Half-Life Poke 646

Eine tolle MODifikation, die vor allem durch die, dank hochauflösender Texturen, schöne Grafik überzeugen kann. Ebenfalls gut gelungen ist die Story und die gesamte Umsetzung, wobei mir persönlich jedoch die Waffen etwas weniger gefallen haben - Ausnahme: Schrotflinte!
Diese Komplettlösung basiert auf der deutschen Half-Life Version 1.1.1.0 und der MOD-Version 1.0, mittlerer Schwierigkeitsgrad. Die Screenshots wurden auf einem übertakteten AMD Duron 1 GHz und einen übertakteten GeForce 2 Ti bei aktiviertem anisotropischem Filter und 2×2-Antialiasing gemacht.

Hier stelle ich Ihnen meine Savegames zur Verfügung. Entpacken Sie dazu einfach den Inhalt der RAR-Datei in Ihren Save-Ordner im Poke646-Verzeichnis. Achtung: Dabei können Ihr Spielstände überschrieben werden, legen Sie folglich vorher ein Backup an!
Save.RAR (2.6MB)

Chapter 1: Audion Industries

Abschnitt 1:



Gehen Sie zunächst in den Hauptraum und klettern Sie hier hinten über die Kisten auf den ersten „Balkon“ Hier dreht man am Rädchen, bis das Holzstück so weit herüber gekommen ist, dass man zum zweiten Balkon rüber springen kann. Hier macht man das gleiche noch mal bis die Röhre so hängt, dass man durch sie zum Lüftungsschacht links kommt. Krabbeln Sie bis zum Kontrollraum wo Sie den Strom wieder anstellen. Dann geht es bis zum Speiseraum wo man ein kaputtes Heizungsrohr findet. Mit diesem zerdeppert man die Glastür hinten und geht wieder hoch in den großen Raum wo man nun die Maschine anstellen kann.
Es folgt eine kleine Explosion, die ein Loch in die Wand sprengt. Folgen Sie dem Lüftungsschacht nach draußen.

Abschnitt 2:

Klettern Sie über den Zaun. Links erscheint ein Blitzalien. Entweder man schlägt es schnell mit dem Rohr nieder oder man macht sich schnell aus dem Staub. Weiter hinten zerschlägt man, den Weg versperrende Kisten, und findet darin eine erste Waffe, mit der man die Mutanten erledigt. Legen Sie dann hinten den Schalter um und klettern Sie über die Kiste auf das Brett. Von dort aus springt man über die Mauer und sieht sich zwischen den Containern genau um. Man findet hier neben einigen Gegnern auch einiges an Munition und Medipacks. Weiter hinten kommt man in ein Treppenhaus, das oben weiter führt.

Abschnitt 3:



Im nächsten Raum gilt es zunächst ein „Schleimalien“ auszuschalten und anschließend nach unten zu klettern. Auf der anderen Seite findet man oben einen Hebel, der weitere Säure in das Becken lässt. Gehen Sie dann zum brüchigen Zaun an der Seite und zerschlagen Sie diesen. Indem man nun die Kiste in die Säure schiebt, kann man diese als Zwischenstation auf dem Weg zur anderen Seite benützen.
Dort läuft man dann nach hinten zu EXIT-Tür. Sie kommen zu einem LKW-Parkplatz, wo man einige Gegner trifft. Diese erscheinen jedoch erst, wenn man versucht die Leiter hochzuklettern und diese abbricht. Erledigen Sie die Gegner und springen Sie dann über die Laster nach oben.

Abschnitt 4:

Gehen Sie bis zum großen Silo, wo man erst mal ein fliegendes Alien abknallen muss. Anschließend zerschlägt man wieder das Gitter und springt dann über die beiden Container zum Weg weiter unten. Achtung, dabei muss man sehr spät abspringen, so dass regelmäßiges quicksaven von Vorteil ist! Sobald Sie dann zur Tür gehen wollen, bricht der Boden unter Ihnen weg und Sie müssen zielgenau in ein kleines Wasserbecken plumpsen.

Dort taucht man unter und findet sich in einem kleinen Raum mit einer Röhre wieder.
Klettern Sie hinein.



