Half-Life Todesangst

Die Screenshots wurden auf einem AMD Duron 750 @ 891MHz, 384 MB RAM und einer GeForce2 MX @ 200/200 bei 2X Antialiasing gemacht. Es wurde die deutsche Half-Life Version 1.1.0.1 genutzt.

Zur Verwendung der Savegames: Kopieren Sie die Dateien einfach in den Save-Ordner in Ihrem Todesangst-Verzeichnis.
Save.ZIP (1.56 MB)



Teil 1: Rude awakening

Abschnitt 1:

Sie erwachen in einem kleinen Raum mit zwei Facehuggern. Leider haben Sie zunächst weder den Schutzanzug noch eine Waffe. Schnappen Sie sich deshalb das Brecheisen rechts neben dem Schreibtisch geben Sie den beiden Aliens Saures und schlagen Sie dann die Tür auf. Laufen Sie nach rechts bis zu einer Art Kantine. Hinter der Glastür kommt man zunächst nicht an der Laserbarriere vorbei. Gehen Sie deshalb zunächst in den linken Raum und holen Sie sich den Sicherheitsanzug. Nähert man sich der Laserbarriere taucht ein Wachmann auf.
Dieser kann die Barriere zwar nicht abschalten, öffnet aber die Tür rechts. Schnappen Sie sich hier die Waffen und zerschlagen Sie dann die Kisten direkt rechts neben der Tür, nur hier drin finden Sie eine Batterie für Ihren Anzug. Klettern Sie dann über die Kisten gegenüber nach oben zum Lüftungsschacht. Folgen Sie ihm bis zu einem größeren Raum. Achtung: Hier tauchen in regelmäßigen Intervallen immer neue Facehugger auf, also schnell die Leiter nach oben klettern und dem nächsten Schacht folgen.
Krabbeln Sie immer geradeaus.
Kurz nachdem Sie durch den Schacht über der Kantine gekrabbelt sind erreichen Sie einen neuen Abschnitt.

Abschnitt 2:

Weiter bis zum großen Raum. Klettern Sie über die Leiter nach unten und dort in einen weiteren Lüftungsschacht. Folgen Sie ihm bis Sie in einem Raum mit einer großen Maschine wieder raus kommen. Springen Sie links nach unten und drehen Sie am Ventil in der Ecke. Da nun kein Dampf

mehr aus der Maschine kommt, kann man gefahrlos durch die Tür gehen. Gehen Sie hier nach rechts und erledigen Sie im Kontrollraum alle Gegner.
Zerschlagen Sie nun die Sicherheitsscheibe am Schalter unten und legen Sie ihn um.
Das Wasser wird nun unten weg gepumpt. Gehen Sie nach unten und laufen Sie zur Leiter in der Nische am anderen Ende. Klettern Sie hier nach oben und zerschlagen Sie am Schacht zwei Gitter. Im Gang dahinter geht man nach rechts.

Abschnitt 3:

Nur die linke Tür lässt sich öffnen. Gehen Sie bis zum Lagerraum.
Nachdem alle Gegner ausgeschaltet wurden legt man den Schalter an der linken, ausgeschalteten Maschine um und ziehen Sie sich hinter die Kisten zurück. Nach der Explosion der Maschine beginnt das Wasser zu steigen und Sie kommen an die Leiter hinter den Maschinen. Oben geht es mal wieder in einen Lüftungsschacht.
Krabbeln Sie bis zu einem Gitter. Hier geht es nach unten und im Gang läuft man bis zum Munitionsraum. Steigen Sie nun in den Aufzug, da es bei der Laserbarriere hinten kein Durchkommen gibt.

