Half-Life - Chemical Existence

Die Total Conversion fängt mit einem recht guten Intro an (andere MODs/TCs haben meist gar kein 3D-Intro) und kann einem auch gleich durch eine interessante Atmosphäre fesseln. Zuvor kann man übrigens noch auf dem Schießstand (neues Training) etwas üben, doch nun zum Walkthrough.

Er basiert auf Version 1.0.0 und der deutschen Half-Life Version 1.1.0.1. Alle Screenshots wurden in der Auflösung 800×600 (später auf 640×480 verkleinert) auf einem AMD K6-2+ 500 @ 600 MHz, 256 MB RAM, Voodoo3 2000 AGP (mit WickedGL-Treibern) und einer SB Live! Value gemacht.

Hier einige Savegames, einfach in den Save-Ordner im CE-Verzeichnis kopieren:

Save.ZIP (0.6 MB)

Chapter 1: Abandoned City

Level 1:



Zuerst springt man über die Kisten nach unten und schnappt sich das Holz auf einem Fass. Dann nach draußen und nach links rennen. Die Kampfszene mit dem auftauchenden Helikopter sollte man nicht zu lange beobachten, sonst wird man selbst aufs Korn genommen. Statt dessen rennt man nach rechts in den dunklen Seitenweg und schiebt hinten die Kiste rechts vor die Leiter links.
Auf dem Dach nimmt man das Schafschützengewehr und rennt schnell über das Brett. Schlagen Sie sich nicht mit den beiden Kerlen im dunklen Raum herum, sondern springen Sie gleich in die Tonne mit dem Wasser und dann über den Zaun rechts.

Level 2:

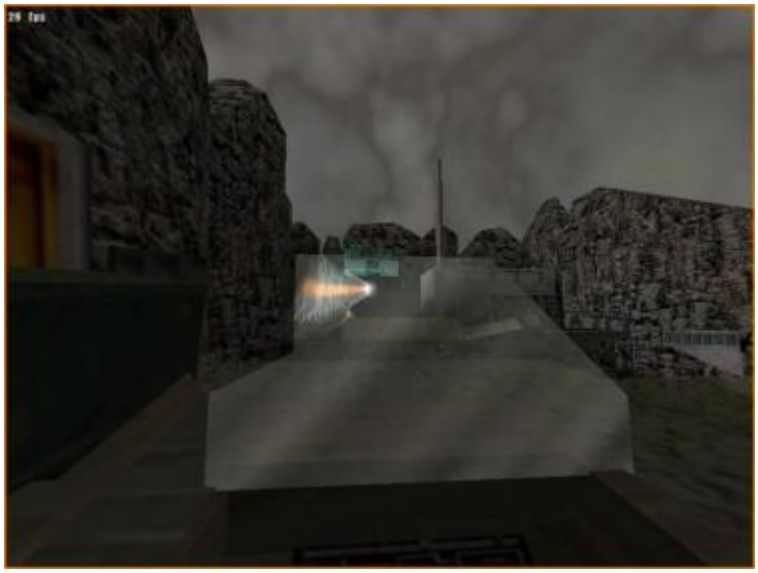
Gehen Sie zur Leiter und klettern Sie bis zum Fenster hoch.
Zerschlagen Sie nun die restlichen Glassplitter und springen Sie dann von der Leiter ab.



Im Haus folgt man dem Gang bis zur Empfangshalle. In der Rezeption kann man dem netten Herrn die Pistole klauen (nette Gegend!!!) und dann vor dem Gebäude einen Hund erschießen. Dann klettert man hinten die Leiter hoch und springt zur anderen Seite. Hier das Fenster zerschlagen und im Raum dahinter die Kisten plündern. Man findet u.a. eine Spritze mit einem Heilserum.
Dann durchs andere Fenster wieder raus und hier über die Feuerleiter nach unten. Sobald man ein Stück in Richtung der großen Straße bewegt taucht am Balkon links oben eine „Rockerin“ auf. Sie können Sie zwar abschießen, aber auch einfach an der Wand unter ihr vorbei schleichen.
Diese breite Straße bietet dann wieder Action. Ein Helikopter bewegt sich auf die Straßensperre zu und wird effektvoll abgeschossen - bleiben Sie unbedingt ein Stückchen weg!
Dann geht man zu dem ausgebrannten roten Auto und erledigt die beiden Punks in der Sackgasse dahinter.
Schließlich lässt man sich durch den Gulli in die Kanalisation fallen und folgt hier dem Wasser.

