

Half-Life 2 Black Mesa

Die Lösung basiert auf der im September 2012 veröffentlichten Ur-Version, für die es bis zum Zeitpunkt der Erstellung dieser Lösung keinen veröffentlichten Patch gab. Das spricht zwar für eine sehr gute Leistung der Entwickler, bedeutet jedoch auch, dass mitunter kleinere Fehler und Nervigkeiten des Spiels durchaus unkorrigiert geblieben sind.

Die Screenshots wurden in 3840×1024 (Eyefinity-Modus) bei im Spiel aktivierten 4x MSAA und 16x AF auf einer AMD Radeon 6870 gemacht und zwecks schnellerer Ladevorgänge später zugeschnitten und verkleinert.

Als Schwierigkeitsgrad wurde „Hard“ gewählt, was auch für geübte Spieler durchaus eine Herausforderung darstellt und auch dazu zwingt wirklich die ganze Spielwelt zu erkunden um alles an Munition und Medikits zu finden was verfügbar ist!

Da die Modifikation das ursprüngliche Half-Life mit modernerer Technik neu aufleben lassen will, sind die meisten Level weitgehend identisch zum Ursprungs-Titel der Half-Life-Serie aus dem Jahr 1998. Mitunter gibt es jedoch einige kleinere oder größere Unterschiede (das fehlende Ende mit dem Ausflug nach Xen einmal ausgenommen!), so dass ein Blick in die Lösung zum Original durchaus interessant und meist auch nützlich sein kann!

Zum Schnellen Einstieg biete ich einige Savegames an, die ich bei der Erstellung dieser Lösung angefertigt habe an. Zur Verwendung bitte den Ordner vom externen Filehoster Mega.com herunterladen und die Dateien darin in den Unter-Ordner \\Steam\SteamApps\Sourcemods\BMS\Save Ihrer Steam-Installation entpacken. Bei Bedarf bitte zunächst bestehende Savegames sichern, da diese überschrieben werden können!

Chapter 1 - Black Mesa Inbound



Abschnitte 1 - 3

Die ersten 3 Abschnitte fährt man wie im Original nur mit der Bahn durch den riesigen Komplex und kann so allerhand interessante Einblicke erhaschen.

Chapter 2 - Anomalous Materials

Abschnitt 4

Bei der Endstation angekommen werden einem dann sämtliche Türen und Tore geöffnet bis man im Eingangsbereich steht. Hier kann man nun allerhand Schabernack mit den diversen beweglichen Gegenständen treiben oder auch mal den Alarm, mit dem Taster unter dem Schreibtisch des Sicherheitsoffiziers, auslösen.

Sehen Sie sich ruhig ausgiebig im Eingangs- und vor allem den dahinterliegenden Labor-Bereichen um, denn man findet dort allerhand lustige Anspielungen (Grafiken auf den Whiteboards, erneutes Auftreten des G-Man in einem Büro, Streitereien im Stil von The Big Bang Theory, jemand ohne Toilettenpapier, dem man welches reichen kann, etc.).

Um weiter zu kommen muss man dann vom Eingangsbereich aus jeweils bei den beiden Wegzweigungen nach rechts laufen. Hinter dem kleinen Pausenraum findet man die Umkleidekabine, wo man nach links hin **per Schalter den Anzug freigibt**. Nachdem man ihn angezogen hat funktionieren dann auch alle Spielereien wie das Sprinten oder der Zoom. Zudem kann man in seiner eigenen Umkleide-Kabine noch eine Batterie für den Anzug aufnehmen.

Anschließend geht es dann auf dem „unteren“ langen Gang bis zum Wachmann, der nun die Tür öffnet. Dahinter findet man einen Aufzug nach unten.

Wie bei den meisten Levels gilt auch hier schon: Treiben Sie nicht zu viel Unsinn, sonst bleiben Sie mitunter mal irgendwo stecken. Für alle, die es nicht sein lassen können/wollen, empfiehlt sich daher ein regelmäßiges Savegame-Anlegen!



Abschnitt 5:

Weiter geht es durch diverse Gänge und den Kontrollraum bis zur eigentlichen **Testkammer**. Dort gilt es zunächst an der Leiter nach oben zu klettern und dann nach Aufforderung den Knopf an der Konsole zu drücken.

Warten Sie anschließend bis unten der **Versuchskörper** hochgefahren kommt und man diesen in den Strahl schieben muss.

Anschließend nimmt das Unheil seinen Lauf. Wirklich etwas machen kann man nun nicht mehr, d.h. am besten irgendwo an der Wand stehen bleiben und zusehen wie alles durcheinander fliegt.

Chapter 3 - Unforseen Consequences



Abschnitt 6:

Verlassen Sie den Testraum und öffnen Sie mit dem Retina-Scanner die rundliche Doppel-Tür. Da sich die hintere Tür nicht ganz öffnet, muss man hier hindurch kriechen.

Generell wird man nachfolgend übrigens jede wichtige neue Tastenkombination an der Seite angezeigt bekommen, beispielsweise wie man sich duckt.

Folgen Sie dann vorsichtig dem Gang bis zum Aufzug. Auf einige Hindernisse wird man hier schon nur mit dem legendären „Duck-Sprung“, d.h. Hochspringen und gleichzeitig in die Hocke gehen, kommen!

Beim Aufzug muss man zunächst einige **hinderliche Teile** mit der Benutzen-Taste aufnehmen und dann woanders ablegen oder schlicht wegwerfen. Erst dann kann man mit dem Aufzug hoch fahren, wo man die beiden Wissenschaftler von vor dem Experiment wieder trifft.

Einer öffnet Ihnen die Tür zum Kontrollraum. Warten Sie hier bis der Strahl die andere Tür zerstört hat und rennen Sie dann in einem günstigen Moment rüber. Geduckt hindurch krabbeln funktioniert leider nicht!

Auf der anderen Seite geht es weiter bis der Weg durch ein Feuer versperrt ist. Laufen Sie hier links an den Röhren vorbei und springen Sie über den Gabelstapler nach oben (Duck-Sprung!).

Eine auftauchende Head-Crab kann man im Moment mangels Waffen noch nicht richtig bekämpfen. Zwar kann man sich umliegende Gegenstände schnappen und diese der Krabbe entgegenwerfen, wodurch man sie bei optimalem Treffen auch erledigen kann, doch einfacher ist es schlicht weg zu rennen!

Es geht dann weiter bis zu einem Bereich, wo ein **roter Laser** den direkten Weg versperrt und ein brennendes Etwas heran gerobbt kommt! Warten Sie bis Letzteres dem Feuer erlegen ist und krabbeln Sie dann unter dem Laserstrahl hindurch und springen Sie dann über den nächsten Strahl schnell hinweg.

Dahinter kann man die zerborstene Glastür nicht öffnen und muss durch eine der unteren Öffnungen hindurch krabbeln. Da man den unteren Rahmen aber je nach Winkel nicht einfach überwinden kann, kann man hier erneut mit einem Duck-Sprung Rahmen das Hindernis mitunter schneller überwinden.

Sie kommen dann zu einem Aufzug, dessen Tür sich jedoch nicht direkt öffnet. Das Drücken des seitlichen Schalters führt zum Absturz des Aufzugs samt Passagieren. Dadurch kann man jedoch auch wieder die zerborstene Glastür überwinden und dann an der seitlichen Leiter nach oben klettern.

Abschnitt 7:

Sie treffen oben auf Ally, der einen ersten Zombie erledigt.

Anschließend kann man ihn per Enter-Taste zum Folgen auffordern, was ganz praktisch ist, denn man hat nun einen Bodyguard mit unendlich Munition. Leider bemerkt er Feinde mitunter erst recht spät, so dass man selbst gut aufpassen muss wo man genau lang läuft und sich bei Bedarf von Feinden



zurück ziehen sollte, damit auch Ally sich zurück zieht und mehr Zeit hat anrückende Feinde zu erledigen.

Das ist vor allem wichtig, da man einige Meter weiter direkt von zwei Feinden bedroht wird, da die dort liegenden Wissenschaftler als Zombies auferstehen!

Rennen Sie am besten direkt noch etwas weiter, denn man findet dort einige Flares, die man benutzen kann um die **Zombies in Brand zu setzen**! Folgen Sie dann dem Gang und nutzen Sie weitere Flares um entweder einzelne Zombies oder ausströmendes Gas in Brand zu setzen, wodurch die Zombies entweder schneller verbrennen oder sich nicht mehr weiter trauen und dadurch von Sally einfacher erledigt werden können.

Laufen Sie dann am besten bis zur Umkleide, wo man eine „Health-Station“ findet, sich jedoch auch mit einigen Zombies abgeben muss. In den seitlichen Räumen trifft man sonst vornehmlich Zombies und findet dafür auch allerhand Flares.

Folgen Sie daher dem Weg bis zum **Eingangsbereich**, wo weitere Zombies erledigt werden müssen.

Da auf Allys Notrufe niemand reagiert, muss man durch den **kleinen, rot ausgeleuchteten Luftschacht** in den Kontrollraum kriechen.

Hier findet man nach links hin endlich die **Brechstange**. Sobald man sie an sich nimmt, wird jedoch die damit verriegelte Tür aufgehen und man muss einen Zombie zu Brei schlagen. Das ist dabei gar nicht mehr so einfach wie im ursprünglichen Half-Life, da die Zombies etwas flotter und kampfstärker geworden sind.

Die beste Taktik besteht jedoch darin schnell auf den Feind zu zu laufen, ihm einen Schlag zu verpassen und sich dann sofort zurück zu ziehen um seinem Gegen-Hieb auszuweichen.

Anschließend kann man direkt wieder angreifen. Auch auf offenem Gelände klappt das nicht immer problemlos, d.h. man wird immer wieder mal einen Hieb abbekommen. Verringern kann man dies indem man im Renn-Modus heran rauscht und/oder dem Feind im Vorbeirennen eine verpasst!

Dank dem Flare in der Ecke, wo auch eine Erste-Hilfe-Station ist, kann man die beiden Zombies hier jedoch ganz gut erledigen. Springen Sie anschließend per Duck-Sprung durch das Loch in der Wand und folgen Sie dem weiteren Gang bis zum Wachmann, der die letzten Zentimeter zur Erste-Hilfe-Station nicht mehr schafft.

Um weiter zu kommen muss man den **Retina-Scanner vom Boden aufheben** und zu seiner Wandbefestigung bringen. Sobald er dort wieder angedockt hat, wird sich die Tür öffnen.

Abschnitt 8:

Schauen Sie sich zunächst nach links hin in dem Glaslabor um, denn dort findet man zwei Batterie-Packs für den Anzug. Anschließend geht es durch die Tür nahe des defekten Aufzuges. Im dahinterliegenden Raum springt man über den Unrat hinweg und krabbelt in den **Aufzug zur Linken**, der jedoch nach dem Einstieg **alsbald abstürzt**.



Unten gilt es dann schnellstens durch die Öffnung in der Decke wieder aus dem Wasser zu steigen. Im Lagerraum kann man dann zwar allerhand Holzkisten zerschlagen, doch im Gegensatz zu Half-Life enthalten diese typischerweise nichts! Achten Sie daher eher darauf, dass der nahe Zombie Ihnen keine der Kisten an den empfindlichen Kopf schleudert. Nachdem man ihn erledigt hat findet man im Gang dahinter einige Aliens an der Decke. Füttern Sie deren Tentakeln mit den umstehenden Tonnen und laufen Sie dann sicher unter den Feinden hindurch.

Dahinter sieht man zunächst den „G-Man“ und muss danach einen ersten „**Alien-Hund**“ abwehren. Hier kann man jedoch nur schwerlich einer Verletzung entgehen, denn die Schockwellen des Feindes wirken in alle Richtungen, so dass man sich auch nicht in höhere Gefilde zurückziehen kann.

Die beste Taktik besteht daher im direkten Angriff und dem massiven Einsatz der Brechstange.

Verletzungen kann man dank der Erste-Hilfe-Station in der Kühlkammer links (Duck-Sprung!) gut kompensieren. Kämpfen Sie sich dann hinten rechts nach oben durch.

Dort findet man nahe der Treppe ein erstes Ventil (Manual Override – Emergency Use Only) und nach rechts hin einen Wissenschaftler. Drehen Sie am besten zuerst am **Ventil** und erledigen Sie dann die Feinde nach links hin. Anschließend holt man den Wissenschaftler und lässt ihn den Sicherheitsraum öffnen, wodurch man an eine **Pistole**, einige Handgranaten und eine weitere Erste-Hilfe-Station kommt.

Schließlich dreht man am zweiten Ventil, nahe des Sicherheitsraumes und läuft wieder nach unten, da hier nun der **Kühlraum geöffnet** ist.

Laufen Sie durch diesen und folgen Sie dem Gang bis hinter einer verschlossenen Metall-Tür ein Alien herbei beamt. Ohne Pistole muss man dieses im Nahkampf erledigen, was einige Schrammen nach sich ziehen kann. Mit Pistole kann man einige Schuss abgeben und sich dann vor dem Energie-Angriff in Deckung flüchten, wodurch man mit etwas Geschick ohne Blessuren davon kommt!

Im Raum, denn das Ding geöffnet hat, findet man dann jedoch spätestens die Pistole!

Gehen Sie dann zum Loch vor der anderen Tür. Hinter letzteres taucht ein Zombie auf, den man am besten mit der Brechstange von dieser Seite aus klein haut!

Anschließend springt man in das Loch und in eine Art **Kanalisation**, die voller **Tentakel-Aliens** ist, die hier an der Decke abhängen.

Zwar kann man diese mit den herum liegenden Tonnen kurzfristig immer gut beschäftigen, so dass man sich problemlos fortbewegen und auch einige der Zombies hier geschickt in die Schlünder an der Decke befördern kann, doch spätestens wenn man wieder aus den Kanalisation entkommen will, wird es kritisch!

Hierzu muss man nach rechts hin das **Ventil**, mit dem man die **Kanalisation fluten** kann, suchen und betätigen. Anschließend kann man zur zweiten Öffnung mit der abgebrochenen Leiter schwimmen und dort dem Wasser entsteigen. Orten Sie am besten zuerst diese beiden Orte (Ventil rechts hinten, Ausstieg in der Mitte, jeweils vom Eingangspunkt aus gesehen) und schießen Sie alle Tentakeln auf dem Weg dazwischen weg! Dann dreht man am Ventil und kann sicher zum Ausstieg schwimmen.

