

Flucht aus der Forschungsstation

Half-Life

Unsere detaillierte Komplettlösung zur aktuellen 3D-Actionreferenz steht Ihnen beim Kampf in Laborkomplexen und Militärbasen bei.



ALLGEMEINE TIPS

Das 3D-Actionspiel Half-Life von Valve hat es in sich. Nicht nur Kämpfe muß Gordon Freeman überstehen, auch das eine oder andere Rätsel will geknackt werden. Unsere Komplettlösung bringt Sie so gut wie problemlos durch Black Mesa.

TIP 1: In Half-Life können Sie meist in vorherige Levels zurückkehren. Das lohnt sich für Freeman fast immer, besonders wenn dort funktionierende Medizinschränke oder Energiestationen stehen.

TIP 2: Sie müssen nicht alle Gegner beseitigen. Zum einen sollten Sie immer abwarten, ob sich Aliens und Militärs nicht gegenseitig erledigen. Zum anderen ist ein schneller Sprung in die Sicherheit oft effektiver als lange Ballereien mit Verletzungsrisiko.

TIP 3: Gegen die lästigen Facehugger-Aliens sind die beiden 2er-Waffen Pistole und Colt am wirkungsvollsten. Bei knappen Munitionsvorräten leistet aber auch die Brechstange wertvolle Dienste.

TIP 4: Feindliche Laserdetektoren schaffen Sie mit gezielten Pistolenschüssen aus der Ferne zuverlässig aus dem Weg. Sollte der Sprengkopf nicht sichtbar sein, helfen Granaten oder Funkzünder weiter.

TIP 5: Sprechen Sie alle Sicherheitsleute an. Diese Wachen helfen im Kampf – zwar nicht sehr effektiv, aber ein paar Schuß sparen Sie doch.

Anomalous Materials

Den **SCHUTZ-ANZUG** anziehen

TIP 6: Willkommen in der Black-Mesa-Forschungsstation! Gordon Freeman schaut sich im Empfangsbereich nur kurz um und biegt dann zweimal rechts um die Ecke. Hinter den Umkleidekabinen findet er in einer Kabine seinen Sicherheitsanzug.

Der Weg ins **TESTLABOR**

TIP 7: Gordon kehrt um, jetzt öffnet ihm die Wache am Ende des langen Ganges den Weg, und er marschiert bis zum Testlabor. Dort klettert Freeman die Leiter an der Mauer hoch. Er drückt und schiebt die Probe in den Reaktor – das Unglück nimmt seinen Lauf.

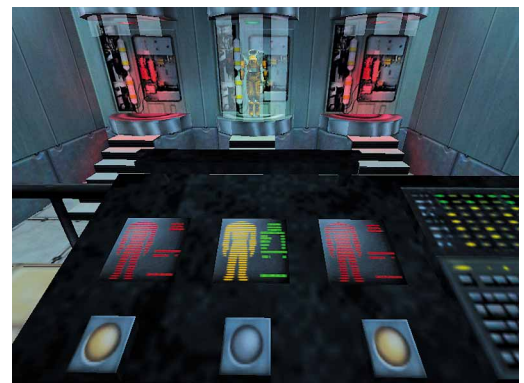
Unforseen Consequences

Die versperrte **TÜR**

TIP 8: Die kaputte Tür am Ausgang des Testlabors öffnen Sie mit der Aktivieren-Taste. Durch den folgenden Gang arbeiten Sie sich bis zum Aufzug. Sobald der Wissenschaftler fertig geplaudert hat, sprechen Sie ihn an, damit er die nächste Tür für Sie öffnet. Ein Energieblitz zerschmettert die Schleuse. Den folgenden Gang sprinten Sie flott entlang und schnappen sich das Brecheisen vor dem Lift. Damit zertrümmern Sie die untere Glasscheibe. Dann klettern Sie an der Leiter links den Schacht hoch und krabbeln im Empfangsbereich durch das jetzt offene Lüftungsgitter in den Computerraum. Hopsen Sie an den schräggestellten Rechnern empor in den engen Durchgang.

Durch den **KANAL**

TIP 9: Sie kommen an eine Gabelung. Gehen Sie links um die Ecke. Lassen Sie sich durch die Bodenluke in den Kanal plumpsen, und dre-



TIP 6: In der Forschungsstation schlüpft Freeman in seinen Anzug und ist fortan bestens geschützt.



TIP 8: Ein Wissenschaftler folgt Ihnen auf Befehl und öffnet die verschlossene Tür, um Ihnen weiterzuhelfen.



TIP 9: Sobald das Wasser steigt, schwimmen Sie zum Gitter und haben ein Hindernis weniger vor sich.

Über die
ROHRE

hen Sie am Rad rechts hinten: Das Wasser trägt Sie zur Luke hinter dem Gitter. Im folgenden Raum lösen Sie den Hebel aus, springen auf die sich senkende Plattform und weichen den Facehuggern aus.

TIP 10: Hinter der nächsten Ecke hüpfen Sie über die Rohre, kriechen in den Lüftungsschacht und lassen sich an dessen Ende auf den Boden plumpsen. Bei der abgebrochenen Brücke springen Sie in das trübe Wasser, wenden sich nach links und folgen dem Weg.

Office Complex

STROMKABEL
im Weg

TIP 11: Ein geladenes Stromkabel blockiert den Weg. Öffnen Sie den Lüftungsschacht. Im Quartier rechts schaltet Gordon den Strom ab. Jetzt lassen sich die Türen aufmachen. Mit der Brechstange schlägt er sich durch Fenster und Kisten und findet die Pumpgun.

Um VENTILATOR
kriechen

TIP 12: Gordon kehrt um und kriecht im überfluteten Raum in den Lüftungsschacht. Hinter dem Gitter läßt er sich durch den Boden fallen. Die Kisten schiebt er so zurecht, daß er die Leiter erreicht.

