



Weltenrettung leichtgemacht

Half-Life: Opposing Force

Im Addon zum Action-Hammer Half-Life (dt.) besiegt Corporal Shepherd mit unserer Komplettlösung im Sturmgepäck die fiesesten Aliens.

Auf den Spuren von Gordon Freeman: In unseren Karten zum Half-Life-Addon Opposing Force (dt.) von Sierra sind die Gegner (E), Munition (A), Waffen (W), Medipacks  und Energiepacks  eingezeichnet. Die Zahlen im Text der Komplettlösung zeigen wichtige Punkte.

Willkommen

Karte 1

WESTE finden

TIP 1: Sprechen Sie mit dem Wissenschaftler, und schnappen Sie sich die Weste. Damit marschieren Sie am ersten Gegner vorbei und versuchen die Tür zu



Karte 1: Um die tödlichen Laserstrahlen umzulenken, müssen Sie den Spiegel zerstören.

SPIEGEL zerstören

Über die SCHLUCHT

STROM ausschalten

öffnen. Eine Wache wird Sie durchlassen. Hinter der Tür finden Sie Ihre erste Waffe, die robuste Rohrzange.

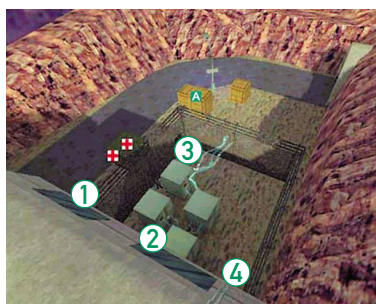
TIP 2: Ducken Sie sich unter die Laserstrahlen, und zerstören Sie dann den Spiegel (1).

Nun die Treppe hinauf, wo Sie die Hugger erledigen. Überspringen Sie den giftigen Schleim. Bevor Sie die nächste Treppe (2) hochsteigen, schnappen Sie sich darunter noch ein Medi- und ein Energiepack.

TIP 3: Springen Sie zum Schleim, von dort immer an der Wand entlang bis zur Tür. Ein weiterer Sprung über die Schlucht bringt Sie zum toten Alien, wo Sie ein Messer finden. Machen Sie einen weiteren Satz, bevor Sie rechts durch den Spalt kriechen.

Karte 2

TIP 4: Ihr Ziel, das Funkgerät, können Sie noch nicht erreichen. Marschieren Sie statt dessen durch das Tor. Kriechen Sie durch die Ventilation, wenden Sie sich



Karte 2: Halten Sie sich vom Zaun fern.

FUNKGERÄT benutzen

Durch die KANALISATION

EXPLOSION überstehen

aus. Damit ist der Rückweg durch die Tür (2) und den Tunnel frei. Nun kann er das Funkgerät (3) benutzen und die Leiter (4) hinunterklettern.

TIP 6: Shepherd steigt auch die nächste Leiter hinab, folgt dem Steg und überquert die Schlucht. Drüben schaltet er die Gegner aus, schnappt sich die Schrotflinte und klettert die Leiter runter. Er folgt dem Steg zur nächsten Leiter, steigt auch die hinunter und marschiert durch die Tür. Nun geht's noch eine Leiter runter und links durch die Tür.

TIP 7: Nachdem Sie den Raum betreten haben, explodiert dieser Stück für Stück. Halten Sie sich an der linken Wand (bei der Leiter), und warten Sie, bis Ihnen der Steg entgegenkommt. Nun können Sie daraufhechten, über den Balken die andere Seite des Raums erreichen und durch die Tür gehen.

Karte 3



Karte 3: Die bewegliche Plattform hilft Ihnen, die giftige Flüssigkeit zu überwinden.

im Ventilationsraum nach rechts, und folgen Sie dem Weg, bis Sie wieder ins Freie gelangen.

