

HALF-LIFE

Shooter's Guide

Deutsche Version

Marc Beckersjürgen



X GAMES

HALF-LIFE

2

HALF.

- LIFE

MARC BECKERSJÜRGEN

Die Deutsche Bibliothek - CIP-Einheitsaufnahme

Beckersjürgen, Marc:
Half life : shooter's guide / Marc Beckersjürgen. –
München : X-Games, 1999
ISBN 3-8272-9054-6

Die Informationen in diesem Produkt werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt. Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden. Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen. Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

Alle Rechte vorbehalten, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Speicherung in elektronischen Medien. Die gewerbliche Nutzung der in diesem Produkt gezeigten Modelle und Arbeiten ist nicht zulässig. Fast alle Hardware- und Softwarebezeichnungen, die in diesem Buch erwähnt werden, sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen oder sollten als solche betrachtet werden.

Umwelthinweis: Dieses Buch wurde auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt. Die Einschrumpffolie – zum Schutz vor Verschmutzung – ist aus umweltverträglichem und recyclingfähigem PE-Material.

10 9 8 7 6 5 4 3 2

03 02 01 00 99

ISBN 3-8272-9054-6

© 1999 by Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH,
Martin-Kollar-Straße 10–12, D-81829 München/Germany

Alle Rechte vorbehalten

Gestaltung & Titelbild: industria – Dieter Müller, London

Lektorat: Birgit Ellissen

Herstellung: Martin Horngacher

Druck und Verarbeitung: Schoder Druck, Gersthofen

Printed in Germany

INHALTSVERZEICHNIS (I)

1. Kapitel: Intro

Hinweis	12
Allgemeine Tips zum Spiel	14

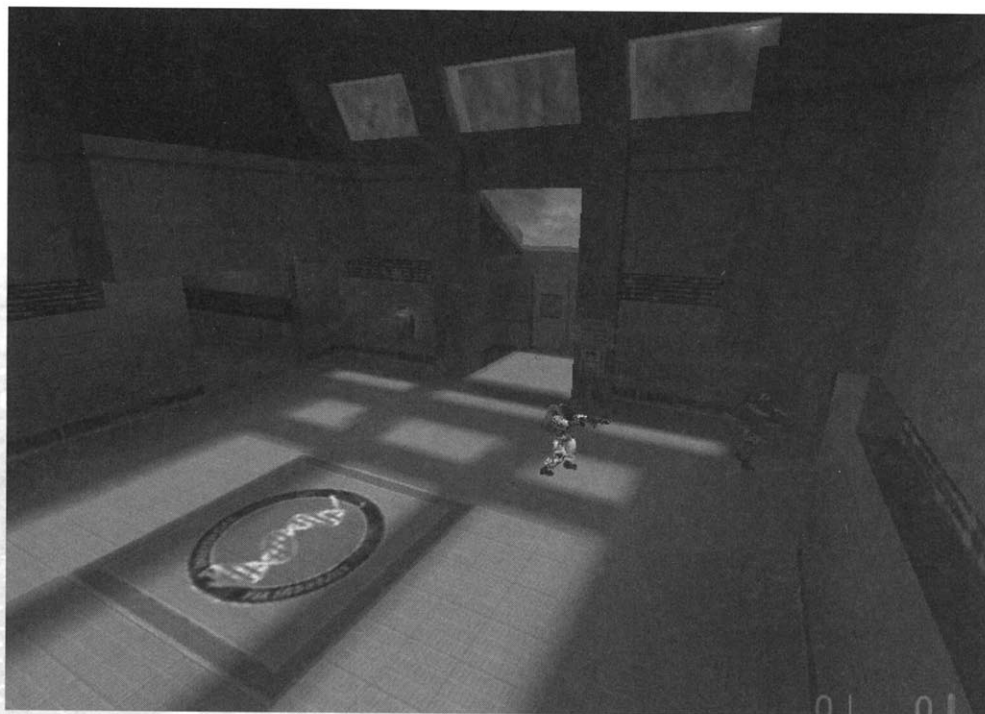
2. Kapitel: Waffen

Waffenarsenal	18
Kategorie 1 – Primitive Schlagwaffen	19
Brecheisen	19
Kategorie 2 – Handfeuerwaffen	19
9 Millimeter Glock Handfeuerwaffe	19
.357 Colt Python	19
Kategorie 3 – Halbautomatische Waffen	20
Schnellfeuergewehr MP5	20
Halbautomatisches Schrotgewehr	20
Armbrust	21
Kategorie 4 – Experimentalwaffen	21
Lasergesteuerter Raketenwerfer	22
Gausskanone	22
Gluon-Plasmakanone	22
Hornet-Gun	23
Kategorie 5 – Sprengwaffen	23
Splitterhandgranaten	23
Fernzündsprengsatz	23
Lasermine	24
Snark	24

