# Half-Life - Azure Sheep

Diese Lösung basiert auf der deutschen Half-Life Version 1.1.1.0 und der Azure-Sheep-Version vom 25.8.2001, mittlerer Schwierigkeitsgrad. Die Screenshots wurden auf einem übertakteten AMD Duron 1 GHz und einer übertakteten GeForce 2 Ti, bei 1024×768 mit aktiviertem anisotropischem Filter und 1.5×1.5 Antialiasing gemacht, später jedoch weitgehend auf 640×480 verkleinert.

## Work, work & work

### Abschnitt 1:



Schnappen Sie sich Ihre „Rüstung“ und die Waffe und verlassen Sie Ihren Raum. Laufen Sie dann an der Herren-Toilette vorbei die Treppe runter, wodurch Sie zu Ihrem Posten vor dem Gebäude kommen. In einer kleinen „Zwischensequenz“ kommt nun Gordon Freeman mit seinem Sportwagen an, der scheinbar etwas spät dran ist.
Etwas später findet man sich dann alleine im Kontrollhäuschen wieder und plötzlich hört man Schüsse und sieht Helikopter und Aliengleiter über sich hinwegfliegen. Warten Sie, bis ein Helikopter zurückkommt, abgeschossen wird und neben dem Wachposten niedergeht. Die folgende Explosion zerdeppert Tür und Fenster, so daß Sie endlich raus können, wo dann auch die ersten Gegner auftauchen.
Erledigen Sie alle Aliens und schnappen Sie sich die auf dem Boden liegende Waffe, des Wachmanns, der gerade vom Klo kam. Anschließend geht man wieder in das Gebäude.

Nach der Sequenz läuft man dann weiter die Treppe hoch und erledigt dann in den bereits bekannten Räumen zahlreiche Aliens bzw. Mutanten. Da nun fast alle Räume betretbar sind, sollte man sich genau umsehen, denn man findet hier einiges an Munition! Schließlich geht man die Treppe hinter dem Fenster hoch.

### Abschnitt 2:



Da der Aufzug hin ist, muss man die andere Tür nehmen und kann dann dort, nach der Ausschaltung der Alien-Hunde, einige Räume besuchen, bevor man beim EXIT-Schild am Eingang zur Schießanlage weitergeht. Die einzelnen Räume:
Restroom, Treppe abwärts: Hier findet man neben etwas Munition einen Billardqueue, der als Ersatz fürs Messer/Brechstange dient.
Restroom, zwei Türen: Führt zu einem größeren Raum (Abschnittswechsel). Sobald man hier jedoch nach unten zu den Automaten geht, beamen sich einige Aliens herbei, die man dann erst mal weg ballern muss. Das wird einem jedoch durch den Fund der Schrotflinte und von Handgranaten erleichtert!
Target Range Access: Hier findet man neben sehr viel Munition für die Pistole auch einige Blitz-Aliens. Neben der Tür zur Target Range geht man dann weiter.

**Abschnitt 3:**

Laufen Sie bis zum Retina-Scanner, der die Tür öffnet. Dahinter findet man wieder den bekannten, defekten Aufzug. Hier kann man jedoch eine Leiter hinunterklettern und unten dann bis zu einem kanalisationsähnlichen Abschnitt gehen. Dort trifft man einige Mutanten und zahlreiche Aliens, die von der Decke hängen. Mann muss jedoch einfach nur durch die nahe Tür zur Linken gehen, so dass man bei akutem Munitonsmangel (sollte nur dem Eiligen passieren!) keine Gegner umnieten muss!

## I am coming Kate

**Abschnitt 4:**



Hinter der Tür lauern beim PKW die ersten beiden Robots, die man geschickt ausschalten muss. Danach läuft man über die Brücke, wo an der Seite u.a. eine F-16 vorbeirauscht und dann zum BMT weiter hinten. Vorsicht, sobald Sie sich nähern, öffnet sich die hintere Ladeklappe und einige Robots kommen heraus. Halten Sie deshalb am besten eine Handgranate griffbereit, mit der man die Gegner gleich weg sprengen kann.
Hinter der nächsten Ecke muss man dann flink wie ein Wiesel hinter dem Laster hervorsprinten und schnell zur Tür rennen.

Versuchen Sie erst gar nicht das MG-Nest auszuheben, das ist schlicht nicht möglich!
Im Raum dahinter hopst man in den Lüftungsschacht und krabbelt dem Gang nach.

