Half-Life - Opposing Force

Tipps:

- Durchlaufen Sie zunächst auf jeden Fall die Ausbildung, wer die verpaßt tut mir wirklich leid!
- Die Levels von Opposing Force sind meistens größer als die Half-Life Levels, auf langsameren Computern sollte man also etwas Tuning betreiben!
- Der Schwierigkeitsgrad ist in etwa mit dem des Hauptprogramms zu vergleichen
- Die Cheats aus dem Hauptprogramm sind alle anwendbar!
- Was auch Spaß macht: Starten Sie das Spiel auf dem schweren Schwierigkeitsgrad und holen Sie sich dann per Cheat „impulse 101“ alle Waffen herbei; der Clou: Sie haben nun auch die alten Half-Life Waffen z.B.: Armbrust und Colt

Die Grundausbildung (Boot Camp)

Abschnitt 1:

Nachdem der Drill-Sergeant einem total runtergemacht hat, läuft man aus dem Schlafraum und geht dann die Treppen runter und dann durch die Haupttür.



Abschnitt 2:

Draußen kann man bereits einiges sehen. Vor einem werden zwei Marines gedrillt, rechts oben steht der Mann mit dem Aktenkoffer mit einem anderen Soldaten (hält er ihm die Waffe an den Kopf?). Wendet man sich nach links, kommt man zu einem Startplatz auf dem sich gerade einige Marines zum Abflug bereit machen.

Nun zurück zum Hauptplatz und hier durch die Tür zur Advanced Training Facilty.

Abschnitt 3:



Folgen Sie dem Weg geradeaus und lauschen Sie dem Befehlshaber. Sobald er einen durchläßt geht's weiter bis zum Raum mit der Schutzweste. Schnappen Sie sich sie und laden Sie sie an den Ladegeräten auf.
Nun weiter durch die andere Tür bis zum „Schießplatz". Hier muß man sich auf den roten Punkt stellen und bekommt dann eine Ladung Schrot in den Wanst gepumpt. Nachdem man also beschossen wurde geht's weiter durch die Tür links.

Abschnitt 4:

Hier muß man nun durch einen Abschnitt rennen, der von Gefahren gespickt ist. Im Wasser duckt man sich und schleicht bis zur Treppe auf der anderen Seite. Über die giftigen Flüssigkeiten am Boden weiter zum Raum mit den Rohren, aus welchen heißen Dampf strömt. Rennen Sie schnell durch und gehen Sie dann in die „Dunkelkammer". Mit dem Nachtsichtgerät rennt man durch das sehr einfach Labyrinth und kommt danach zu einem Hindernis-Parcours.

Abschnitt 5:



Auf diesem Parcours, muß man zuerst einige Hindernisse überspringen und dann sich an Seilen weiterhangeln. Besonders schwierig ist die Übung, bei der man über zwei Seile zur anderen Seite kommen muß. Hier ist es wichtig weit auszuschwingen um das andere Seil zu erreichen und möglichst tief am Seil zu hängen.
Hat man dann die Seilakrobatik hinter sich, geht's durch das Tor zum nächsten und interessantesten Trainingsabschnitt.

Abschnitt 6:

Klettern Sie zuerst über die Wand und krabbeln Sie dann geduckt immer zwischen denn Hügeln weiter, bis die Schützen das Feuer einstellen. Nun durch die Tür zur ersten Schießanlage. Versuchen

Sie möglichst nicht auf den Betreuer zu schießen, das wird mit Knast bestraft. Zuerst sollte man mit der Sekundärangriff-Taste den Laserpointer an der Waffe zuschalten, denn dadurch ist die Waffe um einiges genauer, wenn sie auch langsamer schießt.
Hat man dann auf jeder Tafel einige Schüsse angebracht, geht's weiter.
Leider muß man die Waffe bei einem Marine abgeben. Beim nächsten Schießstand wird dann der Umgang mit dem Scharfschützengewehr geübt. Mit dem Zielfernrohr sollten die ersten Ziele keine Problem darstellen. Später folgt man mit dem Fadenkreuz den Tafeln nicht mehr, sondern wartet ab, bis sie ins Fadenkreuz kommen, das ist sicherer und man hat ja genug Zeit.

Abschnitt 7:

Nachdem man wieder die Waffe abgegeben hat, werden die Führerfähigkeiten geprüft. Zuerst spricht man den Pionier an und bringt ihn zur Tür. Im Raum dahinter hält man die Benutzen-Taste gedrückt und läßt sich so ganz vom Sanitöter heilen. Im letzten Raum schließlich, muß man nur das Funkgerät kurz „benutzen" und schon hat sich die Ausbildung und man ist kein Wurm mehr.