Folgen Sie oben dann dem Weg.

Abschnitt 9:

Laufen Sie bis zum **großen Lastenaufzug**, der noch nicht funktioniert, weshalb man über die Kisten zum rot ausgeleuchteten Lüftungsschacht an der Seite hochspringen muss. Dieser bringt Sie in den Kontrollraum, wo man einen Hebel umlegt und den Aufzug so funktionabel macht.

Bevor man mit diesem dann jedoch runter fährt, sollte man speichern, denn im Gegensatz zum Original Half-Life kann man hier weder verkürzend an der Seite runterrutschen noch die auftauchenden Gegner einfach schnell wegpusten!

Man wird mit **zahlreichen Headcrabs** konfrontiert, die **von oben herunter rutschen** und mit etwas Pech massenhaft vor Ihnen liegen bleiben. Sinnvoll ist es daher zur Brechstange zu greifen und möglichst am Rand der Plattform zu stehen, so dass die Headcrabs nach der Ankunft auf der Aufzugplattform direkt einen Angriffssprung machen, dem Sie dann ausweichen, wodurch die Feinde über den Aufzug hinweg und außer Reichweite nach unten springen!

So kann man den meisten direkt ohne großen Aufwand entkommen, muss dann jedoch später meist doch zahlreiche Biester abwehren, da sich diese einfach zu stark auf der Plattform versammeln, so dass kaum noch ein ausweichen möglich ist!

Achten Sie dabei gleichzeitig darauf, wo der Aufzug gerade ist, denn kurz vor dem unteren Ende kann man zur linken Seite abspringen und so Zugang zu einem **kleinen Kontrollraum** mit Munition und einer Energie-Station für den Anzug bekommen! Unten folgt man dann dem Weg bis zur **einstürzenden Kurve**. Überbrücken kann man das Stück dann über die seitlichen Rohre (Duck-Sprung und Springen im Laufschrift!), die zu einem Lüftungsschacht führen, dessen Gitter man zuerst zerdeppern muss.



Abschnitt 10:

Der Schacht führt zu zwei **brüchigen Gittern**, die als Ausstiegsmöglichkeiten dienen. Sie finden sich dann hinter der zerstörten Kurve wieder, können dem Weg jedoch nicht in die andere Richtung folgen, da auch dort der Weg abgebrochen ist. Klettern Sie daher im kleinen Seitenraum nach unten, wo Sie dann auch direkt im großen Raum mit dem spuckenden Alien landen. Das Biest kann man dann



spätestens hier mit einigen wohl platzierten Schüssen auf eine der explosiven (!!) Kisten meist direkt hopps gehen lassen. Notfalls muss man es direkt beschießen und so einige Extra-Kugeln aufwenden. Solange man aber stets nur zwei oder drei Schüsse abgibt und dann in Deckung geht, kann man den Säureangriffen auf diese Distanz noch recht gut ausweichen!

Anschließend springt man ins Wasser und schwimmt man hinten links (auf Tentakeln achten!), wo man auf der anderen Seite wieder aussteigen kann. Durch einen Seitenraum mit einer Erste-Hilfe-Station kommt man dann zur **anderen „Uferseite“**, wo dann hinter einer weiteren Tür wieder eine Röhre zu finden ist, durch die es nach oben geht.

Sie kommen zu einem **Raum voller hängenden Container**. Klettern Sie hier nach rechts hin zunächst an der Leiter ganz nach oben zum **Kontrollraum**. Dahinter kann man dann auf den ersten der Container springen, die dann auch lustig zu schwanken beginnen.

Es gilt nun durch gezielte Sprünge (teilweise muss man dazu im Laufschrift unterwegs sein!) sich bis zum Ende der Containerreihe (Wandaufschrift „03“) weiter unten vor zu arbeiten. Dort geht es durch die seitliche Tür und die dahinterliegende Leiter nach oben. Folgen Sie dem Gang bis Sie wieder bei dem größeren Raum mit dem abgebrochenen Weg über das Wasser herauskommen.

In die andere Richtung findet man hier eine Lagerhalle, wo zwei Alien-Hunde auftauchen, die man aber direkt mit den explosiven Kisten wegsprengen kann!

Fahren Sie anschließend mit dem Aufzug hinten nach oben. Oder unten.

Chapter 4 - Office Complex



Abschnitt 11:

Da die Wissenschaftler nach rechts hin wenig hilfreich sind, sollte man sich nach links hin orientieren, wo vom Strom zunächst einige Headcrabs gebraten werden und dann ein Stück der Wand weggesprengt wird. Durch letzteres muss man dann in den **dahinterliegenden Luftschacht** kriechen (Duck-Sprung!). Nach links hin kommt man in einen kleinen Belüftungsraum, wo man Munition und eine Batterie findet. Nach rechts hin geht es in den Aufenthaltsraum, wo man in der hinteren Ecke den **Strom abstellen** kann.

Folgen Sie dann dem Gang bis zur roten Tür, die man nicht auf bekommt, so dass man das Fenster daneben zerschlagen und dort hindurch springen muss. Folgen Sie dann am besten zunächst dem Weg nach links bis man einen **Wachmann** trifft. Diesen gilt es dann durch gezielte Schüsse gegen einen auftauchenden Zombie zu verteidigen. Nur so wird er Ihnen anschließend die Tür öffnen, so dass man in der hinteren Kammer direkt den **Revolver** mitnehmen kann!

Auf dem Rückweg kann man den Wachmann dann direkt mitnehmen, muss sich jedoch auch gegen herbei beamende Aliens behaupten!

Laufen Sie dann zum **Büro, das unter Wasser steht**. Hier gilt es erneut das Fenster zu zerschlagen und dann vorsichtig den Raum zu betreten. Da das Wasser unter Strom steht, muss man über die Tische und Schränke springen.

Ziel ist der **hintere Lüftungsschacht**.

Folgen Sie diesem bis Sie durch den Boden brechen und hinter der **roten Doppeltür** stehen, die man nun von dieser Seite aus öffnen



kann. Hat man den Wachmann vorhin gerettet, steht dieser nun wieder zur Unterstützung bereit, so dass man die Alienhunde im seitlichen Raum leichter erledigen kann.

Anschließend klettert man an der **seitlichen Notleiter nach oben** in den nächsten Lüftungsschacht. Speichern Sie hier am besten gleich, denn hier dem nächsten Gitter gilt es eine tückische Situation zu bewerkstelligen!

Sobald man sich dem Gitter nähert läuft dahinter ein Wissenschaftler in den Schussbereich eines automatischen Geschützes. Das Ding ist dabei so fies eingestellt, dass es Sie innerhalb weniger Sekunden zusammen schießen kann! Es gilt daher schnellstmöglich aus dem Schussbereich zu kommen. Eine Flucht direkt geradeaus kann dabei aufgrund der dort lauernden Facehugger suboptimal sein.

Am besten ist es daher die anfängliche Flucht-Situation zu nutzen indem man direkt das Gitter zerhaut und dann schnellstens nach rechts hin sprintet. Hier gilt es **genau unter dem Geschütz stehen zu bleiben**. Dadurch wird man von der Kanone nicht erfasst, diese erledigt jedoch noch die auftauchenden Facehugger und geht dann in den Standby.

Fahren Sie nun mit der Hebebühne nach oben, wodurch unten der **Zugang zum Stromschalter darunter** frei wird, so dass man das **Geschütz ausschalten** kann. Dadurch wird der gegenüberliegende Gang problemlos erreichbar. Man findet hier nicht nur ein Healthpack, sondern eine Tür, die zum eben verlassenen Gang führt, so dass man wieder den Wachmann an seiner Seite hat!

Folgen Sie dann dem anderen Weg, die Treppen nach oben.

Abschnitt 12:

Man trifft direkt einen weiteren Wachmann, so dass man nun mit einer kleinen „Kampftruppe“ durch die roten Doppeltüren **bis in den Bürokomplex vordringen** kann. Dort erscheinen allerhand Aliens, so dass es zu einer regelrechten **Schlacht** kommt. Aufgrund der beengten Verhältnisse sollte man dabei möglichst versuchen hinter die eigenen Männer zu kommen oder zu bleiben, da man ansonsten mitunter von den Kameraden blockiert wird und dann nicht ausreichend ausweichen kann!



Sehen Sie sich im Büro dann genau um. Mit Hilfe der Verbündeten kann man hier alle weiteren Feinde gut und munitionssparend erledigen und hinter einem Durchgang, der nur durch eine bewegbare Presentation Wall versperrt ist, noch zwei Wissenschaftler „retten“ (inkl. Munition und Medikits!). Anschließend gibt es zwei Möglichkeiten zum Weiterkommen:

Zum Einen kann man **im hinteren Raum mit der Couch an der seitlichen Leiter hochklettern** und dort die Deckenplatten zerschlagen, so dass man dem Lüftungsschacht dort folgen kann, der zum nächsten Abschnitt führt. Der Weg ist aus meiner Sicht zu bevorzugen.

Alternativ geht man durch die rote Doppeltür hinten links und kämpft sich bis zum **Treppenhaus** vor, wo dann ebenfalls der nächste Abschnitt beginnt. Hier kann man aber auch seine Verbündeten abstellen und dann trotzdem den ersten Weg wählen.

Abschnitt 13:

Ist man dem Lüftungsschacht gefolgt, kommt man zu einem **Aufzugschacht**. Klettern Sie hier an der seitlichen Leiter nach oben und dort in den nächsten Schacht, da der Aufzug alsbald abstürzt.

Sie kommen nun zu einem kleinen Raum mit einem Deckengeschütz.

Dieses kann man mit dem seitlichen Schalter deaktivieren und dann durch die Glaswand in das **Treppenhaus** springen, das man auch durch den zweiten Weg erreicht hätte. Hier muss man jedoch nur einige Facehugger erledigen und sich nicht mit dem Geschütz anlegen!

Entscheidet man sich hingegen für den direkten Weg durch das Treppenhaus, wird das Geschütz aktiv und nach den Facehuggern sehr schnell auf Sie schießen!



Zwar kann man mit einigen gezielten Schüssen mit dem Revolver das Ding auch erledigen (notfalls mit Verstärkung der Wachmänner!) oder alternativ im Laufschrift schnellstmöglich umgehen (während es noch die Facehugger als Ziel hat), doch diese Lösungen sind natürlich mit mal mehr, mal weniger Blutvergießen verbunden!

Wie auch immer, oben kämpft man sich durch die Gänge bis man einen weiteren Wachmann trifft! Bevor man mit ihm jedoch weiter läuft, sollte man noch neben der Erste-Hilfe-Station das Gitter zum Lüftungsschacht zertrümmern, da man hier an weitere Goodies kommt!

Folgen Sie dazu dem Schacht bis zu einem **Raum mit einem großen Ventilator**. Klettern Sie hier nach oben, wo man per Hebel den Ventilator ausschalten kann. Das ermöglicht einem dann mit einem (sehr knappen! Zielen Sie unbedingt auf die Mitte!) Duck-Sprung im Laufschrift zur anderen Seite rüber zu springen, wo man dann zu einem weiteren Lüftungsschacht kommt. Dieser teilt sich dann. Nach links hin kommt man in den Bereich über dem geparkten Auto (unten kann man einige Aliens erledigen) und nach rechts hin in ein Büro seitlich des Weges, so dass man insgesamt Batterien und Revolver-Munition mitnehmen kann!

Folgt man dann dem zentralen Gang kommt man zur **Cafeteria**, wo man mit den bis zu drei angesammelten Wachmännern hier ein nettes Truthahn-schießen veranstalten kann. Notfalls kann man sich aber auch alleine durch den großen Rückzugsraum genügend Distanz zu den Aliens verschaffen und diese so alle problemlos erledigen.

Anschließend muss man sich aber auf jeden Fall von den Begleitern trennen, denn in der Cafeteria ist der weitere Weg durch Schreibtische versperrt. Zwar kann man diese selbst überhüpfen, doch die Begleiter bleiben nun zurück.

Folgen Sie dem Weg bis zur **Kühlhalle**, wo man direkt eine weitere Wissenschaftlerin vor Zombies retten muss. Säubern Sie anschließend den gesamten Kühlbereich von Aliens. Dabei findet man auch das **rote Steuerrad**, das man direkt am passenden Bereich bei den hängenden Tierhälften anbringt. Damit kann man dann **den Lastenkrane bewegen**, was man soweit tun muss, bis dieser genau zwischen den beiden roten Lampen bzw. den darüber verlaufenden Lüftungsschächten steht. Nachfolgend muss man nun nämlich im ersten Kühlraum (wo die Wissenschaftlerin stehen bleibt!) über die seitlichen Regale **zu den Lüftungsschächten hochklettern und diesen dann quer durch die ganze Kühlkammer folgen** bis man den entscheidenden Teilabschnitt über den eben positionierten Lastenkrane überwinden kann.

Folgen Sie dahinter dann weiter dem Schacht bis Sie wieder in einen normalen, d.h. ungekühlten Bereich kommen. Hier klettert man an der seitlichen Leiter hoch, wo dann direkt ein Gasrohr explodiert. Warten Sie bis auch die Gasflaschen darunter explodiert sind. Anschließend kann man entweder mit dem unteren, roten Ventil die Flamme versiegen lassen oder einfach unter dieser hinweg kriechen. Dahinter geht es in den nächsten Lüftungsschacht, der dann zum Treppenhaus neben der Cafeteria führt. Da die Tür hier nun offen ist, kann man wieder alle Überlebenden einsammeln, die man vorhin in der Cafeteria stehen lassen musste und sich mit diesen dann die Treppe hoch und bis zum Aufzugschacht durchkämpfen. Mit soviel Feuerkraft sollte man selbst ohne einen Schuss abzugeben durchkommen können! 😊

Beim Aufzugschacht muss man die Kameraden dann wieder zurück lassen und **im Laufschrift zur Leiter springen!**

Auf dem Weg nach oben wird man dann einen weiteren Überlebenden sehen, dem man jedoch mal nicht helfen kann. Folgen Sie daher direkt oben der Treppe und springen Sie dann erneut mit Anlauf zur **zweiten Leiter im Aufzugschacht**. Diese bringt Sie dann ganz nach oben, wo der Aufzug ein Stück zu Ihnen runter kommt, so dass man auf ihn springen und das obere Gitter zerschlagen kann.