**Abschnitt 5:**



Weiter gehts bis zum Lüftungsschacht. Hier geht man zur Leiter und klettert nach oben. Man findet sich an einer Felswand wieder. Folgen Sie dem seitlichen Weg, wobei Sie eine Wache und ein automatisches Geschütz überwinden müssen um weiter hinten über eine Leiter weiter hochklettern zu können. Anschließend geht es eine Ebene höher wieder zurück bis man nochmals weiter oben einen Lüftungsschacht aufbrechen muss. Krabbeln Sie durch ihn, bis Sie sich in einem ziemlich tristen Gang wiederfinden. Folgen Sie ihm und erledigen Sie das Alienvieh. Im größeren Pumpraum muss man zwei strategisch positionierte Geschütze ausschalten, bevor man weiter kann und bei der nächsten verschlossenen Tür dann in den seitlichen Lüftungsschacht krabbelt.
Bei dem großen Schacht läuft man dann einfach auf die Leiter zu (nicht ducken) und klettert dann an ihr runter und springt dort weiter nach unten. Hinter einem weiteren Gitter findet man erneut einen grauen Gang, dem man folgt.

**Abschnitt 6:**

Hinter der Tür findet man einen Panzer, dessen MG leider direkt auf die Treppe zielt. Bleiben Sie deshalb in Deckung und versuchen Sie das MG mit ein oder zwei Granaten kaputtzumachen. Den Panzer selbst kann und muss man auch nicht zerstören!
Mit der Retina-Scanner öffnet man dan die Tür und findet dahinter zwei Marines. Hinter dem PKW läßt sich die Tür zu einem stark verminten Raum öffnen. Nachdem sich die Tür geöffnet hat, sollte man sich einfach etwas zurückziehen und die Laserminen per Beschuss zur Explosion bringen.
Anschließend kann man gefahrlos den Raum durchqueren und bis zum Abfahrpunkt für ein Schienenbahnsystem kommen. Hier muss man zwei Geschütze ausschalten, bevor man dem langen Tunnel folgen kann. Da dieser stark vermint ist, sollte man einfach das Gefährt losfahren lassen und dann abspringen - es wird folglich alle Minen vor Ihnen zur Detonation bringen.
Von der Haltestation aus führt nur ein weg weiter, so daß man sich nicht verlaufen kann.

## Black Mesa Entrance

**Abschnitt 7:**



Die Türen gehen hier interessanterweise immer nur in Ihre Richtung auf!
Gehen Sie bis zum Treppenhaus. Hier hat man nun zwei Möglichkeiten, um weiterzukommen: Den Weg durch den 2. Stock und den durch den 3. Stock:
1. Stock: Ein Wachmann wird von einem Alien niedergemacht, das Ihnen jedoch nichts anhaben kann.
2. Stock: Sie müssen zwei Deckengeschütze ausschalten und anschließend mehrere Aliens niederstrecken, die einen Wissenschaftler bedrohen. Hinter der Tür mit dem Retina-Scanner kommt man zum großen Raum, wo man mit dem Aufzug gegenüber nach oben fahren muss.
3. Stock: Sie treffen einen weiblichen Wachmann (eine Wachfrau?), also eine Wachfrau, die Ihnen etwas gegen die Aliens und Geschütze hilft. Sie finden hier einige Räume mit etwas Munition und kommen schließlich über eine Treppe weiter nach oben. Hinter der „Security-Tür“ liegt der große Raum, den man auch über den anderen Weg erreicht. Hier muss man jedoch nicht mehr hochfahren, sondern nur noch über das sichere Gerüst zur anderen Seite laufen und sich dann dort durch den Gang kämpfen.

**Abschnitt 8:**



Im hinteren Teil des langen Gangs bricht plötzlich der Boden unter Ihnen weg und Sie treffen unten einen alten Bekannten. Dieser lässt sich wie ein Wachmann „steuern“, d.h. einfach durch ansprechen. Man sollte seine Kampfkraft jedoch nicht überschätzen, denn in der Lagerhalle trifft man bekanntlich auf die Einzelkämpferinnen. Nachdem alle erledigt wurden, geht man nach oben und legt den Hebel um, der die beiden Tore öffnet.
Freeman läuft nun ganz flink zur hinteren Tür, wo er dann gekidnappt wird - sollte Ihnen noch bekannt sein.
Man kann zwar das Kidnapping verhindern, indem man selbst ganz flink vorrennt, doch dies ist etwas doof und verzerrt die Ereignisse etwas! Bleiben Sie deshalb zurück und kämpfen Sie die auftauchenden Roboter nieder. Anschließend durchsucht man alle Kisten und den hinteren Raum und geht erst dann zur Tür, hinter der Freeman ausgeschaltet wurde.
Diese ist nun wieder offen, so daß man dem Gang folgen kann. Durch die Tür geradeaus gehts weiter, wobei man durch die zweite, hintere Tür zur Presse kommt und dort Freeman sieht, dem man jedoch nicht helfen kann.
Folgen Sie dem Gang hinter der ersten Tür.