Nach der erfolgreichen Ausbildung sitzt man im Osprey-Vehikel, das eine Mischung aus Flugzeug und Helikopter ist und fliegt zur LZ (Landezone!). Leider haben die bösen Aliens etwas gegen die Flieger und holen Sie vom Himmel. Mr. Shepard wird verletzt und ist erst später wieder fit.

Willkommen in Black Mesa

Abschnitt 1:

Zuerst geht's durch die Tür und hier dem Gang folgen bis man zu einem Raum kommt in dem Wissenschaftler einen Soldaten auf einer Bare tragen.
Hier geht man nach links und schnappt sich bei den Wissenschaftlern hinten die HSW. Nun zurück und den anderen Weg nehmen, bis man zu einem Raum mit einer Wache kommt. Die Wache öffnet einem die Tür und man kann dahinter dem Gang folgen.
Im Raum mit den Lasern krabbelt man unter diesen durch und zerschlägt den einen Spiegel der den Strahl zur Treppe ablenkt. Nun schnell weg, sonst wird unser Korporal gebraten, und dem Weg folgen.



Abschnitt 2:

Laufen Sie nach draußen und hier nach rechts. Bei dem eingestürzten Weg springt man auf den Felsvorsprung darunter und hüpft von Fels zu Fels bis man wieder auf dem Weg ist.
Oben, beim toten Alien, schnappt man sich das Messer und springt dann zur anderen Seite. Im Raum krabbelt man durch den kleinen Tunnel rechts unten bis man zur Absturzstelle des Flugzeugs kommt. Hier läuft man nach rechts durch das Tor und springt unterwegs noch schnell in die Öffnung in der Wand. Man findet eine Batterie.



Wieder draußen krabbelt man beim Generator rechts in den Lüftungsschacht. Achten Sie beim Verteiler darauf nicht von den Strahlen getroffen zu werden, wenn Sie zum anderen Schacht gegenüber krabbeln. Im Generatorareal stellt man rechts hinten den Strom ab und läuft dann wieder zur V-22.
Achtung: Im Tunnel wird man von auftauchenden Aliens von beiden Seiten attackiert. Beim Flieger benutzt man das Funkgerät bevor man die Kisten durchsucht und in die Leiter hinabsteigt. Unten noch einmal runter und dem Weg folgen.

Abschnitt 3:



Folgen Sie zunächst dem Gang und holen Sie sich die Shotgun. Nun zweimal Leitern hinabsteigen und den Stegen folgen. Sobald man wieder in einem normalen Raum ist, läuft man bis zu einem herunterkommenden Aufzug und hier nach links. Beim Raum mit der beschädigten Brücke erst mal speichern. Sobald man die Brücke betritt stürzt diese ein und ist man etwas weiter hinten im Raum geht der ganze Raum in die Luft! Also schnell über die erste Brücke nach hinten zur zweiten Brücke und sobald die Leitung explodiert etwas warten, dann auf die unter Spannung stehende Leiter und schnell nach oben. Hier zur Luke neben der sich ein Fenster befindet.
Hier wartet man nun etwas. Sobald das verseuchte Wasser einem fast erreicht hat erscheint der freundliche Herr mit dem Aktenkoffer und öffnet die Luke.
Alternative:
Laufen Sie in den Raum und sobald er beginnt zu explodieren gehen Sie links zur abgebrochenen Leiter. Warten Sie hier, bis rechts ein Stück des Weges oben heruntersackt und Sie darüber hoch kommen und dort auch zur Tür mit dem Fenster nebenan.

Abschnitt 4:

Springen Sie über den Aufzug zur anderen Seite und kämpfen Sie sich hier zum Kontrollraum hoch. Hier fährt man mit dem Aufzug bis man etwa 25% der Gesamtlänge des Raumes von der linken Wand

entfernt ist.
Nun durchs Fenster und auf den Aufzug und nach links zum Schalter neben dem Tor. Vom Aufzug aus reicht die Entfernung zu den Kisten rechts neben dem Tor hoffentlich um noch rüber springen zu können. Hat man es geschafft folgt man dem Gang bis man zu zwei Schranken kommt. Öffnen Sie sie bei der roten Lampe und springen Sie dann hinten in das zerbrochene Rohr.