Chapter 2: City dump

Level 3:



Zuerst schnappt sich beim abgestürzten Flugzeug links die Waffe und folgt dann dem gelben Wasser. Hinten geht man rechts die Treppe hoch und weicht sofort zurück, wenn rechts die Wand explodiert. Hinter dem neuen Loch stehen seltsamerweise drei weitere Punks, ziemlich unverletzt.
Hat man Sie ausgeschaltet springt man dort runter und dann in die Röhre in der Wand. Am anderen Ende findet man sich in einer Schlucht wieder. Auf der anderen Seite lungert eine Wache herum, die sich, sofern man sich etwas zurückhält, mit dem fliegenden Ungetüm beschäftigt.
Man kann jedoch auch selbst zur Tat schreiten und beide umlegen.
Hat man dies getan läuft man über die Röhren links zur anderen Seite und folgt dort dem Weg, bis zur nächsten größeren Schlucht. Hier muss man zuerst ein blaues Monster umlegen, das ganz schön hart zuschlagen kann.
Danach hoppelt man schnell zur Kiste an der Wand und verkriecht sich hier hinter dem Raketenwerfer. Damit zielt man nun auf den Turm auf der anderen Seite. Hat man einen Treffer gelandet stürzt dieser in sich zusammen und eine Lichtbrücke wird aktiviert. Obwohl man diese nicht

sehen kann, ist sie doch vorhanden und man kann zur anderen Seite und hier im Gebäude mit dem Aufzug nach unten fahren.

Level 4:



Weiter bis zur großen Schlucht. Stellen Sie sich in den Aufzug rechts und fahren Sie los. Achten Sie auf die andere Seite, denn hier tauchen zwei Gegner auf, die die Fahrt frühzeitig beenden. Hat man sie erledigt, springt man auf den Felsvorsprung in der Mitte und dann zur anderen Seite. Hier geht es dann bis zu einer Art Kontrollzentrale.
Im linken Raum findet man noch eine Gesundheitsspritze.
Dann fährt man mit dem kleinen Aufzug im Kontrollraum nach unten und geht hier durch die Tür links. Die erste Tür rechts bringt einem zu zwei Kammer, wo man einen Schutzanzug findet.
Dann durch die zweite Tür und rechts in einem kleinen Raum einen Schalter umlegen. Dann zurück zum anfänglichen Kontrollpult und hier auf den Power-Knopf drücken. Nach der Explosion, die den Kerl unten das Leben kostet, geht man wieder zurück zum Raum mit der sich nicht öffnen wollenden Tür. Da sie sich nun öffnen lässt zieht man den Anzug, den man vorhin gefunden hat an (wie eine Waffe anwählen) und betritt den Gang mit dem ausströmenden, grünen Gas. An der rechten Seite kann man per Konsole die Tür dahinter öffnen und das Gas abstellen. Seien Sie aber auf der Hut, denn hinter der Tür lauern zwei weitere Blechbüchsen.
Sind diese ausgeschaltet geht man zu einer dieser recht kleinen Kapseln und krabbelt hinein.

Level 5:



Nach der rasanten Fahrt findet man sich in einer dunklen Höhle wieder. Steigen Sie auf der linken Seite die Treppe hoch und springen Sie oben in das kleine Loch am Boden.

Chapter 3: The sewers

Level 6:

Klettern Sie an der Leiter ein Stück nach unten und sobald der Zug vorbeigefahren ist springt man auf die Gleise. Nun zur Leiter an der anderen Seite und hier zuerst einmal die Leiche am Boden plündern. Dann zerschlägt man die Bretter, die den Gang versperren und folgt diesem. Auf der Treppe trifft man in der Mitte zwei unfreundliche Herren, die man etwas unsanft aus dem Weg räumen muß, damit man nach unten weiter kann.
Im Wasser folgt man dann dem Weg, bis man zu einer Lagerhalle mit zahlreichen Kisten kommt. Zuerst sollte man unbedingt die beiden Gegner ausschalten, dann kann man sich den Kisten widmen, obwohl höchst wahrscheinlich doch nirgendwo etwas drinnen ist.
Dann geht man zum kleinen Raum oben und verschafft sich zum Lüftungsschacht in der Ecke Zutritt. Folgen Sie dem Schacht und lassen Sie sich nicht von den Aktionen unter Ihnen beirren. Übrigens: Mit der MG kann man per Sekundärfunktion Licht machen.