Abschnitt 5:

Entsteigen Sie der Kanalisation und nehmen Sie im Auto Ihr zweites Briefing an. Danach durchsucht man die Kisten und findet eine neue Waffe. Damit erledigt man nun die auftauchenden Gegner und springt dann über das Geländer links hinten zu den Kiste und klettert dort hoch. Öffnen Sie per Schalter die untere Tür und gehen Sie dann wieder runter. Erledigen Sie dann dort hinten das Alien und zerschlagen Sie den Gullydeckel.

Chapter 2: The Sewers

Abschnitt 6:

Sie kommen wieder in die Kanalisation und sollten zuerst geradeaus gehen, wo man dann in einem kleineren Raum Sprengstoff findet. Da der Weg versperrt ist, muss man sich über einen längeren Weg wieder in den Hauptgang zurückschlagen. Hier hält man sich dann rechts und kann oben eine Luke öffnen. Hier kann man in einem kleinen Nebenraum wieder einen Hebel umlegen und findet so nebenbei weiteren Sprengstoff.
Dann geht man runter und taucht schnell durch das Wasser, das von einem gefräßigen Alienfisch bewohnt wird.



Tauchen Sie deshalb einfach schnell zur Leiter und entsteigen Sie dem Wasser. Oben muss man dann eine Sprengstoffladung hinter den Zaun werfen und dann die Kisten hinter der Tür weg sprengen. Anschließend kann die man die Luke dahinter öffnen und erneut einem Kanalisationsrohr folgen.

Abschnitt 7:

Sie kommen zu einem viereckigen Raum, der bald von einbrechendem Wasser überflutet wird. Laufen Sie dazu schnell in die weiterführende Röhre und suchen Sie hier den Weg zu einem größeren Raum wo man eine Leiter findet, über die man das Wasser verlassen kann. Oben erledigt man dann die etwas fies platzierten Gegner und geht durch die Tür.

Abschnitt 8:



Folgen Sie der Röhre und erledigen Sie alle Aliens. Zerschlagen Sie dann die Bretter beim großen Rohr, das Sie weiterbringt. Krabbeln Sie hinein bis zu der Stelle, wo vor einem die Röhre blockiert wird und man rechts ein Gitter sieht. Diese zerschlägt man nun schnell und klettert hinaus, denn die Röhre stürzt bald komplett ein!
Sie kommen dann in einen großen Raum, wo eine Tentakel „wohnt“, die man nun wieder überlisten muss. Ablenken kann man das Vieh wie gewohnt mit Explosionen, die man hier mit den Zeitbomben bewerkstelligt. Schleichen Sie dann über die seitlichen Wege nach unten und passen Sie vor allem bei den Leitern auf, nicht auf den Boden zu fallen.
Unten muss man sich dann vorsehen, sonst wird man von einem Mutierten überrascht. Folgen Sie dann dem Gang, wobei Sie noch eine neue Alienwaffe finden.

Abschnitt 9:

Kämpfen Sie sich im Treppenhaus nach oben. Im nächsten Raum findet man einen weiteren Generator. Durchsuchen Sie jedoch zuerst die Kisten und lesen Sie Ihre neue Nachricht. Bevor man den Generator dann aktiviert sollte man speichern, denn es folgt eine etwas kritische Situation: Nach der Aktivierung öffnen sich die beiden Luken und aus der oberen kommen zahllose kleine rote Alienbiester, die an Ihnen herum beißen! Ist man bereits stark angeschlagen, entkommt man meist

nur noch mit Glück durch die untere Luke.
Mein Tipp: Legen Sie vor der Aktivierung unter die Luke an der Decke eine Zeitbombe und warten Sie dann bis die ersten Aliens heruntergefallen sind. Nun zündet man die Bombe, die den größten Teil der Viecher ausschaltet, und rennt schnell zur anderen Luke, die nach unten führt.
Unten entsteigt man dem Wasser und folgt dem Gang.



Abschnitt 10:

Hinter dem „Aufenthaltsraum“ findet man die Kanalisation. Hier trifft man auf zahlreiche Gegner, u.a. die kleinen Frösche, die explodieren (also Vorsicht!). Kämpfen Sie sich hier durch, bis Sie an einer Abbiegung eine abgebrochene Leiter sehen. Hier darf man nicht mehr weitergehen, denn der Weg bricht vor einem zusammen!
Klettern Sie stattdessen über die seitliche, leicht versteckte Leiter auf das obere Rohr und springen Sie zum Schacht hinüber. Folgen Sie dem Schacht, bis Sie über eine längere Leiter wieder in die Stadt kommen.

