Half-Life 2 Black Mesa - Definitive Edition

Die Lösung basiert ursprünglich 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.
Ab Ende 2023 wurde die Lösung komplettiert um den Xen-Teil und dafür das komplette Spiel noch einmal mit der zu diesem Zeitpunkt aktuellen Version („Definitive Edition“) erneut durchgespielt und neue Sreenshots in der Original-Auflösung von 3840×1600 erstellt. Da sich auch am Spielinhalt in einigen mehr oder weniger großen Details etwas getan hat, wurden die Texte entsprechend aktualisiert - an einigen Stellen wird *hierauf explizit verwiesen*.
Als Schwierigkeitsgrad wurde in beiden Fällen „Hard“ gewählt, was auch für geübte Spieler in der Ursprungsversion 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! In der aktuellen Version wurde dies jedoch mehr als deutlich entschärft, da viele unfaire Stellen deutlich vereinfacht wurden und man insgesamt viel mehr Munition, Medikits etc. findet!

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

Savegames.7zip (10 MB) - Externer Download über Mega.nz



Chapter 1 - Black Mesa Inbound (Nach Black Mesa)

Abschnitte 1 - 3

Die ersten drei 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 (Anomale Materie)

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, jemanden 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 Umkleide, wo man nach links hin **per Schalter den Anzug freigibt**. Nachdem man ihn angezogen hat, die lange Boot-Sequenz u.a. auch Gordons Größe und Gewicht (87kg bei 1,82m) verrät, 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 bzw. die vorhandene Restladung beim H.E.V.-Charger 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 grünen Knopf an der Konsole zu drücken.
Warten Sie anschließend bis unten der **orange 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 (Ungeahnte Konsequenzen)

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 dort hindurch kriechen.
Generell wird man dabei und nachfolgend übrigens jede wichtige neue Tastenkombination an der Seite angezeigt bekommen, beispielsweise eben 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, da man so ein paar Kratzer ab bekommt!
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 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 nachfolgend 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 in den oberen Rahmen das Hindernis mitunter schneller überwinden.
Sie kommen dann zu einem Aufzug, dessen Tür sich 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 - unten findet man aber auch ein hilfreiches Energie-Pack für den Anzug!

Abschnitt 7:



Sie treffen oben auf Sally, 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 Sally 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 vornehmlich Zombies und findet dafür auch allerhand Flares sowie eine Batterie für den Anzug.
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 seitlichen 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 auch ganz gut abbrennen. Springen Sie anschließend per Duck-Sprung durch das entstandene Loch in der Wand und folgen Sie dem weiteren Gang bis zum Wachmann, der die letzten Zentimeter zur Erste-Hilfe-Station nicht mehr schafft (*dafür in der neueren Version seine Pistole „zur Verfügung stellt“!* ;)
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 gläsernen, zugefrorenen Labor um, denn dort findet man drei Batterie-Packs für den Anzug (auf einer Konsole, im Schrank sowie in einer der Holzkisten). Anschließend geht es durch die Tür nahe des defekten Aufzuges - neben dem inzwischen sogar ein „*Corona-Booster-Poster*“ hängt in der aktuellen Version! 😉
Im dahinterliegenden Raum springt man über den Unrat hinweg und krabbelt in den **Aufzug zur Linken**, der jedoch nach dem Einstieg **alsbald abstürzt**.
Unten angekommen gilt es dann schnellstens durch die Öffnung in der Decke wieder aus dem Wasser zu steigen. Im Lagerraum kann man dann allerhand Holzkisten zerschlagen. In der ersten Version von Black Mesa enthalten diese typischerweise nichts - *in der zuletzt gespielten Version findet man aber wieder öfter Medikits oder Batterien für den Anzug, ganz wie im Original*!
Achten Sie zudem 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 und munitionssparend unter den Feinden hindurch.
Dahinter sieht man zunächst den „G-Man“ und muss danach einen ersten „**Alien-Hund**“ abwehren. Hier kann man nur mit der Brechstange bewaffnet 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 per Pistole und falls man für diese keine Munition mehr hat einem Sturmangriff mit der Brechstange!
Verletzungen kann man dank der Erste-Hilfe-Station in der Kühlkammer links (Duck-Sprung!) gut kompensieren. Vor der (verschlossenen) Tür zur Kühlkammer kommt man jedoch nur nach unten hin weiter, da die gläserne Tür blockiert ist. Folgen Sie dem Weg bis zu einem ersten Ventil oberhalb der Treppe („*Hot Water Feed Valve 1*“) - nach rechts hin findet man auch einen Wissenschaftler. Drehen Sie am besten zuerst am **Ventil** und erledigen Sie dann die Feinde auf dem Weg nach links hin bis zum Wachraum (wohin man auch schon von unten her kommend per „Duck-Sprung“ gelangen kann). Anschließend holt man den Wissenschaftler und lässt ihn den Wachraum 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 **Zugang zum großen Kühlraum geöffnet** ist.