Teil 2: Sector E

Abschnitt 4:

Gleich nachdem der Aufzug aufgeht muss man sich gegen einen Soldaten bzw. einen Roboter verteidigen. Folgen Sie dann dem Gang bis zu einem Raum mit einem Schreibtisch. Mit dem roten Schalter auf dem Tisch öffnet man das geschlossene Tor gegenüber. Folgen Sie dem Gang bis zur roten Tür. Nun öffnet sich weiter vorne die Security-Tür und ein Robot kommt Ihnen nach.
Folgen Sie dem Gang bis Sie zu einem größeren Außenareal. Sie müssen nun genau quer über den Platz bis zu einer kleinen Hütte. Leider stört der Apache über Ihnen doch etwas. Sie können nun einfach schnell rüber flitzen und das Teil vergessen.
Oder (natürlich viel cooler) sich bis zu diesem Militärfahrzeug durcharbeiten und dann mit den Raketen den Apache vom Himmel holen.
Gefährlich wird diese Aktion vor allem durch die meist tödlichen Raketen des AH-64. Hat man ihn vernichtet tauchen gegenüber noch zwei harmlose Gegner auf.
In der kleinen Hütte steht ein Gegner direkt neben der Tür, also DANGER! Folgen Sie einfach dem Gang nach unten.

Abschnitt 5:

Im Raum mit den beiden Automaten fliegt einer in die Luft und ein Facehugger greift an. Gehen Sie weiter bis zur Werkstatt, hier links zum Kontrollraum und dann dem dunklen Gang folgen. Vorsicht:

Einige Robots haben sich hinter den Barrikaden verschanzt.
Laufen Sie dann bis zum Aufzug weiter und fahren Sie nach unten. An der ersten Etage warten zwei Robots. Sofern Sie jedoch auf die Idee kommen dort auszusteigen - lassen Sie´s denn dort geht es nicht weiter und nach unten springen ist ein bisschen zu tödlich!
Unten dann wieder dem Gang folgen.

Abschnitt 6:

Weiter bis zur Danger-Tür.
Öffnen Sie zuerst rechts die kleine Tür indem Sie zuerst die Scheibe zerschlagen und dann den Knopf drücken. Hinter der Danger-Tür findet man sich in einem großen Raum mit drei weiteren Türen wieder. Lediglich der linke Aufzug kommt auch wirklich runter, jedoch nur wenn man zuerst den Knopf drückt und dann zum anderen Aufzug gegenüber geht und auch dort noch einmal den Knopf betätigt. Fahren Sie dann nach unten und folgen Sie dem Weg bis zu einem Labor. Hier muss man zuerst unten zwischen den beiden Computerschränken einen Schalter drücken. Dann kann man oben an die Kontrollen und etwas mit dem MG herumspielen. Schalten Sie zunächst den hereinstürmenden Robot aus und schießen Sie dann auf das auffällig brüchige Stück Wand im unteren Käfig. vergessen Sie aber nicht auch das Alien um zu nieten.
Klettern Sie dann durch das Loch in der Wand und steigen Sie ins Wasser. Im linken Gitter ist eine Tür, die man mit der Benutzen-Taste aufkriegt (etwas fimmelig).

Abschnitt 7:

Schwimmen Sie durch die Tür und steigen Sie dann rechts aus dem Wasser. Im Generatorraum haben ein paar Zombies „dumm Zeug“ gemacht, so dass es ab und zu mal kracht. Schießen Sie sie um und hüpfen Sie dann an den Blitzen vorbei zur anderen Seite des Raumes. Hier legt man den Schalter um, so dass der Generator keinen Strom mehr produziert.
Jetzt zurück zum Wasser. Das ist jedoch abgeflossen und dafür stehen zwei Robots in der Röhre. Laufen Sie nun nach rechts und tauchen Sie in der Mitte der Schraube nach unten. Am Ende befinden Sie sich vor einem Gitter. Holen Sie im kleinen Schacht oben erst mal Luft und öffnen Sie dann die rechte Luke. Hier wieder der Röhre folgen bis man zu einem größeren Becken kommt. Leider ist die erste Leiter abgebrochen, so dass man zur nächsten schwimmen muss, doch Vorsicht! In diesem Loch hausen ein paar kleine Fischchen, die Sie äußerst gern verputzen würden, also schnell schwimmen, nicht umdrehen und vor allem schnell schwimmen!
Sind Sie dann wieder aus dem Wasser zur Stelle mit der abgebrochenen Leiter laufen und dort durch die Tür.
Folgen Sie dem Gang nach unten.

Abschnitt 8:

Weiter bis zum Ozeanium, von wo aus Sie wieder die hungrigen Fische beäugen können. Folgen Sie

dem Gang bis zu einer Bahn.

