



Gordon Freeman rettet die Welt

# HALF-LIFE 2

Die Erde ist von Combine-Truppen besetzt. Mit unseren Tipps weisen Sie die außerirdischen Invasoren in ihre Schranken.

**H**alf-Life 2 bietet 14 Kapitel voller Action und Abenteuer. Damit Sie im Kampf gegen die Invasionstruppen des Combine nicht den Kürzeren ziehen, geben wir Ihnen das nötige Rüstzeug mit auf den Weg. Nach einigen allgemeinen Hinweisen und Taktiken folgt eine Komplettlösung. Dabei beschreiben wir meist nur einen von mehreren möglichen Lösungswegen.

## ALLGEMEINE TAKTIKEN

### 1. Bleiben Sie mobil

In allen Kämpfen zählt schnelle Bewegung. Wenn Sie auf einer Stelle stehen bleiben, schießen sich Combine-Truppen schnell auf Sie ein. Lernen Sie, um Gegner herumzustrafen (A- und D-Tasten), ducken Sie sich hinter Kisten und Fässern (Sqr-Taste) und rennen Sie nicht blindlings um Ecken.

### 2. Gravity Gun spart Munition

Die Gravity Gun wird etwas später im Spiel zu Ihrem besten Begleiter. Mit ihr können Sie schwere Gegenstände auf übles Gesindel schleudern, weit entfernte Versorgungskisten ansaugen, sich den Weg durch Auto-wracks bahnen oder mit einem vorgehaltenen Heizkörper Feuerschutz geben. Mit der G-Taste wechseln Sie schnell zwischen der Gravity Gun und Ihrer aktuellen Waffe, etwa wenn Sie einem verwundeten Zombie den Rest geben wollen.

### 3. Erkunden Sie die Umgebung

Wer die Level zentimetergenau erforscht, hat in Half-Life 2 ein deutlich leichteres Leben. Oft finden Sie in Kisten wertvolle Munition und Health-Packs. Manchmal führt ein scheinbar unzugänglicher Weg zu einer neuen Waffe oder anderen Goodies. Bauen Sie sich mit der Gravity Gun Leitern und Treppen, um jeden Winkel auszu-

kundschaften. Zerschmettern Sie mit der Brechstange vergammelte Bretterver-schläge und Fensterscheiben.

### 4. Die richtige Waffe

Kopfschüsse mit der Schrotflinte oder dem Revolver sind bei Zombies und Headcrabs besonders wirksam. Mit Handgranaten und der Pulse Rifle wehren Sie sich gegen einen Trupp Combine-Soldaten. Wer Ben-zinfässer oder Gasflaschen mit der Gravity Gun in Richtung Feinde wirft, entfacht tödliche Flammenwände.

### 5. Kameraden nutzen

Oft sind Sie mit Sanitätern und Munitions-experten auf dem Schlachtfeld. Reden Sie mit diesen (E-Taste), um Heilung und Pa-tronen-Nachschub zu erhalten. Achten Sie darauf, dass die Gegner Ihre Kameraden nicht über Gebühr verletzen.

### 6. Finden Sie die Lambda-Stationen

Wenn Sie den griechischen Buchstaben Lambda auf einer Wand gesprayt sehen, folgen Sie unbedingt dem Zeichen. Am En-de der Schnitzeljagd wartet häufig wert-volle Munition, lebensrettende Health-Packs oder sogar eine neue Waffe.

## KOMPLETTLÖSUNG

### Kapitel 1: Point Insertion

#### 7. Willkommen in City 17

Schauen Sie sich nach dem Verlassen des Zuges gut um, üben Sie das Werfen von Gegenständen und nehmen Sie sich vor den Combine-Polizisten in Acht. Reden Sie mit den anderen Bewohnern (E-Taste) und folgen Sie schließlich dem Polizisten, der Sie in die Verhörzelle führt. Überraschung: Es ist Ihr alter Freund Barney Cal-houn, Wachmann aus Black Mesa. Er gibt Ihnen weitere Anweisungen, wird aber von Combine-Wachen unterbrochen. Zeit für die Flucht über den Nebenraum. Bauen Sie sich aus Kisten eine Treppe.

#### 8. Der Bahnhofsvorplatz

Ihre Versuche, mit anderen Bewohnern zu sprechen, führen zu nichts. Sehen Sie sich

auch diese Umgebung genau an, um wei-tere Hinweise über die Geschehnisse und die Lage zu erhalten. Keine Angst: Die Elektrostöcke der Combine-Polizisten kön-nen Ihnen nichts weiter anhaben. Südlich vom Bahnhofsvorplatz führt eine Lei-ter zu einem Wohnblock.



#### 9. Hausdurchsuchung

Während Combine-Polizisten das Wohn-haus nach Rebellen durchsuchen, treffen Sie einige Bewohner, die Ihnen bei der Flucht aufs Dach helfen. Von dort rennen Sie über ein schmales Sims zu einem an-deren Gebäude, springen hinein und werden dennoch von den Polizisten gestellt. Alyx Vance rettet Sie zum Glück.

### Kapitel 2: A Red Letter Day

#### 10. Dr. Kleiners Versteck

Folgen Sie Alyx zum Versteck von Dr. Klei-ner. Dort erfahren Sie viel über die Ge-schehnisse in und um City 17, bekommen Ihren Hazard Suit und sollten sich die zahl-reichen Notizen und Fotos im Labor genau ansehen. Helfen Sie Dr. Kleiner, den Tele-porter in Gang zu setzen, der erst Alyx und dann Sie ins Geheimlabor von Dr. Vance bringen soll. Ihr Transport misslingt.



**11. Der Weg zum Kanal**

Sie treffen erneut auf Barney und einen weiteren Bekannten: die gute alte Brechstange. Schalten Sie damit heranfliegende Scanner aus, um die Polizei fern zu halten. Bahnen Sie sich den Weg durch die abgestellten Güterwaggons, und gehen Sie die Treppe am anderen Ende der Gleise hinab.



**Kapitel 3: Route Kanal**

**12. Die Pistole**

Helfen Sie dem Paar gegen die Combine-Polizisten. Sie erhalten die 9mm-Pistole. Rennen Sie weiter, schalten Sie auf dem Weg weitere Polizisten und Scanner aus. Schießen Sie auf Benzinfässer, um mehrere Gegner auf einen Schlag zu eliminieren. Weiter geht's in den Eisenbahntunnel, wo weitere Gegner auf Sie warten. Achten Sie auf vorbeifahrende Züge. Am Ende des Tunnels ist der Weg versperrt – Sie müssen in den Abwasserkanal springen, wo Sie in einem Waggon einen Menschen und einen Vortigaunt treffen.