Laufen Sie durch diesen und folgen Sie dem Gang (inkl. weiterer, munitionssparenden "Futter-Spielereien" mit den Decken-Tentakeln ;) bis hinter einer verschlossenen Metall-Tür ein Alien herbei beamt. Ohne Pistole müsste 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, den das Ding geöffnet hat, findet man eine weitere Pistole und sollte damit nun auch eigentlich erst einmal genug Munition haben!
Gehen Sie dann zum Loch vor der anderen Tür. Hinter letzterer taucht ein Zombie auf, den man am besten schon von dieser Seite aus erledigt (da er sonst auf der anderen Seite sogar „schwebend an sie herankommt“! ;))!
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 **Steuerrad**, mit dem man die **Kanalisation fluten** kann, suchen und und an der „Manuellen Übersteuerung“ anbringen bzw. diese damit aktivieren.
Anschließend kann man zur zweiten Öffnung mit der abgebrochenen Leiter schwimmen und dort dem Wasser entsteigen. Orten Sie am besten zuerst diese beiden Elemente (Ventil rechts hinten, Ausstieg in der Mitte, jeweils vom Eingangspunkt aus gesehen) und schießen Sie alle Tentakeln auf dem Weg dazwischen von der Decke, da man sonst auch durch die Strömung leicht in einem der Biester landet oder auf dem Weg zum Ventil ständig das Steuerrad von einer Tentakel abgenommen bekommt!
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 ist auch mal wieder von links nach rechts, quasi direkt neben den Kontrollraum, gewandert in der neuen Version*!). Dieser bringt Sie in den Kontrollraum, wo man den zentralen Hebel umlegt und den Aufzug so wieder 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 (die meisten auch ins „elektrische Ende“) springen!
So kann man den meisten direkt ohne großen Aufwand entkommen, muss dann jedoch später meist doch zahlreiche Biester abwehren, da sich zu viele 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 dem **kleinen Kontrollraum** mit Munition und einer Energie-Station für den Anzug bekommen, den man von unten aus dem „Lagerbereich“ nicht mehr erreichen kann!
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 Laufschritt!), die zu einem Lüftungsschacht führen, dessen Gitter man zerdeppern muss. Alternativ kann man von hier aus auch auf das andere Wegstückspringen, da alle Wege genau dorthin führen!

Abschnitt 10:



Der Schacht führt zu zwei **brüchigen Gittern**, die als Ausstiegsmöglichkeiten dienen. Sie finden sich dann hinter der „zerstörten Kurve“ wieder, können dem weiteren Weg jedoch auch nicht folgen, da auch dort der Weg abgebrochen ist, so dass man hier weder vor noch zurück kann.
Klettern Sie daher im kleinen Seitenraum (Maintenance: Lower Canal) an der Leiter nach unten, wo Sie dann auch direkt im großen

Raum mit dem von der anderen Seite her spuckenden Alien landen. Das Biest kann man dann spätestens hier mit einigen wohl platzierten Schüssen auf eine der explosiven (!!) Kisten/Tonnen 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 nach 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 Containern**. 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 aber nur in der „Ur-Fassung von Black Mesa“ auch lustig zu schwanken beginnen*.
Es gilt nun durch gezielte Sprünge (teilweise muss man dazu im Laufschritt 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 hinteren Aufzug nach oben. Oder unten?

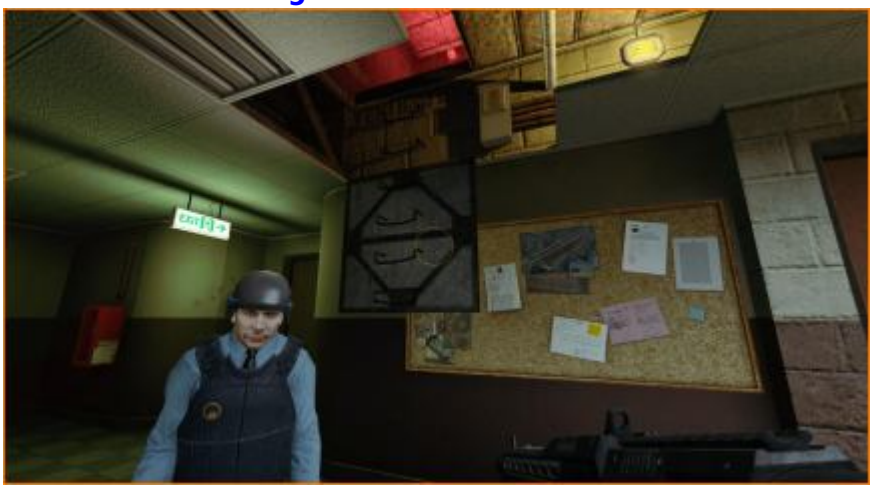


Chapter 4 - Office Complex (Bürokomplex)

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 Raum des Belüftungssystems, wo man Munition und Batterien für den Anzug findet. Nach rechts hin geht es in den Aufenthaltsraum, wo man in der hinteren Ecke den **Strom abstellen** kann.
Folgen Sie dann dem Gang über die nun harmlose Pfütze 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** (*in der neueren Version: die Schrotflinte*) mitnehmen kann!
Auf dem Rückweg kann man den Wachmann dann direkt mitnehmen, muss sich jedoch auch gegen herbei beamende Aliens (*in der neuen Version: aus den Büros kommende Zombies*) 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 (die sich teilweise als TV-Junkies herausstellen! ;) 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 hinter dem Gitter nach links hin, gilt es eine tückische Situation zu bewerkstelligen (nach rechts findet man übrigens das Ladepack, dass man im vorigen Lüftungsschacht, vom überfluteten Raum aus kommend, gesehen hat)!
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.
In der neuen Version wurde diese Szene deutlich entschärft. Aus dem Lüftungsschacht kommend kann man sich die Szene in Ruhe ansehen, da man hinter einigen Kisten in Sicherheit ist. Warten Sie dort einfach bis die Kanone wieder in den Ruhezustand übergeht und laufen Sie dann nach rechts zu ihr bzw. neben den Gabelstapler!
Fahren Sie nun mit der Hebebühne nach oben, wodurch unten der **Zugang zum Stromschalter darunter** frei wird, so dass man das **Geschütz ausschalten** kann. Alternativ kann man auch hochspringend mit der Brechstange auf das Ding einprügeln, bis es den Geist aufgibt.
Egal wie man die Situation „geklärt“ hat, kann man danach durch den Gang nach links (aus dem Lüftungsschacht kommend) zurück in die vorigen Büroräume (Holzbrett an der Tür zerdeppern!) und dort seinen Sicherheitsbuddy einsammeln.
Mit ihm geht es in die andere Richtung bis zu einem Treppenhaus, das nach oben und in den nächsten Abschnitt führt.