Bevor man den Schacht endlich verlassen kann, muß man noch über einen Lüfter springen. Dann findet man sich in einer U-Bahn-Station wieder. Nachdem man die Wachen erledigt hat folgt man den Treppen nach unten und steckt auf der ersten Toilette ein paar Spritzen ein (Kinder, bloß nicht nachmachen !!!!). Die zweite Toilette tiefer ist dann schon ganz überschwemmt, so daß man hier unbedingt wegbleiben sollte. An der Kasse geht man nach rechts bis zur Stelle, wo die Wand explodiert. Hier unbedingt in Deckung gehen und dann speichern. Im Raum links muß man sich möglichst unbeschadet nach hinten zum Eingang des Kontrollzentrum durchschlagen. Dort aktiviert man dann an der zweiten Konsole einen Schalter und sieht, wie im Raum mit der Kasse eine Tür aufgeht. Jetzt heißt es, schnell wieder dorthin zurückzukommen und dabei nicht von dem Panzer auf den Schienen umgelegt zu werden.
Im Raum hinter der Tür geht dann auch gleich wieder die Luzi ab. Nachdem sich einige Bandenmitglieder mit irgendwelchen anderen Leuten geprügelt haben, müssen Sie die Überlebenden auslöschen. Achtung: In einem der Container versteckt sich eines dieser blauen Monster.
Nun klettert man die Leiter hoch und folgt dem Weg nach rechts. Im Raum mit den Rechnern kann man hinten an der Wand zuerst mal den Aufzug öffnen und dann weiter hinten per Schalter den Tank sprengen. Dann zurück und mit dem nun benutzbaren Aufzug nach unten und hier auf der anderen Seite hinten beim zerstörten Schützenpanzer dem Gang folgen.



Level 7:

Gehen Sie bis zum zerstörten U-Bahn-Tunnel. Hier sollte man zuerst versuchen die beiden Punks im zerstörten Abteil links auszuschalten. Klappt dies nicht sollte man rüberspringen (geduckt) und die von dort aus erledigen. Dann schnappt man sich die Spritzen, die dort rumliegn und springt dann zu den Röhren auf der anderen Seite.
Hier nach oben und in den dunklen Schacht klettern.
Am Ende springt man nach unten ins Wasser und drückt links den Schalter. Dann einfach der gelben Brühe folgen.

Level 8:

Gleich links auf den Boden springen und dann sollte man unbedingt diesem Opfer lauschen. Er gibt zwar keine unbedingt wichtigen Infos von sich, aber wie der zugerichtet ist und immer noch lebt ist eine Sensation.
Hat man sich dann satt geglotzt dursucht man die Hütte links und sieht sich dann etwas um. Nun taucht eine Dame auf, die einem unterstützen will und man kann sich schließlich ins Boot hocken.



Chapter 4: River run

Level 9:

Zuerst sollte man einfach nur geduckt im Boot bleiben und sich eventuell etwas heilen, denn im nächsten Level kann dies tödlich enden.



Nachdem das Boot an der ersten Anlegestelle vorbeigefahren ist, wird man von einem anderen Boot verfolgt, daß jedoch bald an einer Wand zerschellt. Dann kommt man bald an eine Art Schleuse. Hier fährt das Boot kurz im Kreis und bleibt dann stehen. Jetzt muß man schnell die beiden Selbstschußanlagen über dem Tor ausschalten, um nicht zu viel Schaden zu nehmen. Nun schnappt man sich das Scharfschützengewehr und zielt auf den Turm links. Nachdem man die Scheibe zerschossen hat sieht man drei Männer. Nachdem man den kerl in der Mitte umgelegt hat, öffnet sich das Tor und die Fahrt geht weiter.

Level 10:

Nun sollte man einfach nur geduckt bleiben und sich eventuell noch einmal eine Spritze gönnen, denn man muß u.a. einen etwas tieferen Fall überleben.



Die ganzen Leute am Ufer kann man getrost ignorieren, denn solange man geduckt bleibt, kann einem keine Rakete erwischen.
Sobald das Boot dann neben einer größeren Yacht anhält springt man hier zur Leiter und säubert oben das Deck. Dann geht man zur Brücke, wo ein Herr mit irgendeiner Srahlenkanone um sich schießt. Hat man ihn umgelegt kann man sich diese Kanone selbst schnappen. Dann geht man unter Deck und hier an die Karte. Mal wieder kann man einen Satellitenschlag anfordern. Dabei muß man nun auf den großen Tank auf der Yacht zielen.
Hat man diesen gesprengt fliegt das halbe Boot in die Luft und eine Reihe von Explosionen zerstören u.a. das Tor am Ufer.
Nun einfach hier rein und nach links laufen.

Level 11:

Im Tunnel muß man einfach bis zum Loch in der Wand gehen.