Chapter 3: Nation City Library

Abschnitt 11:

Schlagen Sie sich bis zum Hotel durch. Hier findet man im oberen Zimmer 4 eine neue Waffe und im hinteren Raum einen Zettel mit einem Code. Verlassen Sie nun das Haus und gehen Sie draußen zum Tor (Vorsicht vor den großen Aliens!). Folgen Sie dem Gang dahinter.

Abschnitt 12:



Folgen Sie wieder dem Weg und erledigen Sie die zahlreichen Gegner. Auf der größeren Straße mit der „Federal Reserve Bank“ läuft man zuerst nach rechts und dort hinten die Treppe hoch. Sie finden in einem Büro im Gebäude einen Zettel, der Ihnen erneut einen Zugangscode verrät. Gehen Sie dann wieder zurück auf die Straße, wo inzwischen neue Gegner erschienen sind und laufen Sie hier dann in die andere Richtung. Bei der Straßensperre trifft man dann auf zahlreiche Gegner und findet hier auch ein Tor, das man dank dem Code öffnen kann.
Bevor man jedoch hier weitermarschiert sollte man zuerst im kleinen Hinterhof bei dem Nachrichtenmagazin auf den Wandvorsprung klettern, denn dort findet man einiges an Munition!
Hinter dem Tor kämpft man sich dann nach oben vor. Bevor man jedoch durch die Tür weitergeht, sollte man auf den Vorsprung bei der Bank springen und zum offenen Fenster laufen. Man findet im Raum dahinter wieder einiges an Munition und kann dann wieder nach oben gehen. Dort folgt man einfach dem Weg.

Abschnitt 13:



Zerschlagen Sie das Lüftungsgitter am Boden und krabbeln Sie durch die Schächte, bis man wieder in einem Gang ist.
Laufen Sie durchs Treppenhaus ganz nach oben und machen Sie die hier platzierten Aliens fertig. Oben muss man dann das Fenster zerschlagen und die Tentakel dahinter erst mal mit einer Bombe ablenken.
Klettern Sie dann auf den Sims und krabbeln Sie hier vorsichtig und leise weiter. Das fliegende Alien ist hier ganz schön nervig, versuchen Sie es schnellstmöglich weg zu ballern und achten Sie darauf, nicht von den Tentakeln aufgespießt zu werden. Leider wird das weitere Vorgehen bald von einer Dachrinne gestoppt, die man zerhauen muss. Packen Sie dazu das Rohr aus und speichern Sie erst mal. Dann zerschlägt man das Rohr und läuft schnell weiter. Vor einem explodiert dann plötzlich noch ein Stück Wand, was die Tentakel noch mehr anlockt. Springen Sie dann über das „Loch“ und beginnen Sie

dann wieder zu schleichen, versuchen Sie aber so schnell wie möglich vom Ort des Lärms wegzukommen!
Weiter hinten findet man eine Leiter, die einem nach unten bringt. Dort erledigt man die Gegner und geht zum „Grand Inn“. Hinter der Theke findet man hier eine coole doppelläufige Schrotflinte und einen weiteren Zettel. Erledigen Sie die auftauchenden Aliens und gehen Sie dann zur hinteren Tür, die man per Code öffnen kann.
Gehen Sie nach oben und zerschlagen Sie dort das Fenster. Springen Sie dann wieder auf einen Wandvorsprung und krabbeln Sie an der Absperrung vorbei. Die zweite Absperrung kann man mit Hilfe des Müllcontainers überspringen.

Abschnitt 14:

Laufen Sie nicht zu weit, denn in der Mitte des Platzes steht ein großes, schwarzes Alien, das Sie sonst schnell brutzelt.
Schleichen Sie stattdessen zum Gullydeckel und zerschlagen Sie ihn. Klettern Sie dann in die Kanalisation hinab und laufen Sie hier schnell bis zum anderen Ausgang, denn in der Mitte fallen wieder die roten „Beißaliens“ herunter. Sobald man dann die Kanalisation verlässt und zur Tür gehen will, sieht man wie das Alien durch einen Luftangriff erledigt wird.