**Abschnitt 9:**



Sie kommen zur bunkerartigen Anlage, die von einigen Robots und Aliens „verteidigt“ wird. Im Inneren findet man neben Chaos und Aliens einen offenen Raum mit einer Leiter. Diese bringt einen aufs Dach, wo man den „Maintenance access“ findet. Im kleinen Raum ist ein Schacht offen, den man hinunterklettern kann.
Sie kommen in das gigantische Lüftungssystem und müssen hier ganz nach unten klettern. Dort findet man am Boden ein Lüftungsgitter, das man zerdeppern kann. Krabbeln Sie hinein und dann weiter, bis Sie wieder in einem Gang herauskommen.
Hier muss man bei den erledigten Robots einige Mutanten bekämpfen die sich totstellen. Weiter gehts dann bis zum größeren Raum mit den Kisten. Diese zerschlägt man und fährt dann mit dem Aufzug runter. Hier trifft man eins dieser großer Alien-Biester, das man recht schnell mit einer Handgranate wegpusten kann. Hier ist mir übrigens ein kleiner Bug aufgefallen: Teilweise kann man sich plötzlich nicht mehr bewegen, wenn der Aufzug unten angekommen ist und muss eine Zeit lang warten, bis es wieder möglich ist. Auf der Ladefläche des LKWs findet man übrigens einige nützliche Sachen! Öffnen Sie dann das Tor und folgen Sie dem Gang. Sie müssen nun an einigen Stellen auftauchende Aliens bekämpfen, die sich teils ein Gefecht mit Geschützen der Robots liefern.

**Abschnitt 10:**



Folgen Sie weiterhin dem Gang und erledigen Sie einfach alle Gegner, die Ihnen vors Visier kommen. Am Ende geht man durch eine Tür neben den Garagen der Mitarbeiter. Laufen Sie bis zum größeren Raum mit den rot-gestreiften Säulen. Sobald Sie hier nun durch den „Sensorbereich“ gehen, wird Alaram ausgelöst und die Deckengeschütze aktivieren sich. Schalten Sie alle drei aus. Man kann nun jedoch immer noch nicht durch die Tür gegenüber weitergehen, da diese sich nicht öffnet. Dafür erscheinen nach dem Öffnungsversuch einige Robots hinter Ihnen, die man nun ebenfals ausschalten muss. Erst wenn diese erledigt sind, öffnet sich die Tür! Nebenbei muss gesagt werden, daß diese Szene stark an die Eingangshallen-Szene aus Matrix erinnert (abgeschossener Säulenputz!).
Folgen Sie dann dem Gang.

## Walking to Black Mesa inbound

### Abschnitt 11:



Laufen Sie durch Gang mit den großen Fenstern nach draussen und erledigen Sie dort die Hunde. Über die im Dunkeln verstecke Leiter kommt man gefahrlos eine Stufe nach unten kann dort über den seitlichen Weg zur anderen Seite laufen. Lassen Sie sich dabei nicht von den auftauchenden Aliens überraschen.
Auf der anderen Seite folgt man wieder dem Gang.

### Abschnitt 12:

Hinter der Tür trifft man im großen Raum auf zahlreiche Robots. Erledigen Sie alle und fahren Sie dann die Brücke per Knopf aus. Sie können hier übrigens noch über die obere, mittlere Tür in den letzten Abschnitt kommen, man findet dort jedoch nur einige Medipacks und einige Gegner.
Der richtige Weg führt zum Aufzug hinter dieser Tür. Mit diesem fährt man hoch und kann dann dort einige Räume durchsuchen, die an einem langen Gang liegen. Weiter gehts jedoch schon mit dem nächsten Aufzug links vom Letzten. Dieser fährt wieder nach unten wo man dann wieder zwei Möglichkeiten hat: Geradeaus kommt man irgendwann wieder zurück in den großen Raum, ist also eher eine Sackgasse. Nach links hin kommt man wieder in einen etwas verschachtelten Gang, der jedoch weiterführt!

### Abschnitt 13:



Betreten Sie den Raum „B8“ und zerdeppern Sie dort alle Kisten, was die geheime Röhre zum Vorschein bringt. Klettern Sie hinunter. Dort findet man sich in einer Art Keller wieder. Hier muss man sich jedoch gegen einige Einzelkämpferinnen verteidigen.
Sie finden lediglich eine Tür die sich öffnen läßt, so daß man sich nicht verlaufen kann.
Dahinter findet man eine aus dem Half-Life-Intro bekannte Szenerie. Schießen Sie die Robots ab, die teils noch von den Deckenaliens abgesaugt werden, und machen Sie dann wieder per Knopf an der Wand den Übergang klar.