Im
KÜHLRAUM

TIP 13: Im nächsten Stock arbeitet Gordon sich per Brecheisen durch die vernagelte Tür und steht wenig später im Kühlraum. Er aktiviert den rot leuchtenden Knopf und kehrt zurück in den Eingangsbereich. Dort steigt er die Leiter hoch und krabbelt über Regale und Lüftungen in einen finsternen Metallraum. Anschließend springt Freeman so in den Aufzugsschacht, daß er gerade noch die Leiter an dessen Rückseite erwischt. Dann steht er auf der Liftkabine. Eine der Abdeckungen läßt sich einschlagen, er gelangt in die Kabine.

We've got Hostiles

Kampf gegen
die ARMY

TIP 14: Hinter zwei Ecken findet Gordon die MP, die mit Abstand beste Allround-Waffe. Der nächste Abschnitt ist linear; achten Sie vor allem auf Selbstschußanlagen. Wo Sie dem allerersten Soldaten begegnen, bringt Sie ein Aufzug nach oben. Dort gelangen Sie an eine Abzweigung: Rechts finden Sie hinter Fließbändern ein paar Extras (nicht wirklich viele), links lauern gleich drei Selbstschußanlagen, die sich aber mit Granaten beseitigen lassen. Über Treppen geht es durch größere Armeepresenz weiter zum nächsten Lift.

Schlacht im
FREIEN

TIP 15: Sie stehen zum ersten Mal im Freien. Springen Sie schnell zu der Stahltür halb links. Sie landen in einem Betonbunker. Dort öffnen Sie die Tür und warten, bis sich Soldaten an Seilen herablassen. Ganz unten bringt Sie ein Metallschacht weiter. Der korrekte Weg befindet sich unter dem Ventilator. Im nächsten Metallraum nehmen Sie den mittleren Lüftungsschacht und gelangen in ein bis dahin verschlossenes Zimmer. Der rote Knopf öffnet das Tor.

RÖHREN
überwinden

TIP 16: Die Bretterwand zertrümmern Sie mit der Brechstange. Anschließend drücken Sie in der Steuerkanzel den Knopf und warten auf die Hebebühne. Sie gelangen sowohl per Zug wie zu Fuß an einen Pool mit giftigem Schleim. Sie klettern auf die Röhren, springen in eine Luke, wieder heraus und nochmals über Rohre bis auf einen Mini-Balkon. Im großen Reaktorraum folgen Sie den Wegen. Nehmen Sie dabei möglichst viele Gegner aus der Ferne ins Visier, die meisten Biester stehen direkt neben hochexplosiven Kanistern.

Screams and Whispers

TENTAKEL
wegrösten

TIP 17: Ein Pärchen Tentakel blockiert den Ausgang. Die beiden sind blind, reagieren aber auf Geräusche. Sie müssen schleichen, außerdem lenken Sie die Biester mit Handgranaten ab. Um die Maschine ganz oben anzuwerfen, sind zwei Abschnitte zu absolvieren. Der Weg dorthin führt von je einer Etage in der Tentakel-Halle weg.

TREIBSTOFF
nachfüllen

TIP 18: Die mittlere Etage bringt Sie zu den Treibstoff- und Sauerstofftanks. Auf der rostigen Röhre nehmen Sie die rechte Abbiegung,



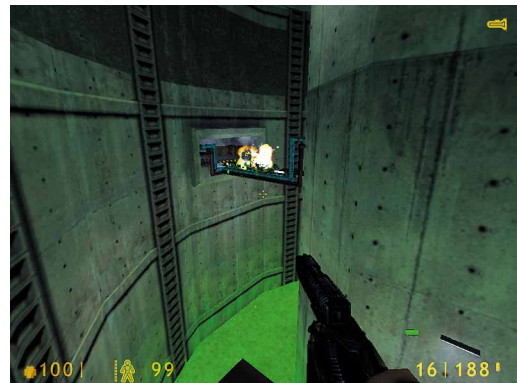
TIP 10: Der Weg ist unterbrochen, aber auf den seitlichen Röhren gelangen Sie zum nächsten Schacht.



TIP 11: Um in die hinteren Laborräume zu gelangen, muß Gordon Freeman erst den Strom abstellen.



TIP 15: Dem Kampf mit den Militärs entgehen Sie, indem Sie schnell in den Bunker springen.



TIP 16: In den gewaltigen Giftmüllsilos können Sie die Gegner aus sicherer Distanz erledigen.

STROM ein-schalten

weiter geht's nach oben. Sie landen im Ventilatorraum und schalten das mächtige Gebläse an. Dann klettern Sie (vorher speichern!) eine Etage höher und springen in den Raum. Der Luftstrom bläst Sie nach oben. Dort zertrümmern Sie den Brettverschluss und das Gitter. Sie krabbeln weiter bis in den Schalterraum, drücken auf beide Knöpfe und kehren zurück zu den Tentakeln.

TIP 19: Jetzt geht's zur untersten Etage. Hinter dem Gang hüpfen Sie zweimal über durchbrochene Gatter und balancieren dann auf dem seitlichen Rohr. Der Aufzug bringt Sie nach unten. Sie stehen im großen Silo, fahren mit der Steuerkanzel auf dessen andere Seite und aktivieren auf beiden Trägern den Strom. Dann geht's über die lange Leiter im Liftgewölbe wieder zurück, bis Sie vor einer elektrisch geladenen Wasserpfütze stehen. Aus Metallkisten bilden Sie eine Treppe, klettern auf dem Rohr weiter und kehren in das Zimmer über den Tentakeln zurück.

