wird und diese mit einer Mine oder einer Fernwaffe weg sprengen (Kisten sind vermint).
Nun zu den Käfigen mit den Facehuggern und Achtung: Die lieben kleinen Tierchen sind gar nicht lieb und schlagen die Scheiben ein. Nun dem linken Treppenhaus folgen.

Abschnitt 70:

Zunächst kurz um die Ecke gucken und dann warten bis die Kämpfe abflauen. Nun eine kleine Inhaltsangabe:

1. linker Gang: Sobald Sie den Gang betreten läuft ein Soundscript ab, zum Schluss fliegt die Wand in die Luft und Sie können die Strahlenwaffe einsammeln und den kleinen Laser aktivieren.
1. rechter Gang: Hier finden Sie Batterien und können wieder einen Laser aktivieren.
2. linker Gang: Einige Gegner und ein weiterer Laser.
2. rechter Gang: Der Hauptlaser, den Sie erst aktivieren können, nachdem alle kleineren Laser aktiviert wurden
Letzter rechter Gang: Ein weiterer Laser und Batterien.

Sind alle kleinen Laser aktiviert geht man in den Hauptlaserraum und aktiviert den Laser einmal. Nachdem man gesehen hat, was passiert schiebt man die Kiste näher zu der Stahlwand, die herunterfährt und aktiviert den Laser ein zweites mal. Nun durch das Loch in der Wand auf das Rohr links und dann auf den Vorsprung. Nun auf die Kiste.

Abschnitt 71:

Im Raum mit den beiden Sterndingern läuft man zur anderen Seite und deaktiviert das Ding, was es auch sein soll. Mit einem der Wissenschaftler rennt man nun in die Eingangshalle und lässt ihn die Tür öffnen. Durch die Drehtür geht nach draußen.

Oberflächenspannung

Abschnitt 72:

Zunächst rechts eine Wache ausschalten und auf dem Dach zwei Selbstschussanlagen. Nun die Kisten weg sprengen und dem Gang folgen.

Abschnitt 73:

Durch das Tor und die beiden Wachen rechts und links erledigen. Falls eine Wache entkommt holt sie Verstärkung. Nun alle Fässer hochgehen lassen und dem Weg folgen bis zum Staudamm. Hier zerstört ein Apache gerade den Überweg zum Kontrollhäuschen. Auf der anderen Seite zerstört man mit zwei Pfeilen die Kanone. Nun speichern, denn Sie sollten (besser müssen) den Apache runter holen. Haben Sie nur noch wenig Munition können Sie das auch schon fast vergessen. Am besten kann man den Apache mit der Laserkanone oder der MG runter holen, da beide relativ schlagkräftig sind und eine große Reichweite haben.
Halten Sie einfach immer drauf und sobald er eine Rauchwolke hinter sich herzieht ist es auch bald vorbei.
Im rechten Wasser lauert ein Biest, das man möglichst von oben fertig macht.
Im Kontrollhäuschen stellt man die Anzeige auf Rot und dreht im Wasser die Gitter auf. Durch das rechte gelangt man auf die linke Seite des Staudamms. Links findet man einen Vorsprung und eine Batterie. Haben Sie den Apache nicht erledigt müssen Sie möglichst tauchen um nicht erwischt zu werden. Am Ende steigt man aus dem Wasser und krabbelt durch das Rohr.

Abschnitt 74:

Nun nach links und einige Facehugger ausschalten und eventuell Medipacks mitnehmen. Nach rechts hin die Leiter hoch und auf die andere Seite springen. Mit frischer Munition wieder zurück und auf dem Vorsprung bis zur nächsten Leiter. Oben fliegt leider schon wieder ein Apache herum, höchstwahrscheinlich haben Sie aber nicht mehr genug Munition um ihn abzuschießen. Oben kann man durch den ersten Felsspalt links zu einer weiteren Tentakel kommen.

Abschnitt 75:

Zwar lenkt der Hubschrauber die Tentakel etwas ab, wenn er Sie jedoch sieht und Sie beschießt haut auch die Tentakel gleich auf Sie ein. Alles in allem lohnt sich dieser Ausflug für das bisschen Munition nicht.

Abschnitt 76:

Zu diesem Bereich kommt man indem man in Abschnitt 65 den zweiten Felsspalt nimmt. Hier kann man den Apache gut abschießen, wenn man noch genug Munition hat. Ansonsten wartet man bis er weg ist und rennt dann schnell zum Turm auf der anderen Seite und legt auf dem Weg ein paar Marines um.
Im Turm dreht legt man den Schalter um und begibt sich dann auf die andere Seite zu dem Schild. Hier durch die Felsspalte.