Abschnitt 5:



Sobald man unten im Wasser ist, sucht man an der Seite das kaputte Gitter und arbeitet sich durch das Wasser bis man im großen Raum rechts hinten eine Leiter findet. Oben folgt man dem Weg bis man zu einem Raum voller verseuchter Flüssigkeit und einem Arbeitsroboter kommt.
Zerschießen Sie die Kiste mit dem Sprengstoff, so daß der Robo seiner Arbeit nachgehen kann. Sobald die Gitter an den Leitern geöffnet werden klettern Sie hinten runter und springen über die Kisten zur Pumpe. Ist die Seuche weg läuft man zum Tor neben dem der Robo zunächst stand und fährt dahinter mit einem Lastenaufzug hoch. Oben erledigt man die Hunde und geht dann zur Gondel. Schafft man es nicht ohne Hilfe in die Gondel zu springen sollte man den Wagen mit der Planke rüber schieben.

Abschnitt 6:

Genießen Sie die Fahrt und erledigen Sie einige Aliens die an der Seite auftauchen.

"Wir ziehen uns zurück"

Abschnitt 7:



Sobald man aussteigt erscheinen einige Unholde. Weiter bis zu den Automaten. Mit Hilfe des genialen Wachmanns (Otis genannt) folgt man dem Gang und erledigt zahlreiche Feinde. Sobald in der Dunkelheit die Scheibe zerplatzt läuft man weiter und plündert mit Hilfe des Wachmanns eine kleine Munitionskammer. Nun beim Aufzug einige kleine Springteufel erledigen und dann nach oben. Hier zerschlägt man das Gitter über der HEV-Ladeeinheit und krabbelt in den Schacht.

Abschnitt 8:

Nun die Leitern hoch und ganz oben wieder ein Gitter zerdeppern. Wichtig: Auch wenn die Rettung möglich scheint, Sie können NICHT mitfliegen, lassen Sie sich also Zeit und durchsuchen Sie alle Kisten!
Beim Raum mit dem Wissenschaftler geht man entweder die Treppe runter oder geht in den Raum in dem der Wissenschaftler gefangengehalten wird, schnappt sich die Batterien und krabbelt dann durch den Lüftungsschacht am Boden nach unten. Im großen Raum, wo sich das Tor schließt erscheinen nach dem Abflug des Osprey-Vehikels drei Aliens, eines davon schlägt hinten ein Loch in die Wand, durch das man in den nächsten Abschnitt kommt.

Vermisst

Abschnitt 9:



Laufen Sie nach links bis Sie in einem Raum mit einigen Wasserlachen ein paar Aliens ausschalten, hier klettert man über die drei Rohe zum Lüftungsschacht und folgt ihm.
Ignoriert man das erste Gitter unter einem und krabbelt man weiter kann man ein zweites Gitter zerschlagen und in einem Raum mit etwas Munition kommen. Auf jeden Fall muß man aber durch das erste Gitter durch. Sobald man über einem Raum mit Wasser ist sollte man speichern.
Die braunen Platten vor einem stürzen beim ersten Kontakt in den Raum mit elektrisiertem Wasser. Meiden Sie also die dunkleren Platten und arbeiten Sie sich bis nach hinten vor (Springen!).
Nun wieder dem Schacht folgen bis man zu einigen großen Rotoren kommt. Hier über die Stangen rüber bis man wieder auf einem (wenn auch gefährlichen) Weg steht. Hier durch den heißen Dampf durch. Der eingestürzte Weg zu einer Tür kann man überspringen und sich hinter der Tür, an einigen Kisten ausleben. Aber weiter gehts links. Hier zwischen den ersten Rotorblättern durchlaufen und nach unten klettern. Hier ist ein Rotorblatt beschädigt.

Abschnitt 10:



Klettern Sie an der Seite des Gitters runter und krabbeln Sie bis Sie zu einer Art Heizung kommen. Natürlich muß man hier das Feuer überwinden um weiterzukommen.
Also spring, spring bis man zu einem Teil kommt in dem Kisten stehen. Springen Sie hier auf die tiefere Kiste vorne und dann schnell rüber springen. Doch Vorsicht rechts hinten lauert ein Fiesling, der mit grünem Zeug wirft!
Hat man den Angriff überlebt durch den Schacht links bis man wieder in einem Raum der befeuert wird ist. Hier läuft man hinten in die Röhre links und springt am Ende schnell raus. Im hinteren Teil des Raumes haben die Aliens ein Stückchen Heimat mitgebracht. Stellen Sie hier die Kiste mit der Aufschrift Danger auf das Testgelände und drücken Sie oben den Knopf. Nun durch das eben entstandene Loch nach unten springen und hier dem Tunnel folgen.