TIP 5: Bei der Wache am Zaun (Vorsicht: elektrisch geladen, also nicht berühren) ist die Desert Eagle zu finden. Shepherd kriecht zum Hebel (1) und schaltet damit den Strom

TIP 8: Jagen Sie die explosive Kiste (1) hoch. Auf den Kisten und den nun freien Plattformen überqueren Sie das Wasser. Bewegen Sie die Plattform im Kontrollraum (2) bis nach (3). Über die Boxen (4) und die Plattform gelangen Sie zum Schalter (5) und betätigen ihn. Dann geht's

PLATTFORM
benutzen
Durchs Loch
IM ROHR

über die nächste Plattform zu dem zweiten Stapel Boxen (6) und von dort in den Gang (7).

TIP 9: Shepherd kriecht unter den Schranken durch und hüpf in das Loch des Rohres. Im Pool gelandet, schwimmt er zur Leiter, folgt dem Gang und wendet sich bei der nächsten Kreuzung nach links.

ROBOTER
befreien

TIP 10: Um den Roboter zu befreien, schießt er auf die explosiven Kisten. Nun kann unser Marine die Leiter hinabsteigen, den Knopf erreichen und betätigen. Danach lassen Sie ihn den Aufzug nach oben nehmen.

Wagen vor
die TRAM

TIP 11: Nachdem Sie die Aliens ausgeschaltet haben, verschieben Sie den Wagen auf der Rampe so, daß der Eisenträger direkt zur Tür der Tram zeigt. Nun springen Sie auf den Träger und in den Zug.

Wir ziehen uns zurück

Verbündeter
WACHMANN

TIP 12: Sobald Sie die Tram verlassen, tauchen hinter Ihnen zwei Aliens auf. Wenn Sie diese erledigt haben, sprechen Sie mit der Wache und stürmen die Treppen hoch, wobei Sie sich hinter Ihren Verbündeten halten. Springen Sie durch das große Fenster, sobald das Alien verschwunden ist.

AUFZUG zu
den Aliens

TIP 13: Stecken Sie die Pistole ein (Infrarotgerät benutzen), und öffnen Sie Ihrem Begleiter die Tür; er wird einen Security-Raum mit Munition öffnen. Nehmen Sie den Aufzug nach oben, wo Sie die Aliens beseitigen, Maschinenkanone samt Munition einstecken und sich an der Energiestation aufladen.

Durch die
MARINE-
BASIS

TIP 14: Weiter geht's durch den Luftschacht. Laden Sie Ihre Gesundheit auf, sammeln Sie die Munition ein, und lauschen Sie dem Funkgerät.

Vermißt

Über Röhren
in den
SCHACHT

TIP 15: Nun wendet sich der Corporal nach links. Er duckt sich und folgt den Röhren, wo er die Aliens ausschaltet und die herumliegenden Ausrüstungsgegenstände einsteckt. Über die drei Röhren gelangt Shepherd in den Luftschacht, den er durch das erste Gitter wieder verläßt.

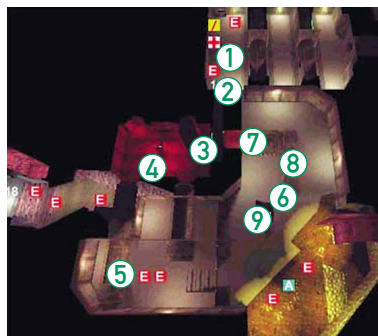
Über die
lockere
DECKE

TIP 16: Auf den Panels der Decke kriecht er bis zum Ventilator. Nicht alle Panels tragen sein Gewicht, die lockeren sind jedoch etwas dunkler als die festen. Im Ventilationsraum muß unser Held entlang der schmalen Balken über den Ventilatoren balancieren, dann folgt er dem Steg bis zum nächsten Ventilationsraum, den er geduckt genau in der Mitte zwischen den beiden Gebläsen durchrobt. Danach läßt er sich in den Schacht des hinteren rechten Gebläses hinabfallen.