**13. Barnacles und Hubschrauber**

Auf Ihrem Weg zum Hauptkanal versperren Barnacles den Weg: Sparen Sie Munition und werfen Sie stattdessen Gegenstände in deren Richtung. Rechts von Ihnen bemannen zwei Polizisten ein stationäres Maschinengewehr. Schalten Sie die Cops vorsichtig aus und schnappen Sie sich die herumliegenden Extras. Erledigen Sie mit dem MG heranstürmende Polizisten und Scanner, dann rennen Sie rechts an der Wand entlang in Sicherheit. Schwenken Sie nach links und weichen Sie im Tunnel den herabfallenden Benzinfässern aus, die sogar ein Gitter wegsprengen. Rechts heraus wartet ein weiterer Kampf gegen Polizisten, den Sie mit gezielten Schüssen auf die Benzinfässer schnell gewinnen. Eliminieren Sie die Barnacles ebenfalls mit Hilfe von Benzinfässern, flitzen Sie links herum und erledigen Sie eine weiteren Trupp Polizisten. Dann rennen Sie in den rechten Tunnel, wo Sie ein paar Ziegelsteine auf das lose Brett legen und so eine Rampe bauen, über die Sie entkommen. Kurz darauf nimmt Sie ein Hubschrauber unter Beschuss. Nach der Flucht stocken Sie entwe-

der Ihre Reserven auf (linker Tunnel) oder Sie rennen gleich weiter in die Kanalisation, falls Sie bereits ausgerüstet sind.



**14. Neue Waffen und ein Fahrzeug**

In den Katakomben wartet ein Rebell namens Matt auf Sie, der Ihnen im Kampf gegen fliegende Manhacks beisteht. Öffnen Sie mit der Brechstange den Luftschacht-Einstieg, und krabbeln Sie hindurch. Nach einem Kampf gegen einen Polizisten lässt dieser eine neue Waffe fallen: Die Sub Machine Gun (SMG), ein Schnellfeuergewehr, hilft vor allem bei Feuergefechten auf engem Raum. Per Benzinfass sprengen Sie ein weiteres Gitter, hinter dem ein Zombie lauert – und eine Fragmentation-Handgranate. Zurück und vorsichtig am Wasser-Mixer vorbei geschwommen, um in einen Unterwasser-Durchgang zu gelangen. Weitere Tunnel, Barnacles, Manhacks und Cops warten auf Sie, bevor Sie in einen in eine Halle gelangen, die mit einer weiteren verbunden ist. Puzzle-Zeit: Öffnen Sie das Ventil in der zweiten Halle, schwimmen Sie rasch nach oben. Zurück zur ersten Halle, dort nach unten und durch den nun mit Wasser gefüllten Tunnel getaucht. In der zweiten Halle lösen Sie mit der Brechstange die Kabeltrommeln und springen drüber. Schließlich erreichen Sie einen weiteren Rebell, der gegen Headcrabs kämpft. Kurz darauf machen Sie in einem Rebell-lager selbst Bekanntschaft mit vielen Headcrabs und Zombies und erhalten schließlich ein Luftkissenboot, mit dem Sie deutlich schneller vorankommen. Steigen Sie nun an einem Tor aus, um es mit Hilfe eines Drehrads zu öffnen. Achtung, Headcrabs lungern hier herum! Weiter mit dem Boot, Nachschubkisten überfahren und so deren Inhalt aufsammeln.



**Kapitel 4: Water Hazard**

**15. Auf der Flucht**

Es gibt mehrere Möglichkeiten, die Kanäle zu überleben. Sie können entweder immer wieder Ihr Boot verlassen und zu Fuß weiter gehen, um Waffenverstecke zu suchen, oder um Abschnitte von Feinden zu säubern. Alternativ fahren Sie mit Volldampf an diesen vorbei oder über sie hinweg. Nach einer Links- und zwei Rechtskurven landen Sie an einer blockierten Rampe, die Sie mit einigen leeren Plastiktonnen nach oben bewegen und so mit dem Boot rüberspringen können. Folgen Sie weiter dem Kanal, bis der Weg von einer Schleuse versperrt wird. Verlassen Sie das Boot und machen Sie mit den Wachen und Manhacks im Schleusenkontrollhaus kurzen Prozess, am besten mit Handgranaten und der Sub Machine Gun. Auf dem Dach des Hauses angekommen sprengen Sie mit einem gezielten Schuss einen Stahlträger frei, der an einem Kranausleger vor das Tor schwingt und dies aufbricht. Auf dem Rückweg zum Boot warten weitere Manhacks und Polizisten auf Sie. Weiter geht es mit Volldampf voraus: Überfahren Sie die Polizisten, die sich von den Brücken abseilen und überwinden Sie mittels der Rampe am rechten Kanalrand die brennenden Barrikaden. Weichen Sie dem auf Sie zufliegenden Auto aus und retten Sie sich in einen der beiden Tunnelleingänge.



**16. Der 357er-Revolver**

Ein weiteres Tor schließt sich: Erneut verlassen Sie Ihr Boot, um den Mechanismus zu reaktivieren. Diesmal sind die Polizisten jedoch gewarnt und warten schon auf Sie. Im Hafengebäude liegt zum Glück eine neue Waffe: der durchschlagskräftige 357er-Revolver. Warten Sie die Feuerpausen des über Ihnen kreisenden Hubschraubers ab und kämpfen Sie sich dann weiter durch die Polizisten zum Kontrollraum vor. Tor öffnen und dann zurück zum Boot, nun mit einem Hubschrauber auf Ihren Fersen. Fliehen Sie mit Volldampf weiter, weichen Sie den Schüssen des Hubschraubers und einstürzenden Gebäuden aus. Ihre Fahrt endet in einer schützenden Betonröhre. Hier wartet ein weiteres Rätsel: Um eine

Rampe nach oben zu bewegen, müssen Sie eine Waschmaschine auf einen Lastenaufzug schubsen und diesen mit einem Hebel entriegeln. Mit dem Boot springen Sie über die so entstandene Rampe und landen in einer geheimen Rebellenbasis.



