

# Die Komplettlösung zu Half-Life

## Waffen und Gegenstände

### Brechstange

Die Brechstange ist Eure erste und auch verlässlichste Waffe. Niemals geht ihr die Munition aus. Leider müßt Ihr immer recht nahe an den jeweiligen Gegner heran, um ihn mit der Stange zu treffen. Dafür reichen für die meisten auch schon ein paar Schläge aus, um ihnen echt weh zu tun. Unverzichtbar ist die Brechstange auch, wenn es darum geht, vernagelte Durchgänge oder Lüftungsgitter zu zerhauen, um durchschlüpfen zu können.

### Pistole

Die Pistole ist Eure erste Fernwaffe. Eine Kugel im Lauf und 17 im Magazin. Für Tongues braucht ihr vier Treffer, Ticks nur zwei, Claws und Soldaten etwas mehr. Im Sekundärmodus feuert sie schneller – und ungenauer.

### Colt

Den Colt erhaltet Ihr erst ziemlich spät. Auch er ist eine richtig coole Waffe. Zu handhaben ist er wie die Pistole, allerdings braucht er andere Munition und kann immer nur sechs Patronen gleichzeitig aufnehmen. Dafür ist seine Durchschlagskraft ungleich härter. Ein guter Schuß reicht aus, um aus einem Marine ein harfenspielendes Engelchen zu machen.

### Maschinenpistole

Die MP ist die Standartwaffe der Marines – und sicher auch bald eure. Mit 50 Schuß im Magazin und einem Granatwerfer mit bis zu 10 Schuß ist dies der Traum eines jeden Freundes von Dauerfeuer und Durchschlagskraft.

Bei mehreren Gegnern ist die Munition schnell verschossen. Deshalb: in jeder Feuerpause nachladen.

### Schrotflinte

Nette Knarre, die auf kurze Distanz mächtig einheizt. Bei der Zweitfunktion werden gleich zwei Ladungen verschossen. Auf größere Entfernung jedoch eigentlich nur zum Minenzerstören geeignet. Die wenigen 8 Schuß und die lange Zeit beim Nachladen sind ebenfalls lästig. Einige Marines sind ebenfalls damit bewaffnet.

### Die Armbrust

Wer gern lautlos und schnell seine Probleme aus der Welt schafft, ist bei diesem Prachtstück genau richtig. Das Schadensniveau ist dem des Colts ebenbürtig. Ideal für leise Attacken aus dem Hinterhalt und unter Wasser. Mit der Zweitfunktion wird das Zielfernrohr aktiviert.

## **Raketenwerfer**

Verschießt lasergesteuerte Raketen – zeigt einfach mit dem roten Laserpunkt auf das Ziel und korrigiert noch während des Fluges – oder deaktiviert den Laser mit der Zweittaste und feuert einfach der Nase lang. Leider kann man nur maximal 6 Raketen mit sich tragen (schnüff).

## **Blaster**

Diese Waffe macht enormen Schaden, entlädt sich jedoch auch schnell. Durch Betätigung der Zweitfeuertaste läßt sich die Waffe auch aufladen, um sich dann mit gigantischem Schaden und Rückstoß zu entladen.

## **Strahlenwerfer**

Diese Waffe feuert einen blauen Energiestrahler ab, der ebenfalls wuchtig aber auch etwas zeitaufwendig ist.

## **Alienblaster**

Die Waffe der Monster ist sehr interessant: 1. Lädt sie sich selbst wieder auf. 2. Verschießt sie eine Art zielsuchender „Summer,, (was einem gegen die Screamer gelegen kommt), die auch von Deckung abprallt und durch Ritzen fliegt. 3. Schießt sie im Sekundärfeuermodus ohne Zielsuche schneller.

## **Granaten**

Was soll ich hier groß erzählen. Nach Entsicherung nicht zu lange in der Hand halten. Habt einfach Spaß damit.

## **Funksprengsätze**

Auch an diesen Babies hat man seine wahre Freude. In die Menge schleudern und aus sicherer Distanz zünden. Ihr könnt durch den Zweitmodus gleich mehrere legen.

## **Haftminen**

Die Waffe für die fiesen und verspielten. An die Wand packen und die Leute einfach reinlaufen lassen – auch wenn ein paar zu schlau dafür sind.

## **Parasiten**

Diese kleinen Tierchen sind nervig, lenken den Gegner ab, richten ordentlich Schaden an und attackieren auch euch!

# **Freund und Feind**

## **Wachmänner**

Die erste Person, mit der Ihr in Kontakt tretet, ist ein Wachmann. Sie sind Euch freundlich gesinnt und können Euch teilweise sogar die Drecksarbeit abnehmen, sich mit irgendwelchem fiesem Gesocks herumzuschlagen. Wenn sie sterben, hinterlassen sie eigentlich immer noch etwas Munition (was jetzt keine Aufforderung zu sinnlosen Metzeleien sein soll). Wehe Euch aber, wenn Ihr in ihrer Anwesenheit einen Wissenschaftler verletzt. Dann schießen sie sofort auf Euch, was das Zeug hält.

## **Wissenschaftler**

Die ganz schlaun unter den Freunden. Sie geben auch Information, öffnen Türen und geben euch auch mal ein Aufputzmittel im Notfall.

## **Ticks**

Klein, schnell und aggressiv – eine einfache Beschreibung des sehr häufig anzutreffenden Problems. Sie geben niedliche Glucks-Geräusche von sich, nur um euch im nächsten Moment ins Gesicht zu springen.

## **Claws**

Stark, langsam und dumm. Sie kommen am Anfang und in der Mitte eures „Ausflugs“, häufig vor. Da sie nur im Nahkampf zu einer, zugegeben ernst zunehmenden Gefahr werden, erhalten sie das Prädikat: drittklassiges Hindernis.

## **Dogfrogs**

Diese Kreatur greift euch mit einer Art Ultraschallknall an, der sich kreisförmig ausbreitet. Vorher „heulen sie sich hoch,“. Mit Rudeln von ihnen sollte man kurzen Prozeß machen.

## **Flasher**

Auch diese Batterien auf zwei Beinen werden euch zu einem gewohnten Anblick werden. Sie sammeln Energie, welche sie dann in grüne Blitze gebündelt treffsicher auf euch schleudern. Im Faustkampf geben sie auch etwas her. Wenn ihr das „Ladegeräusch“, hören solltet – schnell in Deckung und/oder schnell geschossen.

## **Spits**

Diese Reptilien (?) spucken mit Säure auf alles lebende – inkl. anderen Spits. Ihr Körperbau ist sehr niedrig, was teilweise eine Zielkorrektur erfordert.

## **Tangues**

Diese Kreaturen hängen an der Decke und lassen eine Art Fangarm nach unten baumeln, der Beute schnell nach oben zum Maul zieht. In der Regel müßt ihr nur diejenigen erledigen, die mit ihren Armen euren Weg blockieren. Es ist allerdings immer eine Überraschung, wenn man plötzlich hochgezogen wird, wenn man sie nicht gesehen hat.

## **Marines**

Diese Kerle können echt nerven. Mit MPs, Schrotflinten, Minen, Bomben, Artillerie, MGs, Panzern und aus der Deckung geworfenen Granaten gehen sie in Gruppen auf euch los. Kleiner Tip: Achtet auf ihre Funkgespräche.

## **Ninjas**

Diese Frauen sind einfach nur kraß.

## Monster

Dies sind die mit Alienblastern bewaffneten Krieger aus der anderen Dimension. Ihre Waffe ist gut und sie stecken so einiges ein. Gottlob sind sie aber laut und langsam.

### Parasiten

Nehmt einen Tick, macht ihn noch kleiner und baut einen Turbo zusammen mit einer geringen Lebenserwartung ein. Tataa: Fertig. Ihr trifft nicht allzu oft auf sie, wenn dann aber in Scharen. Ihr könnt sie auch als Waffe vorfinden (siehe oben).

### Screamer

Die Luftwaffe der Aliens kommt erst relativ spät ins Spiel. Sie werfen aus der Luft Energiebälle auf euch und sind sehr robust (zwei Colt- bzw. Armbrust-Treffer).

## Cheats

Das Spiel mit Commando-Parameter **-console** starten: **HL.EXE-CONSOLE** bzw. für `god` und `noclip` mit den Parametern **-dev -console: HL.EXE-DEV-CONSOLE** (ändert dazu die `hl` - Anwendung in Windows entsprechend ab). Im Spiel Console mit der Taste ^ (oberhalb der Tab-Taste) aufrufen und **sv\_cheats 1** eingeben, um den Cheatmodus zu aktivieren.

Der "impulse 101"-Cheat funktionierte bei uns nur, als wir ihn vor den Levels, bzw. im Intro (man hört ein deutliches Klicken) eingaben.

Die anderen Cheats werden nach der korrekten Eingabe in der Konsole mit `godmode on` usw. angezeigt.

/impulse 101	alle Waffen und Items
/god	Unverwundbar
/noclip	durch Wände gehen
/map select	Levelwahl

## Anfangssequenz

Während der - für meinen Geschmack fast etwas zu lang ausgefallenen - Eingangssequenz könnt Ihr auf Eurem Weg zum Arbeitsplatz bereits große Teile der "Black Mesa Station" bewundern.

Einige Teile der Station, die Ihr jetzt schon zu Gesicht bekommt, werdet Ihr später im Spiel wiedersehen.

Am Ende der Gondelfahrt, legt Ihr an einem Steg an, an dem Ihr von einem Wachmann begrüßt und aus dem Gefährt "befreit" werdet. Ihr könnt Euch jetzt auf den Weg zu Eurer Arbeitsstelle machen.

## Abschnitt 1: Anomalous Materials

Seid Ihr den Steg bis zum Ende gegangen, öffnet Euch der Wachmann eine Schleusentür. Hinter dem zweiten Teil der Schleuse gelangt Ihr in die Empfangshalle der Black Mesa Research Facility.

Der Wachmann in der Empfangshalle erzählt Euch etwas über einen Systemabsturz in seinem Computer und daß heute auch schon anderswo in der Station ein paar kleine Probleme aufgetreten sind. Ob das wohl ein schlechtes Omen ist?

Die Kollegen, die Ihr auf dem nun folgenden Weg zu Eurem Arbeitsplatz trifft, sind nicht besonders gesprächig und vertrösten Euch auf später oder machen Euch darauf aufmerksam, daß Ihr bereits vor einer halben Stunde an Eurem Platz hättet sein müssen.

Verlaßt die Eingangshalle durch den rechts vor Euch liegenden Durchgang. Gleich zu Beginn des Ganges bemerkt Ihr an der Wand drei farbige Streifen, die Wege zu verschiedenen Bereichen der Station aufzeigen. Folgt zuerst dem grünen Streifen zu den "Personnel Facilities". (Dies ist der kürzeste Weg. Wenn Ihr noch etwas mehr Handlung miterleben möchtet, geht erstmal den roten entlang. Hier seht Ihr zum ersten Mal den "Mann im Anzug", der Euch auch später noch begegnen wird. Ich kann mir nicht helfen, aber der erinnert mich, obwohl er nicht raucht, irgendwie an den Krebskandidaten aus Akte X.)

Hinter der Eingangstür zu den Personalräumen gelangt Ihr in einen Umkleideraum. Hier findet sich auch Euer Spind. Ihr könnt bereits in ihn hinein schauen, aber noch nicht die Energieeinheit, die hier auf dem Boden liegt, mitnehmen. Erst müßt Ihr Euch noch den Schutzanzug holen.

Geht in den linken Raum hinein, in dem Ihr Euch den Schutzanzug holen könnt. In diesem Raum befinden sich drei Behälter für **Schutzanzüge**. Im mittleren befindet sich noch einer. Ihr müßt den Behälter, bevor Ihr den Anzug anlegt, entriegeln, indem Ihr den mittleren Schalter am Schaltpult gleich hinterm Eingang betätigt.

Habt Ihr den Anzug angezogen, begeben Euch zu Eurem Schrank und holt Euch die **Power Core**.

Geht jetzt wieder zurück zu der Gabelung, an der sich der grüne und der blaue Weg getrennt haben und folgt nun dem blauen Weg.

An der Tür zum Level 3 öffnet wieder ein Wachmann selbige und Ihr könnt Euren Weg fortsetzen.

Ob Ihr hinter der Tür nach links oder nach rechts geht, ist vollkommen egal, Ihr kommt auf beiden Wegen zu einem Lift. Die Zugangstür öffnet Ihr mit dem Schalter links neben der Tür.

Habt Ihr den Fahrstuhl betreten, dreht Euch nach rechts und Ihr seht den Schalter, mit dem Ihr ihn in Bewegung setzen könnt.

Wenn Ihr den Lift wieder verlassen habt, folgt dem vor Euch liegenden Gang, in dem Ihr von zwei Wissenschaftlern begrüßt werdet.

Dreht Ihr Euch nach der nächsten Tür nach links, bemerkt Ihr wiederum farbige Streifen, die Euch den Weg weisen.

Ein ganzes Stück verläuft der Weg nun linear. Ihr gelangt schließlich an eine kleine Glastür, hinter der sich in einem kleinen Kontrollraum vier Wissenschaftler aufhalten. Einer der Forscher öffnet Euch die Hintertür des Raumes und Ihr könnt Euren Weg fortsetzen.

In dem nun folgenden Raum, in dem drei Transmaten oder so etwas ähnliches stehen, kommt es zu einem neuen Zwischenfall, der zwar nicht schlimm zu sein scheint, aber auch nicht gerade Gutes verheißt - Unheil!

Hinter der Doppeltür am Ende des Raumes besteigt Ihr wieder einen Fahrstuhl, der Euch noch weiter nach unten bringt.

Folgt jetzt dem roten Streifen bis zum Eingang des "Test Labs".

Bevor Euch die beiden Forscher, die vor der Tür stehen in die Testkammer lassen, kauen sie Euch erst einmal ein Ohr ab, bis sie dann das Tor öffnen.

Und jetzt geht's los.

Hat sich das Tor hinter Euch geschlossen bekommt Ihr die Aufforderung die Rotoren zu starten.

Geht also über die Rampe am Ende des Raumes zu dem Computer an der Wand und die Leiter links neben ihm hinauf. Am Ende der Leiter begeben Euch zu dem Terminal rechts von Euch und betätigt den Schalter zum Starten der Rotoren.

Die Stimme aus dem Off fordert Euch nun auf, die dafür bestimmte Probe in den Energiestrahle hinein zu schieben.

Begeben Euch also wieder nach unten. Nach der kleinen Rampe nach rechts und Ihr seht schon das Wägelchen. Stellt Euch jetzt einfach dahinter und geht in Richtung Energiestrahle.

Und jetzt läuft etwas gewaltig schief. Es gibt eine Explosion, dann schießen grüne Lichtblitze durch den Raum. Ihr werdet getroffen und es wird schwarz. Ihr werdet noch mal getroffen und landet für ein paar Sekunden in einer absolut schrägen Dimension, dann in einer dunklen Kammer mit ein paar merkwürdigen Wesen (die werdet Ihr später noch näher kennenlernen). Schließlich werdet Ihr wieder in die Test Kammer gebeamt, die Ihr schnell durch die verkantete Tür am Ende des Raumes verlassen solltet, da die roten Blitze, die hier jetzt durch die Luft zucken nicht gerade gesundheitsfördernd sind.

## **Abschnitt 2: Unforeseen Consequences**

Betätigt das defekte Netzhauterkennungsgesät neben der Tür, um wieder in den Gang nach draußen zu kommen.

Hinter der Tür übt sich ein Forscher gerade in Wiederbelebung. Wartet ein paar Sekunden und der Wachmann kommt wieder zu sich. Fordert ihn nun einfach auf, Euch zu begleiten, schließlich habt Ihr noch keine Waffen und wißt nicht, was auf Euch zu kommt.

Es spricht natürlich auch nichts dagegen, den Wissenschaftler ebenfalls mitzunehmen.

Geht nun den roten Weg entlang bis zum Fahrstuhl, der Euch nach oben bringt. Die beiden Leute in Eurem Gefolge bleiben allerdings hier unten. Schade eigentlich. Na gut, jetzt haben sie Euch absolut nichts genutzt, Ihr solltet aber auch in Zukunft immer auf Begleitung

gesonderten Wert legen. Erstens ist es dann nicht so einsam und zweiten können sie Euch eventuell Türen öffnen oder Euch tatkräftig beim Kämpfen unterstützen. Auch kann man Wachleute an strategisch wichtigen Stellen aufstellen und sich so von ihnen für eine gewisse Zeit den Rücken freihalten lassen.

Nun aber weiter. In dem Raum mit den drei Transmaten trifft Ihr jetzt auf die beiden ersten Angehörigen einer der zahlreichen Alienspezies. Ich nenne sie jetzt einfach mal Ticks, weil sie wie überdimensionierte Zecken allem was sie erwischen Lebensenergie absaugen.

Auch befinden sich hier noch zwei lebendige Forscher, die natürlich wieder Volksreden schwingen und Euch eigentlich von der Arbeit abhalten. Aber was will man machen?

Einer der beiden Wissenschaftler öffnet euch den Ausgang des Raumes.

Hinter der Tür verkriecht Euch erstmal in die Ecke gleich rechts. Ihr könnt nun beobachten, wie grüne Blitze in den Raum eindringen und unter anderem auch die zweite Tür des Raumes zerstören, so daß Ihr Euren Weg fortsetzen könnt.

Paßt aber auf, daß Ihr nicht selbst gegrillt werdet.

Jetzt wird's gleich ein bißchen hektisch. Wenn Ihr aus dem Gang in den nächsten Raum kommt werdet Ihr von einer Tick angegriffen. Ignoriert sie jedoch und rennt durch die Tür, deren linker Flügel verkantet ist.

In dem nun vor Euch liegenden Gang wurden ein paar Lichtleiterkabel beschädigt und Laserstrahlen treten aus. Der erste bewegt sich nur von links nach rechts. Ihr könnt bequem unter ihm durchkriechen. Der zweite nimmt einen etwas komplizierteren Weg. Am besten Ihr schaut Euch diesen erst einmal an, bevor Ihr auch ihn hinter Euch laßt.

An der nächsten - verschlossenen - Tür findet Ihr eine **Brechstange**, mit der Ihr Euch jetzt erst einmal verteidigen könnt. Wenn Ihr wollt, geht noch mal zurück und macht den Ticks, denen Ihr schon begegnet seid den Garaus. Es gibt dafür aber keine Punkte oder ähnliches, und verfolgen werden sie Euch auch nicht.

Durch die verschlossene Tür kommt Ihr, indem Ihr einfach eine der beiden unteren Glasscheiben mit der Brechstange zerschlägt und dann durch das Loch kriecht.

Jetzt kommt Ihr wieder an einen der Lifte, die Ihr vorhin schon benutzt habt. Wenn Ihr jetzt den Knopf drückt, stürzt er allerdings mit einigen Wissenschaftlern an Bord ab. Naja, nix zu machen.

Nehmt diese Tür nun wie die letzte und steigt dann links die Leiter hinauf.

Am Ende der Leiter tretet Ihr wieder auf einen kleinen Steg und von ihm in einen hellen Gang, in dem gerade ein Wachmann mit einem bis dato auch noch unbekanntem Wesen - ich habe es Claw genannt, Ihr werdet verstehen warum - kämpft und verliert, wenn Ihr nicht schnell wie der Blitz eingreift. Laßt Euch aber ruhig Zeit. Wenn der Wachmann draufgeht,

erbt Ihr nämlich seine **Knarre**. Achtung, in diesem Gang lungert noch ein zweiter dieser unangenehmen Zeitgenossen herum.