Chapter 5 - We've got Hostiles

Abschnitt 14:

Sie kommen zu einem Wachraum, wo ein Wissenschaftler panisch den Wachmann zu warnen versucht, dann vor Schreck über die Ereignisse **selbst in eine Laser-Sprengfalle (BLAU!) läuft**. Lassen Sie ihn ruhig laufen, denn die **Feuertür** kann man nach zerdeppern der Scheibe vor dem Schalter wieder öffnen. Sprengt man zuvor die Mine, wird zwar die



Feuertür geschlossen und der Wissenschaftler kann nicht mehr in den Tod rennen, doch dann ist die Glasscheibe nicht mehr zu zertrümmern, die Feuertür bleibt geschlossen und man sitzt dort fest! Laben Sie sich daher am besten direkt an den Stationen, lassen Sie den Weißkittel rennen, öffnen Sie dann wieder die Feuertür und nehmen Sie vor allem die große **Holz-Kiste** mit.

Sie **wirft man durch die Laser-Sensoren (ROT!)**, wodurch das Geschütz dahinter aktiv wird, aber niemanden erkennt. Gehen Sie dann selbst an der Wand durch die Laser-Sensoren und verstecken Sie sich dann am besten **hinter der Holzkiste**, die man langsam vor schiebt. Im folgenden Raum tauchen allerhand Headcrabs auf, seien Sie daher etwas vorsichtig. Das **Automatische Geschütz** kann



man dabei prima aus seiner Deckung heraus erledigen indem man entweder die explosive Kiste neben dem Geschütz beschießt oder eine Granate rüber wirft. Hinter dem Raum gilt es dann noch einmal **zwei Laser-Sprengfallen** zu überwinden (drüber hüpfen [Duck-Sprung!!] und drunter durch krabbeln oder alternativ beide mit einer Granate aus sicherer Entfernung hochgehen lassen!). Dahinter trifft man auf zahlreiche Aliens, greifen Sie daher am besten zum schlagkräftigen Revolver. Weiter geht es dann bis zum nächsten Lagerraum, wo man erneut einige Geschütze vorfindet. Da an gleicher Stelle bei betreten des Lagerraums weitere Aliens erscheinen, kann man sich hier prima etwas mit den explosiven Fässern zurecht basteln um die Biester direkt bei Ankunft hochgehen zu lassen!

Anschließend gilt es im hinteren Teil über die Kisten zur anderen Raumseite zu klettern. Dort findet man direkt **zwei weitere Kanonen**, die man zwar auch wieder geschickt nutzen kann um einige Headcrabs zu erledigen, doch aufgrund der beengten Verhältnisse muss man hier auch etwas Glück haben beim Hantieren. Das Problem mit ein oder zwei Handgranaten zu entschärfen und die Headcrabs dann normal weg zu pusten ist daher der einfachere Weg.

Hinter der nächsten Feuerschutztür sind dann direkt **drei Laser-Sensoren** angebracht, so dass man hier eigentlich kaum noch irgendwie unerkannt vorbei kommen kann! Werfen Sie daher am besten direkt eine Granate über die Holzkiste an der Ecke, so dass die beiden Kanonen auf der anderen Seite erledigt sind.

Hinter der nächsten Feuerschutztür warten dann zwei nutzlose Wissenschaftler und in der Lagerhalle dahinter wird man mal wieder vom G-Man beobachtet. Springen Sie hier über oder schießen Sie auf die Sprengfallen an den Containern und folgen Sie dann dem Weg nach oben. Gleichzeitig sollte man sich hier gut umsehen, denn man findet noch allerhand Munition und Batterien.

Bei dem Deckenkran mit dem hängenden Container wird ein weiterer Wissenschaftler vom ersten Marine niedergemäht. Nutzen Sie diese Chance und verpassen Sie dem Militarist selbst einige Kugeln von oben.

Anschließend kann man sich dort die Maschinenpistole schnappen und mit dem Aufzug nach oben fahren.

Abschnitt 15:

Wieder werden direkt einige Wissenschaftler nieder gemäht. Gehen Sie am besten selbst sofort hinter den Containern in Deckung und feuern Sie auf die drei Marines im Bereich vor Ihnen. Da diese recht viel einstecken und gut austeilen können, sollte man sie jeweils aus der Deckung heraus attackieren und selbst **in die Hocke gehen**, so dass man (wohl) ein kleineres Ziel abgibt.

Achten Sie dabei darauf, dass die Feinde nicht zu nahe heran kommen, da sie im Nahkampf eine nahezu hundertprozentige Trefferquote haben und man so verdammt schnell am Ende ist!

Glücklicherweise findet man in der Halle und bei den Soldaten genügend Munition für die MP, so dass man damit reichhaltig austeilen kann! Zudem gibt es im hinteren Bereich und dem seitlichen Raum Medikits und Regenerations-Stationen, so dass man den ersten Kampf ganz gut überstehen kann. Folgen Sie dann dem Weg bis zu einer **brüchigen Brücke**, die Sie vorsichtig überqueren müssen. Dahinter gibt es eine Wegzweigung, wobei man nach links hin nicht so recht weiter kommt, da hier die Laser-Sensoren wieder zu eng gestaffelt sind, so dass man nur mit Gewalt gegen die zahlreichen Kanonen siegreich sein kann!

Einfacher ist es daher der Wegzweigung nach rechts hin zu folgen, wo man auf das **Fließband** springt und dann im Laufschrift entgegen der Fließrichtung rennen kann (nur in der Mitte!). Sie kommen zu einem weiteren Raum voller Headcrabs, die man direkt mit der explosiven Tonne hochgehen lassen kann.

Anschließend springt man über die Kisten nach oben zum nächsten Fließband, dem man bis zum nächsten Raum folgt. Stürmen Sie hier am besten direkt vor und dem Feind entgegen, da man sonst eventuell beim Schusswechsel mit einer der explosiven Tonnen beim Fließband hopps geht!

Hat man den Marine erledigt, kann man die explosiven Tonnen dann nach unten werfen und per

Beschuss oder Granate sprengen, so dass die **Geschütze und Laser-Sprengfallen unten** allesamt vernichtet werden. Springen Sie dann hier entweder nach unten oder folgen Sie weiter dem Fließband, das jedoch hinter der nächsten Ecke fies vermint ist! Während man die hintere Mine noch durch Beschuss schnell und einfach entschärfen kann ist dies bei der anderen direkt an der Ecke etwas schwieriger. Relativ gut klappt dies mit einer Handgranate die man auf das Fließband weiter unten wirft (sekundärer Wurfmodus) und sich dann zurückzieht. Bis die Granate explodiert, wurde sie vom Fließband entsprechend befördert, so dass auch die Mine mit hochgeht.

Hinter dem Fließband findet man dann in einer weiteren **großen Halle** weitere Marines, die die Weißkittel ausschalten. Hier wird es nun aber zum ersten mal richtig **unfair** auf dem Schwierigkeitsgrad Hard.



Während die eigenen Waffen weiterhin vor allem auf Distanz kaum Schaden anrichten ist jeder Feuerstoß eines Marines ausreichend um Sie nahe des Todes zu bringen. Sobald die eigene Gesundheit unter 30 Punkte sinkt ist man eigentlich tot! Jeder Angriff eines Marines, von dem man kalt erwischt wird ist das Ende! Man kommt also nur noch durch Auswendiglernen der Positionen der einzelnen Marines und Speicher- und Lade-Ordnungen weiter. Medikits gibt es vorerst nicht mehr. Leider ein kräftiger Design-Schnitzer!

Speichern Sie daher zunächst explizit und tasten Sie sich dann schleichend vor. Der erste Marine lauert direkt auf dem Weg über dem Eingang zur Halle. Ein weiterer weiter hinten neben einer explosiven Tonne, was man aber nur erkennt, wenn man sich der unteren Treppe (auf dem Screenshot zwischen den Containern rechts zu erahnen) schon deutlich angenähert hat.

Anschließend geht es die beiden Treppen hoch, wobei man hier auf dem Weg direkt über der zweiten Treppe den nächsten Marine erledigen muss. Meist wird durch den Schusswechsel auch der nächste Gegner aus der hinteren, oberen Ecke angelockt.

Bewegt man sich dann über den mittleren Weg wieder nach hinten, muss man noch beim Eingang zum oberen, seitlichen Raum einen Feind erledigen. Dort drinnen findet man dann auch endlich wieder eine Erste-Hilfe-Station.

Folgen Sie dann dem Weg über die **Brücke mit den Tentakeln**. Dort kommen dann direkt vier Marines nacheinander um die Ecke. Man kann hier eigentlich nur ganz vorsichtig um die Ecke lugen, die ersten beiden Marines geduckt unter Feuer nehmen und dabei möglichst auf die Köpfe zielen.

Hat man beide ohne zu große Blessuren erledigt, gilt es schnellstens nachzuladen und zu speichern. Anschließend muss man die nächsten beiden Angreifer ausschalten. Dann ist Ruhe!

In der dahinterliegenden Halle kann man sich dann in Ruhe umsehen, erneut eine Erste-Hilfe-Station benutzen und zuletzt mit dem Aufzug nach oben fahren.

Abschnitt 16:

Zunächst: Man kann hier mit dem Aufzug tatsächlich noch einmal nach unten fahren und sich dort erneut an der Erste-Hilfe-Station laben. Zumindest sofern dort noch etwas zu holen ist!

Oben sollte man sich dann ganz vorsichtig in die Halle voran tasten. Hier sind keine Soldaten aktiv, sondern ziehen sich nach außen zurück. Per Zoom-Modus kann man sie dabei beobachten.

Schleichen Sie dann an der linken



Seite langsam in Richtung des Tores. Dank des Zoom-Modus kann man die Feinde draußen sichten und dann im normalen Feuermodus (ohne Mausbewegung dazwischen!) unter Feuer nehmen. Zwar ist das Zielen auf diese Distanz kaum möglich, aber anders geht es nicht mangels echter Fernkampfwaffen und der überlegenen Feuerreichweite und -kraft der Feinde. **Tasten Sie sich dann langsam ans Tor heran** und erledigen Sie alle Feinde in Feuerreichweite draußen am Boden und auf dem Turm. Nutzen Sie dabei gesichtete explosive Gegenstände direkt, da die Feinde sonst heran kommen oder aus dem Detonationsbereich laufen!

Glücklicherweise findet man oben links in den Räumen und am Tor etwas zur Regeneration!

Versuchen Sie dann draußen alle Feinde, die man aus dem Bereich rund um bzw. hinter dem Humvee sichten kann, zu erledigen. Mehr geht nicht!

Sobald man sich raus wagt beginnt der massive Granatbeschuss! Zwar kann man auf dem leichten und mittleren Schwierigkeitsgrad hier noch etwas herum laufen und Feinde erledigen, doch weiter geht es nur durch die Flucht in den



Bunker etwa in der Mitte des Geländes.

Insbesondere auf dem Schwierigkeitsgrad Hard gilt es hier einfach die Beine in die Hand zu nehmen und dann in einem Bogen zum Bunkereingang zu laufen und dort am besten direkt die Leiter hinunter zu klettern.

Im Bunker schaut man sich etwas um, wobei weiter hinten im großen **Lüftungsschacht** nach der Explosion zwei Marines am Seil hinab kommen. Versuchen Sie möglichst direkt beide zu erwischen, sonst stellt sich einer in eine Ecke und der andere scheint dann irgendwie verschwunden, wird Sie aber bei Betreten des Schachtes beschießen!

Hat man mindestens einen erledigt, gilt es dann vorsichtig nach unten zu springen, wo ein weiterer, regulärer **Lüftungsschacht** wartet. Steht man hier unter Feuer, sollte man sich natürlich möglichst schnell nach unten bewegen. Ziel sollte daher zuerst der kreuzförmige Steg sein, von dem aus man dann auf den seitlichen Vorsprung am Lüftungsschacht springen kann.

Abschnitt 14:

Kämpfen Sie sich durch die Gänge bis zu einer Art **Handwerkerraum**, wo ein weiterer Lüftungsschacht geöffnet werden kann. Dahinter schleicht man vorsichtig weiter bis zum **Wachraum**, wo man nun einen Wissenschaftler und die Schrotflinte findet. Er öffnet die nächste Feuertür, die dann zu den „Katakomben“ führt.

Chapter 6 - Blast Pit



Abschnitt 17:

Schlagen Sie sich durch die Holzsperrren. Im größeren Raum dahinter erledigt man zunächst das Alienbiest unten vor dem Aufzug und drückt dann den **Knopf im oberen Kontrollraum**, der den Aufzug öffnet. Eigentlich war das aber unnötig, denn man kann auf der anderen Seite etwas



spannender nach unten kommen, indem man dort das Gitter zum Lüftungsschacht zerdeppert und dann bis zum seitlichen Bereich neben dem Aufzug kommt. Dort kann man an allerhand Leitern bis nach unten klettern und unterwegs noch etwas Munition für die Schrotflinte mitnehmen.

Unten findet man im Kontrollraum zur Linken nochmal einiges Brauchbares und kann dann dem langen Tunnel zu Fuß (sehr wenige Gegner) oder mit dem **Schienenwagen** (viele Gegner beamen herbei, die man jedoch bei Höchstgeschwindigkeit problemlos überfahren oder „ausmanövrieren“ kann, so dass man auch kaum Feindkontakt hat) folgen.

Am Ende findet man sich bei einem großen „**Giftsee**“ wieder. Laufen Sie hier vorsichtig **über den beschädigten Weg** an der rechten Seite zur Leiter, die Sie ganz nach oben auf die große Röhre bringt. Dort springt man **beim geborstenen Bereich in die Röhre** und folgt dieser bis zu einer Art **Pumpraum**. Hier geht es die Treppe hoch und dann hinten über eine weitere Röhre zu einem längeren Gang, der zu einem riesigen, herrlich **grün leuchtenden See** führt. Die Asse? 😊

Erledigen Sie zunächst aus sicherer Entfernung die Aliens und laufen Sie dann nach rechts hin **über die langen Röhren in Richtung des großen Containers nahe dem Aufzug**. Über den Container kann man dann in den Aufzug springen. Wagemutige können zuvor noch seitlich über die anderen Container und den Gabelstapler zu den Röhren an der anderen Wand springen. Dort findet man auf dem Weg ein Regal mit Batterien und Medikits und kann dann nochmal von vorne zum Aufzug voran hüpfen.