Abschnitt 15:

Hinter der Tür bekommt man dann ein weiteres Briefing und kann dann die Bücherei betreten. Zuerst sollte man dann dort im Raum des „House Keepers“ die Notiz auf dem Schreibtisch lesen, die recht aufschlussreich ist. Anschließend geht man durch die wunderbar spiegelnde Eingangshalle nach oben. Hier kommt man rechts nicht weiter, da der Weg durch einige Betonbrocken versperrt wird. Nach links hin trifft man in zwei Räumen zahlreiche Hunde. Zwischen den beiden Räumen findet man eine Wendeltreppe, die nach oben führt.
Auch hier ist jedoch ein Weg versperrt, so dass man keine Wahl hat und durch einen etwas größeren Raum muss. Hier taucht jedoch plötzlich ein Alien auf und der ganze Boden stürzt ein. Erledigen Sie das Alien und springen Sie dann zur „Lücke“ in der Wand zur linken. Folgen Sie hier dem Gang.

Abschnitt 16:



Im ersten Raum kann man über die Bücherregale ein paar nützliche Sachen finden. Laufen Sie dann bis zum verschlossenen „Rare books“-Raum und erinnern Sie sich hier an die Notiz. Hinter der Blume, ein paar Meter vor dem Raum, findet man dann auch tatsächlich den Schlüssel. Im Raum selbst klettert man dann über die Bücherregale zum Lüftungsgitter und zerschlägt es. Krabbeln Sie durch den Schacht, bis Sie sich in einer Abstellkammer wiederfinden. Kämpfen Sie sich bis zum Biology-Raum vor, wo man neben zwei dicken Aliens auch hinten den geheimen Bücher-Schalter findet, der die Geheimtür öffnet. Leider explodiert der Aufzug dahinter vor Ihnen, so dass Sie über die einzelnen Wandvorsprünge nach unten hüpfen müssen.

Abschnitt 17:

Laufen Sie bis zum großen Raum, wo man nach einem weiteren Briefing eine Level2-Authorisation erhält und damit die Tür öffnen kann. Im Komplex dahinter findet man im Labor hinter dem „eingelegten“ großen Alien eine Level3-Card und weiter hinten zahlreiche kleine Facehugger, die ausgebrochen sind. Anschließend sollte man unbedingt zum Lagerraum gehen, den man vorhin durch die Glasscheibe sehen konnte, denn hier findet man einiges an Munition und Medipacks.
Zuletzt geht man zum Generatorraum und aktiviert den Generator. Nun öffnet sich die Tür und man erhält in einem weiteren Raum ein weiteres Briefing, das einem die Situation erklärt. Gehen Sie dann zum Aufzug.

Chapter 4: Eastend

Abschnitt 18:

Laufen Sie bis zur Leiter und klettern Sie nach oben. Hier schlägt man sich bis zum Kino durch, wo der Transporter auf Sie wartet. Unglücklicherweise kommt ein großes Alien vorbei und macht alles kaputt! Warten Sie bis es abgezogen ist und klettern Sie dann durch den zerstörten Zaun und nehmen Sie ein weiteres Briefing hinter dem BMT an. Danach klettert man über die umgestürzte Laterne nach oben und verschafft sich Zutritt zu dem Zimmer. Lesen Sie hier die Notiz auf dem Schreibtisch, sonst kommt man später nicht weiter. Dann verlässt man das Zimmer und klettert über den oberen Sims am anderen Gebäude am Kino vorbei zu dem offenen Fenster.

Laufen Sie bis zum „Attic“-Raum wo man dann über eine Leiter auf den Dachboden kommt. Hier findet man einen Schlüssel, der einem Appartement 21 öffnet. Hier zerschlägt man den Schrank und dahinter das Lüftungsgitter. Durch den Schacht kann man den tödlichen Stromkreis umgehen und dann in den Hinterhof gehen. Dort findet man über einem Müllcontainer einen Stromschalter. Sobald man diesen umgelegt hat, wird eine Leitung unter Strom gesetzt und das große Alienvieh kommt angelaufen und wird gebraten! Harrrr harrr harrr!
Nun können Sie zum Eingang zur U-Bahnstation gehen, der lediglich von ein paar Blitzaliens verteidigt wird. Durch die Explosion ist auch hier das Gitter in Mitleidenschaft gezogen worden, weshalb man hier nun hindurch krabbeln kann.