Auf der anderen Seite geht`s durch die Tür und
im folgenden Ganggewirr durch die Tür „CN“. Laufen Sie hier bis zu Gang mit den großen Fenstern. Gegenüber liegt noch mal solch ein Gang, dort sind jedoch einige Marines aufgezogen, die wie wild auf Sie ballern! Versuchen Sie folglich entweder alle Marines auszuschalten (Handgranaten!) oder einfach schnell weiterzukommen.
Hinter der Tür mit dem Retina-Scanner folgt man dann einfach dem Gang.

**Abschnitt 14:**



Sie kommen in die Tiefgarage des Unternehmens wo man zahlreiche Aliens findet. Folgen Sie dem großen Gang dann nach oben und öffnen Sie per Schalter das erste zur linken gelegene Tor. Dahinter findet man den bekannten Platz beim Schienensystem. Laufen Sie hier einfach nach rechts zum BMT und klemmen Sie sich hinters Kontrollpult für den Raketenwerfer, denn schon bald kommt hier ein Osprey vorbei der einige Robots absetzt.
Feuern Sie beim Absetzen der Robots auf das Flugzeug und so lange es seine Runden dreht auf die Gegner am Boden. Nach einigen gut platzierten Treffern kommt das ganze Zeug dann auch schon runter - imposant. Gehen Sie dann zurück in den großen Gang und laufen Sie weiter nach oben. Hier ist diesmal bereits ein seitliches Tor geöffnet, so daß man direkt beschossen wird, denn im Raum dahinter lauern neben einigen Einzelkämpferinnen auch ein gepanzertes und bewaffnetes Schienenfahrzeug. Dieses ist leider mit zwei schweren MGs bewaffnet, man muss ihm folglich tunlichts „aus dem Weg gehen“. Rennen Sie dazu einfach schnell zwischen den Containern hindurch und legen Sie nervende Einzelkämpferinnen schnellstmöglich um. Anschließend rettet man sich durch die hintere Tür und folgt dem Gang.

**Abschnitt 15:**



Laufen Sie bis zur Treppe. Hier bringt man die Lasermine mit einer Handgranate sicher zur Detonation und läuft dann weiter. Sie kommen in die etwas spacig aussehenden Gänge, die aus OpFor bekannt sind. Schlagen Sie sich hier bis zum größeren Tor durch, das man per seitlichem Schalter öffnet. Dahinter entdeckt man mal wieder einen „bekannten Ausschnitt“. Dieser wird leider von einigen Aliens heimgesucht, lassen Sie sich dabei nicht überraschen.
Folgen Sie dann dem anderen Gang. Sobald man jedoch beim Aufzug ankommt, bricht der Gang hinter einem ein, so dass es kein zurück mehr

gibt. Unten angekommen läuft man bis zum „Treppenraum“. Hier erledigt man die Aliens und klettert nach oben zur „Hazardous Machinery“. Hier muss man lediglich in das geborstene Rohr in der Ecke springen und dem Rohr folgen.

**Abschnitt 16:**

Das Rohr bricht bald ab und man findet sich beim Eingang wieder. Hier muss man diesmal jedoch an der rechten Seite ein Gitter zerballern und dann dort rüberhüpfen. Ist etwas hakelig, aber trotzdem schaffbar. Dahinter folgt man dem Lüftungsschacht, achtet aber beim zweiten vertikalen Schacht darauf, nicht ganz runter zu fallen, sondern auf den seitlichen Vorsprung zu kommen. In diesem großen Schacht findet man dann noch mal einen etwas kleineren dunklen Schacht, der einem weiterbringt.

## Where are you Kate?

**Abschnitt 17:**



Sie finden sich in einem Gang-System wieder. Hier muss man zahlreiche Robots ausschalten und kommt dann lediglich über eine Tür (LS-78) weiter. Im Gefängnis muss man dazu einfach weitergehen. Sie kommen bald zu einem Bereich mit vielen Security Acess-en. Hier gibt es wieder nur eine Tür die weiterführt, diesmal zu einem sehr engen Treppenhaus.
Sie kommen zu einem Bereich mit drei gleich aussehenden Toren. Hier ist es auch egal durch welches Sie gehen, da alle drei Räume miteinander verbunden sind und die Räume auch nicht das eigentliche Ziel sind. In den Räumen findet man jedoch einiges an Munition und Medipacks. Sie müssen jedoch in den Gang, der alle drei Räume miteinander verbindet und aussen rundläuft. Hier findet man man neben einem anderen Raum auch die EXIT-Tür die einem zu einem Aufzug bringt. Beim Betätigen der Aufzugtaste explodiert diese und die Tür geht auf.
Sie müssen nun zur Leiter hinter den Stahlseilen springen, wobei man einen kleinen Zwischenstopp an einem Wandvorsprung einlegen kann. Unten läßt man sich vom Wachmann die Tür öffnen und folgt dem Gang.