Vielleicht solltet Ihr Euch die gerade gefundene Pistole für härtere oder zumindest anzahlmäßig überlegene Gegner aufheben und vorerst noch ausgiebig von der Brechstange Gebrauch machen. Die frißt schließlich keine Munition.

Geht nun Euren Weg unbeirrt weiter, durch die folgenden zwei Doppeltüren (von denen eine jetzt permanent offensteht), bis Euch zwei Claws entgegenkommen, die Ihr aber noch problemlos mit der Stange ausschalten könnt. Ebenso die Tick, die sich gerade, ohne Euch zu bemerken, am Kopf eines toten Forschers zu schaffen macht.

So, jetzt geht weiter und schaut nochmals in den Personalräumen, die jetzt eigentlich nicht mehr gebraucht werden, vorbei. Ein weiterer Spind ist jetzt offen, in ihm findet Ihr **Patronen** für die Pistole. Auch in Eurem Schrank liegt wieder eine **Power Core**. Wenn Ihr angeschlagen seid, könnt Ihr Euch außerdem noch im Badezimmer etwas verarzten.

Kehrt nun zurück zu der Gabelung, an der sich grüner und blauer Weg getrennt haben und tretet in den gemeinsam genutzten Gang hinein.

Wenn Ihr jetzt vor Euch die verkantete und nicht zu öffnende Tür steht, wendet Euch nach links und geht zur Eingangshalle.

Wenn Ihr die Halle betretet, bemerkt Ihr gleich rechts unten vor Euch ein kleines Lüftungsgitter. Wenn dieses nicht offen ist, zerschlagt es mit der Stange und betretet den dahinter liegenden Raum. Hier warten schon wieder zwei Plagegeister auf Euch. Außerdem fallen Schränke um und Blitze schießen durch den Raum. Beides geht aber recht schnell vorbei.

In der von Eurem Zugang linken hinteren Ecke der ehemaligen Kommandozentrale könnt Ihr über einen an die Wand gestürzten Schrank zu einem kleinen Durchgang gelangen, der Euch wiederum in einen Gang führt, der Euch weiterbringt.

Folgt dem Gang in Richtung "Sector B". Ihr könnt Euch hier nicht verlaufen.

Ihr geht wieder durch zwei defekte Doppelschiebetüren. Die zweite öffnet Ihr durch Betätigen des Knopfes links an der Wand.

Jetzt macht Ihr Bekanntschaft mit einer neuen Gattung Alien. Ich nenne sie im folgenden Dogfrog, wegen der verblüffenden Ähnlichkeit zu beidem.

Geht jetzt erst nach rechts und dann in den linken Gang hinein. Ihr trefft nun auf noch einige Dogfrogs.

Links neben dem Durchgang 19 könnt Ihr durch ein Fenster in einen rot erleuchteten Raum gelangen, in dem Ihr Euch etwas verarzten könnt.

So, weiter kommt Ihr am schnellsten, wenn Ihr jetzt gleich in den Durchgang 19 hinein wandert. Wenn Ihr aber vorher noch etwas Munition ergattern wollt - und wie wär's mit ein paar **Handgranaten**? - geht jetzt erst einmal in die andere Richtung durch die Tür neben dem Schild mit dem Totenkopf.

Hinter der Tür werdet Ihr sogleich von einer Tick angesprungen.

Folgt dem Gang bis zu einer Leiter, von deren Ende aus Ihr zwei Ticks und einen Claw sehen könnt. Was heißt sehen? Eine der Ticks greift Euch sofort an.

Die beiden anderen ignorieren Euch erst einmal, wenn Ihr die Tick mit der Brechstange erschlagt. Wechselt zur Pistole und schießt einfach einmal auf die Gasflaschen hinter den Aliens.



Habt Ihr die Leiter verlassen, holt den Wissenschaftler aus dem Gang rechts neben Euch und geht dann auf den Steg auf der linken Seite. Folgt dem Weg bis zu einem Flur, in dem sich ein Claw an der Leiche eines Forschers labt.

Schießt dem Claw über den Haufen und laßt den Wissenschaftler, den Ihr mitgenommen habt, die Tür zu dem verschlossenen Raum zu Eurer Linken öffnen. So, jetzt bedient Euch und begeben Euch nun zu dem Durchgang mit der 19. Der Forscher, der Euch die Tür geöffnet hat, folgt Euch nicht bis dorthin.

Im Durchgang 19 seht Ihr direkt vor Euch eine Tür, hinter der sich ein weiteres Monster verbirgt, diese Tür jedoch aufbricht und Euch angreift. Diese Art werde ich im folgenden Flasher nennen, weil sie in sich erst einmal einen Vorrat an Energie ansammeln, die sich dann in gezielten Energieblitzen auf Euch entladen. In der Kammer aus der der Flasher kam, könnt Ihr noch ein paar **Patronen** holen.

Ihr gelangt nun an den Zugang zum Security Level 4. Über dem Zugang hängt ein blaues Schild mit dem Verweis auf Bereich "D-475KL".

Wenn Ihr Euch dem verschlossenen Gitter nähert, seht Ihr wie sich das Bodengitter hinter dem Durchgang öffnet und ein Claw erscheint, den Ihr von hier aus ganz einfach umschießen könnt.

Wo es jetzt hingehet, könnt Ihr Euch wahrscheinlich denken. Genau, nach unten. Bevor Ihr aber in das Wasserrohr hopst, entledigt Euch von oben noch der Tick, die unten auf Euch wartet. Dreht Euch nach rechts und folgt der Pipeline. Ihr solltet nun schließlich an ein Steuerrad für die Wasserleitung gelangen, das Ihr betätigt.

Jetzt muß es wirklich schnell gehen. Der Pipelineschacht füllt sich mit Wasser und Ihr müßt schauen, daß Ihr wieder an die Luft kommt. Wenn Ihr vor dem Rad steht, dreht Euch um, schwimmt bei der nächsten Möglichkeit nach rechts und dann nach links und taucht durch das geöffnete Gitter, durch das vorhin der Claw gekommen ist, auf.

Folgt dem Gang und Ihr landet in einem Raum mit einer großen Hebebühne. In einer kleinen Nische oberhalb der Bühne befindet sich ein großer Kippschalter. Wenn Ihr ihn betätigt, senkt sich die Bühne, auf die Ihr Euch möglichst schnell begeben, da Ihr Euch sonst zu Tode stürzen könntet.

Achtung, eine Horde Ticks macht sich über Euch her, wenn Ihr Euch auf der Hebebühne befindet.

Unten angekommen - so Ihr denn unten angekommen seid - müßt Ihr Euch noch mit einem Dogfrog herumärgern.

Jetzt geht in den Tunnel, über dem ein rotes Schild mit dem Verweis hängt, daß dort nur autorisiertes Personal Zutritt hat, hinein.

Nach einer Rechtskurve kommt Ihr an eine Stelle, an der es ziemlich tief runter geht.

Ein Teil des Steges, über den Ihr zum nächsten Durchgang gekommen wärt, wird weggerissen, als ein Monster von der Decke fällt. Auch der Teil des Steges, der jetzt noch übrig ist, ist nicht allzu stabil. Er biegt sich zwar nach unten, wenn Ihr drauf tretet, Ihr braucht aber keine Angst haben, daß Ihr runterfallt. Springt nun vom Steg aus auf die Rohre, die sich rechts von Euch befinden. Klettert nun auf den Rohren bis in die hinterste linke Ecke des Raumes, wo sich dicht über dem Boden ein kleines Lüftungsgitter befindet.

Bückt Euch, zerschlagt das Gitter und begeben Euch in den Lüftungsschacht. Kriecht in dem Schacht bis zu seinem Ende und zerschlagt dann das Gitter, das Ihr hier im Boden findet. Ihr landet in dem Gang am anderen Ende des zerstörten Steges.

Ihr steht nun direkt neben einer Tür, die zum unteren Kanal führt. Hinter der Tür folgt der Leiter nach unten. Am Ende eines weiteren kurzen Ganges befindet sich eine Tür, hinter der Ihr die Bekanntschaft von zwei neuen Arten macht. Die eine scheint eine Art Leguan zu sein, der Euch unentwegt versucht mit gelbem Schleim zu bespucken. Ich nenne ihn Spit. Außerdem hängen hier Seile von der Decke, bei denen es nicht unbedingt ratsam ist, ihnen zu nahe zu kommen. Nennen wir sie einfach mal Tongue.

Entledigt Euch nun erst einmal der Monster. Nun hopst ins Wasser und schwimmt nach links. Bleibt dabei aber an der Oberfläche. An der Wand sind drei kleine Durchgänge.

Nun durch einen der drei hindurch und dann rechts halten. Ihr kommt nun an eine kleine Leiter, über die Ihr wieder auf festen Boden kommt. Hier könnt Ihr auch erst einmal wieder Eure Wunden versorgen. Geht nun durch die Tür und Ihr bemerkt, daß Ihr jetzt auf der anderen Seite des Wassers seid.

An der Wand findet Ihr eine beleuchtete Tür, hinter der Ihr in einen längeren schmalen Gang gelangt, an dessen Ende Ihr auf ein, auf den ersten Blick kompliziertes Raumgebilde stoßt.

Geht nach rechts und die beiden Leitern hinauf. Wenn Ihr jetzt ganz oben angekommen seid, speichert besser erstmal den Spielstand. Nun springt über die Kisten bis zu dem unter Euch am anderen Ende des Raumes gelegenen Durchgang.

Habt Ihr diese Hürde genommen, geht in den Gang links, durch die Tür und weiter bis zu einer kleinen roten Kammer mit einer nach oben führenden Leiter. Am oberen Ende der Leiter geht es wieder weiter durch eine Tür, dann wieder in einen Gang, an dessen Ende wiederum eine Tür ist. Hinter der Tür geht nach rechts und Ihr gelangt an einen Fahrstuhl, mit dem Ihr zum Office Complex gelangt.

#### **Abschnitt 4: Office Complex**

Wenn Ihr den Fahrstuhl verläßt, geht nicht zu weit nach links.

Eine offene Stromleitung hängt nämlich von der Decke, die Euch einfach grillt, wenn Ihr dieser zu nahe kommt. Das hat aber auch etwas gutes, da Ihr Euch so nicht um die Ticks kümmern müßt, die von links auf Euch zugekrochen kommen.

Ein Stück vor der Stromleitung befindet sich rechts im Gang ein kleiner Lüftungsschacht. Zertrümmert das Gitter und kriecht hinein. Wenn Ihr dem Gitter nahekommt, schlägt direkt daneben der Blitz ein. Davon braucht Ihr Euch aber nicht erschrecken zu lassen. Weiter reicht die Elektrizität nicht.

Haltet Euch nun rechts und zerschlagt dann auch das nächste Gitter. Wenn Ihr durch die Öffnung in den angrenzenden Raum steigt, seht Ihr gerade noch, wie ein Wissenschaftler von einer Tongue plärrend nach oben gezogen wird.

Laßt Euch aber nicht verunsichern sondern macht Euch frisch ans Werk, auch diesen Raum zu erkunden.

Gleich neben dem Bücherregal und dem Mülleimer seht Ihr eine Tür, hinter der Ihr eine kleine Kammer vorfindet, in der Ihr einen Schalter umlegen könnt. Mit diesem Schalter unterbrecht Ihr die Stromzufuhr zu der offenen Stromleitung.

Verläßt nun die Kammer wieder und geht dann durch eine der beiden roten Türen, die Ihr ebenfalls in diesem Raum findet. Ihr befindet Euch jetzt wieder auf dem Gang in dem Ihr diesen Abschnitt begonnen habt. Am Ende des Ganges findet Ihr eine Tür und ein Fenster vor. Da Ihr die Tür nicht öffnen könnt, zerschlagt das Fenster und steigt hier durch.

Von dem Gang, in dem Ihr Euch nun befindet, gibt es mehrere Türen und Gänge. Gleich rechts von Euch befindet sich das größtenteils zerstörte Labor von Dr. Newell, wie ein Schild neben der Eingangstür Bescheid gibt. Dann gibt es hier noch eine von dieser Seite nicht zu öffnende Doppeltür, ihr gegenüber der Zugang zu einem kleinen Lager, in dem sich aber außer einem Claw nichts befindet und schließlich die mit Kisten verstellte Weiterführung des Ganges in dem Ihr steht.

Begeht Euch erst einmal in das Labor von Dr. Newell.s

Haltet Euch nicht zu lange im Wasser auf, da es unter Strom steht. Auf der linken Seite des Labors seht Ihr ein Lüftungsgitter. Achtung, hinter dem Gitter verbergen sich zwei Ticks, die im Labor selbst, habt Ihr wahrscheinlich alleine gesehen.

Kriecht nun in den dunklen Schacht hinein. Nach einer Linksbiegung seht Ihr vor Euch einen Ventilator. Kriecht an ihm vorbei, da er Euch sonst den Kopf absäbelt, und das wollen wir ja nicht.

Wenn Ihr an dem Ventilator vorbei seid, geht es noch ein Stück durch einen Schacht, bis Ihr schließlich wieder an ein Gitter kommt.

Erschreckt jetzt nicht, wenn Euch der Boden unter den Füßen weg bricht, sobald Ihr durch das Gitter gekrochen seid.

Ihr befindet Euch jetzt auf der anderen Seite der eben beschriebenen Doppeltür.

Wenn Ihr nun auf die beiden Kisten am Ende des Raumes zugeht, bricht noch ein Teil der Decke ein und zwei Ticks fallen gleich mit.

Schaut Euch das zweite Loch in der Decke etwas genauer an. Eine kurze Leiter könnt Ihr leicht erkennen.

Verschiebt die beiden Kisten jetzt so, daß Ihr sie wie eine Treppe benutzen könnt, um an die Leiter zu gelangen. Klettert die Leiter nach oben und laßt Euch dann nach links auf einen kleinen Absatz fallen, in dem ein Gitter im Boden eingelassen ist.

Zerschlagt das Gitter und laßt Euch nach unten gleiten. Ihr seht jetzt noch ein weiteres Gitter. Wenn Ihr dies zerstört habt, seht Ihr, wie aus einem rot gekennzeichneten Durchgang ein Forscher gerannt kommt, dicht gefolgt von einer Tick.

Jetzt geht alles ganz schnell. Ein regelmäßiges Piepsen beginnt und die beiden, Mensch und Monster, werden von einer Selbstschußanlage durchsiebt. Wenn Ihr jetzt durch die Öffnung hopst, geschieht mit Euch dasselbe. Wartet einfach ein paar Sekunden, bis das Piepsen aufhört, springt dann hinunter und lauft gleich in den Gang hinein, aus dem der Wissenschaftler eben gerannt kam.

Oh, hab' ich vergessen, Euch darauf hinzuweisen, das in dem Gang eine Handvoll Ticks auf Euch wartet.

Habt Ihr Euch der kleinen Plagegeister entledigt, wartet mit dem Weitergehen erstmal. Schräg gegenüber dem Durchgang in dem Ihr nun gerade steht befindet sich noch ein zweiter kleinerer Durchgang, der ebenfalls rot eingegrenzt ist.

Ich will Euch jetzt keine Reihenfolge vorschreiben. Aber wenn Euch die Selbstschußanlage irgendwie nervt, direkt unter Ihr an der Wand befindet sich ein Schalter, mit dem Ihr sie deaktivieren könnt. Am besten, Ihr kniet Euch vor eine der Kisten, so daß sie Euch als Deckung dient und schiebt sie dann soweit vorwärts, bis Ihr in Sicherheit seid. Ist die Selbstschußanlage erst deaktiviert, könnt Ihr auch gleich noch etwas Medizin von dem Absatz direkt unter der Kanone holen. Wie Ihr da rauf kommt, müßt Ihr jetzt aber mal selbst

herausfinden. Auf jeden Fall gibt es zwei Möglichkeiten, mit denen man ohne große Schwierigkeiten ans Ziel gelangt. Ich sag nur Kisten.

Nun jedoch zurück zu dem zweiten rot eingefärbten Durchgang. Wenn Ihr Euch hinter ihm rechts haltet, gibt's noch eine schöne **Schrotflinte** zur Belohnung.

Jetzt aber wieder weiter im Spiel. Geht nun also durch den Zugang zur Hochsicherheits-Lagereinrichtung.

Nach einem kurzen Gang geht es zwei kurze Treppen hinauf, am Ende der zweiten macht Ihr die Bekanntschaft eines tapferen Wachmannes, der erstmal im Alleingang drei Ticks killt.

Nehmt Ihn mit, eventuell kann er Euch wirklich helfen. Ihr begegnet jetzt gleich nämlich einigen Flashern. Ich hab' sie gar nicht so genau gezählt aber es müssen so um die sechs, sieben Viecher sein.

Bevor Ihr jetzt aber blind drauf los stürmt, geht durch die Tür, die gleich am Anfang des Flures links erscheint (D-AL 101). Hier seht Ihr gerade noch, wie zwei Forscher in einen Schacht gezogen werden und könnt Euch außerdem noch ein paar Goodies holen.

Jetzt weiter. Schaut Euch ein wenig in der Gegend um, bevor Ihr durch den Zugang geht, über dem ein grünes "Exit"-Schild blinkt.

Letztendlich landet Ihr wieder an einer nach oben führenden Treppe.

Bei ihr müßt Ihr aufpassen, weil direkt über dem ersten Treppenabsatz wieder eine Selbstschußanlage hängt. Am besten, Ihr wartet nach dem ersten Treppenabsatz wieder, bis das Piepen aufhört, rennt dann den zweiten hinauf und in den Schutz des nächsten Ganges.

Hier kommt jetzt wieder ein Claw auf Euch zu.

Habt Ihr ihn kalt gemacht, geht weiter in den Gang hinein und tötet auch noch zwei Flasher, die sich Euch jetzt in den Weg stellen.

Nach der nächsten Tür trifft Ihr wieder einen Wachmann. An der Wand neben ihm befindet sich die Möglichkeit einer medizinischen Versorgung.

Ihr habt jetzt zwei Möglichkeiten, weiter zu gehen.

Aus dem Durchgang mit dem Exit-Schild kommt Ihr gerade. Ihr könnt jetzt entweder links die Rampe hinuntergehen oder durch den Durchgang rechts im Bild.

Geht zuerst die Rampe hinunter. Ihr werdet hier unten von einem Spit und zwei Flashern angegriffen, findet aber auch nützliche **Munition**.

Schließlich geht wieder nach oben und in den jetzt noch nicht von Euch betretenen Gang hinein.

Rechts von Euch erscheint eine Tür, die Ihr jedoch nicht öffnen könnt. Geht also weiter und dreht Euch nach links.

Ignoriert jetzt erst einmal die Tür hinten links, sondern geht zu der etwas unter Euch liegenden Ebene, in der sich eine ganze Handvoll Ticks und ein Claw herumtreiben.

Habt Ihr sie erledigt, zerschlagt mit der Brechstange den vernagelten Durchgang an der hinteren Wand der Ebene. Folgt nun dem dahinter liegenden Flur.

Schließlich stoßt Ihr auf zwei weitere Claws und eine Stahltür, die Ihr mit dem Schalter links neben ihr öffnen könnt.

Ihr befindet Euch jetzt in einem Trakt von Kühlkammern, der nur auf den ersten Blick etwas kompliziert zu durchschauen ist. Auch hier treiben sich ein paar Monster herum. Erkundet die Gänge einfach mal auf eigene Faust.