3. Kapitel: Freund & Feind

Wissenschaftler	26
Wachpersonal	27
Headcrabs	27
Zombies	28
Hound Eyes	28
Barnacles	29
Alien Slaves	29
Bull Squids	30
Marineroboter	30
Tentakel	31
Assassins	32
Alien Grunts	32
Ichthyosaurier	33
Gargantua	33
Alien Controller	34
Gonarch	34
Nihilanth	35
Andere Gefahren	35
Panzer	36
Kampfhubschrauber Apache/Osprey	36

(1) HALF-LIFE



4. Kapitel: Lösung

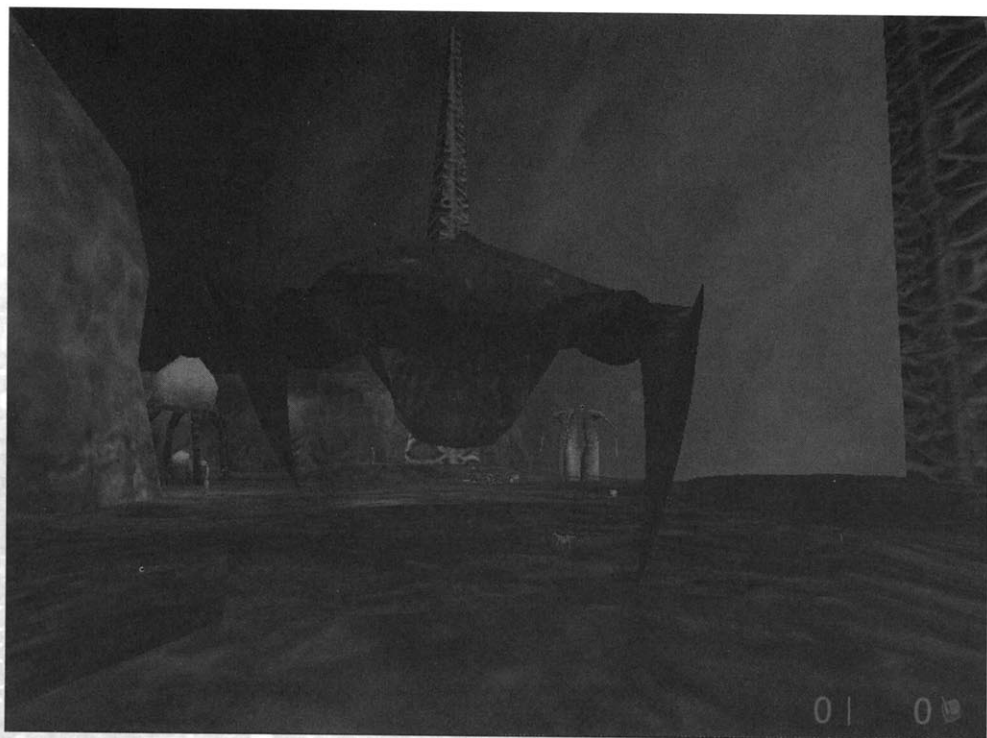
Episode 1: Anormale Materie	39	Episode 3: Bürokomplex	48
Arbeitskleidung	39	Kein Saft mehr auf der Leitung	49
Auf zum Testlabor	40	Knietief im Wasser	50
Das große Experiment	41	Vermeintliche Sackgasse	50
Episode 2: Unvorhergesehene Konsequenzen ...	41	Büroräume	51
Die erste Begegnung der dritten Art	42	Abstecher in die Lüftungsanlage	52
Zurück im Labortrakt	43	Cafeteria	53
Die Suche geht weiter	43	Kühlraum	54
Versorgungstrakt	44	Erneute Begegnung mit Mr. X	54
In der Kanalisation	45	Sprung ins Nichts	55
Lastenfahrstuhl	46		
Abwasserkanal	47		