Level 12:



Sobald man den Tunnel verlassen hat wird auch schon der nächste level geladen und man findet sich hier wieder. Da der Rückweg versperrt ist, springt man ins Wasser und schwimmt zur Röhre links. Hier hochklettern und beim Ventilator diesen zerschießen. Durch das Loch das unten entstanden ist nun durchkrabbeln und im nächsten Raum die Bombe am Boden aufsammeln. Dann nach oben und hier durch die Tür beim Fenster.
Nun zuerst im zweiten Raum das große Tor öffnen und die neue Waffe einsammeln und dann durch die erste Tür und nach draußen rennen.
Vorsicht: In der Halle steht oben ein Gegner, dem man am besten dadurch ausweicht, daß man draußen gleich nach rechts rennt.
Dort geht man bei der Treppe in Deckung. Hat man alle Gegner erledigt, tritt man hier durch die Tür und folgt dem Gang.

Level 12:



Wieder an der frischen Luft folgt man der Straße nach links und erledigt hier zwei Scharfschützen. Beim eingestürzten Tunnel brechen rechts einige Rocker durch die Wand. Am besten zieht man sich nun etwas zurück, denn hinter einem tauchen bald drei Marines auf, die einem auch an den Kragen wollen. Also vom zerstörten Jeep aus die Gegner ausschalten und dann zurück zum eingestürzten Tunnel. Hier findet man links unten einen dunklen Schacht. Folgen Sie ihm und stellen Sie sich auf der anderen Seite zum Jeep auf den Aufzug. Unten zerschlägt man ein Fenster zum Kontrollraum und öffnet hier per Konsole das Tor vor dem Aufzug. Nun logischerweise wieder zum Jeep und in den Gang gehen (vorher sollte man aber im Kontrollraum die beiden Handgranaten mitgehen lassen).

Level 13:

Laufen Sie zum Gebäude rechts und ziehen Sie sich schnell wieder zurück, denn ein Blitz haut den Flutlichtmast um und das Gebäude fliegt teils in die Luft.
Nach der Explosion kann man durch die Wand ins Gebäude und hier per Leiter nach unten klettern. Folgen Sie dem Gang und fahren Sie am Ende per Aufzug wieder hoch. In der Lagerhalle sollte man dann zuerst noch einige Marines ausschalten, bevor man hinten zur Kontrollstation hochklettert und den Schalter drückt.
Bleiben Sie nun einfach irgendwie ruhig stehen und sehen Sie sich die Szenerie an.

Sweet Dreams

Level 14:



Auh Backe! Fragen Sie mich nicht, wo man hier gelandet ist. Vermutlich hat der Protagonist heimlich die Granaten geraucht und ist jetzt auf einem ziemlich üblen Trip!
Machen Sie jedoch das Beste daraus, denn hier siehts GEIIIL aus.
Laufen Sie an sich selbst vorbei (erstochen!!!), bis Sie zu einem größeren Raum mit zwei Augen auf den Säulen kommen.
Hier muß man sich etwas umsehen. Nach einer gewissen Zeit erscheint dann an der großen Wand eine Tür und ein nettes Vieh kommt hindurch.
Nachdem die Kamera einige male (zu oft) um Lucifers Sohn geschwenkt hat, wird man die Kontrolle über den guten Max wiederbekommen und muß gleich gegen das Ziegenvieh antreten.
Bleiben Sie unbedingt außer Reichweite seiner Klauen und halten Sie einfach mit irgendeiner Waffe drauf. Irgendwann wird er verschwinden und man kann in den hellen Energiestrahl treten.

Level 15:



Warten Sie etwas ab, bis es das eine große Tor zerschlägt. Klettern Sie nun durch das Loch und laufen Sie zu der großen „Schleuse“. Dahinter folgt man den Schienen, bis man hinten an einen Kontrollraum mit einem Gegner kommt. Diese Kerle mit den Laserkanonen erinnern sehr an die Agenten aus der „Matrix“. Am besten duckt man sich schnell und wirft eine Handgranate in den Raum. Ist die Sache geklärt springt man in den Raum und vergreift sich zuerst an dem Tresor in der Wand. Danach aktiviert man die Konsole und verläßt den Raum wieder durchs Fenster. Auf den zweiten Schienen fährt nun ein Zug mit einigen Marines vor. Am besten sprengt man nun wieder mittels Handgranate die Gegner im Waggon und geht dann auf den anderen Schienen zur Tür hinten. Gehen Sie durch den Gang mit den vielen Lichtern und erledigen Sie im nächsten Raum schnell die beiden Gegner auf der anderen Seite. Danach springt man rüber und schnappt sich die neue Waffe, die die Frau bei sich hatte, und springt dann in die Röhre links.