Abschnitt 19:

Kämpfen Sie sich nach unten bis zum Bahnsteig kommt. Hier haben die Marines eine kleine Stellung gebastelt, die man erobern muss. Man findet hier neben einem Terminal, das Ihnen weitere Informationen bringt, einen Zünder, der die Tür vor Ihnen sprengt.
Gehen Sie dann in den „freigesprengten“ Raum und schnappen Sie sich hier die Schlüssel, die Ihnen den Zugang zur Toilette ermöglichen. Dort erledigt man zunächst ein paar Aliens und springt dann gekonnt zum kleinen Vorsprung vor dem Lüftungsgitter (spät abspringen!). Krabbeln Sie durch den Schacht zur Toilettenanlage auf der anderen Bahnsteigseite. Hier erledigt man einige Marines und aktiviert dann in der „Main Power Control“ wieder den Strom. Anschließend geht es über die kleine Stellung mit der Selbstschussanlage wieder zurück zur anderen Seite, wo man nun jedoch nicht mehr zum Zug kommt, da es hier einen „kleinen Kurzen“ gibt.
Laufen Sie deshalb zum freigesprengten Raum, wo man die leicht defekte Mikrowelle findet (Siehe Notiz auf Schreibtisch). Aktivieren Sie diese und gehen Sie in Deckung, denn sie explodiert und reißt gar ein Loch in die Wand!!
Krabbeln Sie hinein und kriechen Sie dann durch den Lüftungsschacht, bis Sie in der Toilette heraus kommen. Laufen Sie dann hier zum Zug und steigen Sie in die Lok ein.

Abschnitt 20:

In der Lok „trifft“ man ein Alien, das diese beschädigt. Lesen Sie dann die Nachricht, die Ihnen die aktuelle Situation veranschaulicht. Nach dem Abrufen werden dann die Türen entriegelt, so daß man sich durch die Abteile nach hinten durchschlagen kann. Leider muss man bald bei fahrendem Zug von Waggon zu Waggon springen, da es meist keine einfachen Durchgänge gibt. Wagen Sie sich dabei nicht zu weit nach außen vor, sonst stürzen Sie vom Zug!
Springen Sie dann von Wagen zu Wagen, bis eine schief hängende Tür plötzlich das weitere Vorgehen verhindert. Hier müssen Sie nun ein Gitter zerdeppern und aufs Dach klettern, wo jedoch mehrere Gefahren lauern. Zuerst muss man den Schildern ausweichen, die Sie plattmachen können, sofern Sie nicht in der Zugmitte bleiben. Zweitens gilt es nicht runter- bzw. zwischen die Waggons zu fallen. Zuletzt muss man dann auch noch ein paar Facehugger abwehren - Sie haben also einiges zu tun und sollten unbedingt vorher speichern. Das Zeitlimit sollte jedoch kein Problem sein, so dass man relativ ruhig vorgehen kann!
Sie treffen dann bald beim letzten Waggon auf ein großes Alien. Schalten Sie es aus, springen Sie runter und zerschießen Sie die Sicherung, so dass Ihr Wagen langsamer wird, während der restliche Zug gegen die Wand fährt!

Abschnitt 21:

Nach dem Unglück durchsucht man den Waggon und kämpft sich durch die U-Bahn-Station nach oben vor.

Abschnitt 22:

Kämpfen Sie sich durch die Stadt bis Sie kurz vor der Straßensperre ein Loch in einem Zaun entdecken. Im Hof dahinter schiebt man die Kiste vor die Feuerleiter und klettert dort nach oben. Schnappen Sie sich den Schlüssel, der Ihnen eine Wohnung öffnet. Dies ist auch nötig, denn im Treppenhaus lodert ein Feuer. In der Wohnung findet man im Hinterzimmer eine Leiter, die einem aufs Dach bringt. Hier sollte man unbedingt speichern, denn man muss hier die Marines auf den anderen Dächern ausschalten.
Tun Sie dies möglichst schnell, sonst werfen die Kerle Handgranaten rüber, was weniger gut ist.
Laufen Sie dann hinter der Leuchtschrift weiter und springen Sie beim kleinen Vorsprung zum vernagelten Gang am anderen Gebäude. Zerschlagen Sie die Bretter und gehen Sie dann dann wieder nach oben. Erneut trifft man einige Marines, bevor man auf den Vorsprung beim Plakat springen kann. Hier findet man dann um die Ecke wieder eine Leiter, die einem aufs Dach bringt.
Nachdem man hier die Gegner erledigt hat, klettert man über eine weitere Leiter nach unten und geht unten ins Gebäude.