Abschnitt 77:

Hier schleicht man sich, wenn der Apache außer Sichtweite ist an der linken Wand entlang bis zum Tarnnetz. Vorsicht, davor liegt eine Mine. Bewegen Sie sich ganz knapp am Netz entlang und schleicht dann weiter bis zur mit Stacheldraht abgesperrten Luke.

Abschnitt 78:

Am Ende des Röhre saust ein Kampfflieger vorbei. Von hier aus schaltet man die sichtbaren Gegner aus und springt dann links runter. Folgen Sie dem Weg und schalten Sie einige Gegner aus. Am Ende des Weges rutscht man die Röhre hinunter und geht dann nach links. Die Brücke überquert man über die Stahlseile an der Seite und schnappt sich die Batterie. Nun wieder zurück und in der Höhle den Raketenwerfer einsammeln. Mit dem, kann man den Apache ausschalten, der nun auftaucht.
Sobald der rote Punkt auf den Helikopter zeigt feuern, die Rakete folgt nun Ihren Mausbewegungen, also einfach den Cursor immer auf dem Apache halten. Ist er ausgeschaltet nach rechts und nach oben bis zur Röhre. Vorsicht: Hier lauert ein Facehugger, weichen Sie ihm nicht nach hinten aus, sonst...

Abschnitt 79:

Nehmen Sie den rechten Weg und im Wasser das Rohr geradeaus. Sie kommen hinter dem Panzer

raus und müssen erst einmal zahlreiche Marines erledigen. Nun geht man in die Werkstatt und deaktiviert beim Raketenwerfer den Suchmodus (kein roter Punkt im Visier).
Schalten Sie das Ungetüm aus und durchsuchen Sie danach die Stellungen nach Munition. Durch das Tor nun bis zu den Kisten. Laufen Sie an den Schützenpanzer nahe heran und schießen Sie mit Ihrem Raketenwerfer drauf. Bleiben Sie immer in Bewegung, damit der Turm sich nie ausrichten kann. Nun noch rechts unten die Gegner erledigen und Munition und Healthpacks einsammeln.
Wieder beim Schützenpanzer klettert man über die Sandsäcke und geht zum Tor.

Abschnitt 80:

Sobald man die Szene betritt wirft ein Alienflieger einige Gegner ab. Nun nach rechts und zwei Laserminen ausschalten. Achten Sie auf die getarnte Stellung im Fenster oben. Nun weiter und das Minenfeld mit der Pistole ausheben. Nun bis zum Stacheldraht und bevor man unten durch klettert oben wieder eine Stellung ausschalten.
Nun lässt man die Fässer hochgehen und klettert über den Mast aufs Dach. Hier sucht man das Loch in linker Richtung und springt in den Raum mit dem Wissenschaftler.

Abschnitt 81:

Der Forscher faselt irgendwas von unvorsichtig und ausgerastet und Sie sollen mal aus der Tür sehen.
Mein „Profitipp“:
Speichern Sie ab und gehen Sie in den Gang mit den Laserminen. Jagen Sie eine hoch und BOOOOOOOOOOOOOOOM!
Nachdem Sie wieder eingeladen haben folgen Sie dem Gang, möglichst ohne eine Mine auszulösen und klettern über das Geländer in den Hauptraum.

Versuchen Sie möglichst keine Kisten weg zu schieben oder zu zerschlagen. Die Aliens müssen schnell erledigt werden, sonst springen die doofen Biester noch in einen Laserstrahl. Nun zerschlägt man die Kiste auf dem Aufzug rechts und schiebt eine oder zwei Kisten vor den Aufzug in der Mitte des Raumes. Nun hinten dem Gang bis ins Kontrollzentrum folgen und einen weiteren Facehugger ausschalten.
Fahren Sie den Aufzug hoch und springen Sie von diesem aus auf die Kisten, die Sie vorhin vor den Aufzug gestellt haben. Nun von den Kisten zum Aufzug und nach unten. Hier findet man die Alienwaffe und Munition. Folgt man dem Gang stößt man auf einen Wachmann und zwei

Marines.