Level 16:



Laufen Sie nach hinten und hier rechts hoch. Nachdem man die beiden Gegner bei dem MG ausgeschaltet hat, geht unten das Tor auf und zwei weitere Gegner erscheinen. Beeilt man sich, kann man die Halle durch das Tor unten betreten.
Klappt das nicht muß man am MG vorbei hoch und auf dem Dach durch das Fenster springen. Auf dem Dach findet man übrigens auch noch etwas Munition und ein paar Spritzen.
In der Halle muß man dann bei den Konsolen die mittlere aktivieren, damit die Tür hinten geöffnet wird. Folgen Sie nun hier dem Gang, bis man wieder eine Konsole aktivieren muß, damit sich etwas weiter hinten eine Tür zum einem Aufzug öffnet. Sobald der Aufzug unten anhält verläßt man ihn dann wieder und folgt dem Gang, bis das große Untier durch die Scheibe kommt.
Hat man es erledigt geht man hinten durch die Tür und läuft einfach immer dem Weg nach, bis man in einen Raum kommt, indem die Konsolen an der Wand etwas explodieren. Links hinten gehts durch eine etwas schlecht zu sehende Tür in einen dunklen Gang. Im nächsten etwas helleren Tunnel muß man wieder zwei Marines ausschalten und dann links in den Gang mit dem Rohr an der Wand gehen. Achtung: Sobald man sich etwas weiter vorwagt brechen einige Laserstrahlen durch das Rohr und von vorne kommt ein weiterer Gegner.
Aktivieren Sie nun an der großen Säule den Schalter und krabbeln Sie geduckt zurück zur letzten Raum. Hier ist nun links das Tor offen und mann kann im nächsten Raum einen netten Kampf beobachten. Halten Sie sich zurück und greifen Sie erst an, wenn sich die beiden Parteien gegenseitig stark dezimiert haben. Nachdem man alle Waffen aufgesammelt hat um seine eigenen Munitionsvorräte aufzustocken folgt man dem Gang.

Level 17:



Zuerst speichern! Hinter der Tür sollte man zuerst auf die Fässer rechts schießen und dann die überlebenden Gegner ausschalten. Danach geht man rechts in den aufgesprengten Nebenraum und zerschlägt die Kiste und dann das Gitter darunter. In der Kanalisation wird man dann auf zwei der blau-grünen Monster treffen, bevor man wieder nach oben klettern darf.
Hier lauert jedoch ein Marine, denn man sehr schnell ausschalten muß, sonst setzt Haue. Dann aktiviert man die Konsole an der Wand und springt wieder ins Wasser. Ducken Sie sich nun und folgen Sie dem Wasser durch den engen Weg. Beeilen Sie sich, sonst ist´s mit dem Leben bald vorbei.
Auf der anderen Seite trifft man wieder auf ein Untier, bevor man hinten einige Marines ausschalten muß. Bei der Walze unten muß man schnell zum Schalter springen und diesen drücken. Danach hört diese Walze auf sich zu drehen und mann kann gefahrlos zur Leiter an der anderen Seite klettern und oben in den Schacht krabbeln.
Folgen Sie diesem, bis man sich in einem Raum über einem weiteren Übeltäter wiederfindet. Unten

muß man auf jeden Fall einen weiteren teil der Bombe auf den Kisten einsammeln! Dann geht durch die Tür und nach rechts bis zu einer Lagerhalle.
Hier klettert man hinten auf die Kisten und springt rüber zum Lüftungsschacht in der Ecke.

Level 18:



Verlassen Sie den Schacht und legen Sie ein Savegame an. Nach rechts hin wird man auf einige Marines treffen, die einem ganz schön zusetzen. Hat man sie erledigt geht man die Treppe hinten hoch und sieht sich im Raum mit der Konsole um. Rechts an der Wand findet man etwas versteckt den Schalter, der die Schranke gegenüber öffnet. Kämpfen Sie sich hier bis zur Laserbarriere durch und schalten Sie diese dann mit dem Schalter aus. In der Kontrollzentrale muß man nur den Knopf vor dem Fenster drücken und der Reaktor wird sich ausschalten.

Level 19:

Nun gehts wieder zurück und durch die nun offene Tür in der Nähe der Laserbarriere. Zuerst sollte man nach rechts gehen, denn in der Lagerhalle findet man einige Heiltränke und Munition. Dann nimmt man den linken Weg und geht die Treppe runter.