Abschnitt 18:

Oben angekommen kämpft man sich durch die Aliens bis zum zentralen **Silo** vor, wo man eine Schleuse findet. Drinnen folgt man dem Weg bis zum **Kontrollraum**, wo die Tentakeln kurz vorbei schauen.



Hinter dem Kontrollraum erklärt einem dann ein Wachmann was in etwa zu tun ist und man findet

oben neben den ferngezündeten Bomben auch einige Handgranaten in der Ecke.

Diese sind dann auch entscheidend um die Tentakeln abzulenken, denn sie **reagieren auf Geräusche**. Man kann also durch das Auslösen von Explosionen weitgehend unentdeckt durch das Silo **schleichen** (!!!) und die Tentakeln per Explosion jeweils dorthin locken wo man gerade nicht ist oder nicht hin will, so dass man seinen Weg weitgehend unerkannt nehmen kann.

Generell empfiehlt es sich die Granaten stets ganz nach unten zu werfen, so dass die Tentakeln dort herum hacken. Zuerst kann man jedoch durchaus eine Granate geradeaus zum Durchgang zwei Etagen tiefer werfen, wo einige Holzbretter den Weg versperren. Zwar hauen auch die Tentakeln die Bretter mitunter weg bzw. man kann sie auch selbst mit dem Stemmeisen recht schnell aus dem Weg schaffen, aber da man sowieso mit Granaten herum werfen muss, ist das ganz praktikabel. Schleichen Sie dann zwei Etagen nach unten und dort zum Durchgang. Von hier aus kann man dann dank eines Loches im Boden auch gefahrlos eine Etage tiefer kommen, so dass man sowohl den **Sauerstoff** als auch den **Strom** nun, zumindest von den Tentakeln unbehelligt, aktivieren kann. Zunächst zur Sauerstoff-Versorgung: Verlassen Sie das Silo-Innere erneut durch eine Schleuse und folgen Sie dann dem Gang.

Abschnitt 19:

Folgen Sie dem Gang bis zu einem Raum mit zwei Aufzugschächten. Leider sind die Aufzüge nicht da, so dass man an der seitlichen Leiter nach unten klettern muss. Dort erledigt man ein Alien-Biest und folgt dann der **orangenen Leitung nach links** hin bis zu einer Leiter, die Sie wieder nach oben bringt, wo man den Zugang zum „Problab 04 Exhaust“ findet.



Hier muss man in großen **Silo** zur

Linken an der Seite nach unten klettern und dort mit einer weiteren Leiter direkt unter den **riesigen Ventilator** krabbeln, da man dort einen Schalter findet.

Bevor man den umlegt, gilt es zu speichern, denn man muss nun blitzschnell wieder zurück zur Leiter und noch schnell zwischen den Blättern hindurch nach oben klettern. Anschließend kann man den entstandenen **Luftstrom nutzen um nach oben zu fliegen**. Dort scheint man zwar mehrere Lüftungsschächte als weitere Option zu haben, doch tatsächlich bewegt man sich nur etwa auf der Höhe eines Lüftungsschachtes, so dass der weitere Weg klar vorgegeben ist!

Sie landen schließlich in einem Nebenraum und werden direkt von Headcrabs attackiert. Weiter hinten findet man die **Pumpstation**, wo man zunächst alle Feinde erledigen sollte. Bevor man dann aber auch die zweite Pumpe mit dem roten Ventil in Gang setzen kann, muss man das **Drehrad im Abstellraum** des Kontrollraumes aus dem Regal nehmen und auf die Pumpe setzen. Erst dann kann man daran drehen, so dass beide Pumpen laufen und die zweite seitliche Tür im Kontrollraum aufgeht.

Folgen Sie dem Weg nach oben, wo man dann plötzlich im Bereich rund um den Doppelaufzug steht, von wo aus man wieder problemlos zum Silo zurückfinden sollte.

Abschnitt 18:

Es gilt hier erneut durch die Schleuse in den Äußeren Bereich des Silos zu kommen und dann dort durch das Loch im Boden vorsichtig **eine Ebene nach unten** zu springen (dort gegebenenfalls über das Loch im Laufschrift hinweg springen). Hier findet man eine **weitere Schleuse** nach draußen und folgt dort dann erneut dem Gang.

Abschnitt 20:

Schleichen Sie vorsichtig um die Ecke und wecken Sie die schlafenden Alienhunde unsanft mit einer Granate. Im dahinterliegenden Raum erledigt man ein weiteres Alienmonster und schießt am besten einige der Tentakeln von der Decke, da nach Rufen des Aufzuges weitere Hunde auftauchen und man sonst beim Rückzug eventuell in der Falle landet!



Während der Fahrt **mit dem Aufzug nach unten** geht dann irgendetwas schief, so dass man sich schon einmal nach links hin umsehen sollte. Sobald der Aufzug stoppt gilt es dort **aus dem Aufzug heraus und in Richtung der seitlichen Leiter zu springen**, wo man dann nach unten klettert.

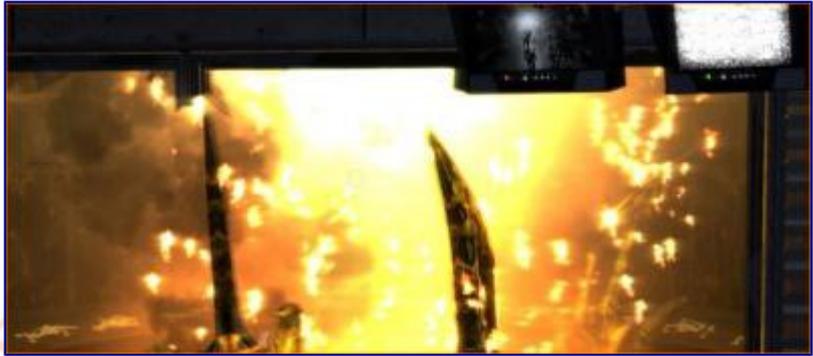
Ist man guter Gesundheit kann man auch mit dem Aufzug abstürzen und dann schnell in der Giftbrühe zur seitlichen Leiter schwimmen oder direkt geradeaus abspringen, wo man mitunter an der Wand regelrecht kleben bleibt, sich so vorsichtig nach unten hin „vorarbeiten“ kann und dadurch auch unverletzt unten ankommt.

Folgen Sie dort dann aber auf jedem Fall bis zur **automatischen Schleuse** nach links hin. Dahinter findet man den **Reaktor**, wo man an der Seite nach oben klettert. Es gilt dann in **beiden Kontrollräumen** jeweils einen Knopf zu drücken und schon läuft das Ganze wieder! Kinderleicht! Im ersten Kontrollraum hat jedoch ein Alien den Bediener gefressen, weshalb man den zuerst besuchen sollte. Sobald der Reaktor wieder läuft, geht es den gleichen Weg zurück, wobei nun neue Aliens auftauchen.

Beim Aufzug klettert man dann wieder an der Seite nach oben und folgt dort dem Weg zurück zum Silo.

Abschnitt 18:

Nun gilt es wieder ganz nach oben **zum Kontrollraum** zu gelangen. Mit genügend Granaten sollte das dann mit der gewohnten Taktik kein zu großes Problem sein. Im Kontrollraum muss man dann nur den Knopf drücken und schon werden die Tentakeln gegrillt. Anschließend läuft man im Silo wieder nach unten und klettert dort die Leiter weiter runter.



Abschnitt 21:

Klettern Sie ganz nach unten, wo es dann in das Wasser geht, wo man nach unten tauchen muss, so dass man die **zentrale Röhre verlassen** und dann an der Außenwand wieder auftauchen kann. Sie sind nun in der Giftwasserverarbeitung. Am besten klettert man zuerst an der Leiter nach unten, da man dort eine Erste-Hilfe- und eine Lade-Station für den Anzug findet. Anschließend geht es **oben über die Röhren** bis zu dem Bereich, wo die grüne Flüssigkeit nach unten stürzt und man zu einer unvollständigen Röhre rüber springen kann. Dort muss man zuerst mit dem oberen Drehrad einen Teil der Röhre wieder in Richtung ihres Platzes bewegen. Erst dann kann man in die Röhre selbst klettern und dann vorsichtig über den mittleren Teil zur anderen Seite springen (gegebenenfalls mit Duck-Sprung und eher vom Rand der Röhre, also nicht direkt aus der Mitte heraus) und dann der Röhre folgen.



Chapter 7 - Power Up



Abschnitt 22:

Die Röhre bricht alsbald ein und man findet sich in einem Lagerraum wieder. Speichern Sie hier und folgen Sie dann dem Gang bis zum großen Bereich, wo sich **einige Marines und ein riesiges Alien** einen Kampf liefern. Hier kann man gerne zusehen wie die Marines erledigt werden oder den kurzen Moment, in dem beide Seiten miteinander



beschäftigt sind, nutzen um schnell und unverletzt zur anderen Seite rüber zu rennen. Dort darf man sich dann nicht zu schnell in den Gang zurück ziehen, da direkt einige Aliens auftauchen. Ist man auf diese vorbereitet kann man sie jedoch mit den explosiven Kisten schnell hochjagen!

Folgen Sie dann dort dem Gang nach links hin zu dem **Kontrollraum**. Anschließend muss man im Bereich vor dem Kontrollraum nach unten klettern oder alternativ mit dem einbrechenden Weg nach unten sausen. Kämpfen Sie sich dann dort durch den Gang vor bis sich einige herein beamende Aliens mit den explosiven Kisten daneben selbst hochjagen.

Dahinter findet man eine **Tür, die zu einem Abluftschacht mit grüner Schlacke am Boden führt**. Man startet auf **Ebene 1** und muss daher nach oben klettern. Auf der **zweiten Ebene** findet man einiges an Munition.

Auf der **dritten Ebene** lädt dann ein neuer Abschnitt.

Abschnitt 23:

Speichern Sie zunächst, denn nun wird man massiven Soldaten-Kontakt haben!

Zunächst gilt es ein **Automatisches Geschütz** auszuschalten, das direkt links steht. Zwar kann man hier auch eine Granate schnell um die Ecke werfen, doch das lockt meist die Soldaten an. Etwas effektiver ist es daher das Geschütz beispielsweise per Revolver um zu blasen und dann nach rechts hin eine Lasermine anzubringen.

Wird man dabei entdeckt, gilt es schnellstens den Rückzug anzutreten und zu hoffen, dass die Marines in die Falle gehen. Bleibt man unentdeckt kann man eine Granate um die Ecke werfen, die die Marines entweder erledigt oder dann anlockt, so dass sie in die Falle laufen. Folgen Sie dann dem Gang bis zum großen Raum, wo der Feinde eine kleine **Stellung** errichtet hat. Glücklicherweise direkt vor explosiven Tanks, die



man hochjagen kann. Auf die Entfernung kann man dann auch die restlichen Soldaten auf der Treppe (und an der Seite) ganz gut ausschalten, darf sich jedoch nicht zu weit nach links heraus wagen, da dort in der Ecke auch explosive Kisten stehen und man selbst sonst von den Soldaten gesprengt wird! Glücklicherweise findet man hier auch recht häufig Erste-Hilfe-Stationen und Medikits (sogar in Kisten!), so dass man halbwegs zurecht kommt. Tasten Sie sich dann vorsichtig nach hinten vor und gehen Sie dort die Treppe nach oben. Dort lauern links weitere Feinde, die man entweder schnell per Granate hochjagt oder sich selbst zurück zieht und den Weg mit der ein oder anderen Laser-Mine oder Sprengladung bestückt, so dass Verfolger leichter zu erledigen sind. Durchsuchen Sie dann den Bereich dort und erledigen Sie gegebenenfalls irgendwo in der Ecke stehende Feinde. Anschließend läuft man **im Treppenhaus nach unten** und tastet sich dann langsam vor, da man auf der dritten Etage zahlreiche Alienhunde antrifft.

Anschließend geht es auf Ebene 1, wo man an der hinteren **Pumpe** die sperrenden Holzteile entfernt, so dass das Wasser abgepumpt wird und man daher eine Ebene höher im Kontrollraum den Hebel umlegen kann. Anschließend geht es wieder hoch auf Ebene drei wo an der Seite nun der **Aufzug** funktioniert, aber auch direkt zwei Soldaten heran bringt!

Da diese recht „aufzugverliebt“ zu sein scheinen muss man sie dort erledigen. Am besten mit einer Granate. Alternativ kann man vor aktivieren des Stromes die explosiven Tonnen vor den Aufzug stellen und muss dann beim Herunterkommen des Aufzuges nur noch die Tonnen hochjagen um auch die Feinde mit zu nehmen!

Fahren Sie dann mit dem Aufzug hoch und greifen Sie direkt zur voll geladenen Schrotflinte, denn es folgt wieder ein sehr nerviger Abschnitt!

Man steht direkt einem Marine gegenüber, der auf kurze Distanz direkt tödlich ist! Sie müssen ihn daher direkt mit einem Doppelschuss der Schrotflinte erledigen (sonst ist es schon gelaufen!!) und dann nach links hin weg rennen, da man sonst von zwei Soldaten in die Mangel genommen wird (sofortiges Ende!!). Laufen Sie also nach links auf den nächsten Feinde zu, den man ebenfalls direkt mit einer Doppelladung umnieten muss.

Es verbleiben zwei Soldaten. Einer kommt aus Richtung des Aufzuges Ihnen hinterher, der andere aus dem großen Bereich wo man die erste Stellung ausgenommen hat.

Sie können nun entweder hier irgendwo in einer Nische **Deckung suchen** und warten bis die Feinde heran kommen und dann hoffentlich direkt mit einem Doppelschuss erledigt werden können (es lebe der Quick-Save-Button!!) oder alternativ wieder durch das zerstörte Treppenhaus nach unten flüchten. Dort kann man entweder im Treppenhaus auf die Verfolger warten oder nochmal über den Aufzug nach oben kommen. Beide Wege sind nervenzehrend, da man die Position der Feinde nicht kennt und jeder Kontakt direkt tödlich sein kann.