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 Büroareal dann genau um, denn man findet vielfach Munition, Medikits oder Batterien für den Anzug. Mit Hilfe der Verbündeten kann man hier alle weiteren Feinde gut und munitionssparend erledigen und hinter einem Durchgang, der nur durch eine, per Brechstange *zerstörbare* 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.
Achtung: Die Tentakel an der Decke ist zuerst zu erledigen, da jede Person, die von ihr erwischt wird, erledigt ist - selbst wenn man die Tentakel noch vor dem „Einführen der Beute in den Schlund“ von der Decke schießt!

Abschnitt 13:



Ist man dem Lüftungsschacht gefolgt, kommt man zu einem **Aufzugschacht**. Klettern Sie hier an der seitlichen Leiter nach oben und dort schnell in den nächsten Schacht, da der Aufzug alsbald abstürzt und das gesamte Holzkonstrukt im Schacht mit nach unten nimmt. Sie kommen nun zu einem kleinen Raum mit einem Deckengeschütz. Dieses kann man mit dem seitlichen Schalter deaktivieren und dann durch die

Glaswand *bzw. nach Öffnung selbiger* 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 (*nur in der ursprünglichen Version mit dem starken Revolver*) das Dingen auch erledigen (notfalls mit Verstärkung der Wachmänner!) oder alternativ im Laufschritt 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 Laufschritt 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 *Schrotflinten*-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 niederschießen. Anschließend muss man sich aber auf jeden Fall vorerst 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. Danach muss man je nach Version ein wenig anders vorgehen:
In der ursprünglichen Version:
Säubern Sie 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 Lastenkran 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 Lastenkran 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.
In der aktuellen Version ist folgendes zu tun:



Klettern Sie im hinteren Bereich des ersten Kühlraumes über die Regale hoch zum Lüftungsschacht und folgen Sie diesem zum zweiten Kühlbereich, wo in der Mitte der große „Fleischklops“ am Haken hängt. Erledigen Sie hier zunächst alle Feinde und schnappen Sie sich dann im hinteren Bereich das rote Steuerrad. Damit bewegt man dann auch hier den „Lastenkran“ zwischen den beiden Lüftungsschächten, so dass man oben darüber klettern kann. Da die Türen zwischen den Kühlbereichen jedoch nicht zu öffnen sind, muss man auch im zweiten Kühlraum im hinteren Bereich über die verpackten Kisten zum oberen Lüftungsschacht klettern. Über diesen kommt man wieder in den ersten Bereich, wo man dann erneut über die Regale zum Lüftungsschacht klettert und diesem nun durchgehen folgen kann bis man in einem ungekühlten Bereich voller Tentakeln landet.
Erledigen Sie die erste und krabbeln Sie dann unter dem Lüftungsschacht zum hinteren Bereich, wo man die Leiter hoch muss und dort dann in einen weiteren Lüftungsschacht schlüpfen kann. Dieser bringt Sie nun zum Treppenhaus neben der Cafeteria.
Da die Tür zur Cafeteria von hier aus geöffnet werden kann, kann man wieder alle Überlebenden einsammeln, die man vorhin in der Cafeteria stehen lassen musste und sich mit diesen und den beiden neuen Verbündeten 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 Laufschritt 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 ("Wir haben Feindkontakt!")

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.
Alternativ rennt man einfach schnell durch die Laserschranken und versteckt sich hinter der großen Säule bis das Geschütz die auftauchenden Facehugger erledigt hat. Nun kann man entweder schnell eine Granate zum Geschütz werfen, dieses mit einem doppelten Schrotflinten-Treffer umlegen oder sich einfach erneut im Laufschritt zum Geschütz bewegen und dieses aufnehmen, wodurch es automatisch von Ihnen weggedreht wird. Man kann es nun vor sich hertragen und es auftauchende Feinde erledigen lassen, einfach in eine Ecke stellen oder irgendwohin wegwerfen.
Hinter dem Lagerraum gilt es dann an der nächsten Ecke **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 rund um die Kantine auf zahlreiche Aliens, greifen Sie daher am besten zum schlagkräftigen Revolver *bzw. locken Sie diese in der neuen Version in den Lagerbereich, so dass man auf kürzere Entfernungen per Schrotflinte effektiv zuschlagen kann*!
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! 😬
Alternativ kann man die explosiven Fässer sammeln und alles mit einer Handgranate in die Luft jagen - muss sich dann aber um die auftauchenden Aliens selbst kümmern!