Ihr solltet jedoch irgendwann zu einem rot beleuchteten Schalter gelangen.

Legt den Schalter um und Ihr bemerkt, daß sich eine kleine Fahrbühne in Bewegung setzt. Sie fährt jetzt immer hin und her. Nun müßt Ihr nur noch auf die Bühne gelangen.

Geht dafür wieder in den Raum mit der zugefrorenen Pfütze (der erste, den Ihr im Kühltrakt betreten habt) zurück und steigt die Leiter hinauf, die Ihr hier seht.

Jetzt zertrümmert Ihr einmal mehr ein Lüftungsgitter und kriecht in den Schacht. Folgt nun dem eindeutig verlaufenden Weg über diverse kleine Simse, bis Ihr schließlich an eine Stelle kommt, an der Ihr auf die Fahrbühne springen könnt, wenn sie vorbei kommt.

Fahrt jetzt einmal mit der Bühne hin und her und kriecht dann in den Gang hinein, der direkt gegenüber dem liegt, aus dem Ihr gerade kommt.

Ihr kriecht jetzt in einen sehr dunklen aber weitestgehend geradlinig verlaufenden Lüftungsschacht, an dessen Ende hinter einem weiteren Lüftungsgitter Ihr ein düsteres Gewölbe mit diversen Menschenknochen betretet.

In diesem Raum befindet sich zwar auch eine Leiter, die ist aber vollkommen nutzlos.

Springt statt dessen über die stufenartig gebauten Rohre zu dem nach draußen führenden Tunnel.

Ach so, Ihr solltet die Tongues nicht außer acht lassen.

Haltet Euch jetzt erstmal links und folgt dann dem geradlinig verlaufenden Lüftungsschacht bis zum nächsten Gitter, hinter dem Ihr in dem Flur landet, der hinter der roten Tür liegt, die Ihr vorhin ignoriert habt.

Ihr könnt jetzt wieder einen Forscher und einen Wachmann mitnehmen und die Treppe in Richtung Section D hinaufgehen.

Am Ende der Treppe gibt es zwei Durchgänge. Der rechte (dunkle) bringt Euch nicht weiter, aber Ihr könnt hinter einem Fenster wieder den unheimlichen Mann im schwarzen Anzug sehen, der - als einziger in der ganzen Forschungsstation nicht nervös zu sein scheint.

Schließlich geht aber in den hellen Gang hinein. Der Wachmann, den Ihr im Schlepp habt, hilft Euch beim Beseitigen der Claws.

Springt durch das Fenster in das Büro von Dr. Van Buren, der in seinem Büro für einen Verantwortlichen für Diplomatische Beziehungen einen ganz schönen Vorrat an **Munition** in seinem Zimmer hat.

Am Ende des Ganges befindet sich ein Fahrstuhlschacht, in dem bestimmt kein Lift mehr fährt. Wenn Ihr hier mal nach oben seht, bemerkt Ihr einen Wissenschaftler, der sich ein ganzes Stück über Euch verzweifelt an einer Leiter festhält. Macht Euch und ihm keine Hoffnung, ihn retten zu können. Kurz bevor Ihr ihn erreicht, machen seine Finger nicht mehr mit.

Bevor Ihr jetzt weitergeht, solltet Ihr den Spielstand abspeichern.

Nehmt jetzt Anlauf, rennt zur Aufzugstür und springt dann zu der gegenüberliegenden Leiter. Laßt Euch nicht frusten, wenn es nicht beim ersten Mal klappt, es ist zu schaffen.

Jetzt klettert über die Leitern ganz nach oben auf das Dach des steckengebliebenen Fahrstuhles. An einer Stelle könnt Ihr eine Dachluke des Lifts aufschlagen und Euch in die Gondel begeben.

Boah, mächtig dunkel hier. Mit der Taschenlampe solltet Ihr aber den Ausgang finden.

## **Abschnitt 5: We've got hostiles**

Ihr tretet aus dem Fahrstuhl, dreht Euch nach rechts und geht los. Nach ein paar Schritten seht Ihr von links einen Forscher angerannt kommen, der panisch gegen eine Fensterscheibe

schlägt, hinter der ein Wachmann gerade von einem Claw in ein Lüftungsrohr gezogen wird. Die Fensterscheibe könnt Ihr nicht zerstören, auch wenn es dahinter nette Goodies gibt. Keine Angst auch die werdet Ihr bekommen - später.

Das große Schott gegenüber des Fensters könnt Ihr nicht öffnen. Ihr könnt aber daneben Euren H.E.V.-Anzug und Eure Gesundheit wieder ein bißchen aufladen.

Nun begeben euch in den Gang hinein, in den der ausgeflippte Wissenschaftler verschwunden ist. Ihr geht dabei durch eine Feuerschutztür. Diese Türen werden Euch wahrscheinlich noch ein zwei Mal das Leben retten, da Ihr durch sie stumpfsinnige Feinde und Selbstschußanlagen recht einfach hinter euch lassen könnt, ohne in spektakulären Konfrontationen selbst allzuviel Schaden zu nehmen.

Diese erste Tür braucht Ihr noch nicht hinter Euch zu schließen.

Ein Stück in den Gang hinein erkennt Ihr einen kleinen Kasten, der einen hellblauen Laserstrahl über den Gang wirft. Ihr solltet hier jetzt nicht einfach so unbedarft hindurch rennen. Das wäre euer Tod. Diese kleinen Kästen sind Minen, im weiteren Spielverlauf werdet Ihr davon auch noch welche erhalten.

Am besten, Ihr stellt Euch ein Stück entfernt hin und schießt mit irgend etwas auf den kleinen Kasten.

Nach der nächsten Ecke entdeckt Ihr zwei rote Laserstrahlen, die über den Gang leuchten.

Dies sind keine Minen, ich rate Euch aber trotzdem nicht, einfach durch zu laufen. Es handelt sich hierbei nämlich um Lichtschranken, die kleine, aber zumeist an taktisch recht klug postierte Selbstschußanlagen in Gang setzen. So auch hier.

Hinter einem Maschendrahtzaun und Kisten versteckt befindet sich solch eine Mordmaschine. Wenig Schaden nehmt Ihr, wenn ihr hinter der grauen Säule Deckung nehmt und dann mit ein paar gezielten Schüssen aus der Schrotflinte die Kanone unschädlich macht. Achtung, wenn Ihr hinter der Säule steht, erscheint plötzlich noch eine Tick neben Euch.

Setzt Euren Weg durch die nächste Feuertür fort. Hier habt Ihr jetzt wieder zwei Minen zu überwinden. Die erste der beiden am besten mit einer Handgranate über Bande und bevor Ihr die Feuertür aufschließt.

Wenn Ihr an die beiden Erfrischungsautomaten kommt, werdet Ihr von drei Flashern angegriffen.

Von dem Punkt aus mit dem umgestürzten Tisch gleich hinter den beiden Automaten setzt Ihr euren Weg weiter in Richtung der Hochsicherheits-Lagereinrichtung fort.

Wenn Ihr Euch an den beiden Giftfässern nach rechts dreht, seht Ihr eine inaktive Selbstschußanlage, die Ihr am besten mit einer Granate aus dem Weg räumt, bevor Ihr durch die Lichtschranke tretet.

Eine zweite Kanone sollte sich selbst zerstören, wenn sie gegen eine Kiste mit explosionsfähigen Materialien schießt.

Wenn Ihr jetzt weiter in den Raum hineingeht, erscheinen hinter Euch noch zwei Flasher.

Wenn Ihr euch jetzt in dem Raum nach rechts dreht, seht Ihr mehrere Kistenstapel. Hinter ihnen befinden sich zwei weitere Selbstschußanlagen, die Ihr mit geschickt geworfenen Handgranaten aber leicht für immer ausschalten könnt. Jetzt klettert über den rechten Kistenstapel, durchquert dann den Gang mit der nächsten Feuertür und setzt Euren Weg über einen neuen Kistenstapel fort. Hinter ihm befindet Ihr Euch in einem Flur mit einem defekten Lift und zwei weiteren Selbstschußkanonen.

Weiter hinten in dem Gang sind auch noch zwei Minen. Auf einer Brücke beim Lager-Areal 2 seht Ihr wieder einmal den Mann im Anzug. Auch hier könnt Ihr ihm kein Leid antun.

Klettert über die roten Leitern nach oben und folgt dem schon längst wieder verschwundenen Mann in den Gang am Ende der Brücke.

Nach dem kurzen Gang macht Ihr eure erste Bekanntschaft mit dem Militär.

Die Soldaten bringen allerdings nicht die erhoffte Rettung, sondern sind eher darauf bedacht, jeden Zeugen des

Vorfalles in der Station aus dem Weg zu räumen. Und - hey, Ihr gehört auch dazu!

Der Soldat hier unten nun ist allein und wohl kein großes Problem für euch (es sei denn, Ihr habt moralische Schwierigkeiten, auf Menschen zu schießen. Aber dann hättet Ihr wohl nicht dieses Spiel gekauft, es sei denn Ihr seid Weltraum-Rassisten, die alles töten was nicht Mensch ist).

Jetzt geht die Treppen hinunter zum Areal 3, wo Ihr Euch eine **Maschinenpistole** holen könnt - genau richtig jetzt.

Begebt Euch hier nun in den Lift und fahrt mit ihm nach oben, wo Ihr nun recht vorsichtig sein solltet, weil hier überall Militärs herum rennen und Forscher abmetzeln.

Die vielen Kisten hier geben Euch zwar Schutz, aber Vorsicht, auch die Soldaten können sich hinter ihnen verstecken. So, jetzt killt erstmal alles auf dieser Ebene und dann sehen wir uns wieder.

Na gut, so schlimm war's hier noch nicht. Solltet Ihr noch nicht da sein, begebt euch ganz an das Ende der Halle und geht dort die Treppe hinauf.

Der Weg führt Euch nun wieder durch eine Feuerschutztür, hinter der Ihr an eine Brücke gelangt, über der sich mehrere Tongues aufgehängt haben.

Überquert die Brücke, wenn Ihr die Decke gereinigt habt und Ihr gelangt an eine Weggabelung. Rechts sieht's friedlich aus, links seht Ihr schon von hier aus Lichtschranken und Kanonen.

Wenn Ihr zu den ganz hartgesottenen gehört, die keiner Konfrontation aus dem Wege gehen und keine Rücksicht auf eigene Verluste kennen, dann geht nach links. Wenn Ihr die Sache etwas ruhiger angehen wollt, geht nach rechts und folgt den gegen Euch arbeitenden Fließbändern. Ihr könnt dann die Selbstschußanlagen von oben recht einfach erledigen und obendrein noch Gesundheit und Schutzanzug etwas aufpäppeln.

Letztendlich landet Ihr jedoch in einer langen Lagerhalle, in der das fröhlich Forscherabschlachten gerade voll im Gange ist. Mit etwas Glück könnt Ihr sogar einen oder zwei Wissenschaftler retten. Zu Hilfe kommt euch an dieser Stelle eine Tongue, die sich so toll aufgehängt hat, daß diese, als ich an der Stelle war einmal sogar drei Marines gekillt hat. Soviel zu künstlicher Intelligenz.

Am Ende der Halle geht die Treppe hinauf, über der die Tongue hängt - natürlich, nachdem Ihr sie dort weggeschafft habt und dann gleich die nächste Treppe in Richtung Areal 2.

Folgt den Stegen jetzt bis zur nächsten Treppe und geht nach dieser weiter nach links (oder nach rechts, wenn Ihr Euch erst noch etwas verarzten möchtet).

Nach einer Brücke geratet Ihr in eure erste etwas härtere Auseinandersetzung mit den fiesen Marines. Sie schießen und bewerfen Euch aus ihrer Deckung heraus mit Handgranaten.

Jetzt folgt den Stegen und Treppen nach unten und begeben euch zu dem Lift, den verheißungsvoll ein Schild zielt, das auf den Weg zur Oberfläche hinweist.

Und wirklich. Der Lift bringt euch endlich an die frische Luft.

Ob das jetzt aber die richtige Entscheidung war, bleibt dahingestellt.

Ein großes Flugzeug setzt immer mehr Marines bei der Station ab.

Gleich auf dem ersten Stück nach dem Lift werdet Ihr von einer kleinen Handvoll Soldaten angegriffen - sie sind dann auch die einzigen, die euch wirklich im Weg stehen.

Ich hab' ungefähr eine halbe Stunde versucht, hier alle Schergen umzubringen, um schließlich zu der Erkenntnis zu kommen, daß für jeden erschossenen ein lebendiger dazukommt.

Links unter einem kleinen Wachturm, der sich hier befindet liegt ein Eingang, der euch wieder nach unten bringt. Hier rennt Ihr jetzt einfach hinein und laßt alle Schergen hier oben erst einmal hinter euch.

Ihr klettert eine Leiter hinunter und gelangt so zum Zugang zur zentralen Belüftung der gesamten Anlage.

Neben einer kleinen Gelegenheit zum Auftanken könnt Ihr durch eine kleine Luke zum Ventilatorsystem gelangen. Tretet jedoch erst einmal zurück, wenn ihr die Tür öffnet. Eine Bombe schlägt nämlich ein und Trümmer würden euch verletzen, wenn ihr gleich voran stürmen würdet.

Jetzt müßt Ihr Euch wieder etwas sputen und dabei noch sehr geschickt sein. Am besten, Ihr speichert, bevor Ihr durch die Tür geht, den Spielstand ab.

Bleibt gleich hinter der Türschwelle stehen und schaut nach unten. Auf einem Sims unter Euch befindet sich ein Marine. Erschießt ihn und springt auf dessen Sims. Achtet auf sich von oben abseilende Soldaten.

Von hier aus erschießt Ihr jetzt die beiden Soldaten, die noch eine Ebene weiter unten auf Euch lauern und springt dann auf ihren Steg. Von hier aus könnt ihr dann in einen Lüftungsschacht gehen, der nach einem kurzen dunklen Stück wieder heller wird.

Ihr seht unter Euch einen großen Ventilator.

Erwischt ihn nicht aus Versehen, er würde Euch zerhacken. Links unter Euch befindet sich der Zugang zu einem weiteren Schacht, der Euch zwar ein paar Goodies, aber im Weg nicht weiter bringt. Also schaut Euch dort ruhig um. Schließlich kommt Ihr aber wieder zurück zum Ventilator und klettert dann die Leiter hinter dem Schacht hinunter.

Unter dem Ventilator befindet sich ein weiterer Schacht, an dessen Ende wiederum eine Leiter nach oben führt.

Von der Leiter aus könnt Ihr in zwei Schächte gelangen. Nehmt den etwas weiter unten gelegenen, an dessen Anfang Blut an der Wand klebt. Ihr gelangt in den kleinen Raum vom Anfang dieses Abschnitts, den Ihr vorhin nicht betreten konntet. Ein Wissenschaftler, der sich hier versteckt hält, klärt euch über die momentane Lage auf und öffnet euch die Tür nach draußen. Bevor Ihr den Raum aber verlaßt, wendet euch mal der Schalttafel in diesem Raum zu. Hier findet ihr einen roten Knopf, der den Zugang zum Silo öffnet.

Das rote Tor öffnet sich und hier durch setzt Ihr euren Weg fort.



## Abschnitt 6: Blast Pit

Zerschlagt die Bretter vor dem vernagelten Durchgang, springt über die Barrikaden und geht in den vor euch liegenden Gang hinein.

Nach einem kurzen Stück kommt ihr in eine Halle, in der ihr euch rechts haltet und die dort liegende Rampe benutzt.

In dem nun vor euch liegenden Steuerpult befindet sich ein Schalter, der den Lift im links unten liegenden Teil der Halle erscheinen läßt. Wenn ihr euch dem Schalter jedoch nähert, wird die Tür rechts neben ihm aufgebrochen und ihr werdet von einem Claw angegriffen. Aus der Kammer könnt ihr euch noch ein paar **Handgranaten** holen.

Jetzt begeben euch zum unteren Teil der Halle, tretet auf den Lift und fahrt mit ihm nach unten.

Unten angekommen steht ihr vor einem langen großen Tunnel.

Ihr könnt jetzt entweder rechts auf dem Sims entlang laufen oder die kleine Mienenbahn nehmen.

Am Ende der Fahrt landet ihr in einer Halle mit radioaktiver Flüssigkeit. Begeben euch nun auf den Sims, der rechts an dem Becken vorbei führt und folgt ihm bis zur hinteren Wand der Halle.

Hier springt hinunter, kriecht unter dem Rohr durch und klettert die Leiter auf der anderen Seite des Rohres hinauf.

Jetzt lauft auf dem dicken Rohr, bis ihr nach links auf ein etwas Schmaleres hopsen könnt, in das ihr dann durch eine offen stehende Luke eindringen könnt.

Folgt jetzt dem absolut dunklen Rohr bis zu einer Luke, durch die ihr es wieder verlassen könnt.

Jetzt wird es für mich etwas schwer, den Weg zu erklären, da man hier kaum etwas sieht. Ihr müßt mir einfach glauben, daß sich ganz in der Nähe des dicken Rohres auf dem ihr nun steht, noch eine dünnere Pipeline befindet, auf die ihr jetzt springt. Sucht das Rohr erst einmal mit der Taschenlampe.

Nach einem kurzen Weg auf dem dünnen Rohr seht ihr zu Eurer Rechten wieder ein Becken, das mit radioaktiver Flüssigkeit gefüllt ist, die zum Glück fluoreszierend ist, was wenigstens für etwas Beleuchtung in dem ansonsten stockfinsternen Raum sorgt.

Springt von dem Rohr auf den Steg, den ihr von hier aus sehen könnt.

Nach einem kurzen Flur kommt ihr wieder zu solch einem Becken.

Der Lift, mit dem ihr jetzt gleich Euren Weg fortsetzt, ist bereits vom Eingang dieser Halle leicht zu erkennen. Ihr müßt jetzt lediglich über das direkt vor euch liegende Rohr balancieren und dann an dem etwas abschüssigen Rand des runden Bauwerkes entlang laufen. Tut dies bis zur Wand und ihr könnt euch noch ein paar Goodies holen. Wenn ihr in das Becken fällt ist das auch kein Problem. Ihr könnt dann über das schräge Rohr, das aus dem Becken kommt, bis zum Lift gelangen.

Fahrt mit ihm nach oben und betretet den nun vor euch liegenden Gang. Ihr befindet euch nun beim Silo D. Lauft auf dem Steg um den eigentlichen Silo herum und dann über die Brücke zu seinem Eingang. Eventuell müßt ihr ein wenig geschickt springen, wenn ihr aus Versehen die halbe Brücke mit einem schlecht gezielten Schuß gesprengt habt.

Wenn ihr euch jetzt in der kleinen Eingangskammer befindet, müßt ihr den Schalter zum Zugang von Silo D umlegen.

Eine Tür schließt sich und nach ein paar Sekunden öffnet sich eine andere, hinter der Ihr sogleich von einem Claw angefallen werdet.

Ihr hört auch schon sonderbare Geräusche, die von einem wirklich großen Vieh zu kommen scheinen. Aber nur keine Angst, sondern todesmutig weiter marschiert.

Ein sterbender Wissenschaftler erzählt euch noch etwas von dem üblen Vieh und daß Ihr es zerstören sollt - laßt euch aber nicht weiter von ihm aufhalten.