Hat man die Feinde erst mal erledigt, kann sich in Ruhe umsehen, alles an Munition und Health mitnehmen, was noch da ist und dann zum letzten Abschnitt zurück kehren, der beim Öffnen der Tür mit der Aufschrift 1 wieder lädt.

Abschnitt 22:

Sie treffen direkt wieder auf Soldaten, die Sie am besten mit einer Granate aus der MP erledigen und dann in Deckung gehen, da zwei weitere Feinde angerannt kommen und blitzschnell erledigt werden müssen.

Folgen Sie dann dem Weg zurück zum **Kontrollraum** und nehmen Sie unterwegs alles an Health mit, was noch zu finden ist (u.a. im seitlichen Gang, der durch die Soldaten geöffnet wurde).



Im Kontrollraum gilt es dann zunächst den **Knopf an der linken Konsole** zu drücken. Erst dadurch wird das Tor weiter hinten im Tunnel geöffnet.

Anschließend sollte man erst mal speichern, denn man muss nun trotz allem an dem Biest irgendwie vorbei kommen, was eigentlich nicht ohne Blessuren klappen kann!

Das Biest ist nicht nur schnell, sondern stellt sich mitunter auch mal direkt in den Zugang zum Tunnel mit der roten Lampe darüber.

Da man aber genau da lang muss, gilt es per Trial-and-Error-Methode einfach einige Sachen auszuprobieren. Entweder Sie springen direkt aus dem Kontrollraum hinaus und laufen dann wie wild los, gerne auch direkt am Monster vorbei wenn es den Weg blockiert, oder kehren zum unteren Eingang zurück.

Am Monster kommt man dabei zwar immer irgendwie vorbei, man kann jedoch auch mal direkt über den Jordan gehen oder der Feind bleibt gar irgendwo hängen und kommt Ihnen gar nicht nach! Es heißt also die Savegame-Funktion zu nutzen und etwas auszuprobieren.

Ist man erst mal im Tunnel, rennt man dort blitzschnell nach links hin weiter und bis zum **Häuschen bei den Weichen**. Hier springt man schnell hinein, steckt die beiden Stecker an den Seiten in die entsprechenden Buchsen an der Wand und klettert dann auf das Dach, wo man eine Konsole findet. Drückt man dort den Knopf, wird Strom auf das Biest vor einem geleitet und der Spuk endet!

Schauen Sie sich dann um und laufen Sie zurück, wo nun die **seitlichen Schienenwagen allesamt verfügbar** sind. Ebenso findet man dort zahlreiche Medikits.

Frisch gestärkt fährt man dann mit einem Wagen bis in die Mitte, wo sich die **Plattform dreht** und man nach links hin weiter fahren kann. Sie kommen alsbald zu einem kleinen Posten, wo der Wachmann weitere Infos hat und erst dann die Schranke öffnet.

Chapter 8 - On a rail

Abschnitt 24:

Bleiben Sie auf dem Fahrzeug stehen bis dieses unten angekommen ist. Dann fährt man gemütlich los und sieht sich die Gegend an.

Kurz nachdem die Schienen verzweigen kommt das Fahrzeug dann auch zum Stehen. Um weiter zu kommen, muss man dann in beide Richtungen der Schienen Aufgaben erledigen.



Zunächst zum Standort wo der

Wagen vor einem, unter Strom stehenden, Wasserreservoir stehen bleibt: **Deaktivieren Sie zunächst den Strom** mit dem Schalter am rechten Kontrollraum.

Anschließend muss man **ins Wasser** springen und eines der **Kabel bzw. dessen Stecker aufsammeln** und oben beim anderen Kabel in die Dose stecken. Anschließend geht es nach oben, wo man den Strom wieder aktivieren muss und zuletzt an der Konsole direkt neben dem Wagen den Knopf drückt, was jedoch einige Gegner herbei lockt. Hierdurch wird jedoch auch die Schienenbrücke herunter gefahren, so dass man mit dem Wagen weiter fahren könnte, was jedoch die rote Sicherheitstor („Secure Access“) noch verhindert.

Es gilt daher nun die andere Abzweigung des Schienenstrangs zu besuchen. Dort entdeckt man oben schlafende Alienhunde, die man trotz allem wecken muss! 😊

Am besten per Sprengung des Fasses neben den Tierchen.

Anschließend läuft man im dahinterliegenden Treppenhaus nach unten, wo man im **Kontrollraum** final das Tor öffnet, so dass man weiter fahren kann.

Tun Sie dies bis zum nächsten Aufzug, wo man schon von unten her erkennt, dass oben **Lasersensoren** befestigt wurden, die einen spätestens oben verraten, so dass man im Feuer der Automatischen Geschütze untergeht!

Klettern Sie daher am besten an der **seitlichen Leiter nach oben** und prüfen Sie auf jeder Etage was dort zu holen ist und ob nicht ein Geschütz schon von vier aus ausgeschaltet werden kann.

Ganz oben muss man dabei vorsichtig von der Leiter her einige Handgranaten in Richtung der **Geschütze** werfen oder diese mit ein oder zwei gezielten Schüssen aus Schrotflinte oder Colt erledigen.

Anschließend kann man auch mit dem Wagen hochfahren oder sich auch notfalls zu Fuß weiter bewegen.

Abschnitt 25:

Springen Sie vor der nächsten **Laser-Sperre** vom Wagen ab und erledigen Sie das Geschütz weiter hinten in Ruhe aus der Nähe oder stellen Sie es einfach in die Ecke. Anschließend läuft oder fährt man bis der weitere Weg versperrt ist. Hier trifft man wieder zwei Soldaten, die man noch problemlos ausschalten kann.



Folgen Sie dann dem Weg bis zu einem größeren Komplex an Räumen, wo sich **Aliens und Soldaten einen Kampf liefern**. Bleiben Sie auf Distanz und greifen Sie höchstens zugunsten der Aliens ein, da diese stets unterliegen und man so eventuell den ein oder anderen Soldaten problemlos erledigen kann.

Speichern Sie dann am besten einmal. Nach links hin findet man noch einen Verbündeten und sonst allerhand Medikits und Munition. Das ist auch nützlich denn nach links hin wird man durch einen längeren Gang müssen, was durchaus schwierig sein kann.

Wird man hier zu früh entdeckt, setzt Ihnen der Feind direkt mit einem **Stand-MG** zu, was bitter endet! Bleiben Sie daher von dem Bereich zunächst möglichst weit weg, so dass man den Feind nicht aufmerksam macht.

Schleichen Sie sich dann an einer Seite an und rennen Sie in Richtung der Stellung los. Diese kann man mit einer Granate aus der MP gut ausschalten. Glücklicherweise wird durch das eigene Vorstürmen auch ein **Alienangriff ausgelöst**.

Nutzen Sie das entstehende Chaos um mindestens den MG-Schützen und am besten noch weitere Soldaten zu erledigen.

Nach dem Kampf um das **Geschütz** sollte man sich auch schnellstens hinter dieses klemmen, denn aus dessen Feuerrichtung kommen direkt neue Feinde zu einem Gegenangriff heran, die man dann aber mit der überlegenen Feuerkraft (auch im Zoom-Modus!) schnell dezimieren kann.

Anschließend geht es hinten durch das Treppenhaus nach oben, wo man nahe des roten Tores an einer Säule einen **Hebel umlegen** kann, was das Tor dann auch öffnet.

Dahinter findet man eine **Rakete**, jedoch auch einige Soldaten, die das rote Tor auch direkt wieder schließen, so dass man sich gegebenenfalls vor dem Eintreten in den Bereich nochmal genau umschauen sollte!

Bei der Rakete tastet man sich dann vorsichtig voran, denn man wird mitunter auch von einer höheren oder tieferen Ebene her attackiert! Es gilt dann an den **seitlichen Leitern** bis ganz nach oben zu klettern und **auf jeder Ebene hinter sich die Gittertür mit dem jeweiligen Knopf zu schließen**, was auch den Boden rund um die Rakete weg klappt.

Nur wenn auf drei Ebenen dieser Boden weg geklappt ist, kann man ganz oben an der Konsole die **Rakete per Aufzug aus dem Silo fahren**. Anschließend geht es wieder eine Ebene nach unten, wo nun eine Feuertür offen ist.

Man findet einen neuen Schienenwagen, der zum nächsten Abschnitt fährt.

Abschnitt 26:

Mit dem Aufzug voraus kann man diesmal gefahrlos nach oben fahren, wo man dann in der ersten Kurve regelrecht vom Wagen gepustet wird. Zumindest sofern man noch drauf steht! Der Feind attackiert hier allerdings nur ein mal mit einer **Panzerfaust**.

Ziehen Sie sich trotzdem zurück und erledigen Sie die nachsetzenden Soldaten zuerst.

Anschließend tastet man sich wieder vor und muss den Soldaten am **MG weiter hinten** erledigen. Sehen Sie sich dann um und rennen Sie erst dann zum MG auf dem hinteren Wagen, da direkt zwei weitere Soldaten herbeikommen, die man mit dem MG aber direkt zerlegen kann.

Glücklicherweise findet man daneben auch direkt wieder Regenerations-Stationen.

Auf der anderen Seite folgt man dem Weg durch die Doppeltür bis zu einer **roten Tür**, die nach draußen führt, wo wieder zahlreiche Soldaten lauern. Die Ersten kann man dabei noch ganz gut per Schrotflinte überraschen, während alle anderen meist etwas entfernt sind, so dass eigentlich nur die MP halbwegs brauchbar ist (mit Hilfe des Zoom-Modus, den man immer wieder kurz aktivieren sollte um genauer zu zielen).

Erwischt man die Feinde einfach nicht oder geht die Munition aus, muss man aus dem sicheren Gebäude heraus und sich von Deckung zu Deckung vorarbeiten.

Betritt man den **Bereich hinter dem Zaun (bzw. rund um die Rakete)**, gilt es hier sofort nach links hin in das **MG-Nest** zu springen und erneut per MG einige nach rechts hin auftauchende Soldaten aufs Korn zu nehmen.

Sehen Sie sich dann erneut um, denn die Soldaten lassen allerhand Munition fallen! Anschließend geht es durch die **offene, rote Doppeltür** in Sichtweite der Rakete in das gegenüberliegende Gebäude, wo man im großen Kabelschacht eine kleine Leiter findet, die hinter die Serverreihen im Kontrollzentrum der Anlage führt.

In dieser kann man an der oberen Konsole mit dem roten Knopf den **Start der Rakete** initiieren.

Anschließend öffnet sich die Glasdoppeltür und man kann dort wieder nach draußen laufen, wo nun bei der Straße nach links hin ein offenes Tor den weiteren Weg frei gibt.

Im größeren Raum gilt es an der Seite die Leiter zur Etage drunter zu nehmen und dort schließlich mit dem gelben **Schienenwagen** hinfort zu fahren.



Chapter 9 - Apprehension

Abschnitt 27:

Bleiben Sie auf dem Fahrzeug, aber vielleicht doch nicht zu lange, denn es gibt einen Kurzschluss und das **Gefährt rast durch einen Soldatentruppe und ein Tor** bis in einen unter Wasser stehenden Raum.

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 Schienenfahrzeug ins Wasser gefallen, d.h. Sie müssen dort aus dem Wasser raus kommen, siehe dazu Option 3.

Option 2: Sie sind vorher abgesprungen und haben sich zum zerdepperten Bereich vorgekämpft. Am einfachsten ist es, wenn man hier direkt ins Wasser, d.h. den Bereich direkt unter Ihnen springt, von wo aus dann der Weg unter Wasser fortgesetzt werden kann.

Option 3: Sie sind nach dem Absprung zum 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 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 nicht direkt rüber zur anderen Seite des Wassers.

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. Dort geht es im Treppenhaus eine Etage höher und dann ab ins Wasser auf der anderen Seite.

Speichern Sie am besten zuvor, denn der **Tauchgang** ist recht lange, so dass der Sauerstoff knapp wird. Da man unterwegs allerhand Treibgut im Weg hat, kann man auch leicht verkeilen.

Sie kommen zu einem kleineren Raum, wo auf der rechten Seite unter Wasser ein Loch in der Decke zu finden ist (Sauerstoffbläschen 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 erst später aufnehmen kann, so dass man hierhin gegebenenfalls zurückkehren sollte!

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 Sprenganlage aktiviert, so dass man nass bleibt.

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. Das Biest muss aber auf jeden Fall erledigt werden, denn 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 weiter nach oben führt.

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!). Hier muss man über mehrere Löcher im seitlichen Rundweg per Duck-Sprung im Laufschrift hinweg springen.

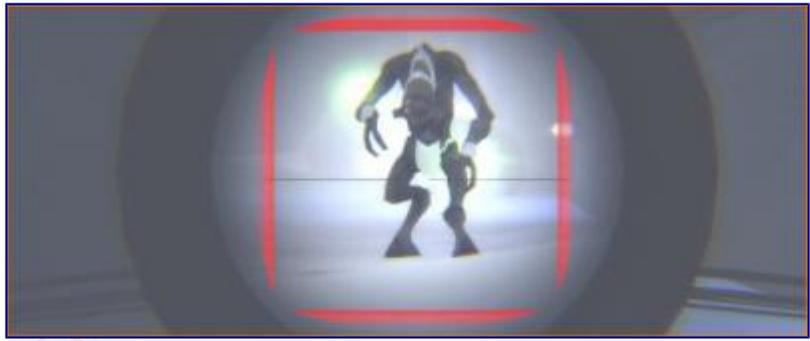
Am hinteren Gitter kommt man dann nur rechts durch das Loch im rostigen Gitter unbeschadet per Duck-Sprung hindurch. Hier muss man eventuell von der Seite her durch das Loch springen. Auf der anderen Seite taucht man dann noch einmal ein Stück bis man zum „Generator Room“ kommt. Dort sieht man sich zuerst am besten um, da einige Aliens zu finden sind. 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 Laufschrift, 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 Laufschrift 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. Entscheiden 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 **drei Assassinen**, die ganz schön nervig werden können!