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 oder die Geschütze jeweils zu packen und „weg zu werfen“ 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! Gehen Sie daher einfach hindurch und werfen Sie eine Granate über die Kiste an der Ecke, so dass die beiden Kanonen auf der anderen Seite erledigt werden - hier besteht jedoch das Risiko die beiden Wissenschaftler weiter hinten auch zu erwischen!
Sicherer ist es daher die Geschütze auslösen zu lassen, dann aber einfach etwas zu warten bis diese sich wieder mangels Zielen deaktivieren - bei mir war dies unterdessen meistens gar nicht notwendig, da die Geschütze nicht auf die Sensoren an der Wand reagierten, sondern nur auf diese um sie herum!
Zwischenzeitlich sollte man sich aber auf jeden Fall die Handgranaten am Boden schnappen, da man gleich noch mindestens eine brauchen wird!
Anschließend kann man auf die Kisten hochspringen und entweder von oben sehr gezielt eine Granate zu den Kanonen werfen oder hinunter springen und die Laserstrahlen meidend sich die beiden Geschütze schnappen und entweder in den Aufzugschacht werfen oder einfach umzustellen, so dass diese keine Gefahr mehr darstellen. Kriegt man das nicht gut hin, kann es auch helfen, schnell durchzuschlüpfen und das nächste Feuerschutztor zu schließen!
Hinter diesem warten dann zwei eher nutzlose Wissenschaftler und in der Lagerhalle wird man mal wieder vom G-Man beobachtet! Erschießen kann man ihn übrigens nicht! 😉
Da man die Lasermine hier in der neuen Version nicht mehr überspringen kann und nirgendwo hoch kommt, muss man diese mit einer Handgranate aus sicherer Distanz sprengen.
Folgen Sie dann dem Weg nach oben bis zur nächsten Lagerhalle. 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 seine Maschinenpistole schnappen und mit dem Aufzug nach oben fahren.

Abschnitt 15:



Wieder werden nach der Aufzugfahrt einige Wissenschaftler nieder gemäht. Gehen Sie am besten selbst sofort hinter den Containern oder im linken Lagerraum 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 und einige explosive Tonnen, mit denen man einige Gegner hochjagen kann - so kann man den ersten Kampf ganz gut überstehen.
Folgen Sie dann dem Weg bis zu einer **brüchigen Brücke**, die Sie vorsichtig überqueren müssen - im Detail kann man dies über das blaue Rohr tun und muss dafür nur eine Tentakel erledigen! 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!
In der neuen Version wurde dies ein wenig entschärft, so dass man hier eigentlich genau so „leicht“ (oder schwer) hindurch kommt!
Einfacher ist es daher der Wegzweigung nach rechts hin zu folgen, wo man auf das **Fließband** springt und dann im Laufschritt 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 (aber nicht muss, da man vorher abspringen 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.
Der Weg durch die Laserbarrieren ist dabei in der neuen Version schon fast etwas leichter: die ersten

beiden Sprengfallen kann man einfach durch Kriechen überwinden (oder „unterwinden“?! 😄). Nähern Sie sich dann dem ersten Geschütz und nehmen Sie dieses in die Hand und positionieren Sie es neu in Richtung der beiden Sprengfallen.
Krabbeln Sie dann unter den Bewegungs-Lasern hinweg und schnappen Sie sich auch das zweite Geschütz, das man ebenfalls in die andere Richtung oder in Richtung Wand neu positioniert! Beim letzten Geschütz an der Ecke muss man dann mit etwas Gefühl die Sprengfallen im „Duck-Sprung“ überwinden, kann das Geschütz dann ebenfalls neu positionieren und unter der letzten Sprengfall einfach durch kriechen! Alternativ kann man auch versuchen das Geschütz über den Laserstrahl zu werfen und ersteres so nach hinten mit zu nehmen, da man dieses vor sich her tragend quasi eine automatische Kanone mit zusätzlicher Munition hat, die alle Feinde in Sichtweite attackiert! :D



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 dem Tod nahe 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-Orgien 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 Container 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 (*Achtung: gegenüber den Aufzug steht neuerdings noch ein Schrotflinten-Marine!*).
In der neuen Version wurde diese Szene glücklicherweise deutlich entschärft! Nicht nur sind die Marines nicht ganz so stark wie zuvor, man findet nämlich auch deutlich mehr Medikits und Batterien für den Anzug, so dass man sich von den Kämpfen ein wenig besser erholen kann. Nichtsdestotrotz sollte man sich hier nur langsam voran tasten und genau prüfen, wo sich ein Feind bewegen könnte. Diese bekämpft man vorrangig auf größere Entfernungen mit der MP oder notfalls der Pistole. Kommt

man damit nicht voran, kann es hilfreich sein, sich ein wenig zurück zu ziehen und zu warten bis die Feinde näher kommen und dann beispielsweise mit einem Doppel-Schuss der Schrotflinte schnell ausgeschaltet werden können! Räumlich hat sich sonst nicht viel getan, so dass die Beschreibung weiter oben nicht „falsch geworden“ ist.

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 kommen allenfalls im Rahmen eines Feuerkampfs mit Ihnen hier rein! Per Zoom-Modus kann man sie von Innen ganz gut 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 sowie rechts (aufgrund des abgebrochenen Weges nur über den Handlauf zu erreichen) einiges 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, am LKW entlang (zum Aufsammeln von Medikits sowie Batterien), 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, schwarz-gelbe Steg sein, von dem aus man dann auf den seitlichen Vorsprung am Lüftungsschacht springen kann. Folgen Sie dann diesem...