Abschnitt 82:

Folgen Sie dem Gang bis zum Laster. In diesem Gefährt ist eine Selbstschussanlage stationiert, also schnell etwas vorwärts laufen und eine Granate rein und in Deckung gehen.
Weiter geht es bis an die Oberfläche und ja holla, wer kommt den da? Nachdem die Außerirdischen gelandet sind erscheint eine F-16 oder so was ähnliches und bombt sie gleich wieder in Ihre popelige Zwischendimension zurück. Nun tauchen aber die Marines mit einem gepanzerten Truppentransporter auf. Versuchen Sie so schnell wie möglich nach rechts oben zu kommen, also auf dem Bereich über Ihrer jetzigen Position.
Von hier aus erledigt man die Marines und läuft dann ganz schnell zum Panzer.

Nun postiert man sich hinter dem Fahrzeug und knallt es ab. Nach links hin findet man oben links noch eine Stellung und dann muss man rechts im Gebäude unten einige Marines ausschalten. Oben öffnet einem der Wachmann einen Raum. Schalten Sie das Licht an und *staun*..!
Dank diesem riesigen Munitionsdepot dürfte keine Waffe mehr an Munitionsmangel leiden. Nun bis zum Fenster auf dieser Etage und über den Vorsprung zum Generator rechts. Von hier aus auf die andere Seite und die Leiter hoch. Auf dem Dach des anderen Gebäudes schaltet man unten einige Marines aus (am besten mit den Alienminen, die den Gegner verfolgen).
Nun geht es über die zerstörten Reste der Wand zur mittleren Etage auf der anderen Seite und vor hier aus zum Landeplatz des V-22. Das Tor am anderen Ende wird von Aliens in die Luft gejagt. Folgen Sie dem Weg bis zur Haubitze oben. Unten kann man eine Tür öffnen und wenn der Wachmann noch lebt öffnet der die Tür links und man kann in einem Treppenhaus Energie tanken und hoch zur Haubitze kommen.
Ist der Wachmann schon über den Jordan gegangen muss man über die Kisten hochspringen. Mit der Kanone legt man das andere Tor links in Schutt und Asche und läuft dann zu diesem. Hier folgt man dem Gang.

Abschnitt 83:

Laufen Sie schnell um die Ecke und postieren Sie sich hinter dem Stand-MG.
Mit jenem schaltet man nun zahlreiche Aliens aus und läuft dann weiter bis zum rosa Ding ab Boden. Laufen Sie einfach drüber und Sie werden nach oben katapultiert. Oben schaltet man die Gegner rechts unten aus und springt dann selbst runter. Nun zerschlägt man das Gitter zum Lüftungsschacht und läuft sofort zurück zu den Kisten und schnell rauf.
Zahlreiche kleine Alienminen kommen. Mit einer Granate säubert man den Schacht und schnappt sich dann die Munition. Weiter, bis der Schacht durchsiebt wird und dann schnell die beiden Marines ausschalten.

Nun durch die Tür und schnell wieder rein. Nachdem die Halle ein sehr dekoratives Loch hat kann man über eine der Schwebebühnen nach oben und durch eben dieses Loch an die frische Luft springen. Hier die Marines ausschalten und dann mit dem Geschütz das Tor aufschießen und das nun angelaufen kommende Gesocks auch mit dem Geschütz ausschalten. Nun durch den Gang bis zur Halle und hier warten bis die Gegner sich gegenseitig dezimiert haben. Unten schaltet man noch einige Marines aus und plündert dann die Munition im Raum hinten. Oben läuft man über das Geländer und springt zur anderen Seite. Im nächsten Gang bricht ein Alien durch die Wand.
Schalten Sie es aus und zahlreiche andere Gegner, die Sie durch die großen Löcher in der Wand sehen können. Nun über die Kisten nach unten und hier die Gegend von Gegner säubern. Nach links hin findet man wieder eines dieser Alien-Trampoline. Auf dem Dach den Marine außer Gefecht setzen und das Gitter zerschlagen. Unten in die Röhre und speichern.
Nun die Armbrust schnappen und dem Rohr folgen bis ein Marine am anderen Ende auftaucht und eine Bombe in das Rohr schiebt. Zwar können Sie den Marine abschießen, doch außer das Sie nachher keinen Marine mehr erledigen müssen haben Sie keinen Vorteil, denn die Bombe explodiert doch. Also schnell zurück zum Wasser und die Birne einziehen. Nun durch die Röhre und im nächsten Raum warten bis eine der beiden Parteien gewinnt.
Dann auf das Rohr springen und die Luke öffnen. Durch das Rohr und im Treppenhaus unten zwei Gegner ausschalten und dann oben den Wachmann abholen, der die Türen öffnet.
Nun nach draußen (mit dem Wachmann) und zum Tor auf der rechten Seite. Hier öffnet die Wache die Tür und Sie folgen dem Gang.