**Abschnitt 18:**

Folgen Sie diesem Gang einfach. Man kann jedoch noch durch zahlreiche Seitentüren zu verschiedensten Räumen kommen, was jedem selbst überlassen ist. Sie treffen neben einigen Aliens teils auch ein paar Robots. Hinten findet man einen Wissenschaftler, der an der Tür wartet. Sobald er

Sie sieht öffnet er die Tür und man kann im Raum hinten eine Leiter hinunterklettern.
Unten folgt man dem Gang.

## Kate to the rescue

### Abschnitt 19:

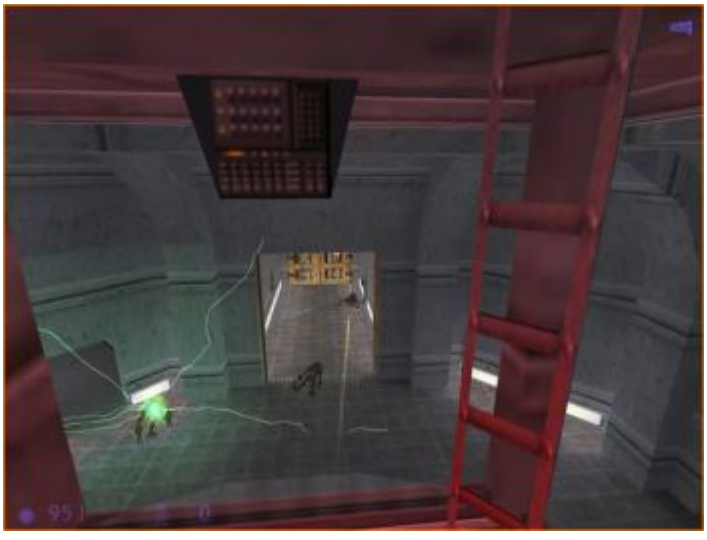


Laufen Sie bis zum Raum vor dem Aufzug. Hier kommt man problemlos am Retina-Scanner weiter. Sie finden dahinter etwas seltsam lackierte Aliens und drei Türen, von denen sich jedoch nur die hinterste öffnen lässt. Dieser Raum ist jedoch eine Falle - man wird bald eingeschläfert.

### Abschnitt 20:

Sie finden sich in einem Wasserbottich wieder und müssen nur warten bis Kate die beiden Einzelkämpferinnen im Kontrollzentrum ausgeschaltet hat. Dann läuft man ins Kontrollzentrum und nimmt Kate mit. Folgen Sie dem Gang nach links.

### Abschnitt 21:



Bei der Tür kommt man nicht mehr weiter (ID-Karte benötigt). Sie müssen deshalb warten bis der kleine Facehugger das Gitter zerdeppert und können dann in den Schacht klettern. Man kommt in einem größeren Raum wieder raus. Hier muss man nun jedoch sehr schnell zum hinteren Ausgang rennen, denn hinter Ihnen tauchen dann zahlreiche Aliens auf.
Folgen Sie dem Gang nach oben, wo man auch die ID-Karte findet. Laufen Sie jedoch weiter bis zur kleinen Kuppel unter der Decke. Hier klemmt man sich rein und aktiviert das MG per Benutzen-Taste. Schiessen Sie sich die Aliens unten vom Leib, so daß Sie wieder runter können und mit der ID-Karte die Tür bei Kate öffnen können. Nun läuft man gemeinsam zur anderen Tür gegenüber

des „Schachtausgangs“. Hier sollte man unbedingt speichern, denn man trifft nun zahlreiche Gegner die Kate alleine eredigen muss, da man immer noch keine Waffe hat. Die Gegner dürfen dabei nicht an Kate herankommen, denn dan hat sie meist kaum noch Chancen. Versuchen Sie deshalb schnell auf die Gegner zu zurennen, so daß diese auf Sie aufmerksam werden und Kate in Ruhe schießen kann. Dabei ist es ebenfalls nützlich Kate einfach am Ende eines langen Ganges stehen zu lassen und ihr die Gegner dann heranzulocken!
Weiter oben findet man dann endlich einen Schutzanzug und kann Kate die rechte Tür öffnen.

**Abschnitt 22:**

Im Folgenden finden Sie zwei Räume mit zahlreichen Waffen und dem "Heilgerät" für Kate. Da Sie nun auch endlich wieder bewaffnet sind, können sie deutlich schnell vorankommen und die kommenden Aliens schnell wegpusten. Folgen Sie dabei dem Gangsystem und halten Sie sich links (obwohl es auch hier wieder nur einen weiterführenden Weg gibt) bis Sie zu einem stark an „Independance day“ erinnernden Raum kommen.
Hier findet man in der kleinen Bucht ein Schlagrohr und kann dann die hintere Security-Tür nehmen und dem Gang folgen.