Karte 4

Timing der
FEUER-
SÄULEN

TIP 17: Im nächsten Raum ist gutes Timing gefragt: Überspringen Sie die Abgründe immer dann, wenn das Feuer sich gerade zurückgezogen hat. Durch den Ventilationsschacht (1) kommen Sie in einen weiteren



Karte 4: Eine Explosion öffnet den Boden.

Explosive
KISTE
einsetzen

Sie die explosive Kiste (3) vor den Feuerschacht (4) und betätigen den Knopf (5). Das Ergebnis der Aktion ist ein Loch im Boden (6), in welches Sie mit gezückter Waffe springen, um dem Gang (7) weiter zu folgen.

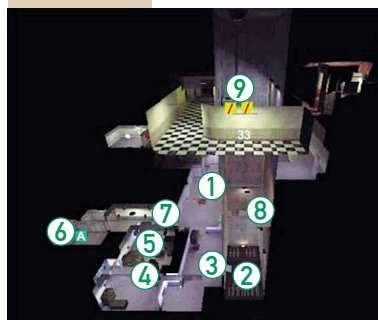
RAKETEN-
WERFER
finden

TIP 19: Sprechen Sie mit dem sterbenden Marine, und holen Sie die Ausrüstung aus dem Truck. Auch hinter der ersten Tür (8) befinden sich nützliche Gegenstände, die allerdings von Aliens bewacht werden. Wenn Sie alles eingesackt haben, klettern Sie den nahen Fahrstuhlschacht (9) hinab.

Karte 5

Durch den
FAHRSTUHL

TIP 20: Über die Leitern (1) gelangt Shepherd nach unten, steigt in die abgestürzte Fahrstuhlkabine (2)



Karte 5: Deaktivieren Sie den Strom unten, um ganz nach oben zu kommen.

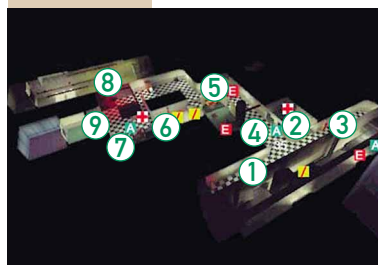
Wieder
NACH OBEN

zurück. Dann klettert er über die Leitern nach oben und hechtet – vorher unbedingt speichern – vom Steg (8) zum Seil. Dort schwingt er sich über die Fahrstuhlkabine (9) und läßt sich darauffallen.

Karte 6

Die BOX hilft
erneut

TIP 22: Schwimmen Sie zum Ende des Gangs, und hupsen Sie in den Flur (1), wo Sie mit Hilfe der beweglichen Box (2) über die Barrikaden (3) gelangen.



Karte 6: Die kleine Kiste brauchen Sie mehrfach, um Hindernisse zu überwinden.

Raum mit Feuersäulen, den Sie nach bewährtem Muster durchqueren. Der Weg der zweiten Säule (2) ist auch Ihr Weg nach draußen, nehmen Sie also die Beine in die Hand, und springen Sie aus der Gefahrenzone, sobald Sie draußen sind.

TIP 18: Nachdem Sie mit den Zombies kurzen Prozeß gemacht haben, rücken

und kommt über die Luke nach oben in den nächsten Raum. Das Stromkabel (3) ist am besten zu umgehen, indem er über die Kisten (4) rechts springt; zwei weitere Hüpfen über die nächsten Kisten (5) bringen ihn in einen Flur.

TIP 21: Am Ende des Gangs (6) legt er den Hebel um und kehrt über die Kisten (7) in den Aufzugsschacht

zurück. Dann klettert er über die Leitern nach oben und hechtet – vorher unbedingt speichern – vom Steg (8) zum Seil. Dort schwingt er sich über die Fahrstuhlkabine (9) und läßt sich darauffallen.