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 heran huschende 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!

Sie werden auf jeden Fall gefangen!

Abschnitt 30:

Und erwachen in der klassischen 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.

Legen Sie dort den Hebel, mit dem der „Abfluss“ geöffnet wird, um

und schnappen Sie sich das **Brecheisen** bevor es dann an den Leitern wieder vorsichtig nach unten geht, wo man dann dem „**Abflussrohr**“ folgt.



Chapter 10: Residue Processing



Abschnitt 31:

Folgen Sie der Schlucht bis zum großen, **orangenen Tank**, den man über die seitliche Leiter besteigt. Dort oben kann ins Wasser darin springen und im Wasser zuerst per Ventil dieses ablassen und dann die Luke zum Wartungszugang öffnen. Folgen Sie dem Rohr bis zum ersten Raum mit herrlich grünem Abfall. Den Wachmann kann man nicht retten, sollte sich daher nur vorsichtig voran bewegen, da man nur mit der Brechstange bewaffnet ist!

Folgen Sie zunächst dem Gang, denn dort findet man neben der **Pistole** sowie Heil- und Energie-Stationen auch noch einen Raum mit einer netten Gasflamme. Dort gilt es dann per Ventil das **Gas ab zu drehen** und dann in den ersten Raum zurück zu kehren.

In diesem kann man nun an der Seite 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 Gang, 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. 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!

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. 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 Laufschrift rüber zum Geländer springen, wo man mit etwas Glück irgendwie hängen bleibt und sich dann auf und über das Geländer hoch hüpfen kann!

Hinter der Hüpfleinlage folgt dann der nächste Abschnitt.

Abschnitt 32:

Folgen Sie einem der beiden Fließbänder nach oben, wo man dann vorsichtig über die seitlichen Rohre nach unten springt oder auch einfach direkt in das fließende Wasser, denn die beiden roten Türen 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. Diese 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!

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 muss man dann zuerst im Kontrollraum gegenüber den Bändern diese wieder per Schalter unter Strom setzen (man findet dort 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 und 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.

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 Laufschrift 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!

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 geht.

Dort kann man im Kontrollraum per grünem Schalter das Tor gegenüber öffnen und den **Kran mit dem Metallteil** so positionieren, dass man hinüber springen kann. Es gilt wieder einem Fließband zu folgen, das jedoch durch einen Ofen führt, wo man den Flammen nur im Laufschrift entkommen kann.

Dahinter gilt es wieder das Fließband zu wechseln bzw. zuerst nach links hin abzuspringen, da man dort 3 Anzugbatterien findet! Anschließend sollte man sich noch die Munition auf der schwebenden Plattform sichern. Dazu muss man einen geschickten Duck-Sprung im Laufschrift 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.

Dort gilt es dann aber direkt das Fließband nach links zu hin verlassen. Man kann hier entweder im Laufschrift 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! Welchem 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!

Glückwunsch, der Bereich ist überwunden!

Chapter 11: Questionable Ethics



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. 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, 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 und sehen Sie sich genau um, denn es gilt hier wieder an einige Waffen 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**, 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 nehmen und im Gang dahinter weitere Soldaten erledigen.

Sie kommen dann zu einem Bereich, der mit **zahlreichen Laserminen** verschönert ist. 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 zu einer Wegzweigung, wo es nach links hoch zum „**Lab D**“ geht und geradeaus zur „Observation Area“, wo ein Stückl Heimat für die kleinen Biester nachgebaut wurde. Dort kann man entweder alle 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 gibt es aber auch keine Energie mehr!

Wichtig ist jedoch, dass man der Treppe ins **Lab D** folgt.

Abschnitt 36:

Schauen Sie sich zunächst überall genau um denn neben einigen Feinden findet man vor allem eine neue 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 verbrannt wurde und was die Wissenschaftler dann mit Aliens oder wer 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 Laufschrift 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 Wissenschaftlern am Observation Room vorbei bis zu einer Schleuse, wo man noch einmal Waffen und Gesundheit 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!

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! 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 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!!) 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. Machen Sie sich hier aber direkt für ein Feuergefecht bereit!

Chapter 12: Surface Tension

Abschnitt 38:

Sobald das Tor aufgeht, muss 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 aus. Genug Munition



ist 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! Wagen Sie sich daher erst hinaus, wenn alle Feinde erledigt und alles an Munition etc. wieder aufgefüllt ist. Tasten Sie sich anschließend die Straße entlang vor, wo man über den Hügel lugend eine erste Patrouille erspäht. Jagen Sie diese mit den explosiven Tonnen am Wegesrand hoch. 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.

Hat man so die Verteidiger des Damms alle erledigt, gilt es dort zunächst nach rechts in der Halle und dem Wachhäuschen neue Energie 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 Lager-halle 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 hinaus-rennen 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 Laufschrift 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. Anschließend läuft man zum hinteren „Turm“ im Wasser, wo die Brücke natürlich einstürzt, so dass man ins Wasser muss. Stellen Sie sich der Bestie entweder mit der Pistole, die auch im Wasser funktioniert, meist jedoch einmal nachgeladen werden muss, oder schwimmen Sie direkt zur Leiter am Turm, so dass das Wasser direkt wieder verlassen werden kann.

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 Gutes für die Gesundheit findet. Anschließend geht es in die andere Richtung, wo man an der Seite eine **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 zur Leiter, bei der kleine Höhle, die ganz nach oben führt, wo 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 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 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 dann 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 folgt man 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.

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 „Etage“ 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! 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. 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 Laufschrift (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!

Dahinter findet man zwei Ladestationen und kann dann über das große Rohr runter zur Anlage kommen. Am besten erledigt man dabei schon alle unteren Feinde von oben aus!

Der **alternative Weg** führt weiter unten zum gleichen Ziel. Man muss hier lediglich zu Beginn 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 abzusuchen!

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, 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!

Die Vorgehensweise sieht dabei dann noch relativ einfach aus:

Speichern Sie zunächst und laufen Sie in Richtung des Höhlenausgangs, was den Feind anlockt. Laufen Sie dann schnellstens hinter die Munitionskisten 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 scheinbar kann man ihn rein mit Raketen gar nicht vernichten. Zumindest auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad.

Mein Tipp lautet daher: **Greifen Sie zum Lasergewehr**, laden Sie dieses in der Deckung auf und verpassen Sie dem Apache 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 mittlerem Schwierigkeitsgrad überhaupt möglich ist! Mit dieser 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 feuern!

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 Endlos-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), man wird zumindest **auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad nicht 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 Gelände, sondern auch der Rest nach unten stürzt, so dass man hier nur wenig Zeit hat um sich für den letzten Sprung auszurichten.

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 sollte 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 vorgehen kann! Folgen Sie dann der Straße und achten Sie auf herankommende bzw. in einem Unterschlupf rechts lauerner Feinde. In den Kisten findet man hier zudem ausnahmsweise mal wieder allerhand Nützliches!



Am Ende muss man **bei der Kontrollstation durch das geborstene Fenster in den Kontrollraum springen** und dort per Knopf das 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 riesigen Düsenjäger 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 zum **verminten Abschnitt**. Dort kann man 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.

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!!!

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 klettern 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.

Anschließend geht es durch die Tür, wo man dann 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 das Ende 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.

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 Alienkanone 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**. Die Lasermine drinnen kann man dabei geduckt



unterwandern und dahinter dann wieder über die restlichen Kisten springen. Von der Decke herabstürzender Kram löst 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**.

Von dieser 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 einen Schalter für einen Lastenaufzug findet. Bevor man diesen jedoch aktiviert, muss man die Holzkiste auf dem Aufzug unten zerschießen, da sonst oben das Unheil losbricht! Glücklicherweise lösen Holzreste dann oben 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! Sobald man dann das Gebäude verlässt, tauchen einige Aliens auf, die direkt von einigen Harriern bombardiert werden!



Ziehen Sie sich daher zunächst am besten zurück und stürmen Sie nach dem Bombardement entweder direkt los um hinter dem LKW-Wrack in Deckung zu gehen oder bleiben Sie beim Gebäudeausgang. Von weiter hinten kommt ein **gepanzertes 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 abkönnen! Nach dem Kampf gilt es hinten die Treppe hoch zu laufen und im schmalen Bereich zwischen den Gebäuden zunächst einen **Heckenschützen per Handgranate zu neutralisieren.**



Anschließend kann man sich weiter vorwagen und dabei je nach Bedarf noch den Wachmann mitnehmen, 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 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.

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 Seite rüber kommen, wobei das Ziel die mittlere Etage 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 im Fadenkreuz einiger Aliens, die aber alsbald von Soldaten malträtirt 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 heran-kommende Soldaten abzuwehren!

Hat man den Flieger erledigt, gilt es die Kisten und die nahe Umgebung abzusuchen. Anschließend kann man sich vor wagen und den beiden großen Aliens stellen, die von hinten angreifen und mit ihren Waffen mächtig austeilten. Greifen Sie hier am besten zum Raketenwerfer und schlagen Sie schnell zu, denn wirklich in Deckung gehen kann man hier eh 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 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. Gerade der Raketenwerfer ist dabei eigentlich die beste Wahl, da man eh in Deckung gehen muss und dabei dann auch nachladen kann. Wie auch immer, nach drei bis vier Treffern ist der Panzer Geschichte und man kann durch das neu 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 auftauchenden Aliens! 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 Biester** 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.



Chapter 13: „Forget about Freeman!“

Abschnitt 45:

Hinter der Tür gilt es schnell dem Weg zu folgen, da man sonst von der Decke erschlagen wird. Im Kontrollraum speichert man dann am besten ab, denn in der „Tiefgarage“ lauern zahlreiche Aliens. Zwar kann man diese anlocken und sich dann in den Kontrollraum flüchten, wo man per Schalter an der Seite ein



Automatisches Deckengeschütz

aktiviert, doch dieses wird recht bald versagen, so dass man das Geschütz entweder aktiv unterstützen oder mit dem Wachmann an der Seite kämpfen muss.

Greifen Sie dabei am besten zur Schrotflinte, da zuletzt einige kräftige Aliens direkt vor dem Wachraum auftauchen!

Glücklicherweise findet man in den Kisten bei den Fahrzeugen einige brauchbare Dinge und hinter der Säule zur Linken (Duck-Sprung an das Geländer und dann über das Geländer) eine Medi-Station.

So gestärkt geht es dann dem Weg folgend nach unten, wobei das Ziel nach rechts hin, am zerplatzten Kokon vorbei, liegt, wo man erneut zahlreiche Blitz-Aliens erledigt und dann am **roten Rädchen dreht bis die Luke die nach unten führende Leiter freigibt.**

Nach links hin kann man dabei durch einige Glibber-Fallen, die man am besten mit der Alienkanone auslöst und damit dann auch die angreifenden „**Alien-Käfer**“ erledigt, sozusagen tiefer in die Tiefgarage vordringen. Dabei findet man zwar etwas Munition, trifft jedoch auch auf drei große Aliens, was sich insbesondere auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad nicht lohnt!

Bei der Leiter muss man dann vorsichtig nach unten klettern und dort entweder die

Laserbarrieren meiden und die heran tapsenden Headcrabs schnell per Waffe erledigen oder schlicht einige Handgranaten nach links hin werfen um Aliens und Automatikgeschütz auszuschalten. Im größeren Raum mit den beiden Wasserläufen gilt es dann links **über das Holzbrett eines der Gitter zu überwinden** und sich im dahinterliegenden Wasser bis zum Ausstieg wenige Meter weiter



hinten vor zu arbeiten. Sie kommen dann auch direkt zu einem weiteren Bereich voller Wasser, wo jedoch ein großes Alien sein wässriges Unwesen treibt. Mit einigen Handgranaten kann man das jedoch austreiben, so dass man auch die Batterie im Wasser gefahrlos mitnehmen kann.

Das kann durchaus nützlich sein, denn der weitere Weg führt geradeaus, wo man im flachen Wasser ein tückisches „**Riesenzahnrad**“ überwinden muss!

Speichern Sie dazu wie gewohnt und laufen Sie dann **möglichst weit links geduckt in eine der Aussparungen hinein** und dann einfach geradeaus.

Die leichte Rechtsverschiebung während des Durchquerens macht nichts, man darf nur nicht drinnen hängen bleiben oder mit Gewalt nach links laufen wollen.

Dahinter muss man jedoch schnell geduckt einige Meter weiter, damit man vom **heißen Dampf** aus dem lecken Rohr über dem Wasser nur wenig abbekommt. Springen Sie dann auf das quer verlaufende Rohr und plündern Sie zunächst den seitlichen Raum, wo man in und hinter den Kisten Gutes für die Gesundheit findet.

Dahinter geht es im seichten Wasser bis zum **nächsten Riesen Zahnrad**, das nun jedoch in die andere Richtung läuft. Auch hier gilt es geduckt hindurch zu krabbeln und dabei möglichst nirgendwo hängen zu bleiben, da man sonst zerquetscht wird. Das erfordert neben etwas Gefühl auch etwas Glück!

Hilfreich ist es daher sich seitlich durch die Lücke zu schieben, damit man besser sieht wie sich das Rad dreht und wie man vom Tempo her mitgehen muss um nicht zu „verkanten“. Laufen Sie dazu an das Rad an und ducken Sie sich in eine der Aussparungen und laufen Sie in Drehrichtung, jedoch nicht zu schnell und nicht zu langsam! Mit etwas Übung sollte das Dank Quick-Saves gut klappen. Dahinter gilt es dann am besten erneut zu speichern, denn man wird das **Wasser kaum ohne Auslösen des Alarms verlassen können** und sich dann sowohl mit dem Automatikgeschütz als auch zwei Soldaten herumärgern müssen.

Meine Empfehlung geht daher zur Alienwaffe, mit der man einfach in Richtung des hinteren Raumes feuert und dadurch die Soldaten meist ganz gut erledigen kann. Das Geschütz bleibt dabei passiv. Alternativ springt man ins Wasser und klettert an der Leiter nahe dem Stützpfiler soweit aus dem Wasser, dass man das Geschütz im Visier hat. Erledigen Sie es am besten mit der Schrotflinte und dann auch mit gezielten Schüssen die anstürmenden Soldaten.