Level 20:

Unten gehts nach rechts und bei den Kisten erst mal langsam machen. Dahinter lauern einige Marines, die gleich mit Granaten werfen. Also zuerst etwas zurückziehen und dann einen nach dem anderen abknallen. Danach läuft man weiter bis man zu einem Silo mit Wasser unten kommt. Da man mit dem Weg einbricht, kann man auch gleich ins Wasser springen und in den dunklen Schacht tauchen.
Hier einfach immer weiter treiben lassen, bis man am Ende wieder in der Kanalisation herauskommt. Klettern Sie nun wieder nach oben und durch die Tür rechts, die beim ersten Durchkommen durch ein bläuliches Kraftfeld geschützt war.

Chapter 7: Nuclear bunker

Wundern Sie sich auch darüber, daß man auf einmal im 7. Kapitel (Chapter) ist? Nun ja, wohl ein kleiner Bug.

Level 21:

Laufen Sie bis zum Tor mit den Fässern. Hier muß man diese in die Luft sprengen, damit man durchs Tor kommt. Draußen sollte man sich nur ein ganz wenig vorwagen, dann tauchen nämlich gleich einige Punks auf und zwei Raketen zerschlagen u.a. den Hubschrauber rechts. Sobald die Explosionen dann abgeklungen sind kann man sich wieder vorwagen und beim Geschütz rechts die bereits beschädigte Tür ganz sprengen. Bevor man sich dann in das Gebäude begibt sollte man die auf einer der grünen Kisten liegende Laserknarre einsammeln.

Level 22:



Zuerst rechts die Kisten zerschlagen und dann in den Schacht klettern. Die erste Abzweiung links läßt man links liegen (Wortwitz !), statt dessen krabbelt man bis zur Ersten rechts. Hier kann man hinter einem zerstörbaren Ventilator zwei Punks ausschalten und sich etwas Munition schnappen. Dann krabbelt man wieder zurück und folgt dem Schacht, bis er einbricht.
In der Lagerhalle kann man nun noch mal zurück zur Stelle, wo man mit der ersten Abzweiung links rausgekommen wäre; hier gibts aber nichts außer Gegnern. Stattdessen sollte man in der Lagerhalle zuerst ein weiteres Bombenteil einsammeln und dann hinten in den Kontrollraum für den Leitungsdruck gehen und hier beide Ventile aufdrehen. Dadurch entsteht im Gang neben den beiden Tanks ein Leck.
Das ausströmende, bunte Gas bringt man mit einigen Schuß zur Explosion und verzieht sich dann schnell, denn das Explosionsfeuer breitet sich ein gutes Stück weit aus. Nun steigt man durch das neue Loch in der Wand und folgt dem Weg nach unten zum Laster. Bevor man hinten einsteigt sollte man sich noch ein paar der Spritzen gönnen, die am Boden liegen und speichern.

Chapter 8: Jeep chase

Level 23:



Versuchen Sie nicht sich irgendwie im Laster zu verstecken, wenn man sich duckt kann dies einem das Genick brechen. Schießen Sie statt dessen auf alles was sich bewegt. Mit der Primärfunktion kommt man dabei meist besser zurecht, als mit dem Raketenwerfer der Sekundärfunktion.
Sobald der Laster anhält sollte man zuerst die Wache im Turm links ausschalten, bevor man rechts oben per MG den großen Felsen zum rollen bringt. Nun fährt man an einem Panzer vorbei, der einem aber eigentlich nichts tun kann. Nach der Brücke wird der nächste Level geladen.

Level 24:

Sobald der Laster wieder anhält sollte man die Gegner im Tower links beharken. dann tauchen bald zwei Raketen aus heiterem Himmel auf.



Eine zerhaut die Wand links, so daß man sich bald in einer Stadt wiederfindet. Der Wagen hält ein paar mal an, wobei man dann meistens die Gegner in den Häusern nebenan ausschalten sollte. Auf jeden fall sollte man sich auch vor den Helikoptern in Acht nehmen, die hier herumschwirren.
Achtung: Falls Sie irgendwie aus dem Wagen gefallen sein sollten, müssen Sie unbedingt dem Laster nachrennen und möglichst nahe bei ihm sein, denn der nächste Level lädt auf jeden Fall, sobald der Laster die Tiefgarage erreicht.
Sollte man dann nicht drinsitzen, sitzt man zwischen zwei verschiedenen Leveln fest und kann nur noch ein Savegame laden.