Vergiß Freeman!

Abschnitt 84:

Laufen Sie bis zum Parkhaus und laufen Sie schnell nach rechts. Zuerst sollten Sie versuchen dem Monster zu entkommen. Draußen lässt man sich in das Wasserbecken auf der anderen Seite katapultieren und läuft dann über den Balken zum Funkgerät. Hier kann man auf der Karte Laserangriffe des Satelliten befehligen.
Die linken beiden Tasten benutzt man um das Fadenkreuz nach oben und unten und das rechte um das Fadenkreuz nach links oder rechts zu verschieben.
Visieren Sie zunächst die Wand auf 10 Uhr an

und betätigen Sie den mittleren Knopf. Nun
das Tor dahinter und dann den Strommast auf 1 Uhr. Jetzt kann man entweder wieder zurück ins Parkhaus und das Monster nach draußen locken und es ebenfalls grillen oder über den Strommast zum Tor auf der anderen Seite.
Ist man hier angekommen schnell dem Gang folgen und beim Tor speichern.

Abschnitt 85:

Sobald Sie den nächsten Raum betreten stürzt die komplette Decke in Einzelteilen herunter und erschlägt Sie, wenn Sie nicht schnell handeln.
Sobald der erste Felsbrocken auf den Weg geradeaus gefallen ist schnell auf das Geländer springen und auf den Felsblock. Nun ducken und in den Gang schlüpfen.
Im Kontrollraum nicht den Schalter hinten benutzen, er aktiviert die Selbstschussanlagen und die erledigen den Wachmann, der einem helfen sollte.
Im großen Raum spricht man den Wachmann an und läuft mit ihm zu den Aliens. Sobald die erledigt sind tauchen einige in Ihrem Rücken auf.
Nun dem Wachmann befehlen, hier zu warten und dann nach unten und eine der runden Energiekugeln zerschießen. Diese Dinger sind etwas mit Minen vergleichbar, berührt man die Energiestrahlen oder zerschießt die Kugel werden einige Alienminen freigesetzt. Werden Sie von den Viechern verfolgt sollten Sie zum Wachmann laufen, der sie abschießt.
Folgt man dem linken Gang kommt man zu einem Raum mit Munition und trifft unterwegs auf einige Gegner. Nun folgt man dem rechten Weg und schaltet einige Aliens aus. Links öffnet man die Luke und klettert runter.

Abschnitt 86:

Krabbeln Sie unter dem Laserstrahl durch und erledigen Sie die Facehugger und die Selbstschussanlage. Nun entweder vom Rand über das Gitter links springen oder eine Kiste von der anderen Seite ins Wasser schieben.
Nun dem Strom folgen und links aus dem Wasser steigen.
Nun muss man nach links, eine Bestie macht jedoch das Wasser vor einem unsicher. Zum Glück kann das Alien nicht in den linken Abschnitt, weshalb man einfach rüber springen kann. Nun geduckt zu dem Zahnrad und schnell durchkriechen. Weiter und an einem zweiten Rad entlang zur Selbstschussanlage.

Dahinter klettert man die Leiter nach oben und schaltet dort zwei Marines aus. Nun beschießt man den Panzer mit Raketen und sobald er explodiert sammelt man verschossene Munition unten wieder ein. Nun am Panzer entlang, eine Selbstschussanlage ausschalten und mit dem Aufzug nach unten.

Abschnitt 87:

Nach links hin springt man über die Pfützen aus radioaktivem Zeug und sammelt die Batterie neben dem Generator ein. Nun geht nach rechts und hier schaltet man die Marines an der Treppe aus.
Weiter rechts findet man wieder neben einem Generator eine Batterie.
Sobald man über die Treppe in den nächsten Raum kommt wird man wieder in den Kampf zwischen Aliens und Marines gezogen. Sind beide Parteien ausgeschaltet sprengt man mit dem Panzer das Tor in die Luft und beschießt dann die auftauchenden Alien mit der MG. Nun geht weiter nach links und hier beschießt man die Alienstellung.