Abschnitt 11:



Springen Sie zunächst eine Ebene tiefer und gehen Sie hier in den Raum hinter den Gittern. Hier finden Sie etwas Munition.
Danach am Laster vorbei in die Tiefgarage. An der Decke laufen Aliens in den Lüftungsschächten umher (wie im Film Aliens II). Hinten kann man durch einen dunklen Teil zu einem kleineren Raum mit einigen Medipacks kommen. Aber der richtige Weg führt einem zu den beiden Tore, von denen sich eins mit dem Schalter öffnen läßt.
Dahinter fndet man wieder einige der neuen Aliens und in den Kisten den Raketenwerfer. Hier weiter bis zu den kaputten Aufzügen. Klettern Sie zunächst ganz runter und dann in dem Aufzug aufs Dach. Von hier aus in die Etage springen und nach links hin über einige Kisten in den Generatorraum. Hier den Saft abstellen und zurück in den Aufzugsschacht. Hier nach oben und dann an das Seil springen. Oben muß man sich etwas umständlich zum Aufzug schwingen und dann abspringen und die Etage betreten.

Abschnitt 12:



Nach links weiter bis man vor einer verschlossenen Tür steht. Hier in den Lüftungsschacht mit der Kiste und weiter bis der Schacht einbricht. Nun kann man hinter dem Schacht etwas Munition an sich nehmen und entweder wieder in den Schacht hochklettern (über die Seite) oder durch das Loch in der Wand gehen. Öffnen Sie nun die Tür und holen Sie die Kiste vor die Barrikade.
Nun darüber und von der anderen Seite die Sprengstoffkiste hoch jagen.
Anschließend durch diesen Raum die Kiste schleppen bis zum Lüftungsschacht neben der Barrikade. Ist man wieder in einem Büro folgt man dem Weg davor bis man zu einem Loch in dem Boden kommt. Hier rein springen und auf der anderen Seite den Schalter umlegen und dann hochklettern. Hier funkt man seine Kollegen an mit deren Hilfe Sie die Tür zum Aufzug (Elevator) öffnen.
Tipp: Der Marine mit der Shotgun will Ihnen wahrscheinlich nicht in den Aufzug folgen, also müssen Sie ihn hinein schubsen, also immer in die Richtung gegen ihn Laufen in die er gehen soll. Etwas umständlich, aber besser als ohne Marine weiter zu machen.

Unter Feuer

Abschnitt 13:



Sobald Sie einen Schritt aus dem Aufzug machen tauchen gleich mehrere Aliens auf!
Versuchen Sie es möglichst so hinzubiegen, daß alle Marines länger leben als die auftauchenden Aliens.
Der Marine mit dem Schweißbrenner öffnet die EXIT-Tür.
Dahinter findet man in einer kleinen Waffenlager etwas Munition und auf dem Dach des Raumes mit den Dachfenster eine Batterie.
Nach diesem kleinen Ausflug begibt man sich wieder zurück in den Raum und geht hier nach oben. Arbeiten Sie sich bis zu einem größeren Raum vor. Hier brauchen Sie nun Ihre Kollegen. Sobald Sie den Raum betreten erscheinen zahlreiche Aliens vor und hinter Ihnen u.a. auch eines dieser großen Aliens mit der Hornet Gun.
Hat man sie erledigt geht man durch die braune Tür in den Konferenzsaal. Hier wird links die Wand gesprengt und man kann sich bis zum nächsten Abschnitt vorarbeiten.

Abschnitt 14:

Im Büro kraxelt man über die Röhren und Leitern bis ganz nach oben und springt dort über den eingestürzten Weg. Im nächsten Raum jagt man die Gegner auf der anderen Seite mit den

Sprengstoffkisten hoch.
Zerschiessen Sie dann den Stromleiter und den Sicherungskasten darunter. Da der Strom nun nicht mehr fließt kann man sich von Seil zu Seil und dann auf den Weg schwingen. Nun mit dem Aufzug nach oben fahren und sich hier bis nach oben weiterarbeiten.
Hier krabbelt man durch das Lüftungsrohr bis zur Halle. Belauschen Sie die Black Ops: Eine Bombe! Stürmen Sie nun die Halle und achten Sie beim Schießen darauf, nicht die Raketen zu beschädigen, sonst wird's unangenehm. Hat man die Halle gesichert holt man den „Sani" von draußen und bringt ihn zum Pionier in dem Raum hinten.
Der Pionier öffneteinem dann draußen die Tür zum nächsten Abschnitt (Achtung: Selbstschußanlage).