Mit
MARINES
zusammen-
arbeiten

TIP 23: Unten angekommen, betätigen Sie den Schalter (7) und klettern das Seil hinauf, wo Sie das Funkgerät (8) benutzen und dann mit den beiden Marines sprechen. Befehlen Sie ihnen, mitzukommen, und marschieren Sie zum Aufzug (9), in dessen Tür der Ingenieur ein Loch schneidet. Danach fahren Sie gemeinsam im Fahrstuhl nach oben.

Unter Feuer

KAMPF mit
Hilfe der
Marines

TIP 24: Zusammen mit seinen Gefährten beseitigt Shepherd die vier Aliens vor dem Aufzug und steigt die Treppe hoch. Die Marines säubern die nächsten beiden Räume; durch die Maueröffnung geht's dann in einen Gang und in den Raum rechts am Ende des Flurs.

Auf explosive
KISTEN
schießen

TIP 25: Über die Röhren und den Luftschacht führt der Weg nach oben, ein Sprung über das Loch bringt Shepherd zur Leiter. Oben angekommen, setzt er über den Abgrund zur Tür. Die Aliens auf der Plattform gegenüber lassen sich mit einem gezielten Schuß auf die explosiven Kisten erledigen.

Durch die
Decke
INS FREIE

TIP 26: Nun müssen Sie sich über die beiden Seile zur anderen Seite schwingen. Laufen Sie den Steg entlang, und nehmen Sie den Aufzug zur Ausrüstungskammer, wo Sie das Funkgerät benutzen. Klettern Sie danach die Rampe hinauf, und verlassen Sie den Keller durch das Loch in der Decke.

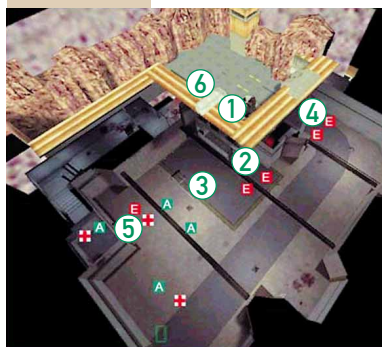
Karte 7

Kampf
gegen die
BLACK-OPS

TIP 27: Sprechen Sie mit dem Sanitäter, und betreten Sie den Ventilationsschacht (1). Sie müssen nun die Black-Ops ausschalten, ohne daß der nukleare Sprengkopf (2) beschädigt wird. Danach zerstören Sie die Selbstschußanlage (3).

SANITÄTER
heilt
Ingenieur

TIP 28: Den Sanitäter verfrachten Sie zum großen Tor (4), das Sie öffnen. Dann versorgt der Sanitäter seinen Kameraden, der daraufhin in der Lage ist, die



Karte 7: Der Ingenieur kann Ihnen erst helfen, wenn er vom Sani verarztet wurde.

Mit der
BAHN weiter

ter vor, möglichst mit Hilfe der überlebenden Marines. Ihr Ziel ist der nächste Knopf, den Sie betätigen. Danach springen Sie auf den Wagen und starten ihn. Sobald Sie sich jenseits der Weiche befinden, schießen Sie auf deren Schalter und ändern die Richtung Ihres Gefährts.

Wir sind nicht allein

ABSTECHER
nach Xen

TIP 31: Im Flur lassen Sie Ihren Helden Energie und seinen Anzug aufladen und dann das Tor öffnen. Die Aliens schaltet er aus der Deckung des Gangs aus, dann umrundet er das Portal und klettert über den abgestürzten Steg in den Teleporter.

Karte 8



Karte 8: Auf Xen gibt's die Dimensionskanone.

TIP 32: Auf Xen springt Shepherd von (1) zu (2) und benutzt das Trampolin, um nach (3) zu kommen. Er steckt die Dimensionskanone (4) ein. Ein weiterer Sprung führt nach (5), über das Trampolin nach (6), dann nach (7), wieder über ein Trampolin nach (8) und von hier in den Teleporter (9).