Solltet Ihr sie nicht selbst entdeckt haben, gleich hinter dem Wissenschaftler hängt eine hungrige Tongue von der Decke herunter.

Ein Stück hinter ihr befindet sich eine weitere Tür, die sich mit einem großen Kippschalter öffnen läßt.

Dahinter könnt Ihr miterleben, wie ein riesiges Tentakel sich einen Wissenschaftler schnappt und durch ein Fenster in das Innere des Silos zieht.

Ihr befindet Euch jetzt in einer kleinen Kommandozentrale, in die Ihr nachher auch noch einmal zurückkehrt. Hier befindet sich eine Apparatur, die dem Tentakelmonster im Innern des Silos den Garaus macht. Leider ist sie momentan noch nicht benutzbar. Ihr müßt vorher noch die Lämpchen für Energie, Sauerstoff und Sprit zum Leuchten bringen.

Durchquert also den Raum und verlaßt ihn durch die Tür am Ende.

Folgt dem Weg weiter. Der Wachmann am Ende einer kleinen Leiter gibt euch einen wirklich guten Tip: Verhaltet Euch leise!

Der Wachmann im angrenzenden Raum zeigt euch dann auch gleich, was der erste gemeint hat. Laut schreiend springt er auf den Sims, unter dem sich das Monster befindet und schießt. Hütet Euch, es ihm gleich zu tun. Er wird schnell von einem Tentakel zermanscht. Vor allem was Ihr jetzt macht solltet Ihr besser den Spielstand abspeichern.

Kriecht statt dessen leise und langsam auf den Absatz.

Immer, wenn sich die Tentakel Euch anfangen zu nähern, werft eine Handgranate zu einer anderen Stelle des Silos. Wenn Ihr gut seid dann werft die Granaten auf Stellen, die euch den Weg versperren könnten, wie zum Beispiel die Kisten, die Ihr im Bild sehen könnt und die den Zugang zu einer Leiter versperren oder auch die vernagelten Durchgänge ganz unten und zwei Ebenen unter Euch.

Begebt Euch jetzt zu dem eben erwähnten vernagelten Durchgang zwei Ebenen unter euch und kriecht hindurch.

Folgt dem Weg nun bis zu einem roten Schalter, der wiederum zwei Schleusentüren in Gang setzt.

Hinter der Tür überquert Ihr erneut eine Brücke. Solltet Ihr auch diese aus Versehen (meinetwegen auch absichtlich) zerstören balanciert über die Rohre, die links neben ihr entlang führen.

Folgt nun dem roten und dem blauen Rohr bis zu einem kleinen dunklen Flur, in dem Ihr nach links zu der Tür zum Fuel Room und nach rechts zu einer durch eine Falltür führende Leiter gelangt. Die Tür zum Fuel Room läßt sich leider nicht von dieser Seite aus öffnen, geht also in die andere Richtung.

Bevor Ihr die Leiter nach unten steigt, leuchtet mal mit der Lampe nach unten. Ihr erkennt zwei Claws, die Ihr von hier oben gut erledigen könnt.

Klettert nun also die Leiter nach unten. Ihr befindet euch jetzt in einem Raum mit einem nach unten führenden Zugang mit einer Leiter, der vergittert ist. Wenn Ihr jetzt das Gitter mit der Brechstange zerschlägt, achtet darauf, daß Ihr nicht gerade drauf steht. Der Effekt

wäre dann ungefähr wie diese Sache mit dem Ast absägen, auf dem man sitzt. O.K., wenn ihr super geschickt und etwas tolldreist seid, könnt ihr euch dabei auch mittig auf das Gitter stellen, Euch dann ein Stück fallen lassen und im Flug die Leiter ergreifen, um das letzte Stück dann doch langsam zurück zu legen. Aber nicht zu lange warten, sonst ... platsch!

Wenn ihr die Leiter ganz nach unten gestiegen seid, also auf der roten Pipeline steht, dreht Euch um 180° und geht auf dem Rohr bis zu einer Gabelung. Hier haltet euch links. Schließlich gelangt ihr so zu einer weiteren Leiter, über der ihr wieder ein Gitter zertrümmern müßt, bevor ihr nach oben kommt. Achtung, gleich oberhalb der Leiter erwartet Euch ein Claw.

Geht durch die Tür unter der orangen Lampe.

Hinter der Tür kommt ihr an einen riesigen Lüftungsschacht, in dem es nun eure Aufgabe ist, den großen Ventilator unter Euch in Betrieb zu nehmen.

Dazu müßt ihr Euch auf den Absatz unter dem Ventilator begeben. Ihr kommt über Leitern links und rechts nach dort unten.

An dem kleinen Steg unterhalb des großen Propellers befindet sich der Schalter, mit dem ihr ihn in Betrieb nehmen könnt.

Das Problem dabei ist nur, daß ihr aufpassen müßt, nicht von ihm mitgerissen zu werden, wenn ihr nach dem Einschalten wieder nach oben klettert. Ein Tip dazu ist, gleich nach dem Einschalten, wenn sich der Propeller noch ganz langsam dreht, durchzuschlüpfen. Auf jeden Fall empfehle ich euch, vor dem Einschalten den Spielstand zu speichern. Tröstet euch, ich brauchte auch ein paar Anläufe.

Wenn ihr nun wieder oberhalb des Ventilators seid, springt einfach zur Mitte des Lüftungsschachtes und laßt euch von dem Luftzug nach oben tragen.

Am oberen Ende des Schachtes, zu dem ihr getragen werdet, müßt ihr wieder einen vernagelten Durchgang zu Kleinholz verarbeiten. Ich frage mich bloß, wer hier oben so einen Durchgang vernagelt.

Über ihm befindet sich ein vergitterter Zugang zu einem kleinen Schacht, der recht dunkel und am Ende wiederum vergittert ist.

Auch wenn der Weg durch Gitter und Bretter nicht unbedingt leicht passierbar ist, verläuft er linear.

Wenn ihr euch schließlich durch ein Doppelgitter gearbeitet habt, führt Euch eine Leiter nach unten und nach einem kurzen Flur in einen Raum mit drei Claws und den Schaltern für Sauerstoff und Spirit.

Wenn ihr vor den beiden Schaltern steht und sie aktiviert habt, dreht Euch nach rechts und ihr seht die Leiter, über die ihr diesen Raum jetzt verlassen werdet.

Wenn ihr durch die Tür oberhalb der Leiter tretet, merkt ihr, daß dies die Tür ist, die ihr vorhin nicht öffnen konntet.

Jetzt folgt dem roten und dem blauen Rohr wieder zurück zum Silo D und begeben Euch in sein inneres zum Tentakelmonster.

Hier müßt ihr Euch jetzt auf die unterste Ebene begeben. Bedenkt aber, unbedingt leise vorzugehen. Auch hier befindet sich eine vernagelte Tür. Hinter ihr findet ihr einen Weg vor, den ihr mit Vorsicht begehen solltet, da er teilweise sehr Einsturz gefährdet ist.

Schließlich kommt ihr wieder an eine Doppeltür mit einem roten Schalter.

Sollte die Brücke, die ihr jetzt vor euch habt zerstört sein, könnt ihr über das Rohr, das rechts an ihr entlang führt balancieren.

Am Ende der Brücke laßt Ihr - einen hoffentlich toten - Spit hinter Euch, nur um nach der nächsten Ecke drei Dogfrogs gegenüberzustehen.

Folgt dem nun vor euch liegenden Weg, der Euch durch eine Pfütze führt und in einer dem Geräusch nach recht zugigen Halle endet.

Hier hängen drei schlecht zu erkennende Tongues von der Decke, in einer Ecke macht sich ein Spit, der euch aber nicht bemerkt, über die Leiche eines Wissenschaftlers her.

Begeht Euch auf den kurzen grauen Steg und betätigt das kleine Steuerpult.

Ein paar Lichter gehen an und von oben kommt ein Lift herunter, mit dem Ihr dann noch weiter nach unten fahrt.

Nach einem kurzen Stück bleibt der Lift stecken, nur um ein paar Sekunden später abzustürzen. Das macht aber nicht viel, wenn Ihr noch ein paar Lebensenergiepunkte übrig habt. Ihr landet in einem Becken mit giftiger grüner Flüssigkeit, aus dem Ihr über eine kleine Leiter heraus klettern könnt. Von dem Absatz auf dem Ihr jetzt steht, springt Ihr in den Gang hinein, in dem Ihr von hier aus schon einen Forscher seht. Hört Euch an, was er zu sagen hat und geht dann in den Gang mit der kaputten Pipeline hinein, an dessen Ende Ihr an Silo D-02 steht, in dem zwei merkwürdige Gefährte ringförmig an der Innenwand herumfahren.

Die Kanzel auf der Ebene über Euch bewegt sich unentwegt, die, die sich direkt vor Euch befindet setzt sich in Bewegung, wenn Ihr Euch drauf stellt und den kleinen Schalter betätigt. Am anderen Ende der Halle, wo die Kanzel wieder zum Stehen kommt, klettert Ihr die Leiter zur nächst höheren Ebene hinauf. Die Kanzel, die hier hin- und herfährt, könnt Ihr ignorieren.

Von dieser Ebene aus führen zwei Leitern weiter nach oben. Begeht Euch zu der, die euch jetzt am nächsten ist und klettert sie hinauf.

Wenn Ihr oben angekommen seid, dreht Euch um und Ihr seht unter Euch jetzt einen Steg, an dessen Ende sich ein Schalter an einem runden Gebilde befindet.

Drückt den Schalter und springt dann gleich auf das Gebilde, auf dem sich ein verängstigter Forscher versteckt hält.

Zwei Stromleiter fahren aus der Wand direkt in die Stelle hinein, an der Ihr gerade den Schalter betätigt habt. Um die Maschinerie nun vollständig in Gang zu setzen, verfährt auf der anderen Seite des runden Gebildes genauso und klettert dann wieder drauf.

Wenn Ihr in der Mitte stehen bleibt und nicht gerade die Blitze berührt, die jetzt aus dem Gebilde fahren, passiert Euch nichts.

Jetzt schaut links oder rechts von dem Gebilde herunter. Wenn sich unter Euch eine Öffnung und ein Stromkabel befinden, laßt Euch hier vorsichtig in die Öffnung fallen. Wenn nicht, geht auf die andere Seite.

Geht durch den kleinen Energiekern (der Euch sonderbarerweise nicht schadet) und schaut auf der anderen Seite hinunter. Ihr solltet ein Stück unter euch nun eine Leiter an der Wand

sehen, die Ihr mit einem geübten Sprung erreichen könnt (also eigentlich müßt Ihr gar nicht springen, sondern nur in die Richtung der Leiter rennen, so erreicht Ihr sie am besten).

Jetzt klettert die Leiter ganz nach unten und fährt mit der Kanzel wieder zu dem Gang, aus dem ihr vorhin gekommen seid.

Der Wissenschaftler, der am Ende des Ganges steht, bestätigt Euch, daß die Energiezufuhr nun eingeschaltet und funktionsfähig ist.

Begebt euch nun wieder auf den kleinen Absatz, auf dem ihr vorhin aus dem Becken geklettert seid. Von hier aus führt eine lange Leiter wieder bis ganz nach oben, wo Ihr vorhin in den schadhafte Fahrstuhl gestiegen seid.

Das Ende der Leiter, von der aus Ihr auf einen kleinen Absatz springt, liegt genau genommen noch ein Stück über dieser Stelle.

Geht jetzt wieder in den Gang mit der Pfütze hinein.

Hier fahren jetzt Blitze in die Pfütze und es ist wirklich nicht gesund, hier einfach reinzuspazieren.

Geht statt dessen wieder nach draußen, holt euch dort eine Kiste und benutzt sie und die große am Eingang, um auf das Stromkabel, das an der Wand entlang führt zu kommen. Auf ihm könnt Ihr jetzt über die Pfütze hinweg balancieren.

Jetzt kehrt wieder zurück zum Tentakelmonster.

So leid es mir auch tut, Ihr müßt jetzt nochmals nach oben in die Kommandozentrale, in der Ihr zum ersten Mal eines der Tentakel gesehen habt, um dort den Schalter zum Rösten des Monsters zu betätigen.

Wenn Ihr noch Handgranaten habt, um das Vieh abzulenken, seid dankbar.

Wir reden dann oben weiter.

Wenn Ihr euch nun schließlich wieder in der Kommandozentrale befindet, betätigt den roten Knopf in der Mitte der Schalttafel vor dem Fenster und schaut zu, wie das Monster verbrannt wird.

Jetzt wieder ab nach unten zu der Stelle, an der die Tentakel aus dem Boden herauskamen.

Hier befindet sich jetzt nur noch ein Loch, in dem Ihr über eine Leiter nach unten gelangen könnt.

Jetzt wird's nochmals ein bißchen haarig. Über kleine Absätze heißt es, Schritt für Schritt nach unten zu kommen. Die Dunkelheit macht Euch dieses Anliegen nicht unbedingt leichter.

Schließlich seht Ihr ein ganzes Stück unter Euch ein Wasserbecken, in das Ihr nun hinein springt. Springt aber nicht daneben!

Bevor Ihr jetzt auf Tauchstation geht, hopst nochmals raus aus dem Wasser und schaut Euch bei dem kaputten Faß und direkt gegenüber dieser Stelle um.

Ihr findet einen **Colt** und noch etwas **Munition** für euch.

Stellt euch nun so auf den Ring um das Wasserbecken, daß Ihr das Giftfaß rechts neben euch seht. Jetzt taucht ins Wasser.

Ein totes Tentakel sollte sich bei Eurem Weg nach unten links von Euch befinden. Nun taucht durch eines der beiden Löcher, ändert aber nicht Eure Blickrichtung. Jetzt schwimmt zu der vor euch liegenden Wand und taucht auf. Wenn Ihr Glück habt, überlebt Ihr die Aktion.

Schließlich steht Ihr auf einem Steg über einer grün leuchtenden Halle. Geht über die Leiter vor euch nach unten und tankt euch hier jetzt erstmal wieder richtig auf.

Jetzt klettert wieder nach oben und nehmt den Weg über die Rohre. Ihr solltet eigentlich immer sehen, auf welches Rohr Ihr wechseln müßt, um weiter zu kommen.

Schließlich landet Ihr auf einem Rohr, von dessen Oberseite Ihr den Zugang durch ein kaputtes Gitter eines der großen Rohre erreichen könnt.

Folgt jetzt dem verschlungenen Weg durch das Rohr, das am Ende bricht und Ihr abwärts, direkt in einen Raum hinein purzelt.

Hier lohnt es sich, alle Kisten zu zertrümmern, da Ihr einige **Haftminen** finden könnt.

Letztendlich folgt dem aus dem Raum führenden Gang in den nächsten Abschnitt.

## **Abschnitt 7: Power Up**

Gleich zu Beginn des Abschnitts könnt Ihr einen wahren „David-und-Goliath-Kampf“, miterleben, den einige Marines mit einem großen Supermonster ausfechten und ziemlich kläglich verlieren.

Genau geradezu befindet sich ein Zugang wie der, in dem Ihr jetzt gerade steht.

Rennt an dem Monster vorbei und in diesen Zugang hinein. Ihr stoßt jetzt auf eine Weggabelung, an der Ihr Euch links haltet. Aus dem Gang rechts folgt Euch jedoch ein Flasher.

Da, wo aus einem, aus dem Boden aufragenden Rohr, eine Stichflamme kommt, werdet Ihr von zwei weiteren Flashern attackiert. Sind sie erledigt geht hinter der Flamme weiter.

Vor Euch seht ihr jetzt einen Steg, der zu einem verbarrikadierten Eingang führt. Hinter diesem Eingang befindet sich der Steuerungsschalter für die Weiche, über die Ihr gerade schon gerannt seid (in der Mitte des Raumes mit dem Supermonster). Hier müßt Ihr aber erst später hinein, merkt Euch jedoch den Weg zu dem Zimmer.

Wenn Ihr Euch auf den Steg begeben, stürzt dieser ein. Zeit für Euch, den Weg eine Ebene weiter unten fortzusetzen.

Es lohnt auch, die Kisten hier unten zu zertrümmern, in denen Ihr **Granaten** für die Maschinenpistole und noch eine **Haftmine** findet. Außerdem liegt neben ihnen noch **Munition** für den Colt.

Ein Schild weist Euch von hier aus den Weg zum Energie-Generator.

Folgt dem Weg - auch wenn die Decke teilweise ein bißchen einstürzt - bis zu einem Raum, in dem sich zwei ganz geschickte Flasher selbst in die Luft jagen.

Am Ende des Raumes befindet sich eine schwere Eisentür, die Ihr mit dem kleinen Steuerrad neben dem Zugang öffnen könnt.

Ihr gelangt in einen Silo mit giftiger Flüssigkeit. Zu Eurer Linken befindet sich eine Leiter, über die Ihr nach oben steigt. Achtung, ab jetzt wimmelt es von Marines. Vom Ende der Leiter könnt Ihr einen kleinen - für das weitere Spiel unwichtigen - Raum betreten, in dem Ihr zusehen könnt, wie ein Marine durch ein Loch gezogen und diesem dabei ganz übel das Bein gebrochen wird. Na gut, es gab schon Spektakuläreres. Dann also wieder raus und über die nächste Leiter weiter nach oben.

Hier oben warten jetzt Soldaten und eine Selbstschußanlage auf Euch. Hier findet Ihr aber auch jede Menge **Munition** der verschiedensten Art, unter anderem auch die ersten **Pfeile** für die Armbrust, die Ihr noch gar nicht habt.

Folgt nun weiter dem beschilderten Weg in Richtung Generator.

Schließlich gelangt Ihr an einen Punkt, an dem sich Soldaten hinter einem selbst gebauten Schützengraben aus Sandsäcken postiert haben und Euch natürlich sofort beschießen.

Hinter den Sandsäcken führt ein schmaler Weg weiter, erst nach oben, dann zu einer Gabelung. Hier gibt es jetzt erst einmal ein heftiges Gemetzel mit Marines und Ticks. Habt Ihr das überlebt, folgt dem beschilderten Weg weiter.

Natürlich könnt Ihr auch erst noch in den Gang nach rechts hineingehen, Ihr werdet neben ein paar Schergen auch noch eine Menge Nützliches finden.

Der Weg links führt euch an einen Lift, den Ihr erst einmal leer nach unten fahren laßt. Schaut jetzt nach unten und Ihr seht ein paar Haftminen, die Ihr jetzt erst einmal von hier oben ausschaltet, bevor Ihr dann selbst mit dem Lift nach unten fahrt.

Geht den Steg entlang. Ein paar Dogfrogs wollen mit euch spielen. Dafür haben wir jetzt aber keine Zeit. Macht Ihnen also klar, daß Sie euch in Ruhe lassen sollen.

Haltet Euch jetzt links und Ihr kommt an eine schmale Wendeltreppe.

Ihr landet so schließlich in der Generatorsteuerung. Die Treppe führt aber noch weiter nach unten in die Maintenance Area. Hier führt euch euer Weg jetzt zuerst hin.

In dem Wasserbecken, auf das Ihr nun stoßt, wimmelt es von kleinen fiesen Aalen, denen Ihr nichts zu leide tun könnt, weil sie einfach zu klein sind, die euch aber beißen, wenn Ihr im Wasser stehen bleibt. Außerdem hängt hier noch ein Claw rum.

Am Ende des Wasserbeckens befindet sich eine Maschine, die sich aber nicht bewegt, da ein paar Kisten hier verklemmt sind.