Grüner RÖHREN-GANG

TIP 20: Ein Druck auf den großen Knopf röstet die Tentakel. Jetzt ist der Weg nach unten frei. Dort lassen Sie sich fallen. Durch das Wasser geht's weiter bis in einen grün erleuchteten Raum. Sie laufen über die Rohre und gelangen an ein Drehkreuz, betätigen es und fahren damit ein weiteres Rohr aus, durch das Sie marschieren. Jetzt sollten Sie speichern, denn gleich purzeln Sie in die Tiefe.

Power Up**LILA Monster**

TIP 21: Das lila Monster ist unverwundbar. Also flitzt Freeman direkt gegenüber in den Gang, hält sich links und läuft bis in das Silo mit radioaktivem Schleim. Unser Held klettert flink die Leitern empor und ist ganz vorsichtig: Hinter fast jeder Ecke lauern Soldaten.

GENERATOR anwerfen

TIP 22: Gordon sichert das Gebiet ab und wirft den gelben Lastenaufzug an. Bei der ersten Fahrt bleibt er oben und schaltet die Laserdetektoren aus. Dann kämpft er sich bis ans untere Ende der metallenen Wendeltreppe und löst mit ein paar Schüssen den blockierten Generator. In der Stromzentrale darüber aktiviert er den linken Schalter. Jetzt läßt sich ganz oben beim Monster die Weiche drehen.

WEICHE umstellen

TIP 23: Oben flitzt Freeman in den linken der breiten Gänge, betätigt den Schalter und verschwindet durch die Stahltür; das große Alien wird durch Stromschläge geröstet. In aller Ruhe marschiert Gordon zum Zug, fährt auf die Drehscheibe, betätigt im Weichen-Schaltraum den Knopf und brettet durch die Betonblöcke.

On a Rail**HAKEN weg-räumen**

TIP 24: Beim Wachmann drücken Sie den Schalter, erledigen die Aliens an der Decke und sausen in die Tiefe. Im unteren Abschnitt fahren Sie erst geradeaus bis zu einer Abzweigung (die ein mächtiger Haken versperrt) und erledigen dort alle Gegner. An der nächsten Abbiegung schaltet ein Schuß auf die Weichenstell-Pfeile die Gleise um. Bei der folgenden Haltemöglichkeit steigen Sie aus, kämpfen sich bis zum Kontrollraum durch und verschieben den Haken. Sie drehen noch eine Runde mit dem Zug. Wieder an der Haken-Abzweigung, verstellt ein Schuß auf den Pfeil die Weiche, und Sie düsen nach links weiter.

Kampf im AUFZUGS-SCHACHT

TIP 25: Jetzt fahren Sie auf dem Zug einen Aufzugsschacht empor. Oben sausen Sie kurz geradeaus, dann steigen Sie ab. Sie stehen auf dem linken von drei unterirdischen Bahnsteigen. Sind alle Gegner beseitigt, betätigen Sie hier und auf dem rechten Steig je einen Schalter.

Durchs RAKETENSILO

TIP 26: Jetzt sprinten Sie die Stufen empor und kämpfen sich durch ein Army-Büro. Eine weitere Treppe führt nach unten. Halten Sie sich rechts, laufen Sie zu Fuß durch den Tunnel und biegen Sie beim nächsten Haken in den Gang ein. Das rote Tor läßt Sie in das Raketensilo, von dort aus gelangen Sie in den nächsten Teil des Schienensystems.



TIP 18: An der Decke des Ventilatorraums zerschlagen Sie die Bretter und fliegen in den Lüftungsschacht.



TIP 20: Auf den glitschigen Röhren krabbeln Sie über den gewaltigen Fluß aus tödlichem Giftmüll.



TIP 22: Unterhalb der Militärbasis finden Sie einen Generator; ein paar Schläge zerstören die Kisten.



TIP 24: Ein gezielter Schuß von Gordon dreht das Signalzeichen und stellt gleichzeitig die Weiche um.

Den Raketen

AUS-WEICHEN

TIP 27: Den Soldaten mit dem Raketenwerfer schalten Sie aus, indem Sie langsam voranfahren und sich hinter die Armaturen ducken. Sie gelangen an eine Schranke. Die drei unzerstörbaren grünen Kisten überwinden Sie mit einem Sprung (dabei die »Ducken«-Taste mitdrücken), öffnen am Schalter oben die Schranke, kehren zu den Kisten zurück und marschieren nach links.

Nächste
ETAGE

TIP 28: In die Wendeplattform fahren Sie hinein, schalten den Motor auf Stillstand und springen in die erste Bucht. Sichern Sie den Schacht ab, und klettern Sie wieder nach unten. Legen Sie kurz den Rückwärtsgang ein, und fahren Sie nach vorne in die nächste Etage (den Vorwärtsgang müssen Sie diesmal aktiviert lassen).

Endlich im
FREIEN

TIP 29: Den Rest des Weges schaffen Sie am einfachsten, indem Sie regelmäßig die Armaturen als Deckung benutzen. Endlich ist die Tunnelfahrt geschafft. Sie stehen im Freien und marschieren durch die roten Tore weiter. Sie kommen zu einer Treppe, die wegen drei Laserdetektoren unzugänglich ist. Bei Sprengungen würden Sie selbst in die Luft gehen, deshalb schieben Sie die kleine Metallkiste zur großen und hopsen über diese Ersatz-Stufen auf die Betonverschalung.

RAKETE
abschießen

TIP 30: Bei den Wissenschaftlern angekommen, sprechen Sie den vordersten an und begleiten ihn zur Tür. Er aktiviert den Öffner, und Sie tun das gleiche im folgenden Raum mit der Rakete. Anschließend geht's wieder zurück ins Freie. Dort ist jetzt ein weiteres Tor offen, und Sie nehmen die Leiter bis zum nächsten Zug.