INHALTSVERZEICHNIS (I)



Episode 4: »Feind in Sicht«	56	Episode 6: Energie	75
Speißbrutenlauf	57	Zum Generator	76
Kurze Verschnaufpause?	57	Aktivierung der Umspannstation	77
Kletter- und Rutschpartie	58	Episode 7: Auf Schienen	79
Neue Bewertung der Situation	58	Eine Zugfahrt, die ist lustig ...	79
Viel Feind, viel Ehr	59	Augen zu und durch	80
Zurück in den Untergrund	62	»Stop and Go«-Taktik	82
Episode 5: Explosionskrater	64	Raketenstart	86
Eine kurze Zugfahrt	64	Episode 8: Verhaftung	89
Zum alten Raketensilo	65	Begegnung mit dem Ichthyosaurier	90
Kampf gegen das Tentakelmonster	67	Waghalsiger Parcours	91
Kein Sprit mehr	69	Angriff aus dem Hinterhalt	93
Wir brauchen Strom!	70	Episode 9: Rückstandsverwertung	94
Abrechnung mit dem Tentakel	72	Fließbandstafette	95
Flucht aus dem Silo	73		

HALF-LIFE



Episode 10: Fragwürdige Ethik	97	Episode 13: Lambda-Kern	115
Episode 11: Oberflächenspannung	102	Hinterhalt!	115
Minenfeld	103	Der Reaktor geht wieder ans Netz	116
Kletterpartie	104	Beam me up, Scotty!	118
Panzerabwehr	105	Aufbruch in eine neue Welt	120
Keine falsche Bewegung	106	Episode 14: Xen	121
Offener Schlagabtausch	108	Episode 15: Gonarch's Lair	123
Häuserkampf	108	Episode 16: Interloper	124
Gezielte Luftunterstützung	111	Oberflächenexpedition	125
Episode 12: »Vergiß Freeman«	113	In der außerirdischen Produktionsanlage	126
Kanalabschnitt West	113	Episode 17: Nihilanth	128
Zum Lambda-Komplex	114		

INHALTSVERZEICHNIS (I)



5. Kapitel: Cheats & More

Die Levelkarten	135
Noch mehr Mogel-Power... ..	136
D**m	136
D**m II	137
D*ke N*k*m 3D	138
Q**k*	139
Q**k* II	140
Jedi Knight	142
Shogo – Mobile Armor Division	143

Unreal	144
Ausrüstungsgegenstände	144
Items	144
Lebewesen	144
Sonstiges	144

6. Kapitel: Mehrspieler-Modus

Grundlagen für das Spielen im Internet	147
Wovon ist die Höhe des Ping abhängig?	148
Netiquette	149
Tips für Mehrspieler-Partien	150

HALF-LIFE

7. Kapitel: Webweiser

World Wide Web	154
Internet Relay Chat	156
AOL	156
Newsgroups	156
FidoNet	156

INTRO 

INTRO

Willkommen bei »Half-Life«!

Das Black-Mesa-Forschungsgelände wird für Sie in der nächsten Zeit zur zweiten Heimat werden. Dem jungen Entwicklerteam Valve Software ist es mit dem Spiel »Half-Life« gelungen, in dem längst als übersättigt eingestuften Spielsegment der Ego-Shooter einen neuen Meilenstein zu setzen. Anders als viele andere Hersteller, die ihre Energien auf schöne Grafiken und bombastische Effekte konzentrieren, hat man sich bei Valve auf die alten Grundwerte Atmosphäre und Gameplay konzentriert. Und trotzdem braucht sich »Half-Life« nicht hinter seinen Genrekollegen zu verstecken. Abwechslungsreiche Texturen, faszinierende Licht- und Schatteneffekte sowie liebevoll modellierte und animierte Spielfiguren werden auch Sie in ihren Bann ziehen. Valve hat mit diesem Titel gezeigt, daß sich Grafikzauber und Spieltiefe nicht zwingend ausschließen müssen.

Tauchen Sie ein in die Welt von »Half-Life«. Erforschen Sie den Black-Mesa-Laborkomplex, und lüften Sie das Geheimnis um das mysteriöse Experiment, an dem Sie in der Rolle von Gordon Freeman maßgeblich beteiligt sind und das Ihr Leben und das Ihrer Kollegen von Grund auf verändern wird.