Zertrümmert die Kisten und die Maschine setzt sich wieder in Gang.

Jetzt geht nach oben in den Generatorraum.

Die blauen Blitze, die links aus der Turbine kommen, sind nicht gefährlich. Geht also unbehelligt weiter bis zum Steuerpult des Generators und schaltet den Schalter links (der rote) ein.

Der Zeiger der Anzeige wandert in den grünen Bereich und Ihr könnt jetzt wieder zu dem Raum mit der Weichensteuerung (Ihr erinnert euch, der verbarrikadierte) zurückkehren. Wenn Ihr nicht wißt, wie, lest die letzten Seiten einfach rückwärts.

Ach so, der weiße Blitz, der jetzt regelmäßig zwischen den beiden Turbinen hin- und herschießt ist nicht mehr so harmlos wie die blauen.

Dringt nun also in den vernagelten Raum ein, in dem ein verletzter Wachmann liegt, der aber echt nicht tot zu kriegen ist.

Die Anzeige über dem Steuerpult zeigt Euch an, daß die Energie der Weichensteuerung noch ausgeschaltet ist. Das müßt Ihr jetzt erst noch ändern, bevor Ihr wieder ein bißchen Zug fahren könnt.

Springt durch das Fenster in den Raum mit dem Supermonster und rennt dann was Ihr könnt in den Tunnel zu eurer Linken hinein. Dieser sollte euch zu dem Raum mit dem Schalter für die Energie führen. Der Schalter befindet sich ganz am Ende des Raumes. Habt Ihr ihn umgelegt, verschwindet ganz schnell in den kleinen Gang auf der Seite. Das Monster wird jetzt von ein paar Stromschlägen dahingerafft. Folgt dem kurzen Gang, geht durch die Stahltür am Ende und kehrt dann in aller Ruhe zurück in den runden Raum ohne Supermonster.

Hier setzt Ihr euch jetzt in die kleine Lok und fahrt mit Ihr bis zu der Weiche in der Mitte des Raumes. Nun geht wieder in den Raum mit der Weichensteuerung zurück und betätigt den Schalter am Fenster. Die Weiche dreht sich und Ihr könnt jetzt erst mal eine Weile mit der Bahn fahren. Keine Angst, der vor euch erscheinende Betonblock wird einfach zertrümmert, wenn Ihr dagegen fahrt.

## Abschnitt 8: On a Rail

An einer Schranke erzählt Euch ein Wachmann etwas von einer Rakete, mit der Ihr los fliegen sollt. Wie Ihr aber zu ihr gelangt, daß verrät er Euch nicht.

Leider ist der Wachmann auch noch zu blöd, um Euch die Schranke zu öffnen. Ihr müßt das also selbst erledigen. Der Schalter befindet sich gleich hinter dem Wachmann.

Ist die Schranke oben, hopst wieder auf die kleine Bimmelbahn und fahrt weiter.

Vorsicht, bei dem vor euch liegenden Lift hängen einige Tongues von der Decke.

Der Lift bringt euch nach unten und Ihr fahrt mit der Lok immer weiter, bis Ihr an die erste Weiche kommt, wo Euch auch noch ein paar Dogfrogs und ein Spit angreifen.

Kurz vorher hängt noch ein Stromkabel von der Decke, duckt euch also besser, bis ihr an die Plattform gelangt.

Also eigentlich müßtet Ihr jetzt links abbiegen. Der Weg wird jedoch durch einen von der Decke hängenden Greifer versperrt. Fahrt also geradeaus weiter.

Wenn Ihr an die nächste Weiche kommt, schießt auf das rote Schild mit dem nach rechts weisenden Pfeil. So stellt Ihr die Weiche um und fahrt weiter geradeaus.

Fahrt jetzt nicht so schnell, da ein paar von der Decke bröckelnde Steine Euch sonst von der Lok werfen und schwer verletzen könnten.

Schließlich haltet Ihr an einem Steg an, wo schon ein toter Marine liegt und sich noch ein Spit aufhält. Über der Brücke hinter dieser Stelle hängen einige Tongues herum.

Fahrt nun weiter bis zu einem Absatz, auf dem sich noch ein Spit herumtreibt.

Hier steigt Ihr aus Eurer Bahn und geht die Treppe hinauf, von der aus Ihr die durch den Greifer versperrte Strecke sehen könnt. Vor Euch wird der Weg von ein paar Kisten versperrt. Hier solltet Ihr jetzt mal nicht die Brechstange nehmen, sondern ein etwas größeres Kaliber. Direkt hinter den Kisten steht ein Selbstschußanlage, die auch sofort zu schießen anfängt. Am besten, Ihr werft eine Handgranate in den Spalt zwischen Kisten und Türrahmen. Damit erwischt Ihr die Kanone und die Kisten gleichzeitig.

Jetzt könnt Ihr in der kleinen Kammer den Schalter umlegen und der Greifer fährt zur Seite.

Jetzt wieder zurück zu Eurer Lok und weitergefahren. Schon nach kurzer Zeit landet ihr wieder an der Biegung mit dem Greifer. Hier müßt Ihr jetzt die Weiche umstellen und dann in den vorhin versperrten Gang hineinfahren.

Nach einem weiteren kurzen Stück gelangt Ihr an einen Lift, mit dem Ihr und die Lok nach oben fahren. Auf dem Weg nach oben sind allerdings mehrere Marines postiert, die es zu erwischen recht schwer ist, da sich der Lift beim nach oben fahren dreht.

Fahrt jetzt noch ein Stück weiter, bis Ihr an eine Schranke kommt, bei der sich einige Marines verschanzt haben. Schaltet jetzt erst einmal alle Schergen aus, die hier herumlungern und betätigt dann den Schalter neben der Schranke, der diese öffnet.

Jetzt, wo die Schranke offen steht, können wir ja eigentlich auch durchfahren, was meint Ihr?

Schließlich endet das Gleis irgendwann.

Steigt hier aus und geht in den Durchgang zu Eurer Rechten hinein.

Links erscheint ein vernageltes Zimmer, in dem sich ein Wachmann versteckt hat. Er wird Euch natürlich fleißig helfen. Außerdem findet Ihr hier noch einige **Patronen** für Euren Colt. Geht nun weiter. Nach einer Linkskurve erscheint vor Euch eine Art Schützengraben, in der sich ein echt hartnäckiger Marine mit einer großkalibrigen Schnellfeuerkanone verschanzt hat.



Rennt am besten ganz schnell den kurzen Gang entlang, springt über die Schiene zu der Stelle, an die der Soldat eine Aufforderung, aufzugeben, an Euch geschrieben hat. Jetzt könnt Ihr euch ganz dicht an dem Graben zu dem Fenster schleichen und den Schergen aus der Nähe erschießen.

Schließlich geht durch die rote Tür am Ende des Schienenstranges.

Gleich hinter der Tür befinden sich übrigens zwei **Haftminen**.

Ihr befindet Euch nun in einem Raketensilo. Links von Euch befindet sich eine Leiter, über die Ihr eine Ebene weiter nach unten gelangt. Auch hier befindet sich eine rote Tür. Hinter Ihr findet Ihr dann eine neue Lok.

Fahrt los und duckt Euch. So umgeht Ihr die Lichtschranken für die beiden Selbstschußanlagen, die sich bei der nächsten Ausstiegsmöglichkeit befinden. Hier kriechen auch noch zwei Spits herum.

Fahrt nun weiter. Nach der zweiten Linkskurve solltet Ihr Euch aber wieder ducken, da ein Stück von euch entfernt ein Marine mit einem Raketenwerfer steht. Ansonsten ist der Marine aber unbewaffnet, zumindest schießt er nicht mit einer anderen Waffe als mit dem Raketenwerfer. Fahrt also, bis Ihr neben ihm steht und erschießt ihn einfach.

Setzt nun Euren Weg weiter fort bis zur nächsten Schranke.

Steigt aus und geht in den Gang hinein, aus dem einige Flasher kommen.

Nach einem kurzen Weg kommt links eine Treppe, vor der ein paar Kisten gestapelt sind. Springt über die Kisten und geht die Treppe hinauf. Die **Minen** habt Ihr wahrscheinlich selbst gesehen.

Ihr gelangt in einen kleinen Kontrollraum, in dem Ihr mit einem Schalter eine Schranke öffnen könnt, die Ihr von hier aus auch seht, wenn Ihr über die Brüstung schaut.

Springt jetzt über die Brüstung und über den Schienenstrang und fahrt mit der Lok zu Eurer Linken weiter durch die geöffnete Schranke.

Nach einer Weile gelangt Ihr an eine weitere geschlossene Schranke, an der ihr die Lok wieder verläßt. Jetzt solltet Ihr den Spielstand abspeichern. Geht durch den Durchgang rechts und ärgert Euch mit ein paar richtig guten Marines herum. Daß einer sich mit einer dieser großen Kanonen verschanzt hat, macht die Sache nicht unbedingt leichter. Die Kanone gleich am Durchgang zu benutzen ist recht schwachsinnig, da Ihr hier absolut keine Deckung habt.

Der Schalter für die Schranke befindet sich gleich neben dem Bunker mit dem fiesem Marine.

Legt ihn schließlich um, wenn Ihr alle Soldaten gekillt habt, setzt euch wieder auf die Bahn und fahrt weiter.

Nach einem Stück fahrt Ihr wiederum auf einen der rotierenden Fahrstühle und mit ihm nach oben.

Jetzt fahrt weiter. Ihr kommt an einen Raum, in dem Kisten hin und her transportiert werden. Duckt euch hier, sonst werdet Ihr von Eurer kleinen Eisenbahn geschubst. Am Ende des Raumes natürlich wieder eine Schranke.

Öffnet die Schranke mit dem Schalter rechts hinter ihr und setzt euren Weg fort.

Jetzt geht es eine Weile ganze einfach so weiter (natürlich wird von Zeit zu Zeit auch auf Euch geschossen).

Wenn Ihr an eine Weiche kommt, stellt sie auf geradeaus und fahrt weiter.

Wenn es nicht mehr weitergeht, steigt aus und geht in die Nische zu eurer Rechten. Hier findet Ihr eine Leiter, auf der Ihr nach unten klettert.

Sobald ihr unter Euch die rote Lichtschranke seht, schickt eine Handgranate voraus. Damit sprengt Ihr ein paar Minen gleich nebenan.

Besser wäre es auch, wenn Ihr nicht durch die Lichtschranke geht. An diese sind nämlich gleich vier Selbstschußanlagen angeschlossen.

Folgt jetzt dem Tunnel hier unten. Ihr trefft auch wieder auf einen verschanzten Marine. Habt Ihr ihn platt gemacht, geht in den Durchgang rechts hinein und folgt dem Gang bis ins Freie.

Wie Ihr seht, ist es inzwischen Abend geworden.

Geradezu seht Ihr eine rote Doppeltür. Geht durch diese und die nächste hindurch. Haltet Euch dann rechts und betretet das Raketen-Kontrollzentrum.

Folgt dem geradlinig verlaufenden Weg bis rechts der Eingang zu einem Kontrollraum erscheint. Ihn könnt ihr aber getrost ignorieren. Geht statt dessen weiter geradeaus und dann in die eigentliche Kontrollzentrale, in der Ihr den Schalter zum Start der Rakete findet. Den Start könnt Ihr dann durch die Sichtschlitze in den Fensterläden beobachten.

Ist die Rakete weg, geht wieder zurück ins Freie und erneut durch die beiden Doppeltüren.

Dreht Euch nun nach links und Ihr bemerkt, daß sich das Tor dort geöffnet hat.

Geht durch das Tor hindurch, haltet euch weiter links und klettert die Leiter dort hinunter.

Hier unten findet Ihr jetzt eine etwas bulligere Variante eines Schienenfahrzeuges, in das Ihr euch auch gleich hinein setzt und losfahrt.

## **Abschnitt 9: Apprehension**

Unkontrolliert fahrt Ihr an ein paar aufgeschreckten Marines vorbei, durch eine Wand und stürzt schließlich in ein Wasserbecken.

So, hier müßt Ihr jetzt erst einmal herausfinden. Befreit euch zu aller erst aus der kaputten Lok und schwimmt an die Wasseroberfläche, um Luft zu holen. Jetzt taucht ab bis zum Grund, wo Ihr ein paar Fässer in einem Gitterverschlag seht.

Schlagt mit der Brechstange das Vorhängeschloß an der Vorderseite kaputt, worauf die Fässer an die Oberfläche treiben. Auch Ihr taucht jetzt auf und stellt Euch auf die Fässer, von denen Ihr jetzt in den rot beleuchteten Durchgang hinein springt.

Ihr geht eine Treppe hinauf, und landet auf einer höheren Ebene über dem Wasserbecken.

Die linke Hälfte des Beckens ist die mit den Fässern, aus der Ihr gerade kommt. Die rechte kennt Ihr noch nicht, also hopst hier mal ins Wasser.

Taucht nach unten und in den Gang hinein, der durch eine gelb-schwarze Eingrenzung markiert wird.

Wenn rechts eine Tür erscheint, schwimmt hindurch und taucht zum Luftholen auf. Die nächste Möglichkeit zum Luftholen bekommt Ihr in dem Gang mit dem vergitterten Fenster. Schwimmt jetzt an dem Fenster vorbei und folgt dem Tunnel, bis Ihr schließlich wieder auftaucht und festen Boden unter die Füße bekommt.

Ihr gelangt in einen Raum mit einem Wasserbecken, in dem ein fieser Killerfisch herum schwimmt.

Gefährlich sind auch die Tongues, die hier von der Decke hängen. Über dem Becken baumelt auch noch ein Käfig, in dem eine Armbrust liegt.

Begebt Euch auf dem, um das Becken herumlaufenden Steg auf die andere Seite des Raumes und in den Durchgang hinein. Am oberen Ende einer Leiter empfängt euch ein Wissenschaftler in einer kleinen Kontrollzentrale, der euch auch noch auf die Armbrust hinweist.

Begebt euch auf den Kran und springt von oben in den Haikäfig, der auch sogleich ins Wasser fällt. In ihm seid Ihr aber sicher vor dem Monsterfisch und könnt in aller Ruhe auf das Vieh schießen. Nur ein paar Schüsse aus der Armbrust reichen aus, um ihn zu töten.

Jetzt taucht auf und schnappt nach Luft. Dann taucht wieder nach unten und sucht in dem Nebenraum, in dem auch zwei Tongues hängen, nach einem kleinem Verschluss, der sich mit dem Rädchen neben ihm öffnen lässt. Tut dies und schwimmt hindurch.

Geht die Treppe hinauf und folgt dem Gang weiter, bis Ihr an einer rot beleuchteten Stelle durch eine Tür geht.

Hinter der Tür hängen eine Menge Tongues herum, weiter unten im Raum kommen auch noch ein paar Flasher hinzu.

Geht in den rot beleuchteten Gang hinein, an dessen Ende ein neues Wasserbecken ist.

Auch hier schwimmt so ein Monsterfisch herum. Ihr könnt jetzt Jagd auf ihn machen oder ihn in Ruhe lassen. Auf jeden Fall solltet Ihr aber auf dem Steg um den Raum herumlaufen und am Ende da, wo das Kabel von der Decke hängt, durch das rechte Loch im Maschendraht springen.

Jetzt taucht in den unter Wasser liegenden Zugang zum Generatorraum hinein.

Taucht auf und bewegt euch in den Gang hinein, an dessen Eingang auf die Generatorkontrolle hingewiesen wird.

Nach einer Leiter seid Ihr dann am Schalter, der den Generator in Betrieb nimmt.

Betätigt ihn und setzt so auch die drei Stampfen in Gang, über die Ihr nun zur anderen Seite des Raumes springt. Seid Ihr dort angekommen, ohne auf dem Weg zerquetscht worden zu sein, geht nach rechts und folgt dem geradlinig verlaufenden Gang bis zu einem Raum mit mehreren Computerschränken.

Hinter einer Glastür seht Ihr hier einen Wissenschaftler, der Euch die Tür öffnet, wenn Ihr alle Aliens in dem Computerraum ausgelöscht habt.

Betretet durch die nächste Tür die Kühlhalle. Ganz am Ende der winkelförmigen Halle befindet sich ein schlecht zu erkennender Einstieg nach unten. Nach dieser Leiter geht es noch eine weitere nach unten und dann in einen recht dunklen Gang mit einigen Kisten hinein, an dessen Ende Ihr mal wieder an einen Fahrstuhl kommt, mit dem Ihr jetzt nach oben fahrt.

Oben angekommen begegnet Ihr einem Wachmann, der Euch eine wichtige Information zukommen lassen will, vorher jedoch hinterrücks von einem Ninja erschossen wird.

Am besten Ihr laßt Euch jetzt gar nicht auf einen offenen Kampf mit den Ninjas ein, sondern

begeht Euch gleich auf das Gerüst in der Mitte der Halle mit dem offenen Dach (die Rampe befindet sich auf der Rückseite der Halle).

Hier oben findet ihr einen großen Kippschalter, der den Zugang zur Oberfläche öffnet.

Jetzt geht durch einen der beiden geöffneten Zugänge zur Oberfläche. Diese sind ausgeschildert. Nach der nächsten Tür keinen Schreck bekommen!

Es folgt ein kleines Zwischenspiel und Ihr wacht ohne Waffen in einer großen Müllpresse auf. Also ein bißchen erinnert mich das an Krieg der Sterne.

Nun gut, Ihr müßt Euch jetzt ranhalten. Klettert über die aufgestapelten Kisten nach oben und rettet Euch in eine kleine Nische. Jetzt laßt Euch auf der Seite hinter die Müllpresse fallen, auf der Ihr am anderen Ende des Raumes eine Leiter sehen könnt.

Klettert die Leiter hinauf und holt euch die **Brechstange**, die hier oben für euch bereitliegt.

Jetzt wieder nach unten und dann das Gitter im Boden zertrümmert, das Ihr wahrscheinlich gerade eben schon gesehen habt.

Nun müßt ihr Euch eigentlich nur noch in das Loch fallen lassen und in Richtung Licht marschieren.

## **Abschnitt 10: Residue Processing**

Ihr rutscht aus dem Rohr heraus und landet in einem kleinen Tümpel. Naja, eigentlich mehr eine große Pfütze.

Zu Eurer rechten seht Ihr einen Durchgang.

Ihr befindet Euch nun außerhalb der Black Mesa Station.

Vor dem Gebäude seht Ihr eine Art Silo, an dessen Seite ein Rad sitzt, das Ihr nun dreht. Nun rennt Ihr so schnell Ihr könnt die Leiter an der Vorderseite des Turmes hinauf und laßt Euch auf die Plattform in seinem Innern fallen, die sich senkt, bis ein dunkler Durchgang erscheint.

Kriecht in dieses Rohr hinein und folgt ihm bis zu einem Gitter. Durch die Öffnung könnt Ihr sehen, wie ein Wachmann zwei Ticks tötet und dann in einen Gang hinein rennt.

Ihr klettert aber in das Becken mit giftigem Abfall auf der rechten Seite und hopst über die Brocken bis zu der kleinen Röhre, in die Ihr dann hinein kriecht.

Am Ende der Röhre befindet Ihr euch in einer Halle mit acht großen Becken voll mit grünem Schleim.

Auf der linken Seite der Halle befinden sich zwei Zugänge. Der zweite ist eine Sackgasse, die euch nur zu einer verschlossenen Tür führt. Der andere bringt euch zu einer Treppe, an deren Ende Ihr in Richtung Observation Area weitergeht. Inzwischen solltet Ihr auch wieder zwei **Pistolen** gefunden haben.