Abschnitt 88:

Sobald Sie das linke Tor öffnen tauchen hinter Ihnen Aliens auf. Insgesamt müssen Sie ca. fünf unliebsame Zeitgenossen in den Ruhestand schicken, bis der Wissenschaftler die Tür zum Kontrollzentrum öffnet.
Hier lässt man ihn die andere Tür öffnen und fährt dann dahinter mit dem Aufzug hoch. Nach rechts hin kommt man an den Laserstrahler und kann einige Aliens brutzeln. Nun mit dem Aufzug links nach unten.

Lambda-Kern

Abschnitt 89:

Zuerst geht es nach links. Sobald man die beiden Aliens stört tauchen weitere auf. Sind alle Gegner erledigt geht man runter zu den beiden Wegen über dem Wasser.

Der erste Weg:
Folgen Sie dem Gang und erledigen Sie im nächsten Raum die beiden Aliens, indem Sie die Sprengstoffkiste hoch jagen. Nun die Miesmuscheln an der Decke ausschalten und hoch. Das auftauchende Alien erschießt man und folgt dann dem Gang bis zum Pumpraum. Hier die Pumpe aktivieren und wieder zurück und dann den zweiten Weg nehmen.

Der zweite Weg:
Wieder dem Gang folgen und im nächsten Raum die Gegner erledigen und hoch. Im Pumpraum Nummer 2 aktiviert man wieder die Pumpe und schaltet die auftauchenden Gegner aus. Nun wieder hoch zum Aufzug und dann den linken Weg nehmen.
Die nächste Abbiegung rechts und unten die Energie aufladen und den Wachmann mitnehmen.
Nun wieder zurück und den linken Weg wählen. Im nächsten Raum eine wilde Schlacht mit zahlreichen Aliens überstehen und dann ins Wasser springen und der Röhre folgen.

Abschnitt 90:

Drehen Sie an den beiden Hähnen unter Wasser und schwimmen Sie dann schnell nach oben zur Leiter. Nun über weitere Leitern nach oben und auf die Blitze achten.

Abschnitt 91:

Sammeln Sie die Munition im Versorgungsraum ein und klettern Sie dann im Aufzugschacht nach oben. Von hier aus zur kaputten Tür springen und dann nach rechts und den Versorgungsraum plündern. Nun nach links und den Wachmann mitnehmen. Mit seiner Hilfe erledigt man die auftauchenden Aliens und klettert dann am Ende des Gangs die Leiter runter.

Abschnitt 92 (freiwillig):

Über die Kisten geht es auf das Rohr. Nun geduckt zur anderen Seite und die Munition und eventuell Healthpacks einsammeln. Nun wieder zurück zu Abschnitt 91.

Abschnitt 93:

Nehmen Sie die Tür mit der Beschriftung Core Level B. Die gelbe Leuchtkugel ist ein Transporter der einem zu einer grünen Kugel bringt. Gehen Sie in die erste Kugel, wenn der Container unter der Kugel hinter dem Gitter ist. Die Transporterkugeln im Reaktor sind nummeriert:

Level 1:

1. Sie treffen auf viele Facehugger, einstürzende Böden und finden lediglich ein paar Granaten.
2. Sie werden zum zweiten Level gebeamt
(Achten Sie darauf nur dann in den Transporter zu gehen, wenn der Container oben unten der Kugel ist)
3. Munition und Energie

Level 2 (auf das Rohr achten):

4. Transport zu Level 3
5. Lebensenergie
6. Tiefer Fall

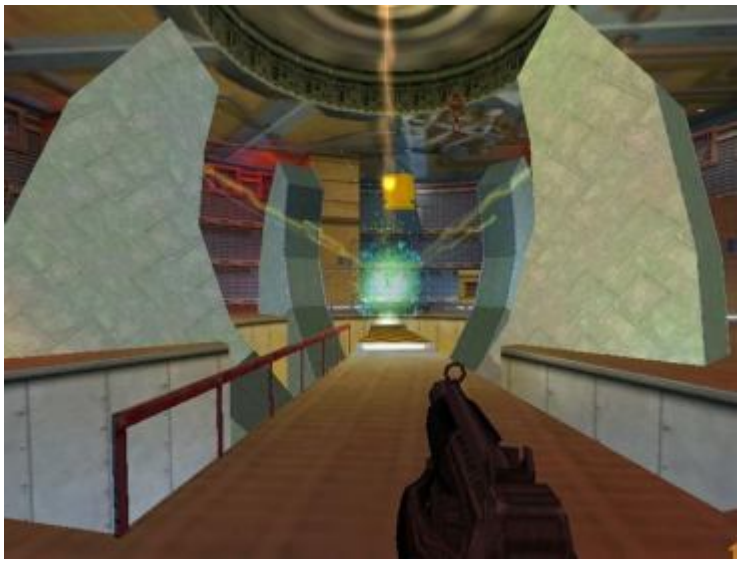
Level 3 (auf die beiden Rohre achten):