Aprehension

Auf **TAUCH-STATION**

TIP 31: Die Eisenlok gerät außer Kontrolle und stürzt in brackiges Wasser. Gordon schwimmt zu den Fässern im Eisenkasten und zerschlägt das Schloß. Über die Tonnen gelangt er ins Trockene, nimmt die Treppe und springt auf der anderen Seite der Mauer wieder ins Wasser. Dort taucht er die Gänge entlang; zwischendurch gibt's immer wieder mal Orte, an denen er frische Luft schnappen kann.

FISCH fangen

TIP 32: Freeman gelangt in eine Halle, in deren Mitte ein Fischmonster wütet. Er schleicht vorsichtig auf die andere Seite des Raumes und findet im rostigen Metallkäfig die Armbrust. Unser Held ist jetzt im Wasser. Bevor er auf Fischfang geht, braucht er ausreichend Munition. Die findet er hinter dem Gitter. Dann öffnet Gordon das Gatter erneut, schwimmt durch und folgt dem Gang.

KOLBEN
überspringen

TIP 33: Im nächsten Bassin geht Gordon über den rostigen Metallpfad und springt in den rechten Teil des durchlöchernten Gitters. Er steht zwischen mächtigen Kolben, marschiert rechts nach oben, aktiviert den Strom und hüpft über die sich bewegenden Stahlpfeiler.

SURFACE
Access

TIP 34: Unser Held gelangt in einen Computerraum. Sobald alle Aliens beseitigt sind, öffnet ein Kollege die Tür, und Gordon flitzt schnellstmöglich durch den Kühlraum. Der weitere Weg ist Routine, bis er den nächsten Wachmann trifft. Auf der oberen Plattform betätigt unser Held den Schalter »Surface Access« und erlebt eine Überraschung.

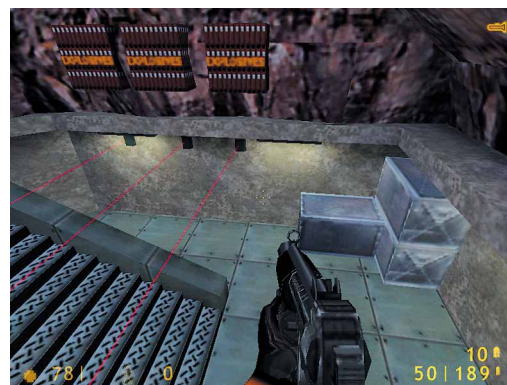
Raus aus der
MÜLLPRESSE

TIP 35: Mr. Freeman erwacht in einer Müllpresse. Möglichst schnell hopst er über die zerberstenden Holzkisten in Sicherheit. Auf der anderen Seite liegt eine neue Brechstange, mit der sich das Bodengitter zertrümmern läßt. Er läßt sich fallen und landet im nächsten Abschnitt.

Residue Processing

Im **NUKLEAR-MÜLL**

TIP 36: Im Talkessel dreht Gordon am Rad mit der Aufschrift »Flow Control« und flitzt sofort anschließend die Leiter empor. Dort läßt der Held sich fallen und krabbelt durch das Müllrohr. Er gelangt in einen großen Raum. Vorsichtig folgt er dem Wachmann und schnappt sich dessen herumliegende Waffe. Gordon kehrt in die große Halle zurück, wadet durch den rostigen Pool und zwingt sich in die nächste Röhre.



TIP 29: Um sicher über die blockierte Treppe zu gelangen, basteln Sie aus zwei Metallkisten Ersatz-Stufen.



TIP 31: Im Wasser zerschlagen Sie den Käfig und hopsen dann gemütlich über die schwimmenden Fässer.



TIP 33: Gordon muß über die im Takt herabstempelnden Metallkolben springen – da ist genaues Timing gefragt.



TIP 36: Der Wasserpegel senkt sich schnell ab, deshalb flitzen Sie sofort die Leiter hoch und springen ins Naß.

Durch das
WASSER

Über die Plattformen hopst er geradeaus, marschiert durch ein Röhrensystem und springt über den nächsten Giftmüllcontainer.

TIP 37: Jetzt läßt sich Freeman ein Fließband emportragen und in den (ungiftigen) Pool fallen. Weiter geht's durch Unterwasser-Röhren und -Becken, dann verläßt Gordon das feuchte Naß in einem Gebiet mit drei Fließbändern. Im hinteren Raum legt er den mittleren Schalter um, im vorderen drückt er den grünen Knopf und flitzt dann auf das Band mit den am weitesten oben stehenden Kolben.

Über die
FLIESS-
BÄNDER

TIP 38: Die nächsten paar Minuten läßt sich Gordon immer auf das jeweils tiefere Fließband plumpsen. Schließlich erreicht er eine Stelle, an der unter ihm zwei Bänder sind. Einen Ausgang blockiert ein Laserdetonator, den aber ein gezielter Schuß beseitigt.

Questionable Ethics

WAFFEN
einsammeln

TIP 39: Hinter dem Bodengitter lauert ein Rudel Alien-Hunde. Über die Metallkisten springen Sie auf die andere Zaunseite. Anschließend aktivieren Sie den Knopf im nächsten Zimmer und freuen sich darüber, daß ein Energiestrahl die Facehugger im Käfig für Sie erledigt. Sie kämpfen sich durch die Labors, bis Sie in einen größeren Raum mit aktivierten Laserdetonatoren in einer Ecke geraten. Auf einen davon schießen, dann sprinten Sie durch die jetzt zugängliche Tür.