Abschnitt 15:



Folgen Sie dem Gang bis Sie auf zwei Marines treffen. Haben die beiden anderen Jungs es auch bis hierher geschafft kann man sich auf vier schlagkräftige Jungs beim Sturm der Halle vor einem verlassen.
Hat man die zahlreichen Black Ops Jungs und Mädels weggepustet plündert man die Kisten und betätigt oben den Hebel. Hoffentlich haben einige Kollegen die Schlacht überlebt, denn Sie geht weiter. Folgen Sie den Schienen und arbeiten Sie sich dann durch weitere Black Ops-Kämpfer bis zum Kontrollraum für die Schranke durch. Nun zurück zum Schienenfahrzeug und ab in den Tunnel. Am Ende aussteigen und auf das Rohr springen. Oben dann wieder in einen Lüftungsschacht.

Wir sind nicht allein

Abschnitt 16:



Heilen Sie sich zunächst rechts, bevor Sie den Teleporter-Raum zur Linken betreten.
Auch wenn Sie den Drang verspüren sich selbst oder halt eben Mr. Freeman nach zu laufen - lassen Sie es: Sie verursachen nur ein Zeitparadox!
Laufen Sie statt dessen zum Kontrollpult, das herabstürzt. Hier den Weg hoch und in die andere Transporterkugel.

Abschnitt 17:

Hüpfen Sie von Plattform zu Plattform mit Hilfe der „Springdinger“. Oben geht’s dann in die Transporterkugel.
Kleiner Tip: Sobald Sie die Teleporterwaffe haben können Sie sich mit der Zweitfunktion wegbeamen. Machen Sie dies hier auf Xen kommen Sie in einen Abschnitt des Ausbildungsrundgangs. Hier müssen zunächst einige Gegner erledigt werden, bevor man nach oben in den Beobachtungsraum kann und dort in die Transporterkugel springt.

Die Tiefe

Abschnitt 18:

Zunächst in den Fahrstuhl und unten geht’s nach rechts bis man zu einem Bassin kommt.
Hier befreit man den Wissenschaftler per Konsole und läuft dann zurück zum Fahrstuhl. Hier geht’s nun nach links, wo der Wissenschaftler einem die Tür öffnet. Bei den Aquarien links in das mittlere rein und oben zahlreiche Gegner vernichten und rechts hinten durch das Loch in der Wand. Hier wieder einige Gegner ausschalten und danach in den Lüftungsschacht.



Abschnitt 19:

Benutzen Sie hier bloß die Teleporter-Waffe nicht: Sie werden auf jeden Fall draufgehen! Stattdessen stellt man sich in den Käfig und drückt den Schalter. Im Wasser durch die Röhre und dann dem Weg folgen, bis man auftauchen kann. Hier in einem Raum hinten nach unten und das Gitter öffnen. Nun zurück zum Wasser und durch die eben geöffnete Röhre bis zur Schleuse und hier natürlich das Knöpfchen drücken.

Abschnitt 20:



Laufen Sie zum Gang und schießen Sie von hier aus auf den Stromkasten hinter den Blitzen. Nun durch bis zum Desinfektionsstrahler. Sobald man den Raum betritt erscheinen wieder einige Gegner. Einer läßt nach dem Ableben etwas schwarzes Krabbelndes zurück: Gehen Sie ruhig hin es will nur ein Zuhause suchen! Und das findet es auch bei Ihnen als erstklassiger Ersatz für die Hornet Gun (natürlich auch mit unendlich Munition).
Nun entweder nach links und sich durch zahlreiche Beobachtungsgänge vorarbeiten oder per Teleporterkanone durch einen Xen-Plattform-Level arbeiten.
Auf jeden Fall kommt man irgendwann in einen Eckraum mit einem Schalter. Den drücken und in dem Beobachtungsgang ins Wasser springen und hoch bis zur Röhre tauchen. Hier das Gitter zerdeppern und im Gang auftauchen.

Gefährliche Realität

Abschnitt 21:



Klettern Sie das Rohr hoch bis Sie wieder auf einem normalen weg sind.
Hier geht’s rechts hoch bis eine verschlossene Tür Sie nicht mehr weiter läßt.
Also zurück doch neben den Fenstern zum Terrarium tauchen einige Aliens auf, die die Fenster kaputt machen und Ihnen so den Weg freimachen.
Im Terrarium stößt man dann auf das erste richtig fette Alien.
Sie müssen es zwar nicht killen, sollten es aber nur mal so zur Übung wegpusten, denn später müssen Sie die Dinger killen und dann ist weniger Platz, weniger Licht und dafür mehr Alienzeugs vorhanden!
So oder so zum nächsten Level geht’s durch die Tür hinter dem geöffneten Fels.