Ihr seid jetzt wieder in dem Raum, in dem Ihr in den Kessel gestiegen seid.

Geht jetzt - wie Ihr dort hinkommt ist egal - wieder in den Raum mit den acht Behältnissen und klettert über eine Leiter auf den Sockel, von dem aus ihr die acht Kessel überblicken könnt.

Jetzt springt über die in die Flüssigkeit eintauchenden Metallscheiben zum anderen Ende des Raumes und geht dort in den rot erleuchteten Durchgang hinein.

Balanciert auf dem rechten Rohrstrang entlang, bis ihr wieder zu einem Becken mit giftiger Flüssigkeit kommt, die hier umgerührt wird. Am anderen Ende des Beckens befindet sich wieder der Eingang in eine Röhre, zu dem Ihr jetzt erst einmal kommen müßt. Ihr könnt jetzt entweder am Beckenrand entlang balancieren oder über die Rührstäbe gehen.

Schließlich krabbelt in die Röhre hinein und in ihr bis zu einem Fließband, von dem Ihr euch nach oben tragen laßt, um dann in ein Wasserbecken zu fallen.

Hier laßt Ihr euch jetzt von der Strömung treiben. Bevor Ihr aber von der vor euch liegenden Walze zerquetscht werdet, verlaßt jedoch das Wasser, überwindet so die Walze und springt wieder hinein ins kühle Naß.

Laßt Euch jetzt einfach weiter treiben bis zur nächsten Walze, unter der Ihr aber durch tauchen könnt.

Sehr bald kommt rechts eine Nische, in der Ihr zum Luftholen auftaucht. Dann geht`s weiter mit der Strömung.

Ihr taucht schließlich in einem Becken auf, aus dem drei Laufbänder führen. Verlaßt das Becken auf der rechten Seite und geht erst einmal nach rechts in den Gang hinein.

Hier erledigt Ihr einen Spit, der so vertieft in sein Mittagessen ist, daß er euch kaum bemerkt.

Der weitere Weg führt Euch nun über eines der drei Fließbänder. Das linke und das rechte Band fahren schon aufwärts. Um eure Chancen, gleich beim ersten Mal durch die Stampfen durch zu kommen zu erhöhen, solltet Ihr das mittlere auch noch auf aufwärts stellen. Dies könnt Ihr in dem kleinen Raum am Ende des Steges machen, indem Ihr den mittleren der drei Schalter umlegt.

Jetzt drückt auf den Knopf bei dem Fenster, an dem sich der Spit herumtrieb und springt schnell auf das Band, in dem die Stampfen am meisten Platz für Euch gelassen haben. Dabei solltet Ihr aber wirklich schnell sein, da bereits nach ein paar Sekunden die Stampfen ihre Arbeit wieder aufnehmen. Jetzt laßt Euch von dem Fließband durch diverse Tunnel fahren, paßt aber immer auf die verschiedenen Stampfen auf, die hier mal von oben, mal von der Seite kommen.

Wenn nach den drei von oben kommenden Stampfen unter euch ein nach rechts führendes Band erscheint, laßt Euch auf dieses fallen und fahrt mit ihm bis zum nächsten nach rechts wandernden Band, auf das Ihr nun wechselt.

Das Spiel führt Ihr jetzt fort, bis das Fließband, auf dem Ihr gerade steht, über zwei nebeneinander fahrenden Bändern hinweg fährt. Hier solltet Ihr jetzt nach links auf den Steg absteigen und erst einmal die Haftmine von der Wand des linken Bandes wischen. Dann springt auf das Band und laßt euch weiterfahren.

Achtung, nach der nächsten Ecke kommt noch eine Mine.

Solltet Ihr doch einmal vom Band herunterfallen sucht nach einem Schild, das auf eine Treppe hinweist, mit einem Pfeil in deren Richtung.

Folgt dem Schild und geht in den gelb erleuchteten Durchgang hinein, der euch zu der von einem Spit bewachten Treppe bringt.

Hier geht Ihr jetzt die Treppe hinauf und durch die Tür am Ende. Und schon seid Ihr wieder bei einem recht weit oben liegenden Fließband.

Nun aber weiter im normalen Verlauf:

Ihr kommt in einen Raum mit zwei Bändern und drei Walzen. Um an das andere Ende des Raumes zu gelangen, müßt Ihr auf den Bändern die Walzen umspringen.

Laßt euch nun weiterfahren und Ihr landet schließlich in einem großen Trichter und etwas später in einem Becken mit Giftmüll, aus dem Ihr Euch über eine Leiter rettet. Hier hängen auch jede Menge Tongues herum. Über eine weitere Leiter klettert Ihr nach oben und geht dann in einen rot beleuchteten Gang hinein.

## Abschnitt 11: Questionable Ethics

Geht in dem Gang weiter, bis zu einer Leiter, an deren oberen Ende Ihr erst noch ein Gitter zertrümmern müßt.

Jetzt müßt Ihr euch erst einmal mit einem Rudel Dogfrogs herumschlagen.

Dann klettert Ihr auf die Kiste am Elektrozaun, springt von Ihr auf den Hundekäfig und dann über den Zaun.

Jetzt geht durch die Tür und auch durch die nächste, hinter der Euch ein Labor erwartet, in dessen Mitte ein Monster in einem Glaskasten sitzt.

Stellt euch einfach vor den Kasten und ärgert das Monster ein wenig, mit an die Scheibe drücken. Wenn es schließlich den Glaskasten zertrümmert schießt einfach zweimal mit dem Colt auf das Vieh und schon ist es Geschichte, ohne daß Ihr Schaden genommen habt.

Bei den Monitoren befindet sich ein roter Schalter, mit dem Ihr die Tür öffnen könnt, die Euch weiterbringt.

Im nächsten Labor sind ein paar Ticks in einem Gatter eingesperrt.

Begebt euch in den kleinen Kontrollraum am Ende des Labors und drückt auf den Knopf am Fenster, worauf die Ticks geröstet werden.

Jetzt hat sich auch die Tür auf der hinteren Seite des Labors geöffnet. Wenn ihr jedoch hindurchgehen wollt, werdet Ihr von einem Marine angegriffen, der wild schießend auf euch zugerannt kommt.

Wenn ihr noch was im Colt habt, ist jetzt ein guter Zeitpunkt ihn zu nutzen. Und dann heißt es frei nach unser aller Lieblingsfilm - Die hard: „Ho ho ho, now I have a Machinegun.,, Hinter einer Ecke begegnet euch ein Wachmann, der Euch darauf aufmerksam macht, daß Ihr Euch einen Wissenschaftler suchen sollt, der euch Türen öffnen kann.

Nehmt den Wachmann mit und bewegt Euch weiter.

Ihr landet schließlich in einer Eingangshalle mit der Haupttür, die Ihr aber nicht öffnen könnt.

Direkt vor Euch befindet sich ein Durchgang, der eben so aussieht, wie der, aus dem Ihr gerade kommt. Betretet diesen und geht dann nach der Ecke die Treppe zu Eurer Rechten hinauf.

Geht weiter, bis Ihr in ein Labor gelangt, das dem mit dem kleinen Gatter mit den Ticks nicht unähnlich ist.

Hier befinden sich die kleinen Monster aber nicht in einem Gatter sondern hinter zwei Gittern. Zwischen den beiden Gittern befindet sich ein Knopf, mit dem ihr sie öffnen könnt. Die sofort ausbücksenden Ticks könnt Ihr, wie auch die in dem anderen Labor, grillen.

Nun betretet die beiden Kammern, tötet die verbliebenen Ticks und holt Euch **Armbrust** und **Parasit**.

Jetzt verläßt das Labor durch den Hinterausgang und geht die Treppe hinunter, an deren Ende Ihr wieder auf einen blau erleuchteten Gang kommt.

Rechts stehen zwei Marines, die euch aber den Rücken zukehren. Nehmt für sie am besten die Armbrust.

Folgt dem Weg nun in die Richtung der beiden inzwischen toten Soldaten, durchquert die nächste Tür und Ihr kommt in einen Saal, in dem zwei große Monster gefangen sind. Ihr seht sie nicht? Dann schießt mal auf die Laserminen am rechten Ende des Raumes. Damit befreit Ihr nicht nur die Monster sondern schreckt auch noch ein paar Marines auf. Am besten, Ihr verzeiht euch jetzt erst einmal und laßt die Marines auf die beiden Viecher los.

Wenn das Kampfgetümmel abflaut, kommt zurück und löscht aus, was hier jetzt noch lebt.

Jetzt geht durch den Zugang, der durch die Haftminen versperrt war und folgt dem weiteren Weg.

Ihr kommt an einem von dieser Seite verschlossenen Raum vorbei, in dem Ihr ein sonderbares Gerät, das ein bißchen an eine Küchenmaschine erinnert, in Aktion beobachten könnt.

Geht weiter und an der nächsten Möglichkeit nach rechts. In dem Flur, den Ihr jetzt betretet, befinden sich ein paar

Ticks in Glaskästen. Links führt eine Treppe nach oben, die Ihr nun auch nehmt.

Am Ende der Treppe erlebt Ihr einen Kampf Marine gegen Spit, nach dessen Ende Ihr Euch wieder um die Reste kümmert.

Folgt nun dem Gang, bis Ihr nach rechts in einen Raum mit ein paar Prismen und einem Schalter kommt. Mit dem Schalter schaltet Ihr einen Laser ein und verläßt dann den Raum wieder, um Euren Weg fortzusetzen.

Den nächsten Gang nach links geht Ihr ein Stück hinein, bis Ihr einen Dialog mitbekommt und dann erst ein paar Schritte zurück, bis eine Explosion den Zugang zu einem Raum in diesem Gang öffnet. Auch hier befindet sich wieder ein Laser, den Ihr noch einschalten müßt. Außerdem findet Ihr noch einen **Blaster**.

Nun setzt Euren Weg fort. Der nächste Raum, an den Ihr gelangt, ist zwar wichtig für Euer Fortkommen, jetzt aber noch nicht. Bevor Ihr zu ihm zurück kommt, müßt Ihr noch zwei weitere Laser einschalten, die sich ebenfalls auf dieser Ebene befinden und nicht schwer zu finden sind.

Sind alle Laser aktiviert, kehrt Ihr zu dem eben schon erwähnten Raum zurück.

Hier schiebt Ihr jetzt die Kiste, die hinten links an der Wand steht unter das Panzerrollo unter dem roten Schriftzug, begeben euch hinter das Schaltpult in der Ecke des Raumes und schaltet den großen Laser und das Rollo, das nun nicht mehr ganz nach unten fahren kann, ein.

Das Rollo fährt wieder nach oben und der Laser durchschlägt die nun ungeschützte Wand.

Geht zu dem Loch, schaut nach links und springt dann auf das Rohr, das Ihr jetzt seht. Nun springt auf den schmalen Sims unter Euch und von dort aus auf den Boden des Raumes.

Nun geht durch die Tür, hinter der Ihr drei Forscher kennenlernt. Mit einem von ihnen (welcher ist dabei egal) müßt Ihr nun zur Haupteingangshalle zurückkehren, damit dieser Euch das Tor öffnet.

Zuerst müßt Ihr aber noch die übergroße Küchenmaschine ausschalten. Dies tut Ihr an dem kleinen funkensprühenden Steuerpult auf der anderen Seite des Raumes.

Ist die Maschine stillgelegt, schnappt euch einen der Wissenschaftler und begeben Euch zum Haupteingang. Hier öffnet euch der Wissenschaftler die Tür und Ihr verläßt das Gebäude durch die Drehtür. Nachdem Ihr wieder im Freien steht, geht nach rechts in die Höhle hinein. Paßt aber auf die beiden Selbstschußkanonen auf, die euch in den Rücken schießen.

Der Eingang der Höhle ist durch ein paar Kisten verstellt, die jedoch schnell aus dem Weg geräumt (oder geschossen) sind.

Sehr schnell kommt Ihr an ein Tor, daß Ihr mit dem daneben liegenden Schalter öffnet. Hinter der Tür fängt dann der nächste Abschnitt an.

## **Abschnitt 12: Surface Tension**

Macht Euch auf ein kleines Scharmützel mit einer Gruppe von Söldnern gefaßt, das euch hinter der Tür im Freien erwartet.

Habt Ihr die Marines erledigt, setzt Euren Marsch fort. Ihr kommt so an eine Schleuse, über der ein Hubschrauber schwebt und aus allen Rohren auf Euch feuert.

Ihr könnt zwar ebenfalls auf den Helikopter feuern, außer schwarzem Rauch, der nur kurzzeitig aus der Maschine quillt, werdet Ihr aber nichts ausrichten. Versucht lieber den Kugeln auszuweichen.

O.K. wie das jetzt für Euch zu bewerkstelligen ist, kann ich nicht sagen. Wahrscheinlich ist es zu schaffen, nachdem ich aber drei Mal bei dem Versuch draufgegangen bin, hab ich dieses Problem dann doch im God-Mode gelöst.

Also, Ihr rettet Euch vorerst vor dem Hubschrauber in das Wasserbecken rechts neben dem Staudamm. Hier werdet ihr aber sogleich von einem der Monsterfische angegriffen. Habt Ihr ihn erledigt schwimmt zu dem Turm, der hier im Becken steht und klettert an der Leiter an der Außenseite des Turmes hinauf. In der kleinen Kontrollkanzel drückt Ihr den Knopf, der die Turbinen abstellt und springt wieder ins Wasser. Jetzt sucht ihr unter Wasser an der Staudammwand zwei Öffnungen, die mit einem Gitter versperrt sind und mit einem Rad zwischen ihnen geöffnet werden.

Taucht nun in die Öffnungen hinein und durch die stillstehenden Turbinen. Ihr taucht schließlich auf der anderen Seite des Dammes auf. Schwimmt jetzt durch das flache Gewässer bis zum Ende und klettert dann die kurze Leiter hinauf, um schließlich in eines der beiden Rohre zu krabbeln.

Jetzt nach links und geradeaus gekrochen.

Wenn Ihr das Rohr verläßt, geht weiter geradeaus. Neben ein paar Kisten führt eine Leiter nach oben.

Jetzt klettert Ihr auf dem Sims entlang, bis Ihr zur nächsten Leiter kommt, die Ihr ebenfalls hinaufklettert.

Vor euch erscheint ein Schild, das auf einen elektrischen Zaun hinweist. Hier geht Ihr nach links und durch die Felsspalte hindurch.

Wenn Ihr eines dieser riesigen Tentakelmonster sieht, geht wieder raus und sucht nach einem anderen Spalt links.

Wenn Ihr vor Euch einen kleinen Turm sieht und einige Marines, die auf Euch schießen, seid Ihr richtig.

Kämpft euch vor bis zum Turm und betretet ihn. Hier dreht Ihr jetzt das Steuerrad und rennt wieder hinaus.

Rennt zu dem kleinen Holzschild, das auf das Steuerrad hinweist. Hinter ihm ist ein Felsspalt, durch den Ihr nur kriechend könnt.

Ihr gelangt jetzt an ein Minenfeld. Scheißt hier einfach eine Granate auf das Feld und geht dann den Weg entlang, den Euch die verbrannte Erde aufzeigt.

Gelangt Ihr an das Tarnzelt, geht nach rechts an der Felswand entlang. Schließlich seht Ihr



vor euch einen nach unten führenden Zugang, der von Stacheldraht eingezäunt ist. Von hier oben könnt Ihr aber leicht über den Zaun hinüber springen und so wieder die frische Luft verlassen.

Ihr zerschlagt ein Gitter und rennt in das vor euch liegende Rohr hinein.

Kriecht in dem Rohr bis zum Ende, an dem Ihr eine tolle Aussicht habt und einen Düsenflieger bewundern könnt (leider nur sehr kurz).

Kriecht aus dem Rohr und laßt euch auf den kleinen Absatz unter euch fallen. Jetzt nach links und runter auf den nächsten Absatz unter Euch und dann noch einen weiter runter.

Nun gibt es nur eine Richtung, in die Ihr gehen könnt. Folgt dem Sims und tötet alles, was sich euch in den Weg stellt.

Wenn der Sims schließlich endet, schaut nach unten. Ihr seht hier einen dicken Betonpfeiler. Das ist aber nicht nur ein Betonpfeiler, sondern auch eine prima Rutschbahn. Probiert's mal aus!

Unten angekommen geht nach rechts (nicht da lang, wo die kaputte Brücke ist).

Ihr kommt an eine Höhle, in der Ihr den **Raketenwerfer** findet.

Schließlich verlaßt Ihr die Höhle wieder und bemerkt, daß ein neuer Hubschrauber hier rumfliegt, der jetzt nicht mehr mit Maschinengewehren sondern auch mit Raketen auf Euch schießt.

O.K. Ihr könnt den Hubi abschießen. Dazu braucht Ihr zwei Treffer mit der Rakete. Das klingt jetzt aber leichter, als es ist. Wenn ihr Euch nicht sicher seid, daß Ihr trifft, spart euch die Raketen lieber.

Geht nach rechts weiter und die Leiter am Ende des Sims hinauf. Dann den Sims entlang, aufwärts und schließlich wieder eine Leiter hinauf.

Jetzt habt Ihr's gleich geschafft und kriecht wieder in ein dunkles Rohr hinein. Also ich wäre gerne noch ein bißchen draußen geblieben.

Kriecht in dem Rohr bis zu einer Gabelung.

Hier geht Ihr nach rechts, klettert die Leiter hinauf. Noch von der Leiter aus erschießt Ihr einen Marine, begeben Euch dann hinter seinen kleinen Schutzwall und macht alle anderen Soldaten von hier aus platt. Der Panzer, der aus einiger Entfernung auf euch schießt ist unzerstörbar.

Haltet Euch daher nicht damit auf, ihn mit Euren wertvollen Raketen zu beballern, sondern sucht Euch einen Weg zu ihm. Da die Schützengräben mit kleinen Gängen verbunden sind, dürfte Euch das nicht weiter schwer fallen.

Hinter dem Panzer findet Ihr noch einige Goodies.

Stellt Euch jetzt links neben den Panzer. Ihr solltet nun eine kleine Hütte sehen, in der sich ein Schalter befindet, der das Tor neben eben dieser Hütte öffnet.

Auch wenn sich in den meisten Kisten auf dem vor euch liegenden Gang noch einige feine Sachen verbergen, solltet Ihr ein paar von ihnen stehen lassen, um hinter ihnen Deckung beziehen zu können. Vor Euch steht nämlich ein weiterer Panzerwagen, der mit Raketen auf Euch schießt.

Am besten und sparsamsten werdet Ihr mit diesem Gefährt fertig, wenn Ihr Euch oben auf den Geschützturm stellt und mit der Brechstange auf ihn einschlagt. Schon nach relativ kurzer Zeit sollte dieser dann in Flammen aufgehen. Das funktioniert wirklich und ist vollkommen ungefährlich.

In der Mauer neben dem Gefährt befindet sich ein Loch. Wenn Ihr Euch noch auf einen

kleinen Kampf mit ein paar Marines einlassen und ein paar Goodies abgreifen wollt, solltet Ihr den Weg hier durch nicht scheuen.

Schließlich kommt Ihr aber wieder zurück zum Panzerwagen und geht durch das hinter ihm liegende Tor.