LASER
aktivieren

TIP 40: Zwischen Facehugger-Brutkästen führt eine Treppe in den nächsten Stock. Sie aktivieren vier Lasergeneratoren. Die konzentrieren sich in einem der Labors auf Knopfdruck zu einem größeren. Damit der Laserstrahl die Wand durchschlagen kann, blockieren Sie die Schutzplatte mit einer Kiste. Behende hupsen Sie hinunter und treffen drei Kollegen. Sie müssen einen bis zum Retina-Scanner in der Eingangshalle bringen.

Surface Tension

Durch den
STAUDAMM

TIP 41: Sie schlagen sich bis zum Staudamm durch. Das rote Tor ist versperrt, also hupsen Sie ins aufgestaute Wasser und klettern gleich wieder an der Leiter empor. Oben deaktivieren Sie die Schleusenkontrolle, springen zurück ins Nasse und drehen per Hand die Gitter auf – Vorsicht, daß der Fisch Sie nicht erwischt. Jetzt stehen Sie im flachen Wasser. An dessen Ende gelangen Sie durch Röhren in eine enge Felsspalte.

VERMINTES
Gebiet

TIP 42: Geradeaus kommen Sie zu einer Leiter und, auf der Betonverschalung laufend, gleich zu einer weiteren. Von hier aus geht es durch kleine Felsspalten zu fünf ähnlichen Gebieten weiter. Die Spalten befinden sich direkt am Boden. Sie müssen erst in einem grauen Turm die »Storm Drain Hatch« aufdrehen, dann zum verminten Gelände. Mit Schüssen aus der Schrotflinte auf den Boden machen Sie die Minen unschädlich. Der Deckel in die Tiefe ist geöffnet, Sie springen in den Schacht, zerstören das Gitter und marschieren weiter.

FELSWAND-
Kämpfe

TIP 43: Sie hängen in einer steilen Felswand, wo jeder Fehltritt den Tod bedeutet. Bald stehen Sie oberhalb eines dicken Betonrohrs, an dessen Außenhaut Sie sich in die Tiefe gleiten lassen. Vorsichtig marschieren Sie nach links weiter. In einer Höhle finden Sie den Raketenwerfer und gehen endlich dem Helikopter an den Kragen. Anschließend klettern Sie weiter nach rechts, an Leitern und Seilen empor, und steigen ganz oben an der Steilwand wieder mal in eine Röhre.

Der
ÜBUNGS-
PLATZ

TIP 44: Sie kommen an einen Übungsplatz der Marines. Um den Abrams-Panzer brauchen Sie sich nicht weiter zu kümmern. Öffnen Sie im Schutzhäuschen das große Tor. Den Artillerie-Tank dahinter müssen Sie ausschalten. Rennen Sie an dem beigen Vehikel vorbei, verschanzen Sie sich nahe dem nächsten Tor, und jagen Sie dem Panzer eine Rakete nach der anderen rein.

Auf das
DACH

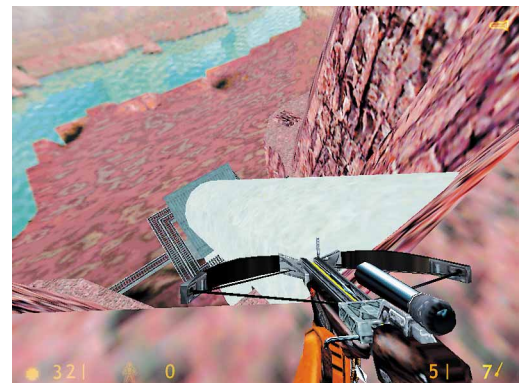
TIP 45: Die beiden Aliens sind schnell erledigt, dann marschieren Sie nach rechts um das Gebäude herum – achten Sie auf Heckenschützen.



TIP 40: Die Kiste verschieben Sie so, daß die Schutzmauer nicht runterfährt und der Laser durchschlägt.



TIP 42: Im Wachturm betätigen Sie das Drehkreuz und kämpfen sich durchs Minengebiet bis zum offenen Schacht.



TIP 43: Beim Sprung in die Tiefe ist Vorsicht angesagt; Sie müssen in der Mitte der Betonröhre runterrutschen.



TIP 44: Den Artillerie-Panzer erledigen Sie aus dieser Position, ohne selbst einen Treffer zu kassieren.

Sie krabbeln unter den Stacheldrähten durch, jagen die Stromhäuschen in die Luft und können dann über den umgeknickten Mast auf das Dach klettern. Dort springen Sie auf die Lüftungsschächte. Dahinter ist ein angekorktes Loch, durch das Sie sich ins Gebäude gleiten lassen.

On your Own

LASER ausschalten

TIP 46: Das Haus ist mit Laserdetonatoren vollgestopft. Sobald Sie einen auslösen, lädt Half-Life den ganzen Level komplett neu. Die meisten Laserstrahlen passieren Sie, indem Sie durchkriechen oder drüberspringen. An der ersten Treppe verschieben Sie die Kiste so, daß Sie über den Behälter an den Stufen vorbeikommen. Die große Kiste auf dem offenen Aufzug wird zertrümmert, dann gehen Sie in das Kontrollzimmer, fahren den Aufzug nach oben, steigen auf den Lift und springen über die Laserdetonatoren auf den anderen Aufzug.

Die gerade STRASSE

TIP 47: Sie gelangen zu einer kurzen, geraden Straße unter blauem Himmel und verschwinden dort gleich wieder – um die Aliens kümmert sich ein Jet der Army. Ihre Sorge gilt dem Panzer. Sie schalten ihn entweder per Raketenwerfer aus, oder Sie sprinten hinter ihn auf die Böschung und beharken ihn mit Funkbomben. Um die Ecke kommen Sie in das große Gebäude. Die Wache im ersten Stock kennt den Code für die Munitionskammer. Dann springen Sie aus dem Fenster, balancieren die Balustrade entlang und kommen über Stromkästen und zwei Leitern auf das Dach eines zerstörten Gebäudes. Von einem Vorsprung (hinten links) aus gelangen Sie auf einen Trainingsplatz. Beseitigen Sie die Aliens, und schießen Sie dann mit der fest montierten Kanone das große Tor auf.