Abschnitt 22:

Im Labor kann man mit den Viechern hinter den Scheiben einige Zielübungen vollführen.



Die rechte Tür führt einem zu Level 21 (verschlossene Tür neben dem Terrarium), die linke führt zu einem größeren Gang, der zu einem Aufzug führt.
Oben angekommen geht man nach links, bis man wieder einen Aufzug sieht. Mit dem geht's runter. Unten arbeitet man sich bis zur Kontrollzentrale vor und zerdeppert dort die Fensterscheibe. Nun in das Terrarium und unten alle Gegner erledigen. Danach sammelt man alle grünen Kugeln aus diesen Nestern auf (wachsen nach) und verschwindet wiederum durch die Tür hinter dem Felsen.
Im Labor schnappt man sich den am Boden liegenden Fisch (geniale Waffe!!!) und zieht weiter. Laufen Sie immer geradeaus bis Sie den nächsten Abschnitt erreichen.

Abschnitt 23:

Erledigen Sie unten die Hunde und laufen Sie bis zu einem Hologramm eines Wissenschaftlers.



Hat der nichts mehr zu sagen geht die Tür links auf und man kann sich die Barnacle Gun schnappen. Lassen Sie die Versuche einfach und säubern Sie den nächsten Raum von den Gegnern.
Nun mit der Barnacle Gun an eines dieser Nester ziehen und dann auf die andere Seite springen. Nun durch den Zuchtraum vorarbeiten bis man zu einem Raum mit einigen Gegnern kommt. Hier kann man zunächst rechts den Aufzug nehmen und oben etwas Munition und Medipacks finden, vor allem aber auch Gegner.
Der Weg führt einem aber nach links bis zu einem Terrarium mit Tentakeln. Hier zieht man sich Mittels Barnacle Gun zum Loch oben in der Wand und krabbelt in den Lüftungsschacht. Im nächsten Raum unten den Strom abschalten und oben das Gitter zerschlagen und dem Schacht folgen.

Wurmloch

Abschnitt 24:

Folgen Sie dem Weg, bis Sie zum Raum mit dem Riesenalien kommen. Hier springen Sie eine Ebene tiefer und folgen hier dem Gang bis ein Wegstück kaputt ist. Hier springen Sie runter und krabbeln in den Lüftungsschacht. Am Ende geht's nach links raus zum Monster. Hier schnell vorbei und die Schleuse benutzen.



Abschnitt 25:

Arbeiten Sie sich bis zum Kontrollraum der Presse vor. Sobald alles zerquetscht ist geht's runter. In der Mitte der beiden Pressen zerschlägt man das Gitter und springt runter. Unten bis zum Schalter der Pumpe und sobald das Wasser steigt schnell zurück zur Presse. Sobald das Wasser hoch genug ist springt man raus und läuft wieder zu Abschnitt 24.

Abschnitt 24:

Nun zurück in den Kontrollraum und hier durch die andere Tür. Weiter bis man oben das Ventil mit den Aufschrift „Steam Vent" öffnen kann. Von hier aus zur anderen Seite und hier das „Pressure Valve"-Ventil öffnen. Nun runter in den Kontrollraum und den Schalter drücken. Jawohl, das eklige Riesenauge ist Dampf von gestern! Nun ganz hoch und die Brücke ausfahren.

Foxtrot Uniform

Abschnitt 26:

Zuerst zum Ende des Raumes und hier rechts mit Hilfe der Barnacle Gun an den Nestern hochziehen und dann über die Leiter an die frische Luft. Oben schaltet man die Black Ops, die aus dem Laster kommen, aus und schnappt sich endlich das neue Maschinengewehr.
Mit dem jagt man nun die Kisten hinter dem MG-Nest hoch und klettert links durch den Container nach oben. Nun nach links in den Hof und hier durch die Sandkuhle in das Gebäude. Sammeln Sie die Munition auf und speichern Sie. Im Gelände des Stützpunkts stehen unzählige Kisten mit Sprengstoff, geht eine hoch explodiert alles (wie in



dem einen Half-Life Level mit den Atomraketen).
Auf den Türmen sind zudem Wache und hinten ein Scharfschütze postiert. Schnappen Sie sich also Ihre Kollegen und stürmen Sie das Areal. Die richtige Weg führt nach links. Hier findet man ganz hinten ein Halleneingang.

