Half-Life

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

Zunächst einige (über-)lebenswichtige Tipps:

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

---



Anormale Materie

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

Abschnitt 7:

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



Abschnitt 8:

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

Abschnitt 9:

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



Abschnitt 10:

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

Abschnitt 11:

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

Abschnitt 12:



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

Abschnitt 13:

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

Abschnitt 14:

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



Abschnitt 15:

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

Abschnitt 16:

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



Abschnitt 17:

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



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

Abschnitt 18:

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

Abschnitt 19:

Durch den Gang zum Aufzug.

Bürokomplex

Abschnitt 20:



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

Abschnitt 21:

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

Abschnitt 22:



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

Abschnitt 23:

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

Abschnitt 24:



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

Abschnitt 25:

Leider müssen Sie noch ein paar mutierte Wissenschaftler beim Mittagessen stören, bevor Sie die Tür zum Kühlraum öffnen. Suchen Sie im Kühlraum einen roten Hebel; diesen betätigen Sie natürlich und klettern dann beim Eingang auf die Ablage.
Zerschlagen Sie hier das Gitter und folgen Sie dem Weg aus Schächten und Ablagen bis Sie zum Transporter kommen, der hin und her fährt. Warten Sie ab, bis er bei Ihnen vorbeikommt und krabbeln Sie dann schnell auf den Transporter und dann auf die andere Seite.



Folgen Sie nun den Schächten bis Sie zu einem Raum mit vielen verzweigten Lüftungsschächten kommen. In der hinteren dunklen Ecke finden Sie Batterien und Munition. Klettern Sie nun von Schacht zu Schacht zur Öffnung oben und folgen Sie dem Schacht.

Abschnitt 26:

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

Feind in Sicht

Abschnitt 27:



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

Abschnitt 28:

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

Abschnitt 29