Durch die TRÜMMER

TIP 48: In den Turnhallen-ähnlichen Gängen lassen Sie sich von dem außerirdischen Glibber in den ersten Stock des halbkaputten Gebäudes tragen. Dort warten Sie, bis sich das Chaos legt, springen in die Tiefe und krabbeln in den Lüftungsschacht. Der wird plötzlich von Kugeln durchsiebt. Weichen Sie zurück, und erledigen Sie die Gegner von oben. Lassen Sie sich herabplumpsen. Der Weg aus der Werkstatt führt über einen der Wagenheber und durch ein Loch in der Wand. Das nächste Tor und einige Aliens erledigt wieder eine fest montierte Kanone.

Bombe in RÖHRE

TIP 49: Anschließend geht's auf der anderen Seite zu einer Straßenschlucht, von der Sie Alien-Schleim auf das nächste Gebäudedach befördert. Sie öffnen das Bodengitter und klettern in die Röhre. Sobald ein Soldat eine Bombe hineinlegt, krabbeln Sie schnellstmöglich rückwärts und tauchen im Wasser. Auf den Vorsprung des Hochofens springen Sie vom Geländer dahinter, gleich darauf begegnen Sie links einem Sicherheitsmann. Der öffnet sowohl die Tür nach draußen, als auch die bei der Schranke. Im Parkhaus lassen Sie das Monster links stehen und flitzen schnellstmöglich ins Freie.

Forget about Freeman

KOORDINATEN eingeben

TIP 50: Zwei Trampoline später stehen Sie auf einem Silo und haben die Koordinatenkarte für Luftangriffe vor sich. Sie müssen die Mauer und das hintere Eingangstor zerstören. Mit den beiden äußeren Tasten verschieben Sie das Fadenkreuz, der Schalter in der Mitte löst den Angriff aus. Dann geht's weiter in den offenen Tunnel.

Übers WASSER-GITTER

TIP 51: Sie gelangen an eine Weggabelung. Links ist nur ein wenig Munition, rechts dagegen finden Sie eine Klapptür. Sie klettern hinunter und schieben die Metallkiste ins Wasser vor eines der halbhohen Gitter. Dann tauchen Sie weiter und erledigen vom Ufer aus den Riesenfisch. Jetzt wird wieder getaucht. Bei den Zahnrädern zwingen Sie sich jeweils durch passende Lücken.

DOCK säubern

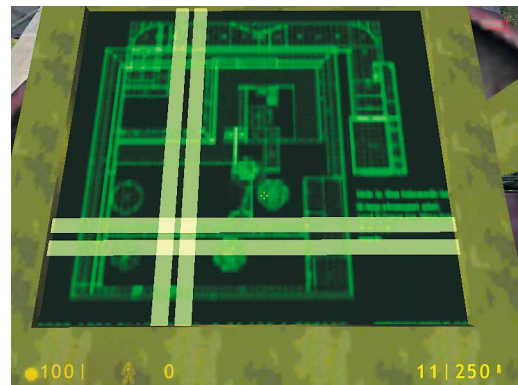
TIP 52: Flugs klettern Sie die Leiter hinauf und stehen mit Militärverbänden und einem Panzer wieder im Freien – vernichten! Sie fahren per



TIP 46: Damit der Aufzug hochfahren kann, muß erst die gewaltige Kiste zu Kleinholz zerschlagen werden.



TIP 47: Über Stromkästen und Leitern gelangen Sie mit etwas Geschick aufs Dach eines halbkaputten Gebäudes.



TIP 50: Auf der Karte verstellen Sie per »E«-Taste die Lineale und lösen mit dem mittleren Knopf einen Angriff aus.



TIP 51: Um die Absperzung zu überwinden, schieben Sie die Kiste ins Wasser und hupsen auf den Ponton.

Aufzug ins Gebäude. Mit dem Panzer schießen Sie die Tür auf. In dem Gang dahinter lauert eine außerirdische Flak – die ein Strahl des Laserwerfers zerstört. Im Kabäuschen dahinter drücken Sie den Knopf und fahren gemeinsam mit dem Lkw in die Tiefen des Lambda-Komplexes.

Lambda Core

In den
**HAUPT-
REAKTOR**

**REAKTOR-
KERN**
aktivieren

Der **PEGEL**
steigt

**TELEPOR-
TIEREN** für
Könner

Der **RUNDE**
Raum

Das **DIMEN-
SIONSTOR**

Erste
ALIENWELT

Dreibeiniger
GONARCH

Der
TALKESSEL

TIP 53: Um ein paar Ecken gelangt Gordon in eine große Lagerhalle. Die Kisten im Seitengang fallen seiner Brechstange zum Opfer, in einer stockfinsternen Ecke bringt ihn ein Aufzug eine Etage nach unten. Jetzt läßt ein Wissenschaftler Gordon in den Hauptreaktor.

TIP 54: Hier muß Freeman zwei Kühlpumpen und den Reaktorkern aktivieren. Die Eingänge zu den Pumpen befinden sich jeweils gegenüber der langen, roten Maschine; einer der Gänge ist zwar blockiert, aber unser schlanker Held quetscht sich durch die Trümmer. Er kämpft sich bis zu den gewaltigen Aggregaten.

TIP 55: Zwei Knöpfe später steht genug Wasser bereit. Freeman läßt sich in das tiefe Bassin fallen, taucht durch den Gang und betätigt die beiden Drehkreuze. Der Pegel steigt, er erklimmt die Leitern und flitzt in der gleichen Richtung wie die Funken zur Tür. Dahinter findet er einen defekten Aufzug und klettert in dessen Schacht. Dann marschiert er in den großen Teleporter-Raum.