Abschnitt 14:

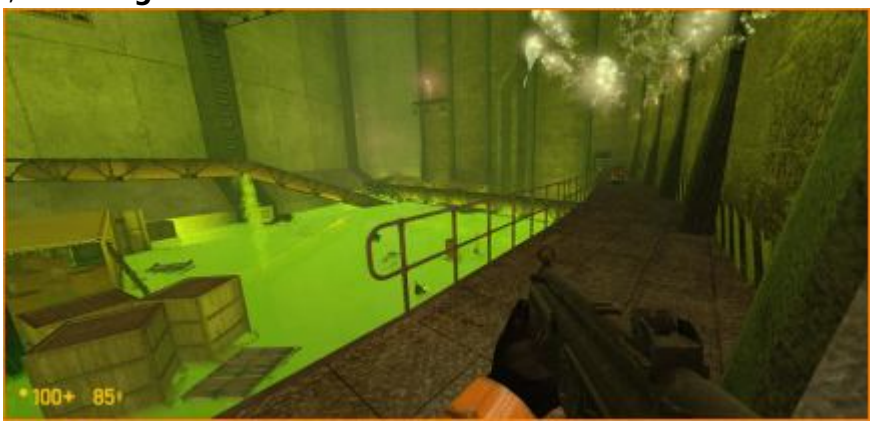
Kämpfen Sie sich durch die Gänge bis zu einer Art **Handwerkerraum**, wo ein weiterer Lüftungsschacht geöffnet werden kann. Dahinter schleicht man vorsichtig weiter bis zum **Wachraum**, wo man nun einen enttäuschten Wissenschaftler und in der ersten Version die Schrotflinte findet. Er öffnet die nächste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



Chapter 6 - Blast Pit (Flammengrube)

Abschnitt 17:

Schlagen Sie sich durch die Holzsperren. 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 *einige Granaten und ein Medikit* mitnehmen. Da man auf beiden Wegen nicht mehr nach oben zurück kommt, empfehle ich den „manuellen Weg“ über die Leitern.
Unten findet man im Kontrollraum zur Linken nochmal einiges Brauchbares, eine interessante Notfallausstrahlung per Radio 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. Achtung: Am Ende gerät das Fahrzeug außer Kontrolle und man fliegt dann im hohen Bogen in die grüne Sauce! Springen Sie daher rechtzeitig ab!
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.
Etwas schneller geht die Sache indem man beim Eingang im Laufschritt direkt auf die Holzkisten neben dem Aufzug springt (in aller letzter Sekunde abspringen!) und von dort aus mit minimalem „Saucen-Kontakt“ auch sofort in den Aufzug laufen kann! Schließen Sie dann direkt die Tür damit die Alienbiester nicht vorbei schauen können und schon geht es nach oben. Da man selbst auf „Hard“ nur wenige Lebenspunkte verliert, ist dies eigentlich der schnellste Weg nach oben!

Abschnitt 18:



Oben angekommen kämpft man sich durch die Aliens bis zum zentralen **Silo** vor, wo man eine Schleuse findet.
Bevor man diese nutzt, empfiehlt es sich hier durchaus noch das feindliche Biest an der Seite per Pistole aus der Distanz zu erledigen. Später wird man ihm ansonsten aus eher kurzer Distanz gegenüberstehen und diesen Kampf eher selten ohne Blessuren überstehen!
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 **orangen 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 im 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.

In der neuen Version ist dies glücklicherweise auch etwas entschärft, da die die untere Leiter eingebettet ist in den seitlichen Rand und man so normalerweise ohne Blessuren auch bei laufendem Ventilator hochklettern kann!
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! Als kleines Indiz kann man hier auch die Leuchten über den jeweiligen Schächten sehen: alle nicht erreichbaren Eingänge haben eine rote Lampe, nur der einzig erreichbare hat eine „normale Lampe“!
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 (Status-Lampe wechselt dann auch auf READY!).
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 Laufschritt hinweg springen).
Hier findet man eine **weitere Schleuse** nach draußen und folgt dort dann erneut dem Gang, wobei man vorsichtig über die seitlichen Rohre klettern und davor noch das Biest auf der anderen Seite erledigen muss (sofern nicht bereits früher aus sicherer Entfernung erschossen!).

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 Klebe-Falle landet!

Alternativ kann man hier zwar auch
schleichend vorankommen und bis auf die herbeiteleportierten Feinde, wird dann vielleicht niemand auf Sie aufmerksam, doch dieses Verhalten dürfte vermutlich eher ein Bug in meiner neuen Version sein! 😉
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 ganz nach unten klettert. Alternativ kann man natürlich auch direkt die Leiter hinab nutzen, dazu muss man jedoch trotzdem den Aufzug rufen und auf dessen Dach springen bevor der Aufzug oben komplett ankommt - von dort aus geht es dann rüber zur Leiter und nach unten.
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 so ein Reaktor! 😄
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 weit nach unten.

Abschnitt 21:

Klettern Sie nach unten bis die Leiter abbricht und man so in das Wasser gelangt, *das man jedoch zunächst noch verlassen sollte um sich nun endlich den Revolver am Boden zu schnappen*!
Tauchen Sie dann nach unten um die **zentrale Röhre zu verlassen** und dann an der Außenwand wieder aufzutauchen und dem „sauberen Wasser“ zu entsteigen.
Sie sind nun in der „Giftwasserverarbeitung“. Am besten klettert man hier 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.
Alternativ kann man auch über das mittlere Stück zur anderen Seite springen, dazu sollte man das fehlende Stück einfach nicht ganz bis zum Ende bewegen!