### 17. Die Gauss-Kanone

Während ein Rebell Ihnen verrät, wo sich Dr. Vance aufhält, bringt ein Vortigaunt eine Gauss-Kanone an Ihrem Boot an, mit der Sie sich auch während der Fahrt verteidigen können. Verlassen Sie die Basis und vernichten Sie den Hubschrauber. Umgehen Sie die nächste Sperre im Kanal über eine Rampe und erledigen Sie die Wachposten mit der Gauss-Kanone. Fliehen Sie mit Zick-Zack-Bewegungen vor den Raketen der Panzerwagen oder schießen Sie Raketen und Wagen mit der Kanone ab. Weiter den Kanal entlang, bis Sie nach einer Tunneldurchquerung die Combine-Raffinerie erreichen. Beseitigen Sie die Wachposten und fahren Sie mit Volldampf durch die brennenden Benzinfässer. Brettern Sie die Betonrampe hinauf, weichen Sie dabei den brennenden Fässern aus und überfahren Sie alle Angreifer, die sich Ihnen in den Weg stellen. Parken Sie das Boot vor dem halb versunkenen Schiff und pirschen Sie sich vorsichtig zum Container herüber, der auf der anderen Seite der Hafenanlage steht. Sprengen Sie mit einem gezielten Fass-Schuss dessen Außenwand, nehmen Sie den gleichen Weg zurück und rasen Sie nun mit dem Boot über das Wasser durch den Container und dann über die kleine Rampe in den Tunnelleingang. Wenn Ihnen dabei die Panzer in die Quere kommen, zerstören Sie sie mit der Gauss-Kanone. Sie gelangen zu einem kleinen See, wo Sie von einem Hubschrauber angegriffen werden. Weichen Sie seinen



Schüssen und Bomben aus, während Sie ihn mit der Gauss-Kanone angreifen. Zuvor sammeln Sie diverse Health-Packs und Hazard-Suit-Verstärker ein. Sobald der Hubschrauber Geschichte ist, rücken Sie zum Staudamm vor, wo Sie ein paar Polizisten und Manhacks ausschalten sowie das Dammtor öffnen.

## Kapitel 5: Black Mesa East

### 18. Wiedersehen mit Dr. Vance

Der Flusslauf führt Sie zum Wasserkraftwerk, wo sich Dr. Vance versteckt. Ankern Sie links und betreten Sie den Eingang zum Labor. Nachdem Sie mit Dr. Vance, seiner Tochter Alyx und Dr. Judith Mossman geredet haben, überreicht Ihnen Alyx die Gravity Gun. Sie lernen den Umgang mit der Schwerkraft-Kanone, indem Sie mit Roboterhund Dog Fangen spielen. Kurze Zeit später tauchen Hubschrauber am Himmel auf, das Combine hat Ihre Fahrten verfolgt. Auf dem Weg zurück ins Labor stürzt ein großer Teil des Zugangstunnels ein: Alyx eilt zu ihrem Vater und Dr. Mossman, während Sie über den Umweg durchs Dorf Ravenholm fliehen sollen.



## Kapitel 6: We don't go to Ravenholm

### 19. Fallen gegen Zombies

Pater Grigori hat das Dorf mit vielen Fallen präpariert, die Ihnen beim Kampf gegen die Zombies helfen werden. Sehen Sie sich jeden Winkel genau an, denn dort könnten sich überall Headcrabs verstecken. Nutzen Sie die Gravity Gun und achten Sie darauf, dass Ihre Taschenlampe (E)-Taste immer genügend Saft hat. Bahnen Sie sich den Weg durch die Zombiehorden, bis Sie in der Stadt vor dem lodernen Scheiterhaufen stehen. Schließen Sie den Gashahn hinter sich, und kämpfen Sie sich an den Generatoren vorbei zur oberen Etage des Gebäudes. Dort deaktivieren Sie den Elektrozaun gegenüber. Vorsicht: Die hier angreifenden Poison Headcrabs reduzieren Ihre Lebenskraft auf einen einzigen Prozentpunkt. Folgen Sie nun der steilen Gasse nach oben, sperren Sie eine weitere Gaszufuhr ab und verteidigen Sie sich gegen die Zombies. Klettern Sie die Leiter

hinauf, springen Sie auf das Gebäude auf der anderen Seite und folgen Sie vorsichtig den Brettern, die Sie zur anderen Seite der Stadt bringen. Sie gelangen zu einem Hinterhof mit Autos, die an Seilen festgebunden sind. Klettern Sie ins Gebäude mit dem erleuchteten Fenster. Bahnen Sie sich Ihren Weg nach unten, lassen Sie die Autos auf heranwankende Zombies fallen und springen Sie schließlich auf das linke Auto, wenn es wieder nach oben gezogen wird. Über ein weiteres Brett gelangen Sie zu einem offenen Fenster.



### 20. Schrotflinte von Grigori

Kämpfen Sie sich im Gebäude nach oben, öffnen Sie die Fenster und betreten Sie den Sims. Wehren Sie sich gegen angreifende Zombies, in dem Sie mit der SMG auf die Ölfässer am Boden ballern. Fallen Sie nicht hinab! Von linken Ende des Simses erledigen Sie weitere Headcrabs und Zombies, bevor Sie nach unten springen. Folgen Sie der Hauptstraße und klettern Sie am Ende die lange Leiter hinauf. Laufen Sie über den Holzbalken, und betreten Sie das rechte Gebäude. Dort wartet eine Heerschar von Zombies, die Sie mit der Gravity Gun und diversen Gegenständen schachmatt setzen. Achtung: Sobald Sie das Haus verlassen, attackiert Sie ein blitzschneller Zombie. Betreten Sie das Lagerhaus und kämpfen Sie sich nach oben. Dort wirft Ihnen Pater Grigori vom Haus gegenüber eine Schrotflinte zu. Springen Sie auf den Wasserbehälter gegenüber, klettern Sie die Leiter nach oben und rennen Sie zur Tür, wo Sie sich umdrehen, um mit der Schrotflinte weitere Zombies zu eliminieren. Öffnen Sie die Tür und steuern Sie auf den Aufzug zu, der Sie nach unten bringt. Ein Poison Zombie wankt mit vier Poison Headcrabs bestückt auf Sie zu – zielen Sie gut mit ei-



nem Gaskanister und erledigen Sie dann die vier Headcrabs. Klettern Sie mit einem Brett über die Autobarrikade und dann durch einen Maschendrahtzaun in Richtung Stadtmitte von Ravenholm.