7. Reaktor
8. Munition und Energie
9. Tot, da Transporterkugel kaputt ist

Abschnitt 94:

Zunächst speichern und dann auf ein längeres Verbleiben einrichten. Sie müssen über einen Container auf den Kreis zwischen den Containern kommen, wenn er unten ist. Insgesamt müssen Sie zwei Schalter in Nischen an der Seite aktivieren, bevor Sie zum Reaktor können und in die Transporterkugel dürfen.

Abschnitt 95:



Erledigen Sie im Gang die Facehugger und klettern Sie dann ein Stockwerk höher. Hier geht es zur Tür und dann mal anhören was der Forscher so zu sagen hat. Nun die Munitionskammern plündern und das Sprungdings mitnehmen.
Den Wachmann sollte man auch mitnehmen, da das die ziemlich schwierige Situation etwas erleichtert.
Nachdem Sie den Raum mit dem Wissenschaftler betreten haben sollten Sie noch etwas weite Sprünge üben und dann auf den Container neben dem eine Leiter angebracht ist klettern. Dem Wachmann befehlen Sie bei der Tür stehen zu bleiben. Sobald er beginnt das Dimensionstor zu öffnen tauchen einige Aliens auf. Versuchen Sie alle abzulenken (am besten mit dem Lasergewehr oder dem Laserstrahler).
Sobald der Prozess fast abgeschlossen ist geht es nach unten und dann in die Kugel.

Xen

Abschnitt 96:

Springen Sie von Plattform zu Plattform mit weiten Sprüngen.
Eventuell tauchen einige Gegner auf. Dann auf die große Plattform in der Mitte und von hier aus auf einen der Riesenstachel an der Seite.
Achten Sie auf die blauen Lampen, das sind keine Lampen, sondern Geschütze. Am besten schießt man mit der Alienwaffe im Sekundärmodus die Dinger aus sicherer Entfernung kaputt.
In der blauen Pfütze kann man seine Lebensenergie wieder auffrischen. Nun eine Spalte suchen, in der man links oben ein Netz zerschießen kann.
Nun muß man die drei Halterungen per Aktivieren-Knopf öffnen und dann das Netz mit den Glühwürmchen zerschlagen.
Sobald der Transporter aktiv ist geht man hinein.

Gonarch

Abschnitt 97:

Schnell speichern und dann die Munition einsammeln. Gonarch brütet ständig kleine Facehugger aus, die man allerdings nicht beachtet und stets im Bewegung bleiben sollte. Schießen Sie die ganze Zeit auf seinen großen „Sack“ zwischen den vier Beinen und sobald er sich in die Höhle zurückzieht folgen Sie ihm.

Abschnitt 98:

Versuchen Sie nicht in das Loch in der Mitte zu fallen. Weiter mit allen Waffen auf Gonarch schießen und sobald er wieder durch eine Höhle verschwindet mit der Alienwaffe die kleinen Facehugger ausschalten. Nun sollte man sich das Loch in der Mitte genauer ansehen.
Springen Sie zu einem der drei Vorsprünge und erledigen Sie die auftauchenden Facehugger.
Insgesamt findet man hier in den Nischen Munition und ein Heilpool.
Nun nach oben schleudern lassen und dann Gonarch verfolgen.

Abschnitt 99:

Auf dem Boden kann man nur langsam gehen, also springt man an Gonarch vorbei nach unten und schießt auf seinen „Sack“ und sobald er tot ist und ein Loch in den Boden sprengt, sollte man noch die kleinen Facehugger mit der Hornet Gun ausschalten und den Raum nach Munition absuchen.
Dann zum Loch gehen und eventuell zum Heilpool springen bevor man in den Teleporter springt.

Eindringling

Abschnitt 100:

Laufen Sie schnell zur anderen Seite des Gebietes und suchen Sie hier den Höhleneingang.

In der Höhle lauert ein Alien. Mit Hilfe des Heilpools hinten in der Höhle kann man sich immer wieder aufladen. Nun schnappt man sich die Alienwaffe und erledigt draußen alle Gegner.