## The escaping Osprey

**Abschnitt 23:**



Laufen Sie bis zur Tiefgarage. Hier trifft man ein paar Aliens, die einem jedoch nicht davon abhalten können rechts hin weiter zu gehen. Sie kommen in ein größeres Gebäude, das von zahlreichen Robots verteidigt wird. Hier gilt es erstmal alle Räume unten und oben zu säubern. Anschließend muss man den Apache abschießen, der draußen herumfliegt. Das geht am besten mit dem Stand-MG auf dem Balkon im ersten Stock. Zielen Sie dazu einfach auf die Triebwerke des Helikopters.
Anschließend kann man auf den Platz und dort über eine zweite Tür wieder in einen Gang kommen. Dieser ist leider vermint, so daß man erstmal eine „Entschärfung“ vornehmen muss. Dann gehts weiter.

**Abschnitt 24:**

Sie kommen wieder auf einen großen Platz. Hier wird leider gerade ein Osprey gesprengt, was man nicht verhindern kann. Lassen Sie Kate erstmal im Gang stehen und betreten Sie wieder das Gebäude durch die andere Tür.

Hier klettert man gleich über die Leiter nach oben und räuchert den Laden aus.
Anschließend packt man wieder Kate ein und folgt diesmal dem Gang (statt über die leiter nach oben zu klettern).



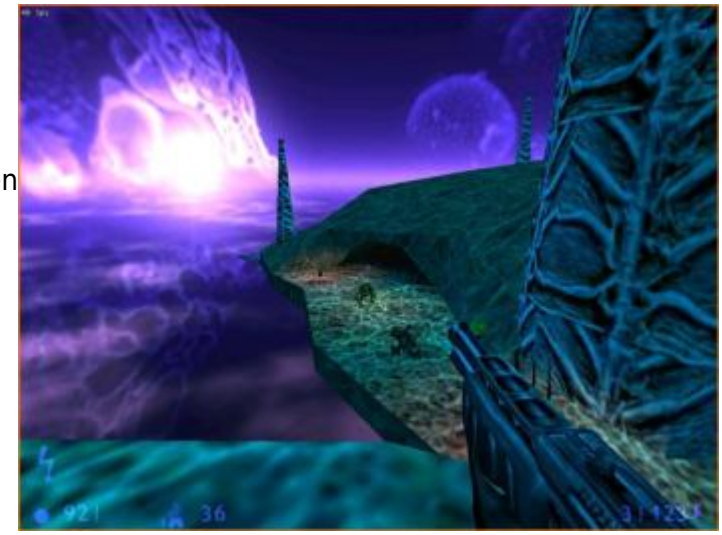
**Abschnitt 25:**

Sie kommen in eine große Halle mit zahlreichen Aliens. Hier muss man alle umlegen, erst dann öffnet sich das Gitter zum weiterführenden Tor. Dieses kann zudem nur Kate öffnen.
In den Gängen dahinter trifft man ein paar Aliens und findet lediglich zahllose geschlossene Tore. Folgen Sie dem Verlauf einfach bis zum halb geöffneten Tor. Hier kommt Kate nicht mehr weiter, so daß man un Ruhe weiterlaufen kann.

## Where am I?

**Abschnitt 26:**

Sie kommen mal wieder zum großen Teleporter und sehen diesmal wie gerade Mr. Shepard (OpFor) per Teleporterkugel verschwindet. Warten Sie etwas bis eine weitere Teleporterkugel an der Seite erscheint und lassen Sie die beiden anderen links liegen, denn diese teleportieren Sie ins Leere!



## Xen

**Abschnitt 27:**

Springen Sie über die verschiedenen Plattformen nach unten, achten Sie dabei aber auf die mehrfach auftauchenden Aliens. Unten findet man neben einer Marine-Leiche eine neue Pistole und zudem einen Höhleneingang. Hinter einem „Gitternetz“ trifft man hier jedoch zwei große Aliens die man schnell erledigen muss. Anschließend hopst man gekonnt in die Telelporterkugel.

**Abschnitt 28:**

Vor Ihnen liegt ein Raum indem sich Marines und Aliens bekriegen. Nutzen Sie die Gelegenheit um sich die Marines mal nähern anzusehen, denn die Kerle haben eine neue Waffe anbei.
Diese sieht jedoch dem Standard-Marine-Gewehr aus „Alien vs Predator“ extrem ähnlich - trotzdem ganz cool.
Arbeiten Sie sich dann nach oben vor, wo man einen Durchgang zu einem weiteren Raum findet. Hier gilt es sicher die Teleporterkugel oben zu erreichen.



**Abschnitt 29:**

Wieder zurück auf der Erde muss man erst mal Kate suchen, die hier in der Nähe vor dem halb verschlossenen Tor herumsteht. Nehmen Sie sie mit und gehen Sie von der Teleporterkugel aus gesehen nach links weiter, wo man irgednwann an eine Tür mit einem Retina-Scanner kommt.