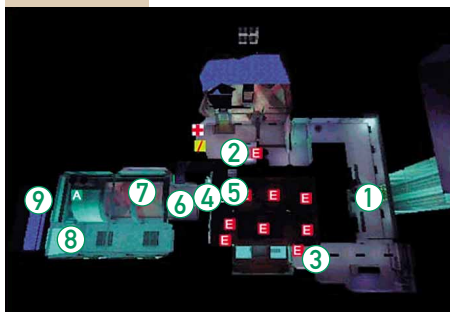
Die Tiefe

Karte 9

Wissenschaft-
ler **BEFREIEN**

TIP 33: Von nun an kann Corporal Shepherd mit dem Displacer nach Xen wechseln, um seine Kräfte in einem der Heil-Pools

wieder aufzuladen. Zunächst betritt er aber (1), fährt nach unten, wendet sich nach rechts und betätigt den Knopf (2). Dann bringt er den Wissenschaftler dazu, ihm zu folgen und die Tür (3) zu öffnen.



Karte 9: Über den kaputten Pool gelangen Sie weiter.

Durch die
**LUFT-
SCHÄCHTE**

TIP 34: Shepherd klettert die Leiter des zerstörten Pools hinauf, erledigt die Aliens und kriecht durch den Ventilationsschacht (4). Betätigen Sie den Schalter bei (5), worauf Sie im Wasser landen. Dort müssen Sie erneut durch einen Luftschacht (6) schwimmen.

Ins **WASSER**
und an Land

TIP 35: Schalten Sie die Zombies und den Hugger aus, bevor Sie in den Ventilationsschacht (7) kriechen und sich beim nächsten Gitter ins Wasser fallen lassen. Über die Leiter geht's wieder an Land (8), wo um die Ecke ein weiterer Raum gesäubert werden muß.

RAD öffnet
Durchgang

TIP 36: Wenn Sie das Rad im unteren Stockwerk (9) benutzen, wird im Wasser unterhalb der Leiter ein Durchgang frei. Schwimmen Sie hindurch, und betätigen Sie das Rad der Luftschleuse.

Ein Schuß
öffnet die
BARRIERE

TIP 37: Marschieren Sie um die Ecke, und schießen Sie auf den Kasten, um die elektrische Barriere auszuschalten. Nachdem Sie im nächsten Raum die

DIMENSIONSKANONE benutzen

Gegner beseitigt haben, drücken Sie den Knopf in der Luftschleuse – und stecken scheinbar fest.

TIP 38: Die Dimensionskanone bringt Sie nach Xen, wo Sie den nächsten Teleporter zurück nehmen. Sie kommen hinter der verschlossenen Tür heraus und betätigen die Luftschleuse. Im nächsten Gang tauchen Sie ins Wasser ab und schalten die beiden garstigen Kreaturen mit der Dimensionskanone aus.

Gefährliche Realität

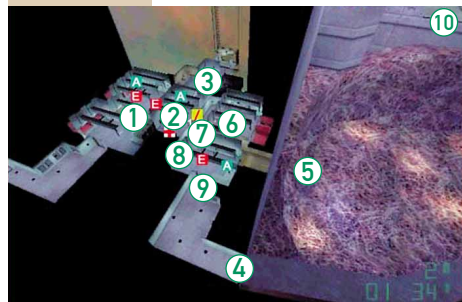
SCHERBEN bringen Glück

TIP 39: Klettern Sie nach oben, und gehen Sie den Gang entlang; versuchen Sie die Tür an dessen Ende zu öffnen. Auf dem Rückweg werden einige Aliens auftauchen, wobei ein Fenster zu Bruch geht, durch das Sie nach draußen gelangen.

Karte 10

Den AUFZUGSCHACHT hinauf

TIP 40: Unser Held säubert den ersten Raum und rückt in den Flur (1) vor, wo er eine medizinische Einheit findet. Dann zerdeppert er das Glas des Aufzugschachts (2) und kriecht hindurch. Er klettert auf das



Karte 10: Heiße Kämpfe im Black-Mesa-Habitat.