**21. Showdown auf dem Friedhof**

In der Stadtmitte halten sich unüberwindbare Scharen von Zombies und Headcrabs auf. Versuchen Sie daher nicht, alle zu beseitigen. Wehren Sie sich stattdessen bei den folgenden Aktionen lediglich gegen Ihre Angreifer und nutzen Sie die Gravity Gun mit den zahlreichen Gegenständen vor Ort – Ihre Munition wird sonst nicht ausreichen. Rennen Sie vom Maschendrahtzaun aus nach links zur Stadtmitte und auf einen Turm, in dem Sie einen Hebel bewegen. Daraufhin fährt eine Plattform heran. Verlassen Sie den Turm und rennen Sie zur Propeller-Falle zurück, wo Sie über Kisten, Bretter und ein rotgeziertes Dach zur Plattform springen, die Sie zuvor heranbugsiert haben. Springen Sie von dort auf das Dach gegenüber, wo Sie weitere schnelle Zombies beseitigen, bevor Sie über ein Holzbrett auf das nächste Dach laufen. Gehen Sie weiter die Dächer entlang und springen Sie mit Anlauf (☐-Taste) auf die Treppe am gegenüberliegenden Haus. Zielen Sie unbedingt direkt auf die Tür, sonst stürzt die Treppe ein, und Sie müssen die ganze Strecke noch mal bewältigen. Im Haus kämpfen Sie gegen zahlreiche Zombies und Headcrabs und verlassen es schließlich durch eine Tür, die über ein Holzbrett zu einem weiteren Gebäude führt. Klettern Sie die Leiter hinauf und gehen Sie den Verbindungsweg zum Warenhaus entlang. Darin klettern Sie eine weitere Leiter nach oben. Während Pater Grigori Ihnen vom Friedhof aus eine Gondel entgegen schickt, greift Sie etwa ein Dutzend schnelle Zombies an. Schließlich ist die rettende Gondel auf Ihrer Seite – springen Sie hinein und folgen Sie Pater Grigori zum Friedhof, wo er Seite an Seite mit Ihnen gegen untotes Gesocks kämpft, bevor er Ihnen den Weg zu den Minen von Ravenholm zeigt.



**22. Durch die Minen zum Strand**

Stoßen Sie vorsichtig das Benzinfass in den Minenschacht und springen Sie noch vor-

sichtiger von Verstrebung zu Verstrebung: Ein ungebremster Sturz ist tödlich. Landen Sie auf dem Laufsteg, und feuern Sie von dort auf die Benzinfässer. Erledigen Sie die übrig gebliebenen Headcrabs im Nahkampf oder mit gezielten Schüssen. Balancieren Sie über die Holzbohlen, feuern Sie auf die Headcrabs und springen Sie in den mit Wasser gefüllten Schacht. Tauchen Sie durch die Holzverstrebrungen zum nächsten Schacht und dann um eine Ecke nach oben. Beseitigen Sie die Zombies mit der messerbesetzten Minenlore. Sie erreichen eine Reihe von Eisenbahngleisen, denen Sie folgen. Werfen Sie Handgranaten in die Scharfschützenstellungen der Combine-Soldaten, kämpfen Sie gegen weitere Gegner im Tunnel und nehmen Sie einem toten Soldaten seine Pulse Rifle ab. Verlassen Sie den Tunnel und eliminieren Sie zuerst die Soldaten außerhalb, dann innerhalb der Lagerhalle links von Ihnen. Anschließend erhalten Sie ein kurzes Update von Alyx, die berichtet, dass ihr Vater und Dr. Mossman im Nova-Prospekt-Gefängnis gefangen gehalten werden. Sie will sich dort mit Ihnen treffen.

**Kapitel 7: Highway 7**

**23. Fahrt im Dünen-Buggy**

Am Pier 87 bekommen Sie den Dünen-Buggy, mit dem Sie die Küste entlang zum Gefängnis von Nova Prospekt brettern. Mit der angebauten Tau-Kanone erledigen Sie angreifende Ant Lions. Landet der Buggy nach einem wilden Stunt auf dem Rücken, richten Sie ihn mit der Gravity Gun wieder auf. Ob Sie unterwegs anhalten, um Combine und Ant Lions auszumerzen, liegt bei Ihnen. Der erste planmäßige Stopp ist jedenfalls New Little Odessa, ein kleiner Rebellenstützpunkt, der von anrückenden Combine-Gunships bedroht wird. Colonel Odessa Cubbage überreicht Ihnen einen Raketenwerfer, mit dem Sie den Angreifern den Garaus machen. Wichtig: Nach dem Feuern einer Rakete müssen Sie den Feind im Visier behalten, damit das Laser-Zielsuchsystem funktioniert.



Nach erfolgreicher Verteidigung von New Little Odessa geht es weiter zum Pier 137. Um vom Strand wieder auf die Straße zu

gelangen, müssen Sie zunächst das Gebäude von Combine-Soldaten säubern, eine Klappbrücke befahrbar machen und anschließend den Dünen-Buggy mit einem Kran auf den Pier hieven. Schieben Sie mit der Gravity Gun Autowracks von der Straße und zerstören Sie mit dem Raketenwerfer ein weiteres Gunship. Rollminen, die sich an Ihren Buggy heften und ihn alle paar Sekunden zu wilden Stößen bringen, pflücken Sie entweder mit der Gravity Gun vom Auto, oder Sie verlangsamen die Fahrt und warten, bis die Minen von selbst den Geist aufgeben. Ein paar Kurven später stoßen Sie auf einen Combine-Streckerposten, der von Ant Lions überrannt wird. Erledigen Sie die wenigen überlebenden Soldaten und freuen Sie sich über die Armbrust, mit der Sie auch weit entfernte Gegner präzise treffen.