## Liquids

**Abschnitt 30:**

Folgen Sie mit Kate dem Weg und machen Sie die Gegner platt die sich Ihnen in den Weg stellen. Da wie immer nur eine Tür weiterführt, kann man sich auch diesmal nicht verlaufen.



**Abschnitt 31:**

Laufen Sie zur Kabine und warten Sie bis Kate drin ist und OK sagt. Dann kann man den Schalter drücken und etwas fahren. Leider bleibt die Bahn hängen und man muss den restlichen Weg schwimmen. Dabei tauchen zwar ein paar Biester auf, die mich jedoch nicht verspeisen wollten. Am Ende betritt man wieder einen Gang, der jedoch vermint ist. Nach der Zündung geht man weiter und findet sich in einem weiteren großen Wasserrohr wieder. Schwimmen Sie hier weiter.

**Abschnitt 32:**

Schwimmen Sie die unglaublich lange Röhre weiter und klettern Sie am Ende über die Staumauer. Springen Sie dann runter und verlassen Sie das Wasser schnell, denn hier sind zwei hungrige Biester zu Hause. Im Gang trifft man dann plötzlich auf die kleinen Alien-Biester die an einem herumbeißen. Mit einem gezielten Treffer lassen sich die Biester jedoch schnell ausschalten.
Weiter hinten wird man noch von den kleinen, neuen Fröschen attackiert, die jedoch genauso ausgeschaltet werden. Irgendwann findet man sich vor der Kontrollzentrale für das Schienenfahrzeug wieder, wo man den Strom wieder anstellen kann.



Gehen Sie zun Kate abholen, die Ihnen beim Kontrollraum eine weitere Tür öffnet.
Sie kommen dann zu einem in die Wand geschlagenen Tunnel, dem Sie folgen müssen.

## Old Black Mesa

### Abschnitt 33:



Tasten Sie sich im Dunkeln voran, bis Sie den Generatorraum finden, wo Sie nun zwei Knöpfe drücken müssen. Dann gehts weiter bis man draußen einen Wachmann trifft. Dieser hilft einem gegen die sich abseilenden Marines. Folgen Sie dann wieder dem Gang bis Sie irgendwann an ein geborstenes Rohr kommen. Hier muss man dann reinhüpfen. In einer Sequenz sieht man dann wie Kate verhaftet wird.

### Abschnitt 34:

Sie landen dann bald in einem „Wasserloch“ und kommen dann bald in eine Art unterirdische Stadt. Hier muss man sich ganz nach hinten durchkämpfen und kann dort dem Gang folgen. Dort fährt man mit einem Aufzug nach oben und folgt dann dem Gang.

### Abschnitt 35:



Klettern Sie über die Leiter nach oben und warten Sie dort. Zuerst explodiert hinter der Mauer ein Osprey, dann wird die Mauern von einem BMT eingerissen. Dahinter läuft ein großes Alienmonster umher, verschwindet jedoch nach einiger Zeit. Sie können nun zum Wachposten gehen, der Sie unterstützen wird, denn es ist mal wieder Adrian Shepard. Dieser folgt Ihnen nun wie ein normaler Wachmann!
Gehen Sie dann über den hinteren Eingang ins Gebäude und bekämpfen Sie dort gemeinsam die anderen Marines. Unterstützt werden Sie hierbei von den Robots, die nun Ihnen etwas helfen.
Laufen Sie dann durch die Tiefgarage bis Sie zum gepanzerten Fahrzeug weiter hinten kommen. Dieses muss man nun zerstören, was mit den Minen oder Handgranaten zu bewerkstelligen ist.
Danach führt man Shepard an die Tür, welcher er eintritt. Danach wird er jedoch von zwei Aliens entführt - Wahnsinn!
Folgen Sie dann dem Gang nach unten.

**Abschnitt 34:**

Sie finden einen Raum mit einem Energieschalter, den man drücken muss. Laufen Sie dann weiter bis zum bekannten Aufzug.
Mit dem fährt man nun runter und durchquert erneut die seltsame Stadt, die diesmal von fliegenden Aliens belagert wird. Dahinter klettert man über eine längere Leiter nach oben und findet dort ein Schienengefährt. Mit diesem fährt man nun durch/über die Stadt und springt dann vor dem Loch ab. Dahinter folgt man dem Gang.