Dach des Aufzugs, von dort die Leiter hinauf und über den Steg und die Tür in den Flur. Hier nimmt er den nächsten Aufzug nach unten.

TIP 41: Drunten erledigt Shepherd die Aliens im Büro- raum, zerbricht die

Durch's HABITAT zurück

Scheibe (3) und betritt das Habitat. Nach dem Kampf kann er sich im Pool heilen und durch den Ausgang (4) verschwinden. Er schnappt sich das Futter-Alien und marschiert um die Ecke durch die beiden Türen bei (5) und (6), wo er dem fliegenden Licht bis zum Ausgang am Ende des Tunnels folgt.

Grappling HOOK finden

TIP 42: Im ersten Raum eliminiert der Corporal die Alienhunde, marschiert weiter und drückt den Knopf (8). Nun kann er im nächsten Raum (9) ein neues Alienwerkzeug, den Grappling Hook, einstecken, mit dem sich größere Abgründe überwinden lassen.

Grappling Hook EINSETZEN

TIP 43: Die Fähigkeit des neuen Tools wird im nächsten Raum auf die Probe gestellt. Richten Sie das Gerät auf die grün-schimmernde Blase an der gegenüberliegenden Wand, und drücken Sie ab. Sie können sich nun auf die andere Seite des Abgrunds ziehen lassen, wo Sie den Aufzug (10) nehmen.

TENTAKEL austricksen

TIP 44: Marschieren Sie durch den Ausgang, und nehmen Sie den Lift nach oben. Hinter der Tür warten drei Aliens auf Sie, halten Sie also eine kräftige Waffe bereit. Nach dem Kampf nehmen Sie die obere Tür und folgen dem Gang langsam, um die Tentakel nicht anzulocken.

ÜBER Tentakel »fliegen«

TIP 45: Bevor sich der Gang wieder verengt, richten Sie Ihr Tarzan-Tool auf das Loch über dem zweiten Tentakel und lassen sich hochziehen. Folgen Sie dem Luftschacht, benutzen Sie im nächsten Raum das Funkgerät sowie den Hebel, und nehmen Sie dann den Ventilationsschacht auf der oberen Ebene.

Wurmloch

So ERLEGEN Sie das Monster

TIP 46: Betätigen Sie im nächsten Raum den Hebel, und schicken Sie Shepherd den hohen Schacht hinauf. Um das gewaltige Monster zu besiegen, muß er zunächst einige Aufgaben bewältigen. Er läßt sich also vom Balkon herab, wendet sich nach rechts, und marschiert dann nach unten.

Ersten SCHALTER benutzen

TIP 47: Weiter unten findet er hinter den Kisten einen Ventilationsschacht, durch den er in den Kontrollraum gelangt. Hier öffnet er die Tür rechts, marschiert zum Schalterraum und klettert die Leiter empor. Sobald das Wesen wegschaut, hechtet Shepherd zum Hebel und betätigt ihn.

Am MONSTER vorbeischießen

TIP 48: Speichern Sie nun das Spiel, und benutzen Sie den Grappling Hook, um auf die andere Seite des Raums zu gelangen. Drehen Sie das Druckrad, bevor Sie sich zurück in den Kontrollraum begeben und durch die linke Tür den nahen Gang erreichen.

MÜLLPRESSE anwerfen

TIP 49: Folgen Sie dem Gang, und marschieren Sie durch die Schleuse. Nun geht es die Leiter hinab, durch die Tür, über die Kisten und den giftigen Schleim. Der Lift am Ende des Gangs bringt Sie zu einem Kontrollraum, wo Sie den Knopf drücken.

Das WASSER trägt Sie hoch

TIP 50: Anschließend kehren Sie in den großen Raum zurück und kriechen durch den Luftschacht. Am Ende des Weges zerbrechen Sie das Glas, betätigen den Schalter und rennen zurück. Das Wasser wird Sie bequem nach oben tragen.