Jetzt bekommt Ihr es mal wieder mit zwei Aliens zu tun. Sind sie erledigt (was inzwischen kein Problem mehr für Euch sein sollte) habt Ihr die Wahl zwischen zwei Wegen. Entweder Ihr geht links in eine verminte Sackgasse oder nach rechts in einen sauberen Weg, der Euch weiterführt.

Hier müßt Ihr aber erst eine Lasermine ausschalten. Auf dem nun folgenden Weg müßt Ihr auf herabfallende Steine und Heckenschützen aufpassen.

Um das nächste Minenfeld dann (gleich hinter dem sterbenden Wachmann) kommt Ihr nicht herum.

Nach zwei Ecken kommt Ihr an ein merkwürdig aufgebautes Zaungebilde, über das Ihr leicht springen oder aber drunter durch krabbeln könnt.

Dahinter klettert Ihr über den umgestürzten Strommast auf das Dach des Gebäudes.

Geht an dem Lüftungsschacht entlang bis zu einem im Boden eingelassenen Ventilator. Hier geht Ihr jetzt zwischen den beiden Schächten hindurch. Schließlich kommt Ihr an ein noch rauchendes Loch im Dach, durch das Ihr Euch in das Innere des Gebäudes fallen laßt.

### **Abschnitt 13: On your own**

Ihr landet in einem mit Kisten vollgestopften Raum, in dem Euch ein Wissenschaftler begrüßt. Verlaßt die Kammer durch die Tür (wie auch sonst), nehmt den Wissenschaftler aber nicht mit, da der folgende Weg allein schon hart genug ist.

Ihr solltet die vor Euch liegenden Laserminen entweder überspringen oder unter ihnen durchkriechen. Auf keinen Fall darf eine hochgehen. Nicht mal der Godmode kann Euch dann noch retten, da durch eine wahre Kettenreaktion von Explosionen auch zwei Atomraketen gezündet werden.

Schon die zweite Mine könnte ein Problem darstellen. Entweder Ihr schiebt die in der Nähe stehende Kiste vor die Treppe und springt dann über den Laser hinweg oder Ihr balanciert einfach über das Treppengeländer über den Laser hinweg.

Vor euch liegt jetzt neben einem normalen Durchgang auch der Eingang in einen Raum.

Am Ende des langgezogenen Raumes befinden sich zwei Kisten, über die Ihr auf den Fenstersims gelangt.

Springt nun aus dem Fenster und erschießt (am besten mit der Armbrust) zwei Ticks, die euch noch nicht entdeckt haben. Wenn sie euch erst einmal wahrgenommen haben, ist es beinahe unausweichlich, daß sie durch einen der Laser springen und so die verhängnisvollen Explosionen auslösen.

Jetzt geht an den Kisten vorbei und dreht euch nach links.

Kriecht unter dem Laser durch und geht dann weiter bis zu der großen Kiste mit dem Reißhammer. Zerschlagt die Wand mit dem Reißhammer, dann gleich die Rückwand der Kiste und Ihr habt euch einen wunderbaren Durchgang geschaffen. Hütet euch aber davor, die Seitenwände der Kiste zu zerstören.

Vor euch liegt ein toter Wachmann. Links seht Ihr einen rot beleuchteten Durchgang, rechts eine auf einem Lift stehende Kiste.

Geht zuerst zu der Kiste rechts und zerstört sie. Dann geht in den roten Gang hinein. Vom Ende der Treppe aus könnt Ihr wieder eine Tick sehen, die Ihr aus der Ferne erledigt. Jetzt

begeht Euch in den kleinen Kontrollraum und drückt den Knopf, den Ihr hier vorfindet. Neben dem Fenster fährt der Lift hoch, auf dem Ihr hoffentlich eben die Kiste zertrümmert habt.

Springt auf den Lift und dreht euch nach rechts.

Von hier aus könnt Ihr über die beiden Laserminen springen, die einen anderen Lift versperren und anschließend mit ihm nach unten fahren.

Hier unten findet Ihr den **Alienblaster** und in den Kisten noch einige Goodies.

Geht nun in den vor euch liegenden Gang hinein. Ein Wachmann kommt euch schreiend entgegen gelaufen, ihm dicht auf den Fersen ein paar Marines. Sind diese erledigt, schnappt euch den Wachmann und geht mit ihm zusammen weiter.

Ihr kommt an einem geparkten Militärlaster vorbei, auf dessen Ladefläche eine Selbstschußanlage steht.

Wenn Ihr jetzt den Raum hinter dem LKW betretet, schlägt irgendwo in der Nähe eine Bombe ein, was ein paar heftige Erschütterungen und Explosionen zur Folge hat. Hat sich die Lage wieder beruhigt, tretet Ihr am Ende des Tunnels wieder ins Freie.

Ihr könnt beobachten, wie ein Alienraumschiff ein paar Monster absetzt. Kurz darauf kommt ein Bomber der Marines, der den ganzen Straßenzug in Schutt und Asche legt. Ihr solltet also, sobald Ihr den Bomber seht, erst einmal wieder zurück in den geschützten Gang verschwinden.

Wenn Ihr jetzt wieder auf die Straße tretet, befinden sich hier schon wieder ein paar Marines und ein Panzerfahrzeug. Sobald Ihr alles erledigt habt, geht bis zu dem Panzer und dann nach rechts zwischen Wand und Gebäude entlang.

Hinter dem Schrank rechts befindet sich der Zugang in das Gebäude, in dem Ihr schon von zwei Marines erwartet werdet.

Wenn Ihr euch rechts haltet, kommt Ihr auf eine Treppe.

Ihr scheint euch nun in einer Art Schlafsaal zu befinden, an dessen Ende sich ein Wachmann aufhält, der euch die Tür zu einem Lagerraum öffnet. Hier könnt Ihr Euch jetzt mit groben Mengen von **Munition** eindecken.

Schließlich geht wieder zurück zu der Treppe und springt durch das Fenster, auf den um das Haus führenden schmalen Sims. Geht nach rechts, springt dann über die grünen Schränke und auf die Feuerleiter.

Klettert über die Feuerleiter nach oben und durch die Öffnung, hinter der ein größtenteils zerstörtes Gebäude liegt.

Geht rechts um den Schrank herum und dann über einige Absätze zu einem Durchgang am anderen Ende des zerstörten Gebäudes.

Ihr gelangt zu einem leeren Platz.

Sobald ihr ihn aber betretet, landet ein Hubschrauber und ein Tor am Ende des Platzes wird von ein paar Aliens aufgebrochen. Es kommt wieder zu einem Kampf zwischen Marines und Monstern, an dessen Ende Ihr wiederum die Reste beseitigt.

Betretet schließlich den Gang, aus dem die Aliens kamen, geht nach rechts und dann über die grünen

Kisten nach oben zu einer mächtig großen Kanone, mit der Ihr dann das große Tor auf dem Platz zerstört.

Jetzt geht zu dem Tor und folgt dem blau ausgelegten Gang bis ihr zu einer weiteren fest installierten - wenn auch nicht ganz so großen - Kanone kommt, mit der Ihr einen ziemlichen Haufen Flashers erledigt.

Der runde Schleimhaufen vor euch ist ein Trampolin, mit dem Ihr auf eine höhere Ebene springt.

Wieder einmal werdet Ihr Zeuge eines Kampfes zwischen Mensch und Monster. Hat sich das Kampfgetümmel gelegt, begeben euch an den Ort des Geschehens und zu einem kleinen Lüftungsgitter auf der rechten Seite.

Kriecht in den Lüftungsschacht hinein und entledigt Euch der kleinen Monster, die euch anspringen. Ihr könnt euch auch einfach bis in die äußerste Ecke zurückziehen und warten, bis die Parasiten von selbst explodiert sind.

Am Ende des Ganges zertrümmert Ihr wieder ein Gitter und ... schwups, landet in einer Werkstatt, in der Ihr noch ein paar Marines tötet.

In der Werkstatt befinden sich zwei Wagenheber, die Ihr mit den beiden von der Decke hängenden Schaltern bewegt. Der eine ist von einem Auto belegt, der andere soll euch als Lift dienen. Schaltet ihn ein und springt dann schnell auf den leeren Wagenheber.

Vom Wagenheber springt Ihr durch das Loch in der Wand auf einen kleinen Platz, in dem sich wiederum eine der Kanonen befindet, mit der Ihr das gegenüberliegende Tor und die dahinter lauernden Aliens pulverisiert.

Anschließend begeben Ihr euch in den Gang hinein, bis in einer Halle ein erneutes Scharmützel zwischen Monstern und Soldaten ausgetragen wird.

Geht auf der Balustrade um die Halle herum und auf der anderen Seite in den Gang hinein. Hinter der Stelle, an der ein Alien ein Loch in die Wand geschlagen hat begeben Ihr euch nach unten.

Geht nach links in Richtung Schranke und springt über das Trampolin auf das Gebäude rechts von euch.

Ganz in Eurer Nähe befindet sich eine Dachluke, durch die Ihr in das Innere dieses Gebäudes gelangen könnt.

Ihr landet in einem kleinen Wasserbecken, von dem aus Ihr in eine Pipeline hopst. Kriecht ein Stück in das Rohr hinein, bis sich vor euch eine Luke öffnet und ein Soldat erscheint, der Euch eine Bombe in das Rohr wirft. Jetzt krabbelt so schnell wie's geht wieder zurück in das Wasserbecken und taucht unter, bis die Stichflamme über Euch gefegt ist.

Jetzt kriecht noch mal in das Rohr und dann durch die Luke am Ende.

Folgt dem Weg bis zu dem Steg mit der Leiter. Schaut hier nach rechts und Ihr seht eine Luke, die Ihr mit dem Rad in seiner Mitte öffnet. Kriecht nun durch die geöffnete Luke und in die rote Röhre hinein.

Das Ende der Röhre liegt über einer Treppe, die von einem Soldaten bewacht wird.

Ist dieser erledigt, geht zuerst nach unten und versichert Euch, daß hier unten nichts mehr am Leben ist.

Jetzt geht nach oben zu einem Wachmann. Nehmt ihn mit nach unten, wo er Euch eine Tür öffnet. Nun laßt ihn hier erst einmal warten und sichert den Weg bis zur Schranke. Wenn der Weg sauber ist, kehrt zu dem Wachmann zurück und bringt ihn zu der kleinen Hütte neben der Schranke, wo er Euch noch eine Tür öffnet.

Unerläßlich ist, daß der Wachmann lebendig zu der Hütte kommt.

Ist der Weg offen, so begeben euch den Gang entlang in eine Garage. Netterweise treibt hier ein großer Bekannter von uns sein Unwesen (seinen Kumpel hatten wir mit Hilfe der Generatoren geröstet). Jetzt schnell rechts lang, solange er mit den Autos beschäftigt ist.

Nach einem langen Gang erreichen wir wieder das Freie, hüpfen mit Hilfe des Trampolins über die Mauer und gehen über ein dünnes Rohr auf einen Turm, wo ein toter Soldat liegt. Per Funk versucht ein Kollege diesen zur Koordination eines Luftangriffes zu bewegen.

Jetzt dürft ihr euch an dem Zielmarkierungsgerät austoben. Zuerst solltet ihr das Tor links unten ins Visier nehmen, an dem ihr vorbei gerannt seid, denn dadurch bricht bald unser dicker Freund. Ihr müßt dazu mit den beiden Schaltern die Linien so positionieren, daß sie sich über dem Zielpunkt kreuzen. Dann den mittleren Knopf drücken. Bumm. Etwas Eile ist dabei schon geboten, denn das Tor hält nicht ewig.

Jetzt noch schnell die Wände und das Tor in der linken oberen Ecke bombardieren, den Mast ebenfalls gefällt, und weiter geht's. Die Artillerie beginnt nun mit dem Beschuß dieses Gebietes. Achtet also auf herunterfallende Trümmer.

#### **Abschnitt 14: Forget about Freeman**

Sobald ihr den Raum betretet, stürzen Trümmer herunter. Positioniert euch zwischen den beiden Lampen an der rechten Wand und wartet ab, bis der Brocken rechts von euch aufschlägt. Jetzt schnell über diesen zu der zugeschütteten Tür und durch den Spalt gekrochen.

Im nächsten Raum steht links ein Computer und geradezu ein Sicherungskasten. Fast diese Teile besser nicht an, denn dadurch wird eine Selbstschußanlage aktiviert, die euch und den Wachmann draußen beschießt.

Geht nun hinaus und laßt den Wachmann am besten stehen. Die Kiste nur zerstören, wenn ihr unbedingt ein Medipack benötigt.

Vermint den Vorraum, da hier bald Verstärkung eintrifft. Jetzt könnt ihr entweder schnell durch den Raum rennen oder gezielt ein Alien nach dem anderen ausschalten. Ein Krieger steht gleich rechts um die Ecke, ein weiteres Monster hinter den grünen Kisten und ein Flasher hinter den Holzkisten.

Solltet ihr den Flasher töten, erscheinen ein weiteres Monster und ein Flasher, die hoffentlich in eure Minen laufen. Nur die Flasher verfolgen euch den Gang hinunter.

Unten geht ihr nur links entlang, wenn ihr euch unbedingt mit einigen Monstern und Horden von Parasiten für ein paar Goodies anlegen wollt. Geht ihr rechts lang, so werft am besten eine Sprengladung um die Ecke, sobald die Flasher auf euch losgehen.

Wenn die drei nur noch Matsch sind, zerschießt ihr das merkwürdige Parastennest und erledigt die nun erscheinenden Viecher oder wartet weit entfernt, bis sie selbst explodiert sind.

Nun dreht ihr vor der Bodenluke an dem Rad und steigt den sich öffnenden Gang hinab.

Erledigt den Tick unten am besten von der Leiter aus und lauft nicht in die Laserschranken, bevor die Selbstschußanlage „außer Funktion„ ist. Paßt aber auf: Ein weiterer Tick lauert hinter der Ecke.

Ihr betretet jetzt einen Raum mit zwei Flüssen, zwischen denen auf einer Insel drei Kisten und 2 Ticks zu sehen sind. Erledigt die Ticks und werft die kleine Kiste links in den Fluß, worauf diese zum Gitter schwimmt.

Klettert mit Hilfe der Kiste über das Gitter und schwimmt geradeaus weiter. Achtet aber auf den Tongue.

Am Ende kommt ihr wieder zu einem Gitter und einem Weg, der links aus dem Wasser und zu einem Tick führt.

Geht den Weg hoch und springt dann direkt in den Fluß über dem ein Rohr verläuft, der links vom Hauptbecken abzweigt. Im Becken selbst lauert nämlich ein Killerfisch.

Taucht dann unter dem Zahnrad durch, bleibt unter Wasser und schwimmt geduckt unter den Leitungen durch, da oben heißes Gas ausströmt.

Geht an Land, umgeht den Tongue und zerstört die Selbstschußanlage links neben der Barrikade. In dem Raum dahinter könnt ihr getrost den Marine mit einer Rakete beglücken, da ihr dort ein kleines **Raketenarsenal** vorfindet.

Steigt nun vorsichtig die Leiter empor, achtet auf einen Panzer und ein paar Marines hinter den Felsen rechts. Erledigt zuerst die Marines, um dann den Panzerturm mit dem Raketenwerfer zu beschießen. Nach ein paar Treffern sollte dieser explodieren.

Lauft jetzt an dem Panzer vorbei und erledigt die Selbstschußanlage links hinter dem Tor. Betätigt dann den Schalter am Ende des Raumes, steigt in den Fahrstuhl und fährt runter.

Auf dem Korridor vor euch befinden sich grünliche und radioaktive Pfützen, die ihr überspringt. Geht rechts entlang, bis ihr links eine Treppe findet, wo oben zwei Marines euch den Rücken zugewendet haben. Ihr zeigt natürlich keine Gnade - die Armbrust empfiehlt sich - und steigt empor in den kleinen Raum, von dem aus ihr eine Halle sehen könnt, wo ein Feuergefecht zwischen Marines und Aliens stattfindet.

Die Überlebenden erledigt ihr. Klettert dann auf den Panzer links in der Halle und betätigt durch die Luke das Geschütz, welches das Tor sprengt. Die nun heranstürmenden Aliens könnt ihr mit der Kanone, dem MG links davon oder auf alt hergebrachte Weise erschießen.

Habt ihr auch das überstanden, geht ihr zum eingeschossenem Tor und kümmert euch um das eine Monster rechts, die zwei links und das Aliengeschütz. Achtet aber auf die einstürzende Wand gleich nach dem Tor. Geht nun links weiter zum ...

## Abschnitt 14: Lambda Core

Ihr befindet euch nun in einem Raum, in dem ein LKW auf einem Fahrstuhl steht. Betätigt den Schalter in der Hütte rechts davon.

Steigt auf die Fahrstuhlplattform und laßt euch den Schacht hinunter fahren.

Unten angekommen beseitigt ihr einen Haufen Ticks und einen Spit rechts hinter den Holzkisten.

Sammelt nun die Goodies ein, steigt die Leiter empor und geht durch die Tür. Folgt dem Gang bis zur nächsten Tür.

In der Halle, welche ihr nun betretet, warten schon einige nette Damen in schwarz auf euch (unterschätzt sie bloß nicht). Am besten erledigt ihr sie unten einzeln (laßt euch Zeit), geht dann rechts zu dem mit Holzkisten versperrten Gang und brecht durch.

An der Treppe rechts oben sind Ninjas verborgen. Lauft nach deren Abgang hoch und den Laufsteg in der Halle entlang. Wenn ihr dem linken Gang folgt, kommt ihr zu einer 1. Hilfe-Einheit und einer H.E.V.-Ladestation. Rechts entlang findet ihr einen Fahrstuhl, der euch nach unten bringt.

In dem nun folgenden Tunnel öffnet ihr das linke Tor, was den sofortigen Angriff einer Einheit Monster zur Folge hat. Links hinter der Ecke könnt ihr ein paar Kisten zur Explosion bringen, paßt aber auf euren Rücken auf.

Ist auch diese Situation gemeistert, lauft zur Leiter und klettert hoch, wo euch ein Wissenschaftler in Empfang nimmt und seinen Text aufsagt.

Verlaßt danach das Zimmer durch den 2. Ausgang, fährt mit dem Fahrstuhl hoch und geht rechts entlang, bis ihr zu einer Tür gelangt.

Wenn ihr den dahinter gelegenen Raum betretet, erhaltet ihr von einem technisch versierten Wissenschaftler eine neue Waffe. Mit diesem **Strahlenwerfer** könnt ihr dann am lebenden Objekt üben. Durch das Drücken der Knöpfe an den Konsolen werden die gegenüberliegenden Schächte geöffnet. Links sind einige Ticks und rechts ein Spit.

Habt ihr eure sadistischen Gelüste befriedigt, geht den Gang wieder zurück und benutzt den 2. Fahrstuhl nach unten.

Ihr kommt nun zum Reaktorlevel, wo euch gleich einige Flasher und Monster in Empfang nehmen.

Geht links und dann rechts lang, steigt die Treppe bei dem Wachmann hinunter, wo ihr in einem Raum **Munition** und einen Wissenschaftler findet, der euch erzählt, was ihr doch alles tun sollt.

Marschiert nun wieder hoch, nehmt den Wachmann mit, lauft zurück und den linken oder rechten Gang runter. Weiter geht's über den rechten Laufsteg über das Wasser zum Coolant System 01 und den Korridor entlang bis zur Tür.