TIP 56: Das linke der beiden Glühlichter versetzt Gordon hinter den Zaun; er muß aufpassen, daß er auf einer Drehplattform landet. Von da aus schickt ihn jeder nummerierte Eingang woanders hin.

EINGANG 1: ein großer Raum mit Facehuggern – meiden! **2:** die mittlere Beam-Ebene. **3:** Nachschub, mitnehmen! **4:** die oberste Beam-Ebene. **5:** Nachschub, wieder mitnehmen. **6:** witzig, aber gefährlich. **7:** Der gesuchte Weg. **8:** Nachschub mitnehmen. **9:** Stromschläge, tödlich. Die korrekte Reihenfolge fürs Weiterkommen: Gordon muß nacheinander die Eingänge **2 – 4 – 7** nehmen.

TIP 57: Gordon steht im nächsten runden Raum. Er muß in zwei gegenüberliegenden Buchten jeweils einen Schalter betätigen, dann öffnet sich die Schleuse zum Teleporter in der Mitte.

TIP 58: Gordon springt in den mit »2« markierten Teleporter. Den Wissenschaftler im Dimensionstor verteidigt Freeman gegen die Aliens, dann rennt er zur Sprungmarke und wartet auf das Signal.

Xen

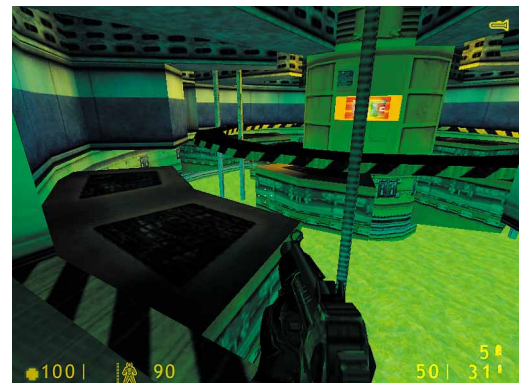
TIP 59: Gordon steht mutterseelenallein auf einer Plattform in der fremden Dimension. Er nimmt all seinen Mut zusammen, viel Anlauf und hopst mit dem Super-Sprung auf die benachbarte sowie gleich weiter auf die nächste der größeren Flächen. Von dort läßt er sich über kleinere Plattformen bis auf das Dach der großen Alien-Muschel tragen. Elegant gleitet er auf einen der drei Außenstachel hinab. Von dort kämpft er sich durch, bis er direkt hinter einer Heilungspfüte einen Durchgang in das Innere der Höhle findet. Er betätigt jeden der drei braun-beigen, stacheligen »Pilze« und sprengt dann den »Korb« in einer der Ecken. Wenig später baut sich ein Teleporter auf.

TIP 60: Jetzt steht er vor einem säuresprühenden Ungetüm: Gonarch. Gordon muß das Biest dazu bewegen, sich in seine Höhle zurückzuziehen – anders kriegt man das Spinnennetz davor nicht weg.

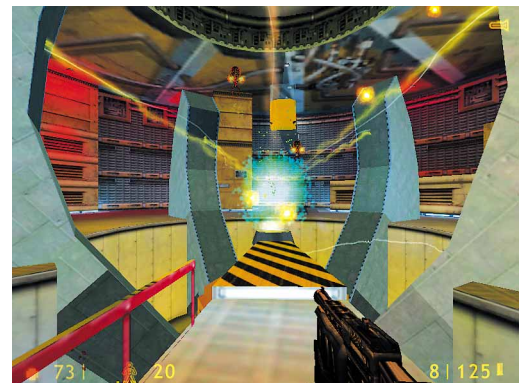
TIP 61: Sobald Gonarch angeschlagen ist, läuft Gordon ihm nach. In dem Minitalkessel wiederholt sich das Spiel. Links hinten kann Gordon sich in die Tiefe fallen lassen, in einer der Mini-Höhlen gibt's wieder heilende Flüssigkeit. Irgendwann durchbricht Gonarch das nächste Netz. Gordon folgt ihm, läßt sich durch das waagrechte Alien-Gewebe fallen und beharkt das Monster von unten. Es bricht durch, und er gibt ihm den Rest. Im Boden tut sich ein Dimensionstor auf.



TIP 55: Sobald beide Pumpen aktiviert sind, öffnen Sie im Reaktor das Kühlsystem und schwimmen nach oben.



TIP 57: Auf dem Metallring in der Mitte sind Sie sicher; wenn er sich hebt, müssen Sie sich aber ducken.



TIP 58: Wenn der freundliche Wissenschaftler sein Okay gibt, springen Sie sofort in das Dimensionstor.



TIP 61: Bei Angriffen zieht sich Gonarch in seine Höhle zurück, und Gordon folgt der Bestie nach.

Interloper

In die **HÖHE**

TIP 62: Sie stehen jetzt auf einer gewaltigen Plattform. Links hinter den Felsen ist ein Höhleneingang. Folgen Sie den Tunneln, und Sie gelangen zu einem herabsinkenden Pfeiler. Stellen Sie sich auf dessen Spitze. Von oben arbeiten Sie sich über kleinere Plattformen immer weiter nach unten. Schließlich hupsen Sie auf den Rücken eines der blauen Aliens und lassen sich zum Teleporter tragen.

Wieder
TENTAKEL

TIP 63: Sie stehen in einer dunklen Grotte. Flitzen Sie ins Helle, links herum und auf den offenen Platz. Rechterhand ist eine Höhle, in der Sie ein bißchen Nachschub finden. In der Felswand schräg gegenüber geht es weiter. Halten Sie sich rechts, springen Sie über die Wackersteine und dann am lila Monster vorbei. Dann schleichen Sie sich auf dem oberen Ring an zwei Tentakel-Wohnungen vorbei.