Monster VERNICHTEN

TIP 51: Im Kontrollraum erledigen Sie den Wurm, indem Sie den Knopf drücken. Danach drücken Sie noch den Knopf auf dem Balkon und marschieren über die Brücke ins neunte Kapitel.

Foxtrott Uniform

Karte 11

MARINES treffen

TIP 52: In dem Raum rechts am Ende des Korridors kann Shepherd sich mit Hilfe des Grappling Hook nach oben hangeln. Über die Leiter gelangt er ins Freie (1). Nachdem er mit den Black-Ops kurzen Prozeß gemacht hat, marschiert er durch den Container (2) und schlüpft durch das Loch (3) ins Gebäude. Dort trifft er zwei Marines, die unseren Corporal im bevorstehenden Kampf zur Seite stehen.

Gemeinsam gegen BLACK-OPS

TIP 53: Sobald die drei das Gebäude verlassen, werden sie angegriffen. Stück für Stück rückt Shepherd langsam vor und läßt seine Kameraden die Drecks-

Ende des
Kampfes
ABWARTEN



Karte 11: Mit den Marines gegen die Black-Ops.

Nachschub
STOPPEN

Mit Marines
gegen
ALIENS

Über's
WASSER ans
andere Ufer

arbeit erledigen. Achten Sie besonders auf den Scharfschützen im Turm (Eingang bei (5)). Schließlich erreicht Ihre Truppe das Tor (6).

TIP 54: Im Gebäude bekämpfen Black-Ops und Aliens einander. Bleiben Sie zurück, und lassen Sie sich die Arbeit abnehmen. Wenn die Kämpfe nach-

lassen, klettern Sie in die Katakomben. Aktivieren Sie das Nachtsichtgerät, und schalten Sie nach und nach die sieben Außerirdischen aus.

TIP 55: Wenn Sie es aus dem dunklen Gebiet heraus geschafft haben (7),

marschieren Sie weiter zur Leiter (8), kämpfen sich zu den beiden Hebeln durch und legen sie um. Danach gönnen Sie sich die verdiente Erholung, bevor Sie den nächsten dunklen Bereich betreten. Am einfachsten besiegen Sie die Biester dort, indem Sie sie kurzerhand zum Eingang locken.

TIP 56: Anschließend kraxeln Sie die Leiter hoch. Befehlen Sie den Marines zu folgen, und kämpfen Sie sich voran. Wenn das Gebiet bereinigt ist, geht es durch den Durchgang am Ende der Strecke.

TIP 57: Zunächst einmal frischen Sie Energie und Gesundheit Ihres Helden wieder auf, dann geht es raus zu dem gewaltigen Monster. Shepherd springt ins Wasser und zieht sich mit dem Grappling Hook auf den Felsvorsprung. Hier erledigt er die beiden Aliens und löst die Sprengung aus, um die Riesenkreatur zu vernichten. Danach entert er das zurückbleibende Loch und folgt dem Rohr.

Die Bombe

STURM-
ANGRIFF mit
Marines

Artillerie mit
GRANATE
angreifen

MAUER mit
Artillerie
zerstören

Deckung vor
dem HUB-
SCHRAUBER

TIP 58: Der Corporal spricht mit den beiden Marines und folgt ihnen in den Kampf gegen die Black-Ops. Das stationäre Geschütz auf dem Hügel beharken Sie am besten mit dem Raketenwerfer.

TIP 59: Befehlen Sie Ihren Kameraden zu warten, und rennen Sie direkt neben das Artilleriegeschütz, um den Schützen mit einer Granate in die Luft zu jagen. Holen Sie die Verbündeten, und stürmen Sie das Versorgungsgebäude sowie den Bunker der Black-Ops. Benutzen Sie hier das Funkgerät. Die Tür öffnet sich.