Dann in der Höhle wieder aufladen und das Netz rechts zerschießen. Folgen Sie dem Tunnel bis zu zwei größeren Räumen. Hier schaltet man die Miesmuscheln an der Decke aus und folgt dann dem Weg zu einem dieser langen Stangen.
Nun läßt man sich nach oben tragen und versucht dann auf eine der Plattformen zu kommen. Nun von Plattform zu Plattform und dann auf einen der blauen Gleiter springen und sich bis zum Transporter tragen lassen.
Alternativ kann man sich auch auf den Berg rechts stellen und auf einen Gleiter springen, allerdings ist diese Möglichkeit extrem schwer.

Abschnitt 101:

Speichern Sie zunächst und laufen Sie dann außerhalb der Höhle nach links. Mit der Armbrust schaltet man die Aliens aus und erkundet dann die erste Höhle rechts.
Schalten Sie die Aliens aus und schnappen Sie sich die Munition. Hinter der Höhle findet man einen weiteren Heilpool. Nun zur anderen Höhle, in der man zwischen zwei Wegen wählen kann:

Links oben: Heilpool mit Miesmuscheln und am Ende eine Tentakel. Kleiner Geheimraum über dem Weg zu den Tentakeln

Rechts: Hinter Felsen großes Alien, das man ins Freie locken sollte und dann vom Berg aus mit Granaten bewerfen sollte.

Nun wieder in die Höhle und hinten über den kleinen Vorsprung zu einer Nische mit Healthpacks und Munition. Weiter den rechten Weg gehen, bis man zu den Tentakel kommt. Hier lenkt man die Monster mit einer Granate ab und schleicht dann bis zur anderen Seite. Hier dem Weg folgen und beim Transporter einige Gegner ausschalten.

Abschnitt 102:

Laufen Sie bis zur Halle und schalten Sie die Aliens aus. Mit dem Aufzug geht's auf die erste Etage. Hier kann man sich hinten in einem Alkoven aufladen und dann auf die Halterung des Aufzugs

springen, wenn dieser ganz unten ist.
Oben auf das Fließband und dann zum anderen Band laufen.

Abschnitt 103:

Sobald man im Wasser ist, sofort auftauchen und auf den Weg rechts springen.
Erledigen Sie alle Gegner in Reichweite und folgen Sie dann dem Fließband in umgekehrter Richtung. Am Ende links dem Weg folgen und im nächsten Raum hinten mit dem „Aufzug“ nach oben. Hier wieder an der Wand rechts dem Weg folgen und im Gang mit den vielen Behältern/Tonnen erst mal nachdenken. Jedes mal, wenn man einen dieser Behälter zerstört, erwacht das Alien darin und greift einem natürlich auch an. Also versucht man entweder alle Behälter ganz zu lassen und die Gegner in diesem Bereich schnell alle mit normalen Schußwaffen auszuschalten oder man vermint einfach alles und sprengt dann alle Gegner zusammen in die Luft. Hat man sich durch den ersten Gang durchgekämpft kommt man zu einem Gang, indem einer dieser Behälter den Weg versperrt. Hier muß man dann nun wirklich mit Waffengewalt ran.
Am besten legt man drei bis vier Fernzünder um die beiden Behälter aus und sprengt sie dann aus sicherer Entfernung in die Luft.
Am Ende dieses Abschnitts kommt man in einen Raum, der im hinteren Teil drei kleine Öffnungen zum Lüftungssystem hat. Klettern Sie hinein.

Abschnitt 104:

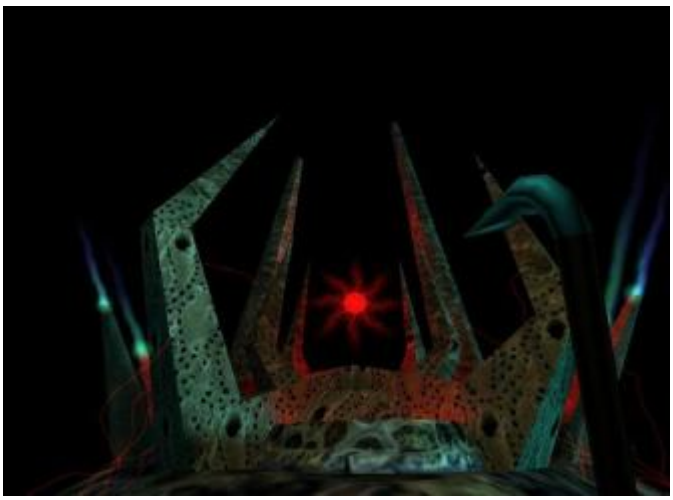
Zunächst weiter dem Schacht folgen und am Ende runter springen. Hier muß man sich dann wieder gegen zahlreiche Gegner in der Luft und auf den Wegen erwehren. Hat man alle erledigt kann man über den ersten Aufzug nach oben und hier ist es dann noch möglich hinten durch zwei Gänge zu einem kleineren Raum mit einem spiralförmigen Weg zu kommen.
Hier findet man neben einigen Gegner vor allem Medikits, Batterien für den Anzug und Munition für Waffen der fünften Waffengruppe.
Hat man alles gesäubert oder hat man keine Lust für diesen kleinen Weg, geht’s über zwei weitere Aufzüge nach oben und hier springt man in den wabernden Teleporter.

Abschnitt 105:

Springen Sie über die schwebenden Plattformen bis zur großen mit dem bunten Teleporter.

Nihilanth

Abschnitt 106:



Der Endgegner wird von diesem Riesenbaby mit seltsamen Look verkörpert.
Zuerst muß man die drei gelben Kristalle an der wand der riesigen Höhle zerschießen. Am besten geht das mit dem Raketenwerfer vom Boden aus. Achten Sie darauf, nicht von den Energiekugeln Nihilanths getroffen zu werden und weichen Sie Mittels weiter Sprünge aus. Spätestens nach dem ersten zerstörten Kristall befördert Sie Nihilanth mit einer Teleporterkugel in einen anderen Raum.
Hier trifft man auf einige Gegner und findet vor allem Munition und Medikits. Der erste Raum ist nicht besonders schwierig: Schalten Sie zuerst die fliegenden Gegner aus und hopsen Sie dann über die Wege hoch zum Transporter. Wieder bei Nihilanth versucht man schnell noch einen Kristall zu zerstören, bevor man wieder wegteleportiert wird.
Im zweiten Raum wird’s dann schon etwas schwieriger.
Die zahlreichen Gegner machen es einem schon mal recht schwer. Hat man alle aus der Luft geholt, schnappt man sich die Utensilien in einer Nische und fliegt dann mit einer der Kugel nach oben zum Teleporter.
Wieder im Hauptraum versucht man natürlich den letzten Kristall zu zerstören.
Da Nihilanth einem schon bald wieder wegschickt, hat man nur sehr wenig Zeit.
Im dritten Raum landet man dann im Wasser und muß sich gegen einen der Alienfische verteidigen. Hat man ihn ausgeschaltet heißt es dann an Land drei der Monster zu killen, die ständig mit Blitzen schießen. Wichtig ist es, alle drei sehr schnell auszuschalten, sonst steht's um die Gesundheit nicht besonders gut.
Sind dann alle Gegner erledigt kann man die Munition und Medikits unter Wasser suchen und mit einem dieser Trampoline auf einen Vorsprung gelangen und dort seine angeschlagene Gesundheit in einem Heilpool regenerieren.

Dann mit einem weiteren Trampolin wieder zu dem Transporter an der Decke und bei Nihilanth dann wenn nötig noch den dritten Kristall ausschalten.
Sind alle Kristalle zerstört muß man auf Nihilanth persönlich schießen und warten bis sich seine Schädeldecke öffnet und eine orange Energiekugel zum Vorschein kommt.
Zwar wird man vorher wahrscheinlich wieder wegteleportiert, doch man landet sowieso nur in dem Raum, indem man zuletzt war und trifft dort nur eines dieser großen schwarzen Monster, daß man nur mit Granaten vernichten kann.
Sobald Nihilanth dann seinen Kopf öffnet muß man mit Hilfe von einem der Trampoline möglichst hoch springen und mit einer Waffe (Optimal Mg mit Granaten) auf die gelbe Kugel feuern. Diese Manöver ist recht schwierig, da Nihilanth immer nach oben schwebt, wenn man selbst hoch springt. Hat man es aber geschafft dürfte das Monster ziemliche

Kopfschmerzen bekommen und man landet alsbald bei dem Herrn im Anzug, denn man ja bereits mehrmals gesehen hat.

© A. Neumann 2000

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

Permanent link:
https://kultloesungen.de/doku.php/halflife?rev=1348162311

Last update: **2014/08/27 16:42**