**24. Energiebarrieren**

Eine Energiebarriere versperrt Ihnen kurz darauf den Weg. Gespeist wird sie von einem Combine-Panzerwagen, den Sie deshalb zerstören müssen. Schließlich erreichen Sie eine massive Eisenbahnbrücke, die mit mehreren Energiefeldern gesichert ist. Deren Energiezufuhr befindet sich offensichtlich auf der anderen Brückenseite, so dass Sie nach der Säuberung eines Combine-Wachpostens etwas Kletterarbeit erwartet. Betreten Sie den Wartungstunnel zur Brücke, erklimmen Sie den Laufsteg und springen Sie von dessen Ende zum nächsten, der Sie zu einem Vorratsschuppen auf der linken Seite bringt. Headcrab-Alarm! Manövrieren Sie über Laufsteg-Teile und Verstrebrungen vorsichtig zum nächsten Schuppen, um dort eine Leiter hinabzusteigen und Munition zu sammeln. Schießen Sie entweder von hier mit ein paar Raketen oder etwas später mit anderen Waffen auf Combine-Soldaten im dritten Schuppen, den Sie ebenfalls kletternd und springend erreichen. Von dort ist es nur noch ein kurzes Stück zur anderen Brückenseite, die von Combine-Truppen gesichert wird. Feuer frei! Schließlich gelangen Sie in den Kontrollraum, wo Sie mit der Gravity Gun den Stecker aus einem kleinen Energiefeldgenerator ziehen, um das Brückenenergiefeld zu deaktivieren. Doch jetzt geht der Spaß erst richtig los:

Ein Gunship und zahlreiche Soldaten werden davon angelockt und setzen sich auf Ihre Fährte. Eilen Sie zum mittleren Vorratsschuppen unter der Brücke zurück und zerstören Sie mit dem Raketenwerfer das mächtige Combine-Gunship. Setzen Sie sich wieder hinter das Steuer Ihres Fahrzeugs und fahren Sie mit Vollgas (☞-Taste) über die Brücke, um einem entgegenrasenden Zug auszuweichen und wieder auf die Küstenstraße zu gelangen.



## Kapitel 8: Sandtraps

### 25. Kampf um den Leuchtturm

Die Küstenstraße führt in einen Tunnel, in dem es vor Zombies und Headcrabs nur so wimmelt. Es folgt ein Combine-verseuchtes Haus, das Sie ignorieren können. Anschließend wartet ein weiterer Kontrollposten, den Sie entweder mit viel Geschick und hoher Geschwindigkeit durchbrechen oder ihn Mann für Mann austräuchern. Eine letzte Straßensperre liegt vor Ihnen. Nachdem Sie kurzen Prozess mit den Besatzern gemacht haben, müssen Sie mit der Gravity Gun zwei herumliegende Batterien aufladen und in die Tor-Steuerung einbauen. Der Weg zum Lighthouse Point und dem dortigen Rebellenstützpunkt ist frei. Wie schon in New Little Odessa kämpfen Sie gemeinsam mit den Rebellen gegen vier Dropships, die je ein halbes Dutzend Soldaten nacheinander absetzen. Nachdem Sie per Raketenwerfer ein Gunship ausgeschaltet haben, zeigt Ihnen ein Führer den Weg zum Gefängnis.



### 26. Trügerischer Sand

Da Sie jetzt zu Fuß unterwegs sind, müssen Sie aufpassen, wo Sie hintreten. Schritte auf dem Sand locken sofort Ant Lions herbei. Treten Sie daher nur auf Steine

oder selbstgebaute Wege aus Wellblechplatten und Holzpaletten, die Sie mit der Gravity Gun vor sich auf- und hinter sich abbauen. Nach einer Art Rampe aus zwei langen Holzbohlen können Sie entweder weiter Wege bauen, oder Gewalt anwenden. Laden Sie für Letzteres Schrotflinte und Maschinengewehre, dann rennen (☞-Taste) und springen Sie im Zickzack auf die linke der beiden Öffnungen vor Ihnen zu. Sobald Sie festen Boden unter den Füßen haben, schießen Sie die Ant Lions nieder. Sammeln Sie etwaige Health- und Suit-Reperatur-Packs ein, dann rennen und springen Sie weiter in Richtung Norden, wo Sie sich auf dem Felsvorsprung zu Ihrer Linken wieder um die Ant Lions kümmern. Sparen Sie auf jeden Fall Revolver- und Armbrust-Munition, die brauchen Sie ein paar Meter weiter gegen den riesigen Ant Lion Guard. Mehrere direkte Treffer sind nötig, um der Kreatur ein Ende zu bereiten. Bleiben Sie dazu am besten direkt unterhalb des Felsvorsprungs stehen. Haben Sie das Vieh erlegt, erscheint ein Vortigaunt, der aus der Karkasse einen Pheromon-Beutel mit duftenden Lockstoffen extrahiert – damit hören ab sofort alle Ant Lions auf Ihr Kommando, wie Sie im Camp der Vortigaunts um die Ecke lernen.



### 27. Der Gefängnis-Einbruch

Auf dem Weg ins Gefängnis müssen Sie zuerst sechs gesicherte Geschützstellungen und mehrere Verschanzungen des Combine ausschalten. Das gelingt Ihnen mit Hilfe der Ant Lions – denken Sie jedoch daran, stets die förderturmartigen Installationen zu deaktivieren, da sich die Insekten sonst nicht weiter wagen. Am Fuß einer gewaltigen Pipeline, die aus dem Gefängnis ins Meer reicht, stoppen Sie und werfen ein paar Duftstoffe auf die Wachtposten entlang der Pipeline. Wenn sich nichts mehr rührt, klettern Sie Ebene für Ebene höher und verfahren wie zuvor. Schließlich bleibt Ihnen als einziger Weg ein Abwasserrohr, das direkt ins Gefängnis führt. Dort zielen Sie mit den Duftstoffen auf die beiden Wachtürme, betreten den Eingangsbereich und erledigen mit Hilfe der Ant Lions alle Soldaten, bevor Sie sich mit dem Raketenwerfer um zwei Gunships kümmern. Gunship-Wrackteile öff-

nen einen Weg ins Gefängnis – stellen Sie darin die Gaszufuhr ab, damit die Ant Lions Ihnen folgen können.