TIP 60: Nun springt Shepherd auf die Röhren und folgt ihnen bis zur Treppe. Er steigt hoch und schaltet die Black-Ops aus. Durch die Tür geht's nach draußen, wo er das Artilleriegeschütz benutzt, um linker Hand die Mauer hochzujagen.

TIP 61: Ihr Held marschiert durch das zerstörte Tor und durch die Pforte links daneben. Die Gegner auf der freien Fläche werden von einem Hubschrauber

Strom AUS-
SCHALTEN

KAMPF
abwarten

BOMBE
deaktivieren

angegriffen, sobald Shepherd sich draußen zeigt, schicken Sie ihn also schnell in Deckung.

TIP 62: Klettern Sie auf das Dach, und springen Sie auf der anderen Seite hinab. Dann überqueren Sie den Hof und klettern die Leiter hoch. Über den Luftschacht geht es aufs höhere Dach, die Leiter runter und unter dem Tor durch. Links kommen Sie in eine kleine Kammer, wo Sie den Hebel betätigen. Nun geht's per Kabel in die Ventilation.

TIP 63: In der Tiefgarage geraten Sie in einen Kampf. Rücken Sie erst vor, wenn der Schlagabtausch vorbei ist. In der Mitte des Raums seilen sich zwei Black-Ops ab, sobald Sie in die Nähe kommen. Empfangen Sie sie mit ein bis zwei Sprengladungen. Über das Auto geht es in den Luftschacht.

TIP 64: Shepherd landet mitten in einem Garagendeck, das von Black-Ops bewacht wird. Um die Ecke findet er die Bombe, die er deaktiviert. Er spricht mit der Wache, vervollständigt seine Ausrüstung und nimmt den nächsten Lift nach unten.

Kollidierende Welten

QUARTIER
der Black-Ops

NICHT sofort
eingreifen

Auf dem
CONTAINER
bleiben

TIP 65: In der Lagerhalle attackieren viele Black Ops; rücken Sie vorsichtig vor. Den Soldaten am Geschütz schalten Sie per Scharfschützengewehr aus.

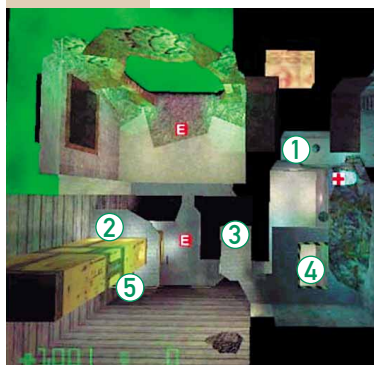
Karte 12

TIP 66: Nehmen Sie den Lift (1) nach oben, und klettern Sie über die Boxen (2) auf den erhöhten Weg (3). Hier warten Sie, bis die Schlacht zwischen Aliens und Black-Ops vorüber ist und erledigen dann die Überlebenden. Danach springen Sie über die erste Box (4) auf eine zweite (5) und von dort auf die Container.

TIP 67: Bringen Sie Shepherd auf dem Container in Deckung. Sobald der Kampf vorbei ist, attackieren die Gewinner. Er setzt sich zur Wehr, ohne die Deckung zu verlassen.

Wenn er gesiegt hat, springt er nach unten und begibt sich in den nächsten Raum, wo er seine Ausrüstung auffrischt und dann den Aufzug nimmt.

TIP 68: Mit der Kanone feuern Sie dem Monster ins Auge. Danach geht's über das Seil zur zweiten Kanone, mit der Sie der Kreatur ins andere Auge schießen. Anschließend ist der eingefärbte Bauch des Monsters



Karte 12: Nutzen Sie den Heil-Pool, um sich immer wieder zu regenerieren.

Dem
Endgegner
ins AUGE

dran. Ein Alien kommt heraus, das Sie erledigen. Dann beginnt der Spaß von vorne, bis das Monster stirbt. Falls die Brücke zerstört wurde, benutzen Sie den Grappling Hook, um zur ersten Kanone zu gelangen. Glückwunsch – Sie haben gesiegt!

PS