Chapter 7 - Power Up (Unter Strom)



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 (behalten Sie dabei den G-Man im Kontrollraum im Auge! 😉). 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!
In der neuen Version muss man nicht nur am Riesenalien vorbei in den Bereich des Umspannwerkes rennen, sondern dort auch nach oben klettern und anschließend über die Leitungen rechts des Schaltpultes zum erleuchteten Durchgang in der Wand laufen - überall kann man noch vom Riesenalien erwischt werden, bleiben Sie also nicht für Sightseeing stehen!
Das sollte man auch generell nicht, da das Riesenalien auch schnell auf Sie umschaltet und man nach Ableben aller Marines sowieso Ziel #1 ist! In diesem Fall sollte man das Vieh zum anfänglichen Gang locken, wo es dann „hineinfackelt“, während man selbst nach links hin in die Garage schleichen kann. Von dort aus muss man dann aber im Laufschritt zum Umspannraum flüchten, denn man wird immer vom Feind erkannt und gejagt!
Von Durchgang in der Wand beim Umspannwerk aus kommt man durch einen Lüftungsschacht, dessen Gitter runterbricht, dann in den sich zweigenden Gang, wo nach rechts hin nicht nur die Aliens auftauchen und per explosiver Umgebung direkt zum Verschwinden gebracht werden können, sondern dahinter auch die Decke einstürzt und die Treppe damit blockiert!



Folgen Sie daher dem Gang nach links hin zu dem **Kontrollraum** - mit einem verdächtigen Überlebenden: stand da nicht gerade noch der G-Man daneben?? 😛
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** (Türaufschrift!) 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.
Alternativ kann man ebenso auf das Geschütz zustürmen und es schnellstens in die Hand nehmen und dann vor sich her tragen, so dass es die Feinde voraus ins Visier nimmt!
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 (die man zum Teil auch schon von oben erledigen kann!).
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 eben 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! Sehen Sie sich dann unbedingt im Bereich um, da man unter dem Weg noch nützliche Kisten findet!
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 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 (ebenfalls sofortiges Ende!!). Laufen Sie also nach links auf den nächsten Feinde zu, den man ebenso 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.
In der neuen Version ist das nervenzehrende Gefecht gegen die Marines aufgrund des deutlich reduzierten Schwierigkeitsgrades hingegen kein großes Problem mehr - der Level ist ansonsten auch unverändert zur Ur-Version!

Abschnitt 22:

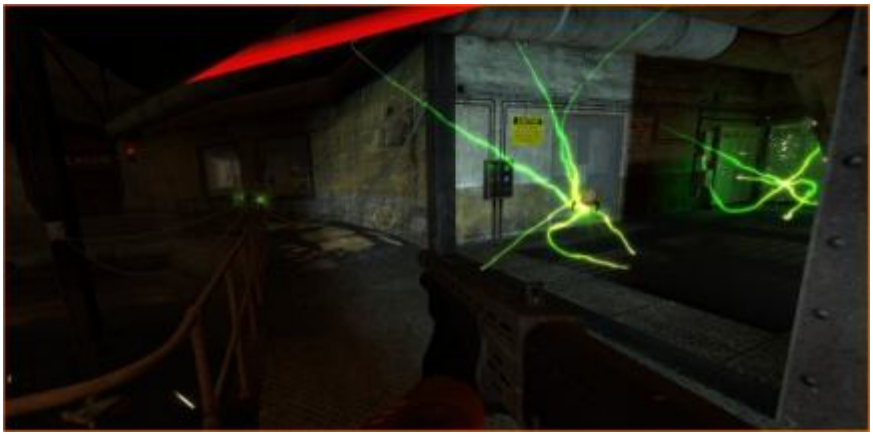
Sie treffen direkt wieder auf Soldaten, die Sie am besten mit einer Granate aus der MP erledigen und dann in Deckung gehen, da zwei weitere Feinde angerannt kommen und blitzschnell erledigt werden müssen. Da die Feinde auch mal Granaten in „Ihre Ecke“ werfen, ist reines Abwarten dort nicht unbedingt die beste Option - stürmen Sie da lieber vor und suchen Sie auch hinter den zerstörten Regalen etwas Schutz!
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.
In der neuen Version entfällt dies, so dass man direkt durchs Fenster hin zur Umspannstation stürmen kann!
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!
Auch bei dieser Aktivität weicht die neue Version leicht ab, da man nun unten an den Seiten alle Schalter prüfen bzw. auf aktiv setzen muss! Erst wenn alle 12 auf „Grün stehen“ kann man nach oben klettern und dort den entscheidenden Knopf an der Konsole drücken, der eine Statische Entladung auslöst und den Feind damit zerplatzen lässt!
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 (Zugzwang)

Abschnitt 24:



Bleiben Sie auf dem Fahrzeug stehen bis dieses unten angekommen ist. Dann fährt man gemütlich los und sieht sich die Gegend an - also auch mal ruhig anhalten und aussteigen um bspw. zu schauen ob im Wasser unter dem Weg noch ein paar Batterien zu finden sind 😉
Kurz nachdem die Schienen verzweigen kommt das Fahrzeug dann auch „mangels Weg“ 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.