In der Halle dahinter trifft ihr auf drei Monster, die ihr mit der neuen Waffe z. B. schnell weg phasern könnt. Danach klettert ihr die Leiter hinten hoch, folgt dem Laufsteg und durchschreitet die Tür. Über die Treppe links gelangt ihr in eine weitere Halle, wo sich einige Ticks und Flasher herum lümmeln. Nach deren Züchtigung legt ihr den roten Schalter unten um, worauf sich das Wasserbecken links von ihm mit Wasser füllt.

Begebt euch nun den ganzen Weg bis zur Abzweigung zum Coolant System 02 zurück.

Wenn ihr dem entsprechenden Gang folgt, stürzt die Decke ein. Kriechend kommt ihr jedoch durch die Trümmer hindurch und erreicht eine Tür. Im Raum dahinter sind ein paar Monster und Tangles.

Geht wie gewohnt vor und klettert an der Leiter zum Laufsteg hoch. Kurz darauf erscheint ein Monster darauf, das sogleich einbricht.

Befreit euch von seiner Anwesenheit, springt auf die herumfahrende Stange, geht unter dem Steg hindurch und springt von der Erhöhung auf der anderen Seite auf eben diesen.

Sobald ihr durch die Tür geht, seht ihr heißes Gas entweichen. Dreht also an dem orangefarbenen Rad, um die Leitung dicht zu machen.

Folgt nun weiter dem Schild mit der Beschriftung „Pump Station,, und seid auf ein paar Ticks auf dem Steg nach der Treppe gefaßt.

Klettert danach die Leiter runter und legt den roten Hebel neben dem toten Wissenschaftler und den zwei Power Cores um. Alle Wasserpumpen sollten nun aktiviert sein.

Jetzt macht euch auf den Rückweg bis zu dem Fahrstuhl, der euch auf diese Ebene brachte, und geht den, vom Fahrstuhl aus gesehen, linken entlang. Zu Beginn seid ihr an der T-Kreuzung dann rechts zu dem Wachmann und dem Wissenschaftler abgebogen. Nun geht's links zum Aux. Tank Reaktor Access weiter.

In der Halle hinter der Tür trifft ihr auf eine Horde Monster, die sich teilweise erst verspätet hinein teleportieren. Macht sie erst fertig oder springt einfach gleich runter ins Wasser und schwimmt durch den Tunnel unter Wasser bis zum 2. Raum mit dem gelben Reaktor in der Mitte und den zwei Wasserzuflüssen.

Dreht nun an den beiden roten Rädern bei den Zuflüssen. Das Wasser wird steigen und der Reaktor starten.

Klettert nun die Leitern hoch und paßt auf die Blitze und die Flasher (werden auch bald von den Blitzen erledigt) auf.

Nach ein paar Leitern und Sprüngen könnt ihr die Reaktorkammer oben durch eine Tür verlassen.

Dem Gang folgt ihr rechts entlang, bis ihr eine Fahrstuhltür rechts und eine Tür zu einem Vorratsraum mit ein paar Goodies erreicht.

Klettert die Leiter im Fahrstuhlschacht empor und springt oben in den Gang hinein. Dort findet ihr rechts einen, diesmal etwas enttäuschenden, Vorratsraum.

Geht den Gang entlang und nehmt den Wachmann aus dem Zimmer rechts mit. Lauft dann weiter rechts entlang und erledigt ein paar Monster und einen Flasher.

Betretet nun durch die Tür links einen Raum mit drei weiteren Ausgängen. Links könnt ihr eure ersten Erfahrungen mit Teleportern (die Leuchtkugeln – Sender und Empfänger) sammeln.

Verlaßt nach der Spielerei den Raum wieder, dreht mit dem Rad im Gang die Gasleitungen auf, geht vorsichtig weiter und erwartet ein paar Monster und Flasher (das ausströmende Gas fügt ihnen Schaden zu).



Folgt nun dem Korridor bis zum Ende und geht durch die Tür rechts. Ihr erreicht nun ein komplexes Netzwerk von Teleportern. Benutzt den Teleporter links erst, wenn eine der Plattformen unter dem „Empfänger,, rechts ist.

Von dieser aus könnt ihr dann in die Ports 1 bis 3 springen, duckt euch dabei aber immer unter den Rohren. Durch Port 1 erreicht ihr einen Raum, in dem sich gerade der geheimnisvolle Koffermann wegteleportiert hat und ihr viele Ticks und ein paar **Granaten** findet. Durch Port 3 gelangt ihr zu

einigen Goodies. Port 2 müßt ihr nehmen, um euch eine Etage höher zu teleportieren (wieder auf Plattform unter Empfänger achten).

Nehmt dann Port 4 und danach ganz oben Port 7, durch den ihr eine Kammer, in der ein paar Plattformen um eine Säule herum fahren.

Springt über eine der Plattformen auf den hoch und runter fahrenden Steg und links zurück zur Schleuse 1, wo ihr einen Knopf betätigt. Fallt dabei ja nicht runter! Genauso geht ihr eins weiter bei Schleuse 2 vor.

Jetzt haben sich zwei Türen in der Säule geöffnet. Springt zur Säule und geht in den darin befindlichen Teleporter.

Ihr seid nun wieder beim Teleporternetzwerk, gelangt aber durch zwei Türen zu einem Gang, welcher rechts und links verschüttet ist. Von links kommen einige Ticks und ihr findet dort im Dunkeln einen **Power Core**.

Klettert nun die Leiter hoch und geht links entlang, bis ihr ein gläsernes Schott erreicht, hinter dem sich ein Wissenschaftler und ein Wachmann verbarrikadiert haben.

Nachdem ihr erkannt wurdet, lassen sich euch herein und erzählen euch von einem gigantischen Wesen in einer anderen Dimension, welches ihr töten müßt. Dazu sollt ihr durch ein Dimensionsportal gehen. Vorher erhaltet ihr aber noch das **Weitsprungmodul** und mehr **Waffen** als ihr tragen könnt.

Lauft dann durch den vom Wissenschaftler geöffneten Gang zur großen Halle mit dem Dimensionsportal. Ein weiterer Wissenschaftler erklärt euch während der Vorbereitungen weiteres.

Es werden sich neue fliegende Aliens in die Halle teleportieren, die ich hier einfach mal Screamer taufe, da sie einen ekligen Schrei ausstoßen. Springt erst durch das leuchtende Portal wenn ihr dazu aufgefordert werdet.

## **Abschnitt 15: Xen**

Willkommen in Welten, die noch nie ein Mensch zuvor gesehen hat. Ihr beginnt auf einer im Nichts schwebenden Plattform aus Fels. Die Gravitation ist äußerst gering, was euch in Verbindung mit dem Weitsprung enorme Strecken zurücklegen läßt. Dies dürft ihr die nächste Zeit auch zur Genüge ausprobieren (üben).

Springt zur nächsten Luftinsel links und erschießt von hier aus den Flasher auf der Insel

danach. Springt nun zu dieser Insel und seid auf den Teleport von einem weiteren Flasher und einem Dogfrog gefaßt.

Seid ein Held und springt über die große Insel umkreisenden Luftinseln immer tiefer (sichert besser mal das Spiel).

Wenn ihr auf der großen Insel seid laßt ihr euch über den Rand auf einen der stachelartigen Vorsprünge fallen.

Eliminiert die Dogfrogs und die an der Decke hängenden lila leuchtenden Selbstschußanlagen.

Lauft nun den Weg um die Insel herum, bis ihr einen niedrigen Eingang bei einem kleinen funkelnden Teich (wenn ihr euch ins Wasser stellt, werdet ihr geheilt) findet.

Geht hinein und brecht durch den verwachsenen Durchgang in die Höhle mit den drei merkwürdigen Pflanzen.

Befreit rechts die drei fliegenden „Blätter,, im Gestrüpp und aktiviert die drei pilzartigen Geräte auf den Inseln im Wasser. Es werden dann bald grüne Blitze von diesen ausgehen und ihr könnt durch das Portal in der Mitte der Höhle schreiten.

### **Abschnitt 16: Gonarch´s Lair**

Ihr findet euch nun auf einer weiteren großen Himmelsinsel wieder. Rechts liegen neben einer Leiche ein paar Goodies.

Bald wird ein großes vierbeiniges Ungetüm angestapft kommen, das sich als Muttertick herausstellt. Sie wird euch durch Tritte, Giftspritzer und Babieticks angreifen. Es treiben sich auch ein paar normale Ticks hier herum.

Beschießt den Beutel an der Unterseite der Mutter so lange, bis diese flieht. Nehmt euch aber vor ihren schwachen, aber zahlreichen Kindern in acht.

Lauft ihr in eine Höhle nach. Ihr findet noch ein paar Goodies. Nachdem die Decke (hoffentlich) hinter euch eingestürzt ist, wagt Mami einen erneuten Angriff.

Wenn ihr dem Bauch der Lady abermals genug eingeheizt habt, macht sie sich wieder davon.

Sie wird in einer weiteren Höhle in den Abgrund springen und ihr werdet der Dame folgen (springt zuerst auf den gegenüber gelegenen Vorsprung).

Nun stürzt sie sich verzweifelt in ihre Brutkammer. Macht nicht den Fehler und stürmt ihr nach. Der Boden ist ausgesprochen glitschig. Tastet euch langsam zum Abgrund vor und ballert was das Zeug hält auf ihren Bauchbeutel ein.

Irgendwann wird sie den Löffel abgeben und in den Boden einbrechen.

In dem nun entstandenem Loch unten finden wir einen neuen Teleporter und etwas höher einen Nebenraum mit Heilwasser und einem Tick. Einige Babieticks treiben sich noch herum – aber die sollten euch auch nicht mehr stoppen können. Laßt euch in den Teleporter fallen.

### **Abschnitt 17: Interloper**

Wieder einmal seid ihr auf einer riesigen Himmelsinsel gelandet. Die Aussicht werdet ihr allerdings nicht lange genießen können, denn von einigen herum fliegenden „Mantas,, springen Flasher herunter, und auch ein paar Screamer wollen euch die Leviten lesen. Bewegt euch auf der Insel vorsichtig und fallt nicht in die Spalten oder Löcher, da euch die dort befindlichen Trampoline fast ins All schießen.

Ihr könnt nach diesem Intermezzo auf der Rückseite des rechten Hügels in ein Höhlensystem gelangen, wo ihr einige Aliens und Goodies vorfinden werdet.

Andererseits könnt ihr gleich auf den Hügel klettern und auf den langsamsten, rechts außen fliegenden, der drei Mantas springen. Das wird viel Geduld und Feingefühl erfordern, aber es ist möglich.

Mit seiner Hilfe gelangt ihr in die Nähe der Himmelsinsel mit dem Teleporter.

Springt rechtzeitig ab und benutzt den Teleporter.

Ihr landet in einer niedrigen Höhle und findet links neben einer Leiche einen **Power Core**.

Verlaßt die Höhle. Rechts seht ihr ein Tentakelmonster.

Lauft links weiter bis zu einer umgestürzten Säule. Erledigt von hier aus schnell das Monster auf dem rechten Hügel, bevor es Alarm auslösen kann (zwei Schuß mit der Armbrust sind dafür gut geeignet).

Verfährt genauso mit dem Monster auf dem linken Hügel.

Weiter hinten trifft ihr auf einen Flasher.

Geht nun in die Höhle im rechten Hügel. Gleich hinter dem Eingang wartet ein Flasher, der euch nicht angreift. Ihr habt nun aber keinen Pazifisten oder neuen Freund gefunden. Er versucht euch nur hinein zu locken, damit er und sein Kumpel rechts hinter der Ecke euch in die Zange nehmen können.

Im rechten Raum wartet ein weiterer Flasher. Außerdem findet ihr bei zwei Toten ein paar Goodies.

Links befinden sich noch ein Flasher, **Munition** und der Ausgang zu einer schwebenden Plattform, über die man links an Heilwasser gelangen kann.

Draußen werden nun einige Screamer nach euch suchen.

Lauft durch den ersten Ausgang wieder ins Freie und hinten rechts in eine weitere Höhle hinein.

Links oben findet ihr einen Gang, welcher zu einem Heilsee und zwei Tangues führt. Ein weiterer Gang führt zum Tentakelmonster.

Geht ihr rechts lang und quetscht euch an ein paar Felsen in der Höhle vorbei, werdet ihr von einem der guten alten Supermonster empfangen. Meine Empfehlung: Die herzliche Empfangsparty absagen und weglaufen.

Der enttäuschte Gastgeber wird euch natürlich verfolgen.

Umgeht ihn und lauft in die Höhle zurück. Hier überwindet ihr mit Hilfe des Weitsprungs durch das Loch links einen Abgrund und landet vor zwei Tentakelmonstern und einem Tangué.

Schleicht vorsichtig links entlang. Mit den Granaten lassen sich die Biester notfalls ablenken.

Auf dem Weg unten findet ihr **Granaten** und einen **Power Core**.

Wenn ihr oben weitergeht, kommt ihr an einem weiteren Tentakelmonster vorbei.

Bewegt euch nun die Schlucht rechts weiter entlang, bis ihr zu einem Teleporter, einigen Goodies und zwei Monstern (eines verbirgt sich rechts) kommt.

Klopft euch nach dem Sieg auf die Schulter und geht durch den Teleporter.

Diesmal schlägt es euch nicht auf eine Himmelsinsel (zumindest könnt ihr es nicht sehen), sondern in eine Art Abstellkammer. Verlaßt den Raum und geht links entlang. Ihr werdet nun in eine große Halle mit Fässern und Fließbändern kommen. Hier wimmelt es nur so von Flashern und Screamern. Lockt sie am besten einzeln fort und erledigt sie dann.

Benutzt den Fahrstuhl und fährt eine Etage nach oben, wo vermutlich noch ein paar Flasher ihr Unwesen treiben. Ein scheinbar Unzerstörbarer wird an euch vorbei in einen rechts gelegenen Raum rennen, wo er dann in einer Kammer mit Heilkräften verschwindet.

Steigt auf die Befestigung des Fahrstuhls, wenn dieser unten ist, und fährt darauf nach oben, um von hier aus auf das Fließband zu springen.

Über den Mittelpfeiler gelangt ihr auf das andere Fließband, und laßt euch darauf transportieren.

Ihr fallt nun in einen Tank, aus dem ihr schnell heraus klettert, da er mit heißem Wasser gefüllt ist und Fässer von oben hinein stürzen.

Nun dürft ihr euch mit einem Haufen Aliens herumprügeln.

Springt runter. Rechts ist ein Weg zu zwei Power Cores, links zu einer Heilkammer, die vermutlich noch oft benutzt werden wird.

Geht zurück und laßt euch von der Plattform links neben dem Tank nach oben bringen.

Schlingt euch links über das Fließband mit den Fässern durch den Durchgang.

Es folgen viele Flasher und Screamer. Für die Trickser: Sollte ein Screamer von einem der Fässer ergriffen werden, wird er meist zerquetscht.

Geht nun über das Fließband und den Laufsteg entlang.

Seid ihr mit den letzten Flashern fertig, fährt ihr mit einem der merkwürdigen Fahrstühle nach oben und geht durch einen der beiden Gänge (führen beide zum gleichen Korridor).

In den nun folgenden Korridoren findet ihr Flasher, Goodies und Fässer, die Monster beherbergen.

Am Ende des zweiten Korridors versperren euch ein Flasher und zwei Fässer den Weg in den Nebenraum. Erledigt den Flasher mit einem gezielten Schuß. Plaziert dann eine Sprengladung neben den Fässern, geht in Deckung und jagt die Fässer samt Monster in die Luft.

Der Raum rechts wird von einigen Screamern und Flashern bewacht. Achtet wiederum auf die Fässer.

Nach diesem zermürenden Abschnitt könnt ihr euch in der Heilkammer erholen und dann durch einen der drei roten Nischen kriechen.

Folgt dem merkwürdigen Schacht, springt vorsichtig hinunter und kriecht unten weiter entlang, bis ihr rechts zwei Ausgänge findet.

Holt noch einmal tief Luft und laßt euch in eine gigantische Kammer fallen, wo drei Fahrstühle auf und ab fahren und ihr weit oben eine grüne Lichtquelle erkennen könnt – den Teleporter.

Doch für Bewunderung bleibt nicht viel Zeit. Horden von Flashern und Screamern bevölkern die Gegend.

Rennt links den Steg hoch und den Gang entlang zu einem Flasher und einer Heilkammer. Jetzt habt ihr eine Rückzugsmöglichkeit.

Sind alle Gegner dieser Etage besiegt, geht es mit dem sich drehenden Fahrstuhl nach oben hinein in die zweite Alienwelle.

Über die Laufstege solltet ihr nur durch die Durchgänge gehen, wenn ihr in einem echt gruseligen Raum viele Gegner und wenig Goodies antreffen wollt.

Fahrt mit dem zweiten Fahrstuhl hoch und tretet den Screamern hier ordentlich in den Hintern.

Am Ende des Ganges findet ihr auch auf dieser Etage eine Heilkammer.

Steigt nun auf den dritten Fahrstuhl, fahrt frohen Mutes nach oben und springt in den von Blitzen umzuckten Teleporter.

Dieser Sprung befördert euch in eine absolut schwarze Welt. Lediglich ein wirklich schön anzusehender Teleporter auf einer Himmelsinsel erleuchtet die Umgebung.

Begebt euch über die anderen Inseln zu eben diesem Teleporter, checkt eure Munitionsvorräte, lächelt und geht durch.

### **Abschnitt 18: Nihilant**

Jetzt ist es soweit. Der alles entscheidende Kampf mit dem Obermottz steht euch unmittelbar bevor. Auge in Auge steht bzw. schwebt ihr euch gegenüber. Dann stürzt ihr ins Wasser und es beginnt. In der riesigen Höhle habt ihr hinter den Stacheln vorerst ausreichend Deckung. Schaut euch um. Weiter oben an der Wand könnt ihr insgesamt 3 gelbe Leuchtkristalle ausmachen. Zerstört sie. Wendet euch nun dem Herr der Aliens zu. Er verfügt über zwei Waffen:

1. Schleudert er Energiekugeln in eure Richtung, welche sich dann plötzlich in Blitzen entladen.

2. Versucht er mit Hilfe der grünen Lichtkugel euch wegzuteleportieren.

Grundsätzlich solltet ihr das vermeiden. Zwar findet ihr ein paar Goodies, aber der Weg zurück ist beschwerlich und stark bewacht. Beidem könnt ihr entgehen – bleibt einfach in Deckung. Ab und zu teleportieren sich Flasher und Screamer in die Kammer. Laßt euch von ihnen nicht in das Schußfeld ihres Meisters locken. Der eine Vorsprung bieten euch zwar Heilwasser, aber keine Deckung. Den anderen konnte ich nicht erreichen – aber es ist ohnehin nicht nötig.

Penetriert den Chef aus der Deckung heraus mit allem, was euch Spaß macht. Die seinen Kopf umkreisenden Kugeln werden immer weniger werden und irgendwann wird sich sein Schädel öffnen. Zu diesem Zeitpunkt kann er nur noch einzelne Energiekugeln abfeuern. Rennt zum Trampolin, welches sich rechts von dem höchsten Vorsprung von euch aus gesehen befindet (es bringt euch am höchsten) und laßt euch hochschleudern. Sobald ihr freies Schußfeld auf sein Gehirn habt, feuert ihr alles rein, was da ist.

Sobald ihr ihn mit genug Blei angereichert habt, macht er einen spektakulären Abgang erster Güte.

Bevor ihr jetzt aber die Korken knallen laßt, solltet ihr euch auf das Extro konzentrieren.

Wählt weise ...