Abschnitt 27:



In der Halle geht's dann auch schon rund: Black Ops und Aliens schlagen sich die Köpfe ein. Sobald die Schlacht vorbei ist betritt man das Schlachtfeld und erledigt die Überlebenden.
Nun durch das Loch links in die Kanalisation. Hier unbedingt am Anfang speichern. Sie werden nun zum zweiten mal auf diese fetten Aliens treffen, allerdings ist diesmal weniger Licht, weniger Platz und viel mehr von diesem Gesocks vorhanden! Insgesamt werden Sie im ersten Teil auf fünf dieser Viecher treffen. Der richtige Weg lautet folgendermaßen: Links, links, links, geradeaus, durchs Rohr durch und dann rechts.
Sobald man im Wasser ist sollte man wieder speichern. Hier läuft man schnell bis zur Leiter und oben noch schneller zum ersten Tor hinten. Legen Sie schnell den Hebel um, denn der Monsternachschub hört sonst nie auf!
Genau das gleiche machen Sie nun schnellstmöglich auch mit dem anderen Tor. Nun auf der anderen Seite in den dunklen Eingang und hier lauern natürlich wieder drei dieser fetten Dinger und zwei junge Biester.
Hier funktioniert der Weg so: rechts, links, geradeaus, links, rechts, geradeaus, rechts, geradeaus, rechts, links, rechts. Alles klar?!

Abschnitt 28:



Klettern Sie hoch zu den Marines. Oben wird wieder ein Innenhof gestürmt. Diesmal trifft man auf ein Fettvieh und zahlreiche der Aliens mit der Energiekanone. Gehen Sie langsam und geschlossen zuerst nach links dann nach rechts durch einen Container vor.
Arbeiten Sie sich bis zum zweiten Hof dahinter vor, wo Sie wieder auf einige Fettviecher und die Aliens mit der Energiekanone stoßen. Hier finden Sie zwei kleine Feldbasen samt Munition und Medikits. Auf jeden Fall geht's hinten durch ein kaputtes rotes Tor.

Abschnitt 29:

Unbedingt speichern!
Heilen Sie zunächst Ihren Marine und rufen Sie ihn dann zum Alien. Während der das Alien etwas ablenkt springt man ins Wasser und zieht sich mit der Barnacle Gun an den grünen Sporen an der Wand wieder hoch zur anderen Seite. Hier schnell den Zünder betätigen und die angreifenden Aliens abwehren, dann in die Röhre beim Loch im Damm.

Das Paket

Abschnitt 30:



Im Wasser bei dem kaputten Gitter aus dem Rohr steigen und zu den Marines gehen. Diese haben die Nase von den Black Ops voll und stürmen daraufhin die kleine Festung der Black Ops. Bleiben Sie zunächst hinter den Beiden und schalten Sie dann beim abgestürzten Flieger den Kerl am Stand-MG aus.
Nun stellt man sich selbst hinters MG und schießt auf die angreifenden Black Ops von links und rechts. Anschließend sammelt man die Überlebenden und zieht nach links weiter.

Abschnitt 31:

Lassen Sie Ihre Marines zunächst hier hinten. Sie laufen nun ganz fix über den großen Hof zum Geschütz hinten.
Mit einer Granate schaltet man den Schützen aus und holt dann seine Männer. Sobald man das eingestürzte Haus durchsucht erscheinen einige Aliens, die alleine recht schwer zu besiegen wären.



Hinten findet man eine Tür durch die man zu einem Funkgerät samt Black Ops-Kämpfer kommt. Sobald man das Funkgerät aktiviert erscheinen draußen weitere Black Ops, die man erledigen muß, bevor man zu den Marines im Bunker gehen kann.
Ist man dort angekommen springt man über die Kisten zu den Röhren hoch und krabbelt dazwischen weiter bis man im Treppenhaus nach oben kann. Hier bis zur Kanone vorarbeiten und damit die Mauern links zerschießen.
Nun die Aliens abknallen und durch die Tür neben dem großen Tor.

Abschnitt 32:

Erst einmal speichern!
Arbeiten Sie sich vorsichtig bis nach draußen vor und dort schnell nach rechts in den dunklen Raum. Hier lauert natürlich ein Gegner. Der nächste Auftrag lautet: Heli runterholen.
Da der Apache bereits durch den Kampf mit einem dieser dicken Aliens beschädigt ist sollte man ihn eigentlich mit einem Treffer des Scharfschützengewehrs abschießen können! Nun in den Innenhof und hier hinten auf das Dach.