In der finalen Version wurde der Level ein wenig angepasst: auch hier muss man zunächst den Strom abstellen, dann das fehlende Kabel im Wasser wieder einstecken und anschließend den Strom wieder aktivieren. Im Anschluss muss man jedoch nicht wieder zurück zur Wegzweigung, sondern kann direkt neben der verschlossenen Tür zum Kontrollraum, an einer Leiter nach oben klettern, wo die Alien-Hunde schlafen. Dorthin kommt man aber auch über die Wegzweigung, d.h. man kann auch den kompletten „Weg außen rum“ wählen und sich so noch etwas umsehen.
Entscheidend ist aber auch diesmal, dass man durch das Treppenhaus eine Etage nach unten zum Kontrollraum läuft, wo man den „Secure Access Schalter“ drücken kann, was nun nicht nur den Schienenweg runter fährt, sondern auch das Sicherheitstor öffnet. Da auch diesmal Aliens erscheinen,

wird man diese noch bekämpfen müssen bevor man mit dem Zug bis zu einem rundlichen „Zugaufzug“ weiter fährt, mit dem es dann in einer Drehung nach oben geht.
Dort hat sich insgesamt wenig verändert - der einfachste Weg ist hier weiterhin über die seitliche Leiter nach oben zu klettern. Abweichend ist hier jedoch, dass man nach Erledigung des seitlich mit hochfahrenden Geschützes (beispielsweise per Handgranate), in der Mitte des Schienenfahrzeug stehend, oben angekommen nicht sofort attackiert wird. Zudem benötigt man später das Schienenfahrzeug zum weiteren Vorankommen am Ende des nächsten Abschnittes, man muss also zurück kommen und den Wagen holen, wenn man sich zu Fuß auf den Weg gemacht hat!

Abschnitt 25:

Springen Sie vor der nächsten **Laser-Sperre** vom Wagen ab und erledigen Sie das Geschütz weiter hinten in Ruhe aus der Nähe, stellen Sie es einfach in die Ecke oder packen Sie es am besten mit ein und tragen Sie es nach vorne bis zu den beiden Sprengfallen. Hier trifft man wieder zwei (*einen*) Soldaten, die man noch problemlos ausschalten kann.
Folgen Sie dann dem Weg nach rechts 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 in der Waffenkammer 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 schnellstens selbst 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.

In der finalen Version ist der Level zunächst ein wenig entschärft, dann aber rund um die Rakete ein gutes Stück anders aufgebaut!

Zunächst ist der Weg auf den Schienen in etwa gleich, so dass man ebenfalls zu den Räumlichkeiten kommt, wo sich Marines und Aliens bekämpfen.
Auch hier sollte man eher für die Aliens Partei ergreifen um die Kräfte etwas auszubalancieren. Die Räume selbst haben sich nur wenig verändert, so dass man auch einen Verbündeten in der Waffenkammer findet und notfalls diesen mitnehmen sollte. Die Stelle rund um das MG ist aber etwas entschärft, da der Gang dorthin verbreitert wurde, so dass man sich auf der linken Seite annähern kann und wieder den „Alien-Trigger“ auslöst. Nutzen Sie den entstehenden Kampf zwischen Soldaten und Aliens um primär die Soldaten rund um das MG zu attackieren! Gut eignet sich hierfür der Revolver um aus etwas Distanz per Zoom Feinde gezielt aufs Korn zu nehmen!
Alternativ kann man zudem noch im Büro auf der rechten Seite einen Zugang zum Lüftungssystem zerschlagen und durch den Lüftungsschacht bis zum Bereich rund um das MG krabbeln - dort landet man außerhalb des Feuerbereichs des MGs und kann von dort aus dann in den Kampf eingreifen oder bei Bedarf die Feinde rund um das MG attackieren!
Wieder muss man dann einen „Gegenangriff“ am MG abwehren und kann dann durch das hintere Treppenhaus nach oben, wo man auf einem Weg über den Schienen an der Konsole die beiden Sicherheitstore unten öffnen. Erst dann kann man zurück laufen und mit dem Schienenwagen ganz bis zum Ende fahren, wo in einer Art Schleuse dann der Zugang zum Bereich unter der Rakete automatisch geöffnet wird. Ohne Wagen funktioniert das nicht und zurück kann man dann auch nicht mehr, so dass man vorher nochmal genau in alle Ecken schauen solle!
Bei der Rakete muss man dann erneut ein paar Meter fahren, wird dann mitsamt dem Schienenfahrzeug gedreht und nach oben gefahren. Unterwegs sieht man auf jeder Etage schon etwas Action und kann insbesondere den Marines die ein oder anderen Schrotladung überbraten.
Oben angekommen muss ein weiterer Feind erledigt werden, dann kann man sich die sehr eindeutigen Anweisen neben der Konsole ansehen und anschließend muss man sich über die drei Etagen, an den jeweiligen Leitern nach unten arbeiten. Im Vergleich zur ersten Version, geht es hier also nun von oben nach unten wobei man analog vorgehen muss und auf jeder Etage den (unübersehbar grün leuchtenden 😉) Schalter benutzen muss um die Böden rund um die Rakete einzuklappen. Erst dann öffnet sich jeweils der weitere Weg nach unten. Bevor man auf der ersten Etage angekommen, dann den Boden wegklappt und mit dem seitlichen Aufzug wieder hochfahren muss, sollte man noch eine Etage tiefer vorbei schauen, da man dort einige Batteriepacks findet!
An der oberen Konsole lässt sich die Rakete dann final „ausfahren“ und kurz darauf wird der Schienenwagen mal wieder gedreht und der weitere Weg freigegeben!