## Kapitel 9: Nova Prospekt

### 28. Level A

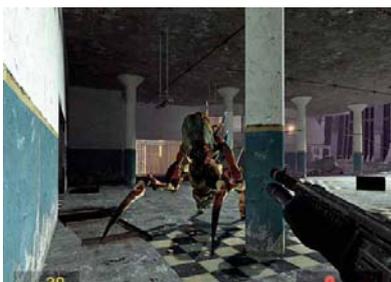
Im Vergleich zu Ravenholm ist dieses Kapitel ein wahrer Sonntagsspaziergang. Denn die Ant Lions sind in Nova Prospekt Ihre besten Freunde. Warten Sie lieber etwas länger darauf, dass sie sich ihren Weg zu Ihnen buddeln, bevor Sie auf eigene Faust gegen eine Übermacht von Gegnern losgehen oder selbst einen Laserstrahl unterbrechen, der eine Falle auslöst. Um auf die andere Seite des Zaunes in Level A zu gelangen, gehen Sie die Treppe hinab und durch das Loch in der Wand. Folgen Sie dem Gang, steigen Sie die Treppe hinauf und springen Sie auf die andere Seite zum eingetretenen Zaun. Gehen Sie vom Kontrollraum die Treppe hinauf, den Gang entlang und deaktivieren Sie die automatischen Geschütze, entweder mit den Ant Lions oder mit Schüssen der Schrotflinte. Durch die Tür an der gegenüberliegenden Seite gelangen Sie wieder in den Keller, an den Barnacles vorbei auf eine weitere Etage. Von dort springen Sie zur zweiten Etage eines Zellenkomplexes, deaktivieren die automatischen Geschütze per Gravity Gun mit einem Heizkörper und gehen über den zweiten Stock den Gang entlang zu der weißen Doppeltür. Über einen Vorratsraum geht es in einen Duschaum, wo Ihnen eine Ant Lion Guard entgegenspringt und Sie verfolgt. Fliehen Sie und werfen Sie Heizkörper und Waschbecken auf das Monster. Rücken Sie in den nächsten Korridor vor, wo die Ant Lions die Soldaten übernehmen, während Sie ein Energiefeld mit Hilfe der Gravity Gun deaktivieren.



Öffnen Sie mit dem Schalter im Kontrollraum den Weg nach oben. Dort öffnen Sie mit einem weiteren Schalter den nächsten Kontrollraum, daneben deaktivieren Sie drei weitere Geschütze mit einem Heizkörper sowie einen Ventilator, den Sie mit einem Eimer blockieren. Ziehen Sie den Stecker für das Energiefeld.

**29. Level B**

Hetzen Sie Ihre Ant Lions auf Wachposten und Manhacks und arbeiten Sie sich so weiter ins Innere vor. Deaktivieren Sie ein automatisches Geschütz im nächsten Kontrollraum und öffnen Sie über den Schalter eine weitere Tür. Zurück zum Gang und von dort aus zur Wäscherei, die Sie mit Duft-Lockstoffen der Ant Lions einnebeln. Weiter zur Küche, in der Sie ausströmendes Gas entzünden und so ein Geschütz explosiv außer Gefecht setzen. Über einen Korridor gelangen Sie in einen weiteren Kontrollraum, durch dessen Fenster Sie in den darunter liegenden Raum springen. Hier steht ein weiterer Kampf gegen eine Ant Lion Guard an, den Sie gegen Betonsäulen locken und mit schwerer Munition beharken. Sie betreten nun einen stark beschädigten Trakt des Gefängnisses, der von einer riesigen, metallenen Combine-Maschine zermalmt wird. Rennen Sie das Treppenhaus hinab und schnappen Sie sich eine Kiste, die Sie als Trittleiter verwenden, um durch eine Öffnung in einer noch stehenden Betonwand zu verschwinden. Das muss schnell gehen, damit Sie nicht zwischen den Metallteilen der Combine-Maschine enden. Durch einen engen Gang gelangen Sie zu einem Kontrollraum, wo Sie Alyx wieder sehen.



**Kapitel 10: Entanglement**

**30. Dr Vance – gefunden!**

Klettern Sie durch einen Tunnel, der unter den Bahngleisen zwischen Ihnen und Alyx hindurch führt. Helfen Sie ihr gegen anstürmende Combine-Soldaten. Schließlich erreichen Sie Dr. Vance, der in einer Metallröhre fest gehalten wird. Alyx schickt diese in Richtung Teleporter und beauftragt Sie, die noch vermisste Dr. Mossman zu finden. Über Monitore und ein Empfangsgerät im Hazard Suit gibt Alyx Ihnen dabei

Anweisungen und öffnet vom Kontrollraum aus versperrte Türen. Rücken Sie weiter vor und eliminieren Sie dabei Combine-Soldaten und automatische Geschütze, bis Sie in den ersten Hauptkontrollraum gelangen. Platzieren Sie zwei automatische Geschütze so, dass sie einen Ansturm durch die beiden Energiewände abhalten, während Sie selbst das Treppenhaus unter Beschuss nehmen. Achten Sie darauf, dass Ihre Geschütze nicht von feindlichen Soldaten oder deren Manhacks deaktiviert werden. Nachdem Alyx die Energiewände deaktiviert hat, verlassen Sie mit einem Geschütz im Schlepptau den Kommandoraum nach links und folgen der Treppe hinunter in den Generatorenraum. Vermeiden Sie Wasserkontakt – der Stromschlag tötet Sie in wenigen Sekunden. Erledigen Sie wie schon zuvor etwaige Gegner, und bauen Sie sich dann mit den blauen Tonnen einen Weg zur Treppe auf der gegenüberliegenden Seite des Gewölbes. Verwenden Sie das mitgebrachte Geschütz, um eine Horde Zombies niederzumähen. Über das nächste Treppenhaus gelangen Sie in einen großen Zellenkomplex mit eigenem Hauptkontrollraum, in dem Sie kurz mit Alyx reden.

Mit drei neuen und dem mitgebrachten Geschütz errichten Sie eine Etage tiefer einen Sperrgürtel gegen anrückende Combine-Elitesoldaten. Zwei der Geschütze positionieren Sie am rechten Ende des Zellenkomplexes, die beiden anderen in Richtung des Energiefeldes und der Verbindung zum anderen Gang des Zellenkomplexes. Sie müssen nun mehrere Minuten dem Ansturm der Combine-Truppen standhalten. Die Geschütze dürfen nicht umgestoßen oder von Manhacks zerstört werden. Sobald der Ansturm abebbt, erscheint Alyx und eilt mit Ihnen in Richtung Teleporter.



**31. Kampf am Teleporter**

Folgen Sie Alyx und kämpfen Sie mit ihr gegen die Combine-Schergen, bis Sie den Teleporter erreichen. An dessen Kontrollen: Dr. Mossman, unversehrt und nicht wie Dr. Vance in einer Metallröhre gefangen. Sie scheint gemeinsame Sache mit Kollaborateur Breen zu machen. Alyx richtet den Teleporter auf Dr. Kleiners Koordinaten aus und beginnt den Transportvorgang. In letz-

ter Sekunde springt Dr. Mossman dazu – beide kommen jedoch nicht bei Dr. Kleiner an. Während der Teleporter sich für eine erneute Übertragung auflädt, die Alyx und Sie zu Dr. Kleiner bringen soll, müssen Sie mit drei automatischen Geschützen eine weitere Welle von Combine-Soldaten stoppen. Ein Geschütz bewacht die Energiewand, das zweite die dunkle Metalltür, das dritte platzieren Sie hinter der gläsernen Wand, so dass die Waffe beide Gänge abdeckt. Achten Sie darauf, dass die Geschütze nicht deaktiviert werden, und werfen Sie Granaten mit der Gravity Gun zurück. Rennen Sie erst zum Teleporter, wenn Alyx Ihnen das Kommando dazu gibt.