**Abschnitt 36:**

Sie kommen in einen Bereich mit vielen Hunden und finden weiter hinten eine Art Bahnhof. Hier erscheinen jedoch plötzlich mehrere große Aliens die man ausschalten muss. Schnappen Sie sich dann den hintersten Schienenwagen und fahren Sie los. Am besten ignoriert man einfach die beiden Zwischenstationen und geht einfach nur in Deckung (Marines & Aliens) und wartet bis der Wagen anhält. Dann fährt man ein Stückchen zurück zur letzten Station. Hier muss man sich jedoch die ratten vom Leib halten, also schnell dem Gang gefolgt bis zur Tür mit dem A.



**Abschnitt 37:**

Das Monster bricht oben durchs Glas und man muss es erledigen. Zielen Sie dazu beständig auf das große, rote Auge und weichen Sie ihm aus bis es umkippt.
Dann muss man gleich einige Marines abwehren, die sofort in den Raum stürzen. Erst dann kann man alles durchsuchen und Kate oben befreien. Sie kann einem dann weiter unten die Tür öffnen.

## Lets get out of here

**Abschnitt 38:**

Sie kommen in eine Beckenalage wo sich Marines und Aliens einen harten Kampf liefern. Warten Sie bis eine Seite gesiegt hat und erledigen Sie dann die Überlebenden. Dann gehts weiter in den nächsten Raum wo man drei Geschütze eines Bootes ausschalten muss. Dazu findet man in den Kisten den Raketenwerfer. Weiter hinten findet man sich dann in einer Art Kläranlage wieder, wo man Kate mal wieder allein lassen und runterpsringen muss.



**Abschnitt 39:**

Tauchen Sie durchs Wasser bis Sie zu den miteinander verbundenen Räumen kommen.
Der Gang führt hier nach oben, wo man Kate abholen kann, dazu muss man zurück in Abschnitt 38!
Kate öffnet einem dann die Tür und man kann dahinter die Pumpe aktivieren, die das Wasser abpumpt. Dort geht man dann mit Kate zu einer weiteren Tür, die sich nur per Retina-Scanner öffnen läßt und folgt dann dem Weg.

**Abschnitt 40:**

Schleifen Sie Kate mit sich und folgen Sie dem Weg.

## Last step

**Abschnitt 41:**

Lassen Sie Kate am besten zuerst mal stehen und gehen Sie selbst vor. Im total zerbombten Haus trifft man auf zahlreiche Gegner auf allen Etagen. Vor allem der Apache draußen ist jedoch gefährlich. Bleiben Sie zunächst im Gebäude und untersuchen Sie dieses gründlich, denn hier findet man auch einiges an Munition.
Dann kann man sich vorsichtig nach draußen vorwagen und dort die restlichen Marines erledigen, die sich teils in den zerbombten Häusern verstecken!
Anschließend gilt es den Apache abzuschießen, was mit dem Raketenwerfer natürlich am besten



funktioniert. Achten Sie aber unbedingt darauf,
maximal zwei Raketen für ihn zu verballern, da Sie im schlechtesten Fall noch mal drei Stück abschießen müssen!!
Ist die Gegend gesichert, holt man dann Kate heran, die über den Aufzug hochfährt. Hier ist mir jedoch ein schwerer Bug aufgefallen: Manchmal wird Kate oben bei der Ankunft von dem Schalterdrings an der Wand erdrückt, so dass sie stirbt und sie neu laden müssen. Wenn das passiert hilft es eigentlich nur noch ein älteres Savegames zu laden, wo sie noch nicht in der Nähe des Aufzugs ist!
Hat Sie die Fahrt jedoch überlebt, läuft man mit Ihr zur Tiefgarage, wo sich einige Aliens herbeamen. Lassen Sie sie dann weiter hinten stehen und gehen Sie nach draußen. Hier findet man den nächsten Apache, den man wieder mit zwei Raketentreffern niederstrecken muss.
Anschließend erledigt man noch ein paar Marines, schnappt sich die Goodies im Laster und folgt dann mit Kate dem Weg.

**Abschnitt 42:**

Lassen Sie Kate wieder stehen, denn im vor Ihnen liegenden Abschnitt gilt es nun zahlreiche Marines im und außerhalb des Gebäudes zu erledigen und gleichzeitig dem Apache auszuweichen. Weiter hinten werden Sie außerdem einen Wagen finden, den kann man jedoch nur benutzen, wenn man vorher ALLE Marines erledigt (also genau umsehen) und anschließend den Apache abgeschossen hat. Sollte noch ein Marine irgendwo sitzen, kommen immer neue Apache!
Erst wenn alle erledigt wurden, bleibt es still. Manchmal muss man zudem noch einen zweiten Apache abschießen, der dann als letztes Gegner gilt.
Erst dann kann man Kate herbeiholen und in den Wagen einsteigen, der die beiden dann aus Black Mesa herausbringt.

**© A. Neumann 2003**

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

Permanent link:
**http://www.kultloesungen.de/doku.php/hlazure?rev=1429297952**

Last update: **2015/04/17 19:12**