Abenteuer
in der
ALIENFABRIK

TIP 64: Nach wenigen Schritten stehen Sie vor einem Teleporter und landen in der Alienfabrik. Die Außerirdischen beachten Sie erst nach ein paar Minuten. Ein Aufzug bringt Sie einen Stock höher, dort steigen Sie aus und warten, bis er wieder unten ist. Dann springen Sie auf das Dach und lassen sich bis zu den Fließbändern tragen. Das hintere befördert Sie in eine blau schimmernde, giftige Lache.

BEHÄLTER
nicht
zerstören

TIP 65: Sie hupsen ins Trockene und legen sich mit dem ersten Alien an. Folgen Sie dem Weg; einmal lassen Sie sich auf mächtigen Kolben nach oben tragen, und einmal sprengen Sie sich bei zwei Fässern den Weg frei. Achten Sie sonst peinlich darauf, die Behälter nicht zu stark anzukratzen, drinnen sind nämlich wirklich kräftige Aliens.

Drehende
AUFZÜGE

TIP 66: Sie gelangen an rot leuchtende, außerirdische Lüftungsschächte und krabbeln hinein. Den tiefen Schacht lassen Sie sich runterplumpsen und stehen in der nächsten Fabrikhalle. Wieder erledigen Sie alle Aliens in Reichweite, dann lassen Sie sich von den wirbelnden Lifts bis ganz nach oben tragen und springen in das Dimensionstor. Jetzt stehen Sie in fast völliger Dunkelheit. Sie hupsen über die paar Felsbrocken und in den Teleporter: Nihilanth erwartet Sie.

Nihilanth

Orange
KRISTALLE

TIP 67: Das gewaltige Riesenbaby ist der Endgegner. Sie müssen erst die drei orangenen Kristalle an der Wand zerstören, jeweils zwei Treffer mit der Panzerfaust erledigen das. Nehmen Sie hinter den spitzen Felsnadeln Deckung. Nihilanth schießt gelegentlich mit grünen Teleporter-Kugeln, die Sie in kleinere Levels mit verhältnismäßig wenig Gegnern, aber viel Munition schicken.

TELEPORTER-
Welten

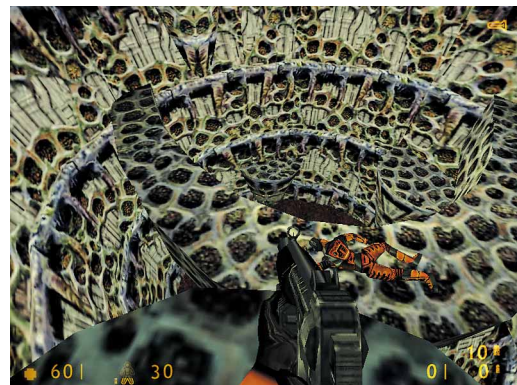
TIP 68: Die erste Kugel versetzt Sie in eine beige Halle mit schrägen Verstreubungen. Wacker springt Gordon an den seitlichen Plattformen empor, das grüne Kraftfeld bringt ihn zurück zu Nihilanth. In der nächsten dieser Hallen ist ganz in der Ecke, blau ausgeleuchtet, ein Munitions- und Medizinelager. Gordon erledigt die Aliens, hopst dann auf eine der Kugeln und läßt sich zum grünem Kraftfeld tragen. In der dritten Kammer schließlich landen Sie in dreckigem Wasser. Sammeln Sie möglichst viel Munition ein (Achtung: Riesenfische), und springen Sie dann ins Trockene. Das außerirdische Trampolin in der Saalmitte bringt Sie zurück zum Endgegner.

NIHILANTH
vernichten

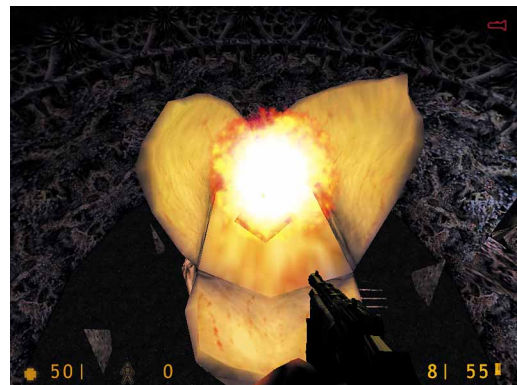
TIP 69: Sobald die Kristalle kaputt sind, ist der fliegende Fleischklops so gut wie erledigt. Jetzt schießen Sie noch aus allen Kanonenrohren auf ihn, bis sich seine Schädeldecke öffnet. Dann machen Sie mit Hilfe der Sprungflächen einen gewaltigen Satz über Nihilanth, ballern in sein grell leuchtendes Teleporter-Gehirn – das war's auch schon. Sie landen in der nächsten Zwischendimension und plaudern mit dem Herrn im Anzug. Der bietet Ihnen einen Job an. Sie hupsen in die grünen Funken. Herzlichen Glückwunsch, Sie sind unter Vertrag! **PS**



TIP 64: Die Fässer in der Alienwelt lassen Sie besser unbeschädigt – darin werden neue Monster ausgebrütet.



TIP 68: Dank der reduzierten Schwerkraft kann Gordon größere Entfernungen mit einem Sprung überwinden.



TIP 69: Die Kristalle sind zerstört, Nihilanth ist schwer angeschlagen: Jetzt erledigt ihn ein Schuß.



TIP 69: Geschafft! Noch ein einziger Sprung, und Gordon hat einen neuen, aufregenden Job angenommen.