**Kapitel 11: Anti-Citizen One**

**32. Hunde-Unterstützung**

Diesmal hat der Transport geklappt. Inzwischen ist der bewaffnete Aufstand gegen das Combine in vollem Gang, wie Dr. Kleiner Ihnen berichtet. Dr. Vance wird nun in der Citadel, dem Combine-Hauptquartier und Stützpunkt von Wallace Breen, gefangen gehalten. Auch Alyx' Robo-Hund Dog hat den Weg zurück nach City 17 gefunden und bricht mit Ihnen auf, um Barney zu unterstützen. Nachdem Dog ein paar Combine-Fahrzeuge aufgemischt und Ihnen einen Weg zu Barney gebahnt hat, verschwindet er auf dem Rücken eines Dropships.



**33. Teamarbeit und Häuserkampf**

Sie bleiben nicht lange allein, sondern werden auf Ihrem Weg zum Bahnhofsvorplatz von bis zu vier Rebellen begleitet. Mit der [C]-Taste geben Sie Ihnen eine Richtung vor, mit der [E]-Taste erhalten Sie Munition und Health-Packs. Unterwegs schießen Sie einige Scanner Typ II ab, die mit Maschinengewehren und Hopper-Haftminen ausgestattet sind. Weiter geht es in eine Wohngegend, wo Sie mit der Gravity Gun Hopper aus dem Weg räumen. Nehmen Sie die Polizisten unter Feuer, die sich in Wohnhäusern verschanzt haben. Rücken Sie weiter vor, um eine Combine-Barrikade in einem weiteren Wohnhaus auszuheben. Vorsicht vor den automatischen Geschützen und Manhacks! Durch einen Straßentunnel geht es weiter in Richtung Stadtzentrum. Beseitigen Sie zunächst al-

lein die zwei automatischen Geschütze, bevor Sie Ihre Kameraden nachziehen. Am Ende des Tunnels springen Sie über Auto-dächer, um der giftigen Flüssigkeit eines umgestürzten Tankwagens zu entgehen.

#### 34. Generatorsabotage

Die Combine-Soldaten exekutieren nun wahllos Zivilisten, um Herr der Lage zu werden. Das müssen Sie verhindern und sammeln dazu wieder ein Team von vier Mitstreitern um sich. Erledigen Sie gemeinsam Zombies, Headcrabs, Soldaten und Polizisten. Arbeiten Sie sich so Haus für Haus vorwärts. Schließlich dringen Sie in ein abgebranntes Gebäude ein. Warten Sie, bis sich Combine-Soldaten und Zombies untereinander so weit wie möglich dezimiert haben, bevor Sie mit Handgranaten und Maschinengewehrsalven einschreiten. Nachdem Sie zwei automatische Geschütze deaktiviert haben, treffen Sie wieder auf Alyx, die mit Ihnen zu einem Kontrollraum rennt. Ihr nächstes Ziel: ein Generator, den Alyx deaktivieren will, während Sie mit Ihrem Team Feuerschutz geben. In den Straßen links und rechts vom Springbrunnen gegenüber des Generators landen in Kürze zwei Dropships – pflastern Sie das Gebiet mit Hopper-Haftminen und schalten Sie etwaige heranschwirrende Manhacks aus. Denken Sie daran, sich regelmäßig Munition und Health-Packs von Ihren Kamera-

den zu besorgen. Sobald Alyx fertig ist, ruft Sie nach Ihnen: Sie müssen dann mit der Gravity Gun den Generator-Energiekern herausaugen und durch die nun geöffnete Barrikade rennen, die sich hinter Ihnen schließt. Während Alyx an einem Terminal nach einem Weg zu Barney sucht, tauchen Sie in den Abwasserkanal.



## Kapitel 12: Follow Freeman

#### 35. Barneys Rettung

Ihr Weg führt Sie nun durch ein System von Treppen und Rohren, in dem sowohl Combine-Truppen als auch Zombies, Barnacles und Manhacks ihr Unwesen treiben. Achten Sie auf den öligen Untergrund: Sie halten darauf erst etwas verzögert an. Sie kommen in ein Pumpenhaus, in dem Sie sich über zahlreiche Laufstege und Leitern unter feindlichem Beschuss nach oben bewegen. Dabei bekommt Gordon es mit et-

lichen Elite-Einheiten zu tun, die sich durch die Oberlichter der Halle abseilen. Kurz unter dem Dach finden Sie jedoch mehrere Benzinfässer, die Sie auf Ihre Gegner schleudern können. Oben führt eine Tür ins Treppenhaus. Am Fuß der Treppe berichtet ein Rebell, dass Barney von Scharfschützen festgesetzt wurde. Mit ein paar Helfern und Granaten räuchern Sie deren Stellungen aus. Im Gebäude, auf dessen Dach Barney im Visier der Scharfschützen liegt, warten zahlreiche Zombies und Headcrabs. Außerdem sollten Sie mit gezielten Granatenwürfen die Scharfschützen aus ihren Fenstern jagen, die das Gebäude permanent beschießen. Schließlich erreichen Sie Barney und verlassen mit ihm und drei weiteren Rebellen das Haus. Ihr Ziel: das nahe gelegene Museum, in dem sich weitere Generatoren verbergen