Chapter 9: Car park

Level 25:

Laufen Sie nach unten, bis Sie zur Ebene kommen wo sich die Gang und einige Marines bekriegen. Sobald einer der Gangmitglieder auf das funkensprühende Kabel zurennt sollte man schnellstens in die andere Richtung rennen, denn gleich fliegt hier alles in die Luft.
Nach der Explosion kann man auf der anderen Seite der geschwärzten Halle durch die Tür bis zum Computerraum (mit der Benutzen-Taste zu öffnen). Hier fliegt dann auch leider der nette Rechenknecht in die Luft und mann kann durchs Loch dahinter zu einem ebenfalls zerstörten Aufzug.
Klettern Sie hier einfach das Kabel in der Mitte hoch und springen Sie oben zur Tür.



Level 26:

Zerschießen Sie ein Fenster und klettern Sie in den Raum, denn über den ausgebrannten Wagen kommt man nicht weiter. Dann zur Tür und wie alle Türen die nun kommen mit der Benutzen-Taste öffnen. Dann über den Hof weiter und an den Toiletten vorbei zur Disco. Hier ist relativ wenig los (außer einer nervtötenden Musik), so daß man gleich hinter weiterzieht.
Draußen läuft man hinten am Kran mit der Abrissbirne vorbei und zerschiesst in der kleinen Gasse nebenan einen Sicherungskasten. Da nun das Gefährt nicht mehr unter Strom steht kann man in die Kabine klettern und hier die Hebel benutzen.
Dann wieder raus und hinten per Leiter auf das Arbeitsgerät.
Laufen Sie über den Arm bis zum Gebäude und springen Sie hier vorsichtig nach unten. Der Betonboden gibta llerdings nach und man findet sich vor einem Aufzug wieder.

Chapter 10: Shopping mall

Level 27:

Zuerst muß man die beiden Fässer an der rechten Wand sprengen und dann durch das Loch in den Lagerraum gehen. Dann gehts in die eigentliche Shoppingmeile. Hier muß man zuerst nach links zur Main Hall und dann ins Informationszentrum (Scheibe zerschlagen). Dort muß man zuerst den Timer für die Bombe auf dem Tisch einsammeln und dann an der Wand die Tür zum Überwachungsraum öffnen.
Dann verläßt man den Informationsraum wieder und läuft zurück nach rechts. Im Überwachungsraum öffnet man hinten alle Türen. Nun wieder zurück zur Main Hall und in der Halle mit den drei verbarrikadierten Türen links hinten durch die einzig offene gehen. Zerschießen Sie nun das Gitter



zum Lüftungsschacht und folgen Sie dem Weg bis zum nächsten Level.
Übrigens: Interessante Musik! 😉

Level 28:



Hinter der ersten Tür sollte man zuerst die Munition und die Panzerung einsammeln. Dann über die beiden Leitern nach oben und dort beide Lüftungsschächte freischießen. Im einen kann man einen Heilungstrank einsammeln, der andere führt einem zu einem größeren Raum mit einigen Röhren. Springen Sie hier links auf die Röhre und von dort aus zur anderen Seite. Dort trifft man einen Zivilisten der nach etwas Gebrabbel die Tür links aufmacht, so daß man zur freundlichen Dame mit dem Wagen kann.

Level 29:

Nach der kurzen Fahrt sollte man erstmal speichern. Mit der Konsole öffnet man dann die Tür und rennt sofort zur Brücke. Der erste Gegner sollte schnell von der freundlichen Dame erledigt werden. Man selbst muß man nun ganz schnell den zweiten Gegner hinter der großen Kiste ausschalten, sonst rennt der zum Zünder und sprengt so die ganze Brücke in die Luft.
Sollte man nicht lebendig am ersten Gegner vorbeikommen gibts folgenden Trick:



Bleiben Sie zunächst beim Wagen und erledigen Sie ihn von hier aus. Dann rennt die Kollegin aber meist schon bis zu den Sprengladungen vor, so daß man beim näherkommen immer die Sprengung auslöst, da man den Marine nicht schnell genug ausschalten kann. Also springt man rechts bei der großen Kiste runter (man sollte jedoch noch einige Lebenpunkte haben, sonst kommt man unten nur noch tot an). Hier nun an der anderen Seite per Leiter wieder hoch und dann den Marine hinter der Kiste schnell erledigen. Dann muß man die Gegner im Bunker ausschalten. Da man nicht durch die Tür kommt muß man geduckt durchs Fenster springen. Mit der Konsole öffnet man den unteren Teil des Bunkers. Am besten wirft man nun einige Granaten runter und klettert erst dann nach unten. Hier dann wieder den Schalter drücken und nach oben. Durch das offene Tor rechts bis zur Stellung der Marines. Nachdem man die Selbstschussanlage und die Marines oben ausgeschaltet hat klettert man hoch und öffnet hinter der Tür das große Tor unten. Laufen Sie nun bis zur größeren Halle mit den Kisten und Röhren. Hier sollte man nicht gleich losstürmen da einige Marines zwischen dem Inventar lauern. Über den Weg oben kommt man zu einer Stelle, an der an den Abwasserrohren gearbeitet wird.
Nachdem man den Agenten unten ausgeschaltet hat, darf man sich selbst wieder ins Dreckwasser

begeben und dessen Verlauf folgen.