Die folgenden Seiten sollen Sie mit den Waffen und Ihren Gegnern vertraut machen. Wenn Sie sich von den Geschehnissen und der äußerst spannend inszenierten Geschichte des Spiels überraschen lassen wollen, versuchen Sie erst, auf eigene Faust aus dem Forschungslabor zu entkommen. Wenn Sie an einer Stelle nicht mehr weiterkommen, sind Sie herzlich eingeladen, in der ausführlichen Komplettlösung, die aus den detaillierten Aufzeichnungen des »echten« Gordon Freeman besteht, nachzulesen, wie er die Situation gemeistert hat.

Und wenn Sie das Abenteuer bestanden und alle Geheimnisse des Black-Mesa-Forschungsgeländes gelüftet haben, wartet mit dem nervenaufreibenden Mehrspieler-Modus zusätzlicher Spielspaß im lokalen Netzwerk und im Internet auf Sie.

Und wer weiß, vielleicht begegnen Sie dem Autor dieser Zeilen irgendwo auf einem der zahlreichen Spielserver ...

Viel Spaß mit Half-Life und diesem Buch wünscht

Marc Beckersjürgen
 Pressebüro Pulse
 Friedrich-Ebert-Str. 167
 D-48153 Münster
 E-Mail: PulsePR@aol.com
<http://members.aol.com/PulsePR>
 Spielernamen: Pestilence



Hinweis

Aufgrund der hohen Detailgenauigkeit der Umgebung im allgemeinen und der menschlichen Gegner (und deren Ableben) im besonderen wurde die amerikanische Originalversion des Spiels zum Ende des Jahres 1998 in Deutschland von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften auf die Liste jugendgefährdender Schriften, den sogenannten »Index«, gesetzt. Der Hersteller reagierte schnell und brachte bereits im Januar 1999 eine spezielle Version für den deutschen Markt heraus, in der einige grafische Änderungen vorgenommen wurden, um das Spiel auch einem jüngeren Publikum zugänglich machen zu können. So wurden beispielsweise die menschlichen Soldaten der US-Version durch hochintelligente Roboter ersetzt, die Ihnen in der deutschen Version das Leben schwer machen. Außerdem wurde auf einige explizite Gewaltdarstellungen verzichtet. Diese Änderungen haben jedoch keine Auswirkungen auf den Spielablauf oder einzelne Handlungselemente. Das vorliegende Lösungsbuch bezieht sich ausdrücklich auf die deutsche Version des Spiels.

HALF-LIFE

Allgemeine Tips zum Spiel

Die Welt von Half-Life birgt zahlreiche Gefahren für Leib und Leben. Nicht nur Monster und andere Gegner trachten Ihnen nach dem Leben, sondern auch die von Zeit zu Zeit geradezu mörderische Umgebung verlangt Ihnen alles ab, wenn Sie das Abenteuer Black Mesa heil überstehen wollen.

Die folgenden Tips sollen Ihnen dabei helfen:

- Speichern Sie Ihre Fortschritte. Zwar wird automatisch ein Spielstand angelegt, wenn Sie einen neuen Bereich betreten, aber für diese Autosaves sind nur zwei Speicherstände reserviert. Zusätzlich können Sie über die Standardtaste [F6] einen Quicksave anlegen, der sich mit [F7] auch sehr schnell wieder laden lässt. Nutzen Sie diese Funktion, wenn Sie riskante Kletterpartien oder Sprünge über gähnende Abgründe vollführen müssen.
- Durchsuchen Sie Kisten und dunkle Nischen nach zusätzlichen Ausrüstungsgegenständen und Extramunition für Ihre Waffen. Holzkisten lassen sich mit dem Brecheisen öffnen, bei stabileren Holzkisten kann es allerdings etwas länger dauern.
- Bleiben Sie nicht zu lange an einem Ort stehen, um Ihren Gegnern ein schlechtes Ziel zu bieten.
- Rückzug ist keine Schande. Wenn Sie in einen Hinterhalt geraten, sollten Sie zurückweichen, um sich eine bessere Ausgangsposition zu verschaffen. Auch im Rückwärtslaufen können Sie zielen und schießen.
- Nutzen Sie Wände, Ecken und Kisten als Deckung. Von dort aus können Sie entweder seitlich am Hindernis vorbeischaun und schießen oder aus der Hockstellung nach oben schnellen, um einen Feind zu bekämpfen.