Weitere Alternativen bestehen in der Nutzung von Handgranaten oder auch schlicht dem Raketenwerfer, was jedoch etwas Übertrieben erscheint. Dahinter gilt es dann die lange Leiter hoch zu klettern.

Abschnitt 46:

Sie finden sich in einem größeren Außenareal wieder, sollten hier zunächst speichern und den Bereich nach rechts hin erkunden, da man hier allerhand Munition findet. Sobald man sich dann auf den Sand vorwagt, gilt es genau aufzupassen. Von hinten kommt ein **Panzer** heran und zahlreiche Soldaten strömen von vorne und rechts her aus ihren Verstecken! Ziehen Sie sich am besten direkt etwas zurück und attackieren Sie



die Angreifer mit der MP. Bleibt man geduckt und auf größerer Distanz, wird man die Angreifer ganz gut abwehren können. Wagen Sie sich dann vorsichtig vor um mit der Armbrust weitere Feinde, die teils in der Deckung verweilen, zu erledigen. Wichtig ist nicht ins Feuer des Panzers zu geraten!

Hierzu kann man sich ganz gut in geduckter Haltung **an den zentralen Felsen heran schleichen** oder direkt **nach links, hinter den leicht vorgelagerten Felsen rennen**. Aus beiden Positionen kann man den Panzer dann recht gut bekämpfen.

Wagen Sie sich dabei aber nicht zu weit vor und verlassen Sie die Deckung nur jeweils ganz kurz, denn auch das MG auf dem Gefährt kann schnell tödlich sein!

An Waffen kann man hier sowohl auf den Raketenwerfer, als auch das Lasergewehr oder gar die Granaten der MP setzen, für allesamt findet man in der Umgebung Munition!

Anschließend folgt man dem Weg nach hinten zum Eingang des **Lambda Komplexes**. Laufen Sie hier nach links bis zum Aufzug, der nach unten fährt. Unterwegs gilt es beim Treppenabgang etwas Munition mitzunehmen und ein Automatikgeschütz auszuschalten.

Unten angekommen springt man über das seitliche Rohr und folgt dann dem Weg bis zu einem **größeren Hangar, wo sich Marines und Aliens bekriegen**. Ziehen Sie sich zunächst zurück und warten Sie ab bis die Soldaten gewinnen, denn der Panzer ist hier quasi nicht von den Aliens zu besiegen.

Im Worst Case hängen einige Aliens dann beim Panzer herum und keiner wird zum Sieg kommen! Da man in der Umgebung Munition für das Lasergewehr, den Raketenwerfer und auch Sprengladungen findet, kann man die verbliebenen Feinde und den Panzer, der sehr auf Sie fixiert ist und daher von der Tür aus erledigt werden sollte, ausschalten.

Sehen Sie sich dann im hinteren Büro um und arbeiten Sie sich **rechts durch den „Lagerhangar“**, wo noch einige Geschütze warten bevor man weiter hinten das Tor mit dem seitlichen, grünleuchtenden Schalter öffnen kann.



Chapter 14: Lambda Core

Abschnitt 47:

Aktivieren Sie zunächst im Kontrollraum rechts den Strom und fahren Sie dann mit dem großen Lastenaufzug nach unten. Dort lungern einige Aliens herum, die auch noch Verstärkung bekommen, jedoch allesamt im großen Raum leicht zu erledigen sind.

Laufen Sie dann hinten zu den beiden Energie-Stationen und dort durch die hintere Tür mit den grünen LEDs. Dahinter kann man



beim zerstörten Geländer nach unten springen und nochmal etwas Lebensenergie zu sich nehmen und am besten speichern.

Sie kommen zu einer großen Lagerhalle, die von **sechs Assassinen bewohnt** wird. Natürlich kann man diese, insbesondere auf dem schweren Schwierigkeitsgrad, nicht im offenen Feld stellen, sondern muss sein Schlachtfeld geschickt wählen!

Hierzu empfehle ich entweder zwischen den Containern in schmalen Gängen zu lauern oder **am besten direkt nach oben zu flüchten**. Dazu läuft man zunächst nach rechts hin, entlang der Wand und dann nach links hin an den Containern entlang bis zum Durchgang, über dem eine rote Lampe leuchtet.

Dort findet man zwar auch einen **Aufzug**, doch über die **Treppe** geht es schneller nach oben. Dabei wird man mitunter schon von hinten unter Beschuss genommen und trifft auf dem Weg nach oben bereits die erste Gegnerin.

Greifen Sie am besten zur Schrotflinte und rennen Sie einfach nach oben. Feinde in Reichweite gilt es direkt unter Feuer zu nehmen, aber sonst oben sofort nach rechts ab zu biegen, wo man einen **schmalen Gang findet, der am Ende eine seitliche Tür hat**.

Dort legt man sich dann mit der Schrotflinte auf die Lauer und wartet ob eine Assassine durch den schmalen Gang oder die Tür kommt.

Beides reicht dann als Vorwarnung aus, so dass man direkt das Feuer eröffnen kann. Bleiben Sie hierzu am besten in der Hocke und legen Sie gegebenenfalls noch Laserminen aus, falls die Feindinnen nicht sofort anbeißen.

Ebenso kann man sich durch die Tür schnell nach draußen wagen um die Feindinnen anzulocken. Ziehen Sie sich aber dann jeweils schnell wieder zurück und nutzen Sie die dort oben liegenden Medikits und Batterien weise!

Hat man mindestens fünf Assassinen erledigt, kann man sich in die große Halle vorwagen, da die letzte Gegnerin meist erst dadurch angelockt wird. Folgen Sie dann dem Weg über die linke Seite bis nach rechts hin, wo man sich durch die Holzkisten in einem der Container prügeln muss.

Dahinter findet man endlich eine grün leuchtende Tür und dahinter einen Aufzug.

Abschnitt 48:

Regenerieren Sie Ihre Lebensenergie an der Station und folgen Sie dann dem Tunnel bis zur großen Halle. Dort wird man von herbei beamingen Aliens überrascht, kann diese jedoch mit einer geschickt **eingebühten Choreographie** prima erledigen! Zunächst gilt es zum Lasergewehr zu greifen und dieses aufzuladen, laufen Sie erst dann vor zum



Bereich wo Munition für das Lasergewehr am Boden liegt! Dadurch erscheinen dann weiter hinten einige Aliens, darunter zwei große. Eines erledigt man direkt per Lasergewehr und zieht sich gleichzeitig zurück, damit man den Blitzen der kleineren Feinde entkommen kann.

Am besten ziehen Sie sich direkt wieder die Rampe hoch und gehen dort **hinter einem der Gabelstapler in Deckung**. Die nachsetzenden Aliens muss man dann auf kurze Distanz ausschalten. Mit der Schrotflinte und deren sekundären Doppelschüssen klappt das ganz gut. Wichtig ist nur, dass man möglichst in Deckung bleibt wenn die kleineren Aliens heran kommen und **beim größeren Alien direkt in den Nahkampf geht**, so dass dieses nicht seine immer treffende Waffe einsetzt!

Speichern Sie dann und bereiten Sie sich für den zweiten Kampf vor. Sobald man sich weiter in den Raum vorwagt, kommt durch das große Tor gegenüber ein weiteres Alien. Dieses kann man wieder per geladenem Lasergewehr direkt zerstückeln, muss jedoch dann mit den hinter einem auftauchenden Aliens fertig werden.

Hierzu ist es sinnvoll den **Bereich dort mit einigen Laserminen und auch explosiven Fässer zu schmücken**, so dass die Aliens direkt in die Luft fliegen oder zumindest geschwächt sind. Laufen Sie nach dieser Vorbereitungsaktion dann auf das große Tor zu und erledigen Sie mit einem Schuss den dort hindurch kommenden Feind. Anschließend geht man am besten nach rechts hin in Deckung und erwartet die Reste der herbei gebeamten Aliens!

Erst wenn man alle erledigt hat, wird der Wissenschaftler die obere Tür öffnen und die **Feuerleiter herunter lassen**. Oben folgt man dem Weg nach oben bis zur „Testkammer“, wo man eine neue Waffe ausprobieren kann, da man glücklicherweise auch genug Munition findet! Dahinter geht es mit einem Aufzug nach unten.

Abschnitt 49:

Sobald man den Aufzug verlässt, kommen zahlreiche **Alienhunde** herbei, die durch ihre Druckwellen auch die nahen Fässer zur Explosion bringen. Da sich die Türen auch hinter einem verschließen, kann man hier fies in die Zange genommen werden. Meine Empfehlung geht daher dahin mit der Alienkanone zunächst nach links hin zu schießen, wodurch einige Hunde um die Ecke erledigt werden können.



Wagen Sie sich dann etwas vor und erledigen Sie die angreifenden Hunde per Schrotflinte oder MP. Die Fässer kann man dabei gezielt nutzen um auch die rechte Seite freizusprenge.

Anschließend geht es nach links und **in Richtung der Maintenance Station**, wo man einen Wissenschaftler trifft, der klar die Marschrichtung vorgibt: Reaktor fluten und dann kann man in diesen hinein tauchen.

Hilfreich sind dabei auch die Wandanzeigen, denn aufgrund des sehr komplexen Leveldesigns kann man hier schon mal desorientiert sein!

Laufen Sie dann **zurück zum Aufzug** und dort in die andere Richtung, wo man bei einem stark brummenden Generator (hinter dem man zudem Munition und Energie findet!) die beiden Brücken (zwischen denen im Wasser ein kleiner Aufzug nach unten zu rufen ist, der Sie dann nach oben bringt, wo allerhand Munition für das Lasergewehr zu finden ist!) zu den „Coolant Systems 1 and 2“ führt.

Nachfolgend sind beide Wege beschrieben.

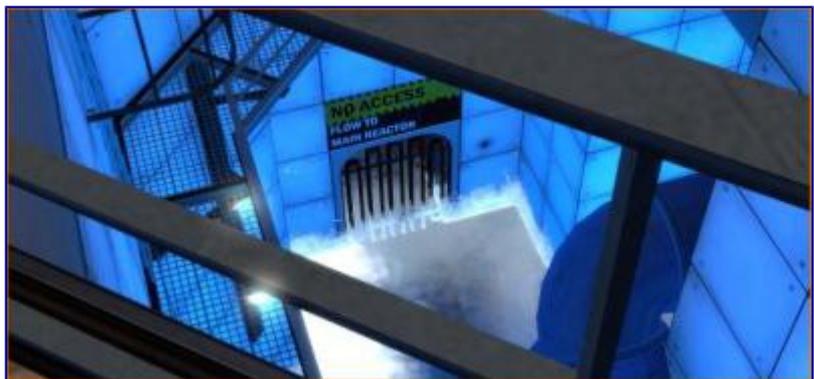
Coolant System 1 ist im Abschnitt 50 zu aktivieren.

Coolant System 2 entsprechend im Abschnitt 51.

Abschnitt 50:

Erledigen Sie zunächst die Feinde am Boden und klettern Sie dann hinten nach oben. Sobald man sich dort der Leiter in der Mitte nähert, erscheinen auf der anderen Seite zwei Blitzaliens, die man schnell erledigen muss.

Anschließend klettert man in der Mitte die Leiter hoch und dahinter direkt eine weitere, die zu einem Aufzug führt, mit dem man dann auch schon wieder nach unten fährt.



Sie sind nun auf der anderen Seite, wo die Aliens aufgetaucht sind, und können hier zunächst mal im Kontrollraum den **Durchgang zur anderen Seite öffnen**, so dass der Umweg über den Aufzug unnötig wird.

Folgen Sie dann dort dem Gang und springen Sie in den **verbarrikadierten Seitenraum**. Dort findet man oben bei den Glasflächen einen Zugang am Boden, wo man einen **Stromschalter umlegt**, was direkt einen halben Zombie hinter Sie beamt!

Oben kann man dann in den eigentlichen Pumpenraum, wo dann aber allerhand Aliens herbei beamen!

Greifen Sie am besten zum Lasergewehr um dieser Plage Herr zu werden!

Bevor man dann hinten **per Hebel die Pumpe aktivieren** kann, muss man noch nach unten in das leere Becken klettern, wo man den **Deckel zur Versorgungsleitung per Schalter öffnet**.

Oben kann man dann endlich die Pumpe anwerfen und dadurch eine Seite des Reaktors einsatzbereit machen.

Laufen Sie nun wieder den ganzen Weg zurück, durch den anderen Raum mit dem tiefen Becken, der aber erst mal noch uninteressant ist, bis Sie wieder im „Eingangslevel Abschnitt 48“ sind, wo es dann zum Coolant System 2 geht, wo man jedoch den Weg durch einige Trümmer finden muss, was etwas Duck- und Springerei erfordert.

Abschnitt 52:

Auch hier findet man ein großes Becken vor, kann jedoch nicht nach oben hin weg klettern. Klettern Sie daher nach unten und **öffnen Sie dort per grünem Schalter das Schott**, schwimmen Sie dann aber direkt ein Stück hoch und stellen Sie sich auf den **Bereich über dem Schott**, so dass man damit nach oben fährt und dort auf den Weg springt. Hinter der Tür folgt man dem Weg bis zu einem weiteren Becken, wo man erneut ein Schott öffnen kann.

Anschließend arbeitet man sich nach oben durch und findet sich im **zweiten Pumpraum** wieder. Aktivieren Sie auch diese Pumpe, was wieder zahlreiche Aliens herbeiruft. Anschließend läuft man hier über die Treppen nach oben und kann dort, quasi parallel zum ersten Pumpenraum, über eine Schreibtischbarrikade den Bereich verlassen.

Sie kommen zum Raum mit dem Becken von vorhin und sollten sich dort genau umsehen und erst dann den Bereich wieder durch den beschädigten Gang verlassen.

Abschnitt 49:

Sofern man Bedarf an Munition oder Energie hat, sollte man zunächst den Doc in seinem Kontrollraum besuchen, ansonsten bei der Verzweigung nach links **in Richtung des „Aux. Tank Reactor Access“** laufen.