Abschnitt 23:

Nach einem letzten Briefing kämpft man sich durch die Straßenschlucht und geht zuerst nach rechts. Hier legt man einen Schalter um, wodurch auf der anderen Seite des Zauns der Kran die Kiste etwas umschwenkt. Laufen Sie dann zu dieser Seite und klettern Sie nach oben. Sie können nun auf der gegenüberliegenden Seite einen Kampf zwischen Aliens und Marines miterleben und anschließend die Sieger niedermachen. Springen Sie dann auf die Kiste und von dort aus zu den Kisten hinter der Tür. Dann geht es ab ins Wasser, wo man schnell zur Leiter beim Abfluss schwimmt. Bevor man dann durch die Tür geht, sollte man die Medipacks nutzen und speichern!
Im Gebiet um den letzten Generator ist leider teils radioaktives Zeug ausgelaufen, so dass man etwas verletzt wird. Zudem muss man hier einige Marines ausschalten und zahlreiche Laserminen überwinden, die man nicht in die Luft jagen darf, sonst geht hier alles hoch!
Laufen Sie deshalb hinter der Tür geradeaus und dann links. Hier muss man vom Sockel aus auf die Kiste springen, kommt dabei jedoch auf jeden Fall leicht mit radioaktivem Zeug in Berührung! Springen Sie deshalb schnell von der Kiste und folgen Sie dem Weg. Hier muss man nun einige Laserminen überspringen und „unter krabbeln“, bis man den Generator sieht. Leider kann man ihn nur durchs Gebäude erreichen, so dass man über die Kiste auf den Sims muss. Springen Sie dann hinter den Minen runter und klettern Sie auf den Kistenstapel.
Im Gebäudeinnern gilt es nun erneut zahllose Minen zu überwinden, was jedoch mehr an einen Hindernisparcours erinnert, da man zusätzlich noch Selbstschussanlagen ausschalten muss!! Folgen Sie dem Weg, wobei Sie sich etwas beim Automaten „erfrischen“ können. Die Tür nach draußen liegt in der hintersten Ecke, in der Nähe der Toilette.
Draußen muss man dann die Notiz des toten Wissenschaftlers lesen, die alles in einem neuen Licht

erscheinen lässt! Gehen Sie dann in die Toilette, wo man den Teleporter aktiviert.

Epilogue: Xen

Abschnitt 24:

Erstens mal: Die Aliens, oder besser die „Heimischen“, machen Ihnen hier nichts, was natürlich gut ist, da man keinerlei Waffen mehr hat!
Sie müssen nun über die Vorsprünge und schwebenden Plattformen nach oben springen. Am besten speichert man nach jedem erfolgreichen Sprung, da man hier sehr weit springen muss, was trotz niedriger Schwerkraft teils nicht gerade leicht ist. Oben schafft man dies meist nur noch per geducktem Sprung! Ganz oben angekommen findet man neben einem „Heilpool“ einen weiteren Teleporter.
Dieser bringt Sie zum „Endgegner“, der interessanterweise ein großer Roboter ist. Da man keine Waffen hat, muss man ihn natürlich besonders „bekämpfen“, sprich Sie müssen seine Waffen nutzen! Dazu ist es ganz wichtig, völlig „gesund“ zu sein. Im Notfall kann man jedoch noch per Teleporterkugel rechts auf dem Hügel zurück zum Heilpool!
Der Roboter schießt nach einer gewissen „Anpeilphase“ einen Laserstrahl ab, der eine starke Explosion erzeugt. Diese müssen Sie nutzen um sich, dank der geringeren Schwerkraft, über den Laserzaun „hieven“ zu lassen. Dabei muss man nach der Erfassung eines Punktes durch den Laserstrahl schnell von diesem Punkt aus weg springen! Diese Taktik ist nicht gerade einfach, aber mit etwas Übung und Glück klappt auch das!
Sind Sie dann im Inneren der Absperrung, gilt es vom Roboter wegzukommen und sich ein zweites mal über die hintere Absperrung sprengen zu lassen! Hier findet man eine Maschine, deren Aktivierung die Antenne in der Mitte sprengt!
Dies ist das Ende, wenngleich die Hauptperson nun hier gestrandet ist (siehe Abspann).

Text	A. Neumann (2003)
Screenshots	A. Neumann (2003)
Savegames	A. Neumann (2003)

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/hlpoke646?rev=1402517163

Last update: **2014/08/27 16:42**