Teil 3: Schlimme Wirkungen

Abschnitt 9:

Nach der Zwischensequenz ist mir ein etwas größerer Bug in den Weg getreten: Der Wagen fährt nicht mehr weiter und man steckt irgendwie im Boden des Wagens fest, kann sich also nicht mehr bewegen.
Lösung: Leider ist der einzige von mir entdeckte Weg ein kleiner Cheat! Öffnen Sie dazu die Konsole mit der ^-Taste und geben Sie zuerst „sv_cheats 1“ ein. Schließen Sie nun die Konsole (^-Taste) und speichern Sie kurz. Dann wieder laden und nun kann man den Cheat „noclip 1“ eingeben. Da man nun durch alles durchfliegen kann und den Zug nicht mehr behindert fährt dieser weiter und man kann ihm nachfliegen. An der Haltestelle sollte man über dem Boden schwebend „noclip 0“ eintippen um dann normal weiterspielen zu können.
Folgen Sie dem Gang bis zu einer Tür. Schauen Sie zunächst durch das Fenster. Zuerst müssen Sie in den Schützenpanzer (Vorsicht: Daneben steht ein Robot). Mit der Benutzen-Taste übernehmen Sie auch hier die Kontrolle über das MG. Schießen Sie nun die beiden Selbstschussanlagen um und dann das rote Tor kaputt. Schauen Sie sich dann mal dahinter um, achten Sie dabei auf die dunkle Ecke links über dem Tor. Hier stehen zwei Robots.
Dann läuft man vom Schützenpanzer aus nach links zum Rohr an der Wand. Klettern Sie nach oben und dann über den Sims an der Wand zur dunklen Ecke von vorhin. Hier geht es per Leiter nach unten.
Folgen Sie dann dem Gang.

Abschnitt 10:

Weiter bis in den dunklen Gang. Beim zweiten Gitter am Boden liegt ein kleines Paket. Nähern Sie sich ihm an der linken Wand, denn es wird sobald Sie auf dem Gitter sind explodieren. Sie fallen auf jeden Fall runter und landen im Wasser. Verschwinden Sie schnell, da oben die Bombenleger auftauchen.
Folgen Sie dem Wasser und schalten Sie die „Blitz-Aliens“ aus. Irgendwann können Sie nach rechts in ein „Storage“ kommen. Hat man dieses geplündert geht es weiter dem Wasser nach und am Ende eine Leiter hoch. Folgen Sie dem Gang bis Sie nach draußen kommen. Laufen Sie durch das Tor in den Komplex und hier über die Treppe hoch zum aus dem Intro bekannten Büro.
Zerstören Sie die Glastür und folgen Sie dem Gang bis zum linken Aufzug. Fahren Sie mit ihm hoch.

Abschnitt 11:

Wechseln Sie den Aufzug und fahren Sie weiter nach oben. Laufen Sie dann bis zu dem kleinen Supermarkt. Hier geht man durch die Holztür hinter der Theke und folgt dem Tunnelweg, bis man

hinter einem Projektor raus kommt. Zerschlagen Sie das Glas und laufen Sie dann nach rechts. Gehen Sie nicht nach links zur Schleuse (aus dem Intro bekannt), denn hier wird man vergast. Beim Helikopterlandeplatz geht man rechts zur roten Tür und folgt hier dem engen Weg, bis man ein Blechstück weg schießen muss.
Im Kontrollraum geht man zur roten Tür.

Abschnitt 12:

Da man wieder ohne Waffen dasteht sollte man schnell nach rechts springen und das Brecheisen auf dem Tisch holen. Kümmern Sie sich damit um die Aliens und laufen Sie dann durch die Tür links. Da es nun keine Verzweigungen des Weges mehr gibt: Einfach immer weiterlaufen. Die Aliens muss man etwas vorsichtig angehen, doch es gibt keinen Endgegner weshalb man schon etwas lockerer spielen kann.

Abschnitt 13:

Bis zum Aufzug laufen. Hinter dem Aufzug findet man wieder eine kleine Sequenz, leider auch die Letzte.

© A. Neumann

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/hltodesangst?rev=1429560304

Last update: **2015/04/20 20:05**