Speichern Sie dort vor der Tür unbedingt, denn dahinter geht es rund! Zahlreiche Aliens beamen herbei und man wird massiv austeilen, sich dabei immer wieder zurückziehen und auch einige Treffer der großen Aliens (deren Nähe man mitunter eindeutig feststellen kann!) einstecken müssen! Wagen Sie sich dabei nicht dauerhaft in die Halle vor und ziehen Sie sich immer wieder zurück um Schutz zu suchen und die Waffen nach zu laden. Dank schlagkräftiger Waffen (oder alternativ wildem Geballer mit der Alienwaffe in den Raum hinein!) und vieler Regenerationsmöglichkeiten im Kontrollraum sowie auf dem kurzen Weg (den man über die Rohre erreichen kann) nahe der Tür, aber auch dem Wachmann, den man als Unterstützung heran holen kann, kann man die Feinde schlussendlich gut erledigen.

Bevor man dann **in das große Becken springt**, sollte man nochmals in den Kontrollraum und dort alle verbliebenen Sachen mitnehmen sowie auf den zentralen Kran, wo man am Kontrollpult ebenfalls Nützliches finden kann!

Anschließend springt man ins Wasser, **öffnet dort das Tor per grünem Schalter**, nimmt noch einmal Luft und **taucht dann durch den langen Gang in Richtung des Reaktors**.

Abschnitt 53:

Nehmen Sie im ersten Raum kurz Luft und tauchen Sie dann weiter zum Reaktor. Dort klettert man an der Seite hoch bis zahlreiche Aliens im Gang rund um den Reaktor auftauchen. Erledigen Sie diese und klettern Sie dann in der zweiten Nische mit dem Arbeitsplatz hinten eine weitere Leiter hoch. Oben findet man eine Art Lagerraum und eine weitere Leiter.

Man landet schließlich in einer Art Aussichtsraum neben dem oberen Reaktor. Sobald man dort den Hebel umlegt, wird der **Reaktor** angeworfen und kriegt auch gleich etwas Unmut in Form **roter Laserstrahlen**, die sowohl das Glas zerdeppern, als auch die auftauchenden Aliens mitunter erledigen.

Gehen Sie daher am besten zunächst in Deckung und versuchen Sie aus dieser sicheren Nische die Aliens zu erledigen und dann die **sich wiederholenden Muster der Ausbrüche zu erkennen**.

Anschließend tastet man sich vorsichtig voran, an dem Kontrollraum (Munition!) entlang, zu einer weiteren, nach oben führenden Leiter im Reaktorraum.

Auch hier geht es dann einmal rund und weiter nach oben, wobei unterwegs zahlreiche Aliens auftauchen.

Oben findet man ein schönes Schmelzloch in einer Tür, das man natürlich nutzen muss und dann dahinter dem Gang folgen kann...



Abschnitt 54:

Klettern Sie im Aufzugschacht die Leiter hoch und sehen Sie sich dort rund um den Wachraum um. Im weiterführenden Gang tauchen große Aliens auf, die man auf kurze Distanz aber eigentlich besser bekämpfen kann, da diese dann oft in den Nahkampf gehen und nicht ihre immer treffenden Waffen einsetzen!



Folgen Sie diesem Gang und testen Sie schon einmal im „Lab B-104“ die Teleporterkugeln, denn am Ende des Ganges findet man einen weiteren **Reaktor, der von zahlreichen Teleportkugeln umgeben** ist.

Nebenbei: Einen **Hinweis** auf den richtigen Weg findet man im Kontrollraum, der durch den Aufzug kurz vor dem Zugang zum Reaktor zu erreichen ist! Dort ist **die Zahl 247 auf den Boden geschrieben** und man findet eine, jedoch leicht unklare, Symbolgrafik des Reaktors an der Wand! Beim Reaktor gilt es dann die Teleporter geschickt zu nutzen um nach oben zu kommen!

Ebene 1:

Den ersten neben dem Arbeitsplatz muss man genau dann benutzen wenn im Reaktor eine der „Arbeitsbühnen“ im Teleportergegenstück drinnen vorbei fährt (sonst wird man von den vorbeirasenden Bühnen zerquetscht!).

Sie können dann von diesem Gefährt aus zu jeweils drei Teleporter-Kugeln in der Mitte springen, die netterweise auch nummeriert sind.

Teleporter 1:

Sie landen in einem Raum voller Röhren, wo Sie oben ein Teleporter zurück zum Startpunkt beim Reaktor bringt.

Teleporter 2:

Sie kommen zur nächsten Ebene, müssen jedoch wieder den richtigen Moment abpassen wenn auch oben eine Arbeitsbühne unter dem „Teleporter-Ausgang“ vorbei fährt.

Teleporter 3:

Neben etwas Munition findet man hier auch ein Batteriepack und den Weg zurück zum Startpunkt beim Reaktor.

Ebene 2:

Stellen Sie sich auf Ebene 1 am besten so auf, dass Sie den **Teleporter-Ausgang weiter oben im Blick** haben und im richtigen Moment nur einen Schritt zurück machen müssen. Gut oben angekommen sollte man speichern und sich in die Hocke begeben, da man einem Rohr ausweichen muss, davor jedoch auch einmal vom Wagen abspringen kann und an der Seite einige Batteriepacks findet!

Teleporter 4:

Hier muss man wieder vor dem Betreten nach oben sehen, so dass man zum richtigen Zeitpunkt nach oben teleportiert und auf einem weiteren rotierenden Teil landet.

Teleporter 5:

Sie kommen zu einem Raum mit einigen Überlebenden, wo einer der Türen zurück in Richtung des Reaktors führt, wo man dann neben Munition auch einen Teleporter findet, der zurück zum Startpunkt teleportiert.

Teleporter 6:

Sie fallen ein gutes Stückchen bis zum nächsten Teleporter und landen beim Startpunkt!

Ebene 3:

Wieder gilt es zu speichern und sich unter den Röhren hinweg zu ducken!

Teleporter 7:

Ohne auf irgendwas zu achten, kann man hier direkt hindurchgehen und landet auf der untersten Reaktorebene.

Teleporter 8:

Durch einen kleinen Kontrollraum an der Seite des Reaktor kommt man auch hier zurück zum Startpunkt!

Teleporter 9:

Wie man bereits erkennt stimmt hier etwas mit dem Teleporter nicht, so dass man hier direkt ins Nirvana teleportiert wird!

Unterste Ebene:

Hier gilt es im richtigen Moment (wenn der **Ring gerade nach unten fährt** und etwa auf einem Niveau mit den äußeren rotierenden Teilen ist) zunächst über den mittleren Ring, der hoch und runter fährt, zu den beiden Nischen mit den Kontrollmaschinen zu bekommen. An beiden muss man den **kleinen grünen Knopf drücken**, so dass sich anschließend der **innerste Reaktorkern öffnet**.



Erneut gilt es nun über den mittleren Ring zur Reaktoröffnung zu laufen und dort in den zentralen Teleporter zu springen, der wieder nach oben teleportiert, wo man jedoch bei einem Kontrollraum herauskommt und dem Gang folgen kann.

Abschnitt 55:

Mit dem Aufzug geht es nach oben zum **Eingang des Lambda Reactor Core Level A**, wo man zunächst etwas warten muss bis die Wissenschaftler die **Selbstschussanlagen deaktivieren** und das Tor öffnen.

Dahinter kann man sich dann geistig und materiell auf das kommende Abenteuer einstellen. Sprechen Sie mit der Wissenschaftlerin am großen Tor um das „**Weitsprung-Modul**“ zu erhalten und mit dem Wachmann um an die **reichlich gefüllte Waffenkammer** zu kommen, so dass man mit absolut vollen Vorräten in die Schleuse gehen kann.

Dahinter geht es bis zum großen **Testraum**, wo man am besten direkt ein ordentliches Savegame anlegt. Alle weiteren Fortschritte können dann bedenkenlos per Quick-Save gesichert werden. Das Quicksaven ist vor allem auch wichtig da man durchaus **Performance-Probleme** bekommen kann. Nach mehrfachem Neuladen scheint dem Programm mitunter der Speicher zu entgleiten, so dass es zu massiven Rucklern kommt und eigentlich nur durch einen kompletten Neustart des Programms wieder Spielbarkeit einzieht! Nur mit Quicksaves kommt man daher halbwegs praktikabel voran und nach Ruckel-Orgien wieder direkt in das Geschehen selbst!

Zum Ablauf des folgenden Kampfes: **Zahlreiche Aliens erscheinen**, vor allem in der Luft, später auch am Boden, und müssen gezielt ausgeschaltet werden, so dass diese **weder Sie noch den Wissenschaftler am Kontrollpult erledigen!**



Hilfreich sind hier, insbesondere auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad, nur die besten Waffen wie **Lasergewehr und Panzerfaust!** Zudem sollte man sich direkt in eine **erhöhte Position** begeben, von der aus man den Luftraum besser überblicken kann, teilweise auch etwas besser Deckung findet und vor allem von den Gegnern am Boden nicht direkt nach deren Auftauchen aufs Korn genommen werden kann! Auf welchen der beiden oberen „**Plattformen**“ man sich dann platziert, ist relativ egal. Auf beiden findet man etwas Munition für das Lasergewehr und Medikits bzw. Batterien für den Anzug.

Da auch die Gegner in der Luft bei jedem Versuch an anderen Stellen auftauchen, wird man sich kaum gezielt vorbereiten können, so dass einem nur die zunehmende Übung im Kampf bleibt! Greifen Sie für die ersten Feinde am besten zur Panzerfaust, mit deren Lenkungs-Modus man die Feinde recht zielgenau erledigen kann. Typischerweise ist ein Flugalien mit einem Schuss zu erledigen!

Attackieren Sie jedoch nur Feinde, die bis etwa maximal der halben Raumlänge von Ihnen entfernt sind. Darüber hinaus geht der Schuss oft daneben, da man auf diese Entfernung nicht mehr genau genug zielen kann! Gehen Sie zudem nach jedem Schuss nahe der äußeren und einer der seitlichen Wände in Deckung, so dass das zu überwachende Sichtfeld etwas begrenzt wird und man so nicht mit dem Beobachten anfliegender Energie-Geschosse (oder mitunter sogar „schwarzer Löcher“) überlastet wird!

Da man für die Panzerfaust nur wenige Schuss dabei hat, gilt es dann alsbald auf das Lasergewehr zu wechseln. Lädt man dieses per Sekundär-Modus voll auf, kann man jeden Feind mit einem zielgenauen Schuss zerplatzen lassen!

Versuchen Sie daher möglichst gut zu zielen und erledigen Sie einen Feind nach dem anderen, wobei nahe natürlich zu bevorzugen sind!

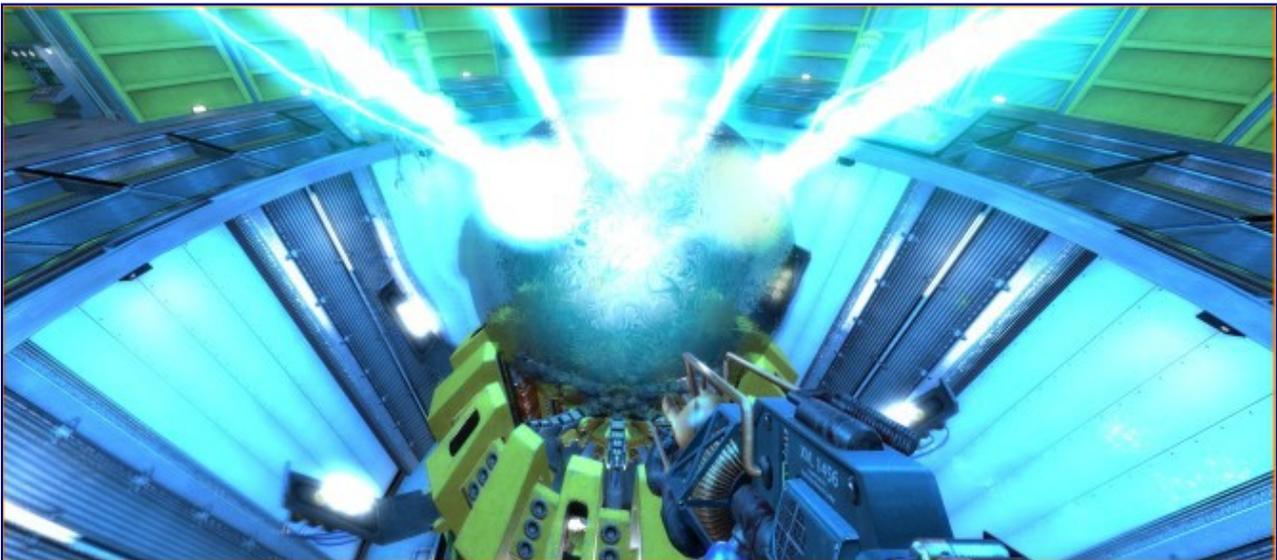
Den Kampf gilt es so fortzuführen und **rund ein Dutzend Flug-Aliens zu erledigen**, bevor dann auch weitere **Aliens am Boden** auftauchen. Ignorieren Sie dabei die „Hunde“ und erledigen Sie nur bei Bedarf die „Blitz-Aliens“, die mitunter auch nach oben feuern können!

Achten Sie stattdessen verstärkt auf Anweisungen des Wissenschaftlers, der alsbald das Öffnen des Teleporters ankündigt. Sobald er dies tut, muss man dann **in Richtung der Rampe loslaufen**.

Greifen Sie gegebenenfalls zur Schrotflinte oder der Armbrust um Lasergewehr-Munition zu sparen und die Hunde am Boden oder auch Blitz-Aliens auf kurze Entfernung erledigen zu können.

Arbeiten Sie sich in Richtung der Rampe vor, wo zwei große Aliens auftauchen, die mit ihren „Bienen-Waffen“ natürlich immer treffen (während man diese Waffe selbst mangels Feuerkraft auf mittlere und große Distanzen kaum gebrauchen kann), so dass man die Feinde schnellstmöglich und aus größerer Distanz per Lasergewehr ausschalten muss. Zwei Treffer bei voller Aufladung reichen dabei aus, was durch die Munition die man auch hier unten auf den Kisten findet, möglich wird!

Ignorieren Sie dann weitere Feinde und rennen Sie einfach über die Treppe nach oben und springen Sie in die zentrale Kugel ... Xen wartet!



Text: A. Neumann (2014)

Screenshots: A. Neumann (2014)

Savegames: A. Neumann (2014)