Nach rechts bis zum kaputten Tor und drinnen den Hebel für die Stromversorgung umlegen. Nun zurück aufs Dach und hier über das Kabel zur anderen Seite und dort rechts in die Lüftungsschächte kriechen.
Im Parkhaus wieder speichern. Arbeiten Sie sich langsam bis nach unten vor, wo die Hauptschlacht stattfindet. Sobald alle Gegner eliminiert sind springt man über den Wagen in die Schächte. Die etwas verwirrte Wache faselt von einer Bombe. Heee, eine BOMBE!

Abschnitt 33:

Unten die Black Ops ausschalten und hinten durchs Tor. Beim Laster die Wachen ausschalten, keine Angst die Bombe geht niemals hoch, und sie dann mit den grünen Knopf „entschärfen“, damit einem die Wache rein läßt.
Was Lustiges: Verminen Sie die Bombe mit allen Laserminen und Fernzündern, die Sie haben und gehen Sie dann zur Wache. Sobald man hier drinnen ist geht das Tor links zu und der freundliche Herr mit dem Aktenkoffer erscheint bei der Bombe. Nun können Sie ihn per Fernzünder etwas kitzeln.
Da er leider nicht stirbt kann man wieder laden und dann mit dem Aufzug hinten im Raum nach unten fahren.

Weltuntergang

Abschnitt 34:



In dieser Halle lauern unzählig viele Black Ops. Die beste Taktik: Langsam zu den Ecken schleichen und mit dem Scharfschützengewehr auf die Black Ops schießen, selbst wenn man nur einen Arm sieht.
So langsam bis zu dem Schienensystem vorarbeiten. Hier ist auf der anderen Seite ein gemeines MG-Nest. Nun nach rechts und hier nach oben. Weiter und wieder runter. Über die Nischen in der Wand weiter bis zur nächsten Halle. Hier wieder zahllose Black Ops von oben erledigen und dann die Kisten unten und oben plündern.
Oben immer weiter, und auf Black Ops achten (!!!), bis man hinten über Kisten nach oben weiter kann.

Bis zum Schienensystem vorarbeiten und dort halt machen und speichern. Unten tobt mal wieder eine Schlacht. Ist sie vorbei von oben so viele Gegner wie möglich erledigen und dann über die schwankenden Kisten zum Container rechts. Von dort über die Schiene zum anderen und dann rüber und runter springen. Hinten öffnen der Wachmann das Tor.
Nun Munition sammeln und mit dem Aufzug runter. Die Wache kann man unten nicht gebrauchen.

Abschnitt 35:



Folgen Sie dem Windkanal bis zur Treppe auf der anderen Seite. Unten kann man über das Faß oder eine der Kisten zur Tür und um Raum unter dem Windkanal noch zwei Batterien einsammeln.
Nun weiter durch die Tür weiter hinten und hier gleich über das Seil hochklettern. Im nächsten Raum ist zuerst noch nicht viel los. Warten Sie, bis der Donner lauter wird und der Endgegner sich langsam durch das Portal schiebt. Nun rennt man zur Strahlenkanone die auf der linken Seite und schießt auf das eine Auge des Monsters.
Achten Sie darauf, nicht von seinem grünen Atem getroffen zu werden, sonst wird’s unangenehm. Hat man das linke Auge getroffen windet sich der Gegner vor Schmerz und man kann schnell zur anderen Seite rennen und auch hier in das Auge schießen.
Nun ist das Monster so stark getroffen, daß es sich vor Schmerzen windet und sein „Herz“ freigibt. Schnappen Sie sich nun eine zielsichere Waffe und schießen Sie genau auf die leuchtende Kugel. Hat man getroffen schreit das Monster auf und stößt eine Teleporterkugel aus, die ein Monster herbeibringt. Man selbst zieht sich nun zum heilenden „Tümpel“ in den anderen Raum zurück und regeneriert falls nötig seine Lebensenergie. Nun zurück das aufgetauchte Monster ausschalten und dann wieder in die Augen schießen und schließlich wieder in die leuchtende „Herzkugel“.
Da der Endgegner öfter mal mit seinen Tentakeln den Raum beschädigt, muß man gegen Ende sich mit der Barnacle Gun auf die linke Seite ziehen (oben an dem grünen Zeug). Hat man dann drei oder viermal sein Herz getroffen, ist der Kampf auch schon vorbei und der Raum beginnt einzustürzen.

Abschnitt 36:

Der gar nicht mehr so nette Kerl im Anzug steckt einem in den Knast: Blödes Ende!

Text	A. Neumann (2003)
Screenshots	A. Neumann (2003)
Lizenz	(cc) BY-NC-SA

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/halflifeopfor

Last update: **2017/10/08 13:03**