Level 30:



Verlassen Sie die Röhre schnell wieder und kämpfen Sie sich nach oben vor. Hier folgt man den Gang bis zur Raketenabschusshalle. Gehen Sie nach links zum Control Room. Hier kann man nun endlich die Bombe plazieren - keine Angst, bis die hochgeht ist man längst über alle Berge.
Laufen Sie dann am Controlcenter weiter und springen Sie bei der Treppe runter. Hier geht man zur Sichtscheibe und dreht am Ventil gegenüber den Sichtscheiben. Da im Raum links nun einige Leitungen explodiert sind, kann man hier einen Schrank zur Seite schieben und durch die Lüftungsschächte nach unten in den Lagerraum der Raketen gelangen.
Durch die Tür auf der anderen Seite des Raumes kommt man zu einer größeren Halle, die rechts hinten eine hell leuchtende „Heilungszelle“ besitzt.
Die beiden Gegnerinnen werden zwar nicht sofort das Feuer eröffnen, man selbst sollte das aber tun, sonst kommt die böse Überraschung in einem ungünstigen Moment. An der Konsole oben kann man das große Tor zum Reaktorraum öffnen.
Kämpfen Sie sich bis zum hinteren Teil durch; hier explodiert die wand und man kann dahinter in ein Loch am Boden hüpfen.

Level 31:



Zuerst sollte man ein Savegame anlegen. Dann geht man durch das Tor in den etwas seltsamen Raum. Rechts tauchen auch gleich zwei Marines auf, die man schnell erledigen sollte. Dann erscheint in der Mitte der Glaskonstruktion der Endgegner. Aufmerksamen Spielern wird dieser Kerl bereits einige Male begegnet, zumindest aber im Intro. Es ist der Kollege des niedergeschlagenen Unbekannten, vor dem Max furchtbare Angst hat. Nun seine Angst scheint sich zu bestätigen, der fiese Kerl fängt sofort an zu schießen. Bleiben Sie am besten geduckt und hopsen Sie so schießend in der Gegend herum. Hinter den Glasmauern kann man sich kurzzeitig verstecken, der Obermotz ist jedoch nicht der dümmste und springt flink in der Gegend herum, so daß man sich bald wieder zum Kampf stellen muß.
Halten Sie einfach eine Zeit lang einfach drauf, bis er sich verdünnisiert. Nun hat man erst mal etwas Ruhe - gönnen Sie sich ruhig alle Spritzen, die Sie brauchen. Mehr Gegner kommen nicht mehr. Hat man sich dann wieder etwas gefasst betritt man die leuchtende Kugel in der Mitte und findet sich ein

Stockwerk höher wieder.
Hier geht das Spiel nun genauso weiter, man darf nur nicht durch das grüne Kraftfeld nach unten fallen, sonst ist´s aus. Da der Endkampf an sich nicht sehr schwer ist sollte man ihn auch ohne großartige Tricks bestehen können. Das einzige Problem ist vielleicht, daß man bereits verletzt am Schauplatz ankommt. Sollte dies so sein, können Sie sich gerne mal an meinen mitgelieferten Savegames vergreifen. Hier wird man mit 100 Gesundheitspunkten und ca. 25 Rüstungspunkten an die Sache rangeführt.
Nachdem der Gegner dann zusammengesackt ist, wird einem die Steuerung entzogen und es folgt eine riesige Explosion in Form einer 3D-Zwischensequenz.

Fazit: Schöne TC, die vor allem am Anfang eine sehr interessante Atmosphäre bietet. Leider schwenkt die Story für meinen Geschmack allzuschnell in irgendwelche ferne Dimensionen ab, das ist jedoch Geschmackssache. Positiv sind auf jeden Fall die gute Umsetzung ohne irgendwelche grobe Bugs, Clippingfehler oder unlogische Levelrätsel. Leider finde ich die Waffen nicht so ganz so toll, es sind einfach etwas zu viele. Trotz allem eine richtig gute TC, in der viel Arbeit steckt, die jeder mal gespielt haben sollte.

© A. Neumann 2001

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/hlchemical?rev=1429358642

Last update: **2015/04/18 12:04**