#### 36. Kampf ums Museum

Das Museum wird von einer Strahlenwaffe gesichert, die vom Dach aus auf Sie schießt. Nähern Sie sich dem Gebäude von links, und passen Sie Ihre Bewegungen an die Schussfrequenz der Strahlenwaffe an. Nachdem Sie den Bunker in der Mitte des Platzes mit einer Granate gesäubert haben, können Sie dort Schutz suchen. Rennen Sie aus dem Bunker auf das Gefängnis zu, das von drei Combine-Soldaten bewacht wird. Befreien Sie die Rebellen und

warten Sie, bis sich alle mit Pulse Rifles ausgerüstet haben. Geben Sie Ihrer Truppe Feuerschutz gegen Elite-Soldaten und ziehen Sie mit der Gravity Gun das Kabel heraus, das die Energiewand vor dem Museum speist. Hinein! Im Gebäude füllen Sie Ihre Munition nach. Während Barney sich nun um die Computerterminals kümmert, machen Sie die Bodengeschütze unschädlich. Dazu lassen Sie Ihr Team zurück, laufen in den hellen Laserstrahl und rennen blitzschnell neben ein Geschütz, das nun aus dem Boden emporfährt. Anschließend lassen Sie eine Granate in dessen Innereien fallen und suchen das Weite. Laden Sie Gesundheit und Anzugbatterien wie gewohnt mit einem Recharger an der Wand auf und schnappen Sie sich den Energiekern des ersten Generators mit der Gravity Gun. Entschärfen Sie weitere Geschütze und gehen Sie auf Barneys Geheiß in den Maschinenraum. Weichen Sie den roten Laserstrahl-Fallen aus und räumen Sie die Hopper-Minen aus dem Weg. Ein Schalter öffnet die Tür zum Korridor, durch den Sie zum zweiten Generatorenraum gelangen. Entfernen Sie auch hier den Energiekern und beseitigen Sie die heranströmenden Combine-Truppen. Im Maschinenraum schließen sich Ihnen nun weitere Rebellen an. Gemeinsam geht's zum dritten Generator auf der anderen Seite des Museums. Durch ein Loch in der Wand beschießen Sie die Angreifer und entfernen danach den dritten Energiekern. Begeben Sie sich mit Barney und den Rebellen aufs Dach des Museums, um dort einige Gunships mit dem Raketenwerfer zu beseitigen und verbleibende Combine-Soldaten zu erledigen, die eine Brücke zum Nachbargebäude sichern.



**37. Strider!**

Im Erdgeschoss des Nachbargebäudes empfängt Sie ein Rebell mit einer Panzerfaust und berichtet von anrückenden Stridern. Zielen Sie mit der Panzerfaust auf die beiden Giganten und bleiben Sie in Bewegung. Huschen Sie von den Museumstreppeinstufen in einen gegenüberliegenden Tunnel. Rennen Sie von dort aus in den Bunker, den Sie schon beim Sturm aufs Museum genutzt haben. Feuere Sie weiter auf die Strider. Vorsicht vor deren Warp-

Kanone – die Teile knacken selbst den Bunker. Rennen Sie auf das schon halb zerstörte Gebäude gegenüber des Museums zu und schützen Sie sich mit der Gravity Gun vor herabfallenden Betonteilen. Dieses Versteck ist sicher – füllen Sie den Raketenwerfer wieder auf und vernichten Sie weitere Strider. Rennen Sie nach links an der Barriere vorbei die Stufen in den Keller hinab. Sie betreten eine große Unterführung und sollten nun rennen, was das Zeug hält: Ein Strider ist Ihnen auf den Fersen. Flüchten Sie nach links ins Parkhaus. Dort beseitigen Sie die Soldaten und Scanner Typ II. Jetzt schnell wieder raus, denn ein Strider nimmt das Parkhaus unter Beschuss. Die Trümmerteile bilden einen Weg nach oben, wo Sie einen Zugang in ein Treppenhaus finden.



**38. Weg in die Citadel**

Kämpfen Sie sich mit Hilfe Ihres Teams durch die Tiefgarage voran und rennen Sie dann in einem unbeobachteten Moment an einem Strider vorbei nach oben. In der Konditorei finden Sie Schutz. Sprinten Sie dann nach rechts zur anderen Seite der Tiefgarage, die zur Ausfahrt führt. Nehmen Sie sich dabei vor Combine-Soldaten in Acht. Wieder an der Oberfläche stürmen Sie den einzig möglichen Hauszugang und arbeiten sich langsam nach oben. Aus der Luft haben Dropships inzwischen drei Strider abgesetzt, die Sie vom Gebäudedach erledigen müssen. Schalten Sie die Strider nacheinander aus, um nicht von allen gleichzeitig angegriffen zu werden. Langsam kraxeln Sie das Dach hinab, um auf der Straße auf viele Rebellen, Barney und Dog zu treffen, der Ihnen einen Weg in die Außenwand der Citadel öffnet.

**Kapitel 13: Our Benefactors**

**39. Schlacht in der Citadel**

Jetzt gibt es kein Zurück mehr: Der einzige Weg in die immens große Citadel führt über eine Reihe von Vorsprüngen und Simsen, die Sie mit sorgfältigen Sprüngen erreichen. Drücken Sie sich nach jeder Landung an die Wand, um nicht in den Abgrund zu stürzen. Hüpfen Sie auf eine bewegliche Plattform, von der Sie im richti-

gen Moment hinüber zur Peripherie der Citadel springen. Folgen Sie dem Pfad ins Innere. Schließlich endet der Pfad: Nur in einen Metallbehälter gezwängt, in den beängstigend genau ein Menschen passt, geht es über verwinkelte Fördersysteme tief ins Innere der Citadel. Ihre Reise endet in einer Art Dekontaminationskammer, wo alle Ihre Waffen vernichtet werden – bis auf die Gravity Gun, die jetzt auch gegenrische Soldaten herumschleudern kann. Bahnen Sie sich den Weg durch mehrere Angreiferwellen, bis Sie an eine Energiewand stoßen, die Sie auf ähnliche Weise wie die Generatoren deaktivieren. Schleudern Sie die Energiekerne auf Soldaten und Elite-Truppen. So dringen Sie tiefer in die Citadel vor. Nach einem letzten heftigen Feuergefecht gegen Elite-Truppen und einen Strider lassen Sie sich erneut in einen Metallbehälter einsperren, in dem Sie zur Citadel-Spitze gleiten.



**Kapitel 14: Dark Energy**

**40. Zerstörung des Reaktors**

Nach einer Reihe dramatischer Szenen in Breens Allerheiligsten flieht der Kollaborateur in einer Energiesphäre zur Spitze der Citadel, wo sich der Reaktor der Anlage befindet. Sie bleiben ihm auf den Fersen, deaktivieren die Energiewände schleudern Energiekerne auf Ihre Gegner. Schließlich erreichen Sie zeitgleich mit Breen die Spitze des Reaktors. Erledigen Sie die vier angreifenden Gunships mit gut gezielten Energiekugeln. Schließlich nehmen Sie den Reaktor kern unter Beschuss. Die Energiekugeln der Gravity Gun zerstören die hochfahrenden Metallplatten. Sekundenbruchteile vor der Reaktor-Explosion erscheint Alyx. Das Abenteuer nimmt ein plötzliches und sehr unerwartetes Ende.