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.
In der finalen Version spielt sich die Szene etwas anders ab. Zunächst kann man mit dem Schienenwagen direkt losfahren, trifft dann aber nach wenigen Metern auf eine „parallele Schienenstrecke“, die ein Wagen mit Marines befährt, die Sie natürlich unter Feuer nehmen! Da diese jedoch ein konstantes Tempo pflegen reicht es schon aus, kurz nach Beginn der „Parallelstrecke“ den eigenen Wagen kurz zu stoppen, in die Hocke zu gehen, so dass man Schutz hinter dem „Führerstand“ hat und dann nach einigen Sekunden sicher weiter zu fahren. Um die nächste Ecke

wird man jedoch ebenfalls per Panzerfaust/RPG beschossen, was man jedoch dadurch abmildern kann, dass man das Fahrzeug vor der Kurve auf maximale Geschwindigkeit beschleunigt und sich ganz ans Ende - weg vom „Führerstand“ - des Wagens hockt, wodurch man quasi keinen Schaden erleidet. Attackieren Sie dann per MP die Feinde indem Sie insbesondere die explosive Tonne hochjagen und die verbliebenen Gegner dann aus der Deckung des Wagens heraus attackieren.
Im Anschluss tastet man sich langsam voran um den letzten Feind auf der rechten Seite (durch den starken Strahler leider mitunter schwer auszumachen) zu erledigen und springt dann an das Stand-MG um den Gegenangriff aus dem hinteren Bereich abzuschmettern.
Glücklicherweise findet man neben der MG-Stellung 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 *in der finalen Version durch die Tür belauscht werden könne*n!
Die Ersten beiden kann man dabei noch ganz gut per Schrotflinte oder hingeworfener Granate 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.
In der finalen Version gestaltet sich der Kampf hingegen ausnahmsweise mal etwas anspruchsvoller als noch zuvor!
Zunächst kann man nicht einfach durch das Tor in den Bereich rund um die Rakete laufen, sondern muss nach links hin über die Maueranlage laufen, wo man dann unter ein paar Röhren in den inneren Bereich rund um die Rakete kommt. Den man dann aber auch bis zum Start der Rakete dann nicht mehr verlassen kann! Speichern Sie daher am besten vor dem Sprung nach unten und hinter die feindliche MG-Stellung!
Wie man sich dann im Inneren den Feinden stellt ist ein wenig von der eigenen Hartnäckigkeit abhängig, denn ein direkter Feuerkampf von der MG-Stellung aus ist doch ein wenig Glückssache, so dass man ggf. mehrfach neu starten muss, da man von den Feinden überwältigt wird. Zentrale Herausforderungen sind dabei der Beschuss mit einer Panzerfaust durch einen Marine, den man kaum erkennen kann, dessen Treffer aber das Stand-MG direkt aus der Gleichung nimmt! Ebenso muss man stark auf das zweite MG-Nest direkt gegenüber achten, da man dessen direkten Beschuss nicht lange aushält! Schafft man es diese beiden Ziele schnell und gleichzeitig die zahlreichen Marines in Reichweite recht schnell zu erledigen, kann man den Kampf gut überstehen bzw. im Anschluss mit dem Revolver per Zoom-Modus die verbliebenen Feinde recht sicher auf größere Distanz erledigen - das ist aber durchaus etwas Glückssache!
Leichter ist es daher durchaus nach dem Sprung nach unten und Ausschalten des ersten Marines hinter dem MG dort ggf. nur ein paar wenige Salven mit letzterem abzufeuern und sich dann nach links hin abzusetzen. In Diese Richtung kann man im Halbkreis um die Rakete laufen (geduckt oder im Laufschritt) und so die Feinde ein wenig auseinander ziehen und so einzeln per MP oder Revolver auszuschalten. Ebenso findet man auf dem Weg zahlreiche Medikits und Batteriepacks, so dass man Treffer deutlich besser kompensieren kann. Entscheidend ist hier vor allem aus dem Feuerbereich des feindlichen MGs zu kommen, was spätestens in der Ecke hinten links (vom Einstiegspunkt aus gesehen) gegeben ist, von wo aus man die Feinde dann aus der Sandsackstellung heraus attackieren kann! Von hier aus kann man auch an der Wand in Richtung der zweiten MG-Stellung vorrücken - die Marines haben sich dabei meist ein wenig übers Gelände verteilt, sind damit keine „geballte Gefahr“ mehr und selbst wenn diese mit Granaten werfen, kann man diesen recht gut ausweichen, so dass man die Feinde nach und nach alle erledigt bekommt.
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, von wo aus man die beiden Marines mit einigen gezielten Revoler-Schüssen oder einem Sturmangriff (bspw. per Granate aus der MP) erledigen kann! An der oberen Konsole kann man mit dem roten Knopf den **Start der Rakete** initiieren - wofür irrwitzerweise der Sichtschild hochgefahren wird! 💪 Anschließend öffnet sich die Glasdoppeltür und man kann dort (oder über den Kabelschacht!) wieder nach draußen laufen, wo nun bei der Straße nach links hin ein offenes Tor den weiteren Weg frei gibt.
In der finalen Version ist hingegen zunächst das Tor zurück zum Außenbereich „hinter der roten Tür“ (die selbst jedoch nicht mehr zu öffnen ist!) wieder offen, wo man dann nach links hin in den nächsten Gebäudekomplex kann!
Im größeren Raum gilt es an der Seite die Leiter zur Etage darunter zu nehmen und dort schließlich mit dem gelben **Schienenwagen** hinfort zu fahren.

Chapter 9 - 12

>> Weiter zu Teil 2 der Lösung >>

Chapter 13 - 15

>> Weiter zu Teil 3 der Lösung >>

Chapter 16 - Ende

>> Weiter zu Teil 4 der Lösung >>

From:
http://www.kultloesungen.de/ - **Kultloesungen.de**

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/blackmesa?rev=1751465662

Last update: **2025/07/02 14:14**