- Lernen Sie die verschiedenen Sprungmanöver, bis Sie sie im Schlaf beherrschen. Der Weitsprung und der geduckte Sprung sind unverzichtbare Manöver, wenn Sie Hindernisse überwinden wollen.
- Machen Sie sich gründlich mit der Umgebung vertraut. Erforschen Sie alle Gänge und Abzweigungen. Oft führt eine unscheinbare Nische oder ein Luftschacht aus einer vermeintlichen Sackgasse heraus.
- Scheuen Sie sich nicht, ungewöhnliche Manöver auszuprobieren – manchmal sind sie sogar der Schlüssel zum Erfolg. Aber vergessen Sie nicht, vorher abzuspeichern, falls das Experiment schief geht.
- Untersuchen Sie Ihre Umgebung mit höchster Sorgfalt. Viele Türen lassen sich durch einen unscheinbaren Schalter oder ein numerisches Schloß öffnen. Andere Türen werden erst geöffnet, wenn Sie eine bestimmte Bedingung erfüllt haben, zum Beispiel nachdem Sie das Areal vollständig von Monstern gesäubert haben.
- Manchmal führen mehrere Wege zum Ziel. Gordon Freeman ist ein Forscher. Seien also auch Sie erfinderisch.

HALF-LIFE



WAFFEN 2

WAFFEN

HALF-LIFE

Das Waffenarsenal

Zwar ist Gordon eher ein Meister im Umgang mit dem Rechenschieber, aber zum Glück kann er auch mit scharfen Waffen hantieren. Im Laufe seiner Flucht aus dem Black-Mesa-Forschungskomplex stößt er auf einige recht gebräuchliche, aber auch auf ein paar eher ungewöhnliche Gerätschaften, die seinen Argumenten etwas mehr Gewicht verleihen.

Jede dieser Waffen hat ihre Vor- und Nachteile – daher sollte der Einsatz jeder einzelnen Waffe wohlüberlegt sein. Manche haben eine sehr lange Nachladezeit oder nur eine beschränkte Reichweite, andere hingegen nur einen sehr begrenzten Munitionsvorrat. Diese Waffenbalance gewinnt besonders im Mehrspieler-Modus an Bedeutung und kann über Sieg und Niederlage entscheiden. Daher empfiehlt es sich, sowohl die Funktionsweise als auch die Stärken und Schwächen der Kampfgeräte im Einzelspieler-Modus zu erforschen und kennenzulernen, bevor man sich in Mehrspieler-Schlachten stürzt. Mehr Informationen zum Mehrspieler-Modus finden sich übrigens im Anhang dieses Buches.

Die Waffen lassen sich in fünf Kategorien unterteilen. Die Tasten 1 bis 5 selektieren die Waffenklasse und die jeweils erste Waffe in dieser Kategorie. Ein weiterer Tastendruck auf die entsprechende Kategoriennummer wählt die zweite Waffe in der Gruppe. Andere Waffen werden durch entsprechend häufiges Drücken der Taste aktiviert.



Tip: Wenn Sie über eine Maus mit einem Scroll-Rädchen verfügen, können Sie durch leichte Drehungen an dem Rad durch die Waffen vor- und zurückwechseln.

Viele Waffen verfügen über zwei verschiedene Schuß- oder Feuermodi, die über unterschiedliche Tasten aktiviert werden. Sie sollten dies bei der Wahl Ihrer Steuerung berücksichtigen und zwei gut erreichbare Tasten mit diesen Funktionen belegen. Die Eigenheiten der Sekundärmodi – sofern vorhanden – sind in der folgenden Auflistung der zur Verfügung stehenden Waffen beschrieben.

Kategorie 1: Primitive Schlagwaffen

Brecheisen

Die erste Waffe, die Gordon im Verlauf seines Abenteuers findet. Die Brechstange eignet sich zum Beseitigen von Hindernissen wie hölzernen Barrieren jeglicher Art, aber auch, um einen zu aufdringlichen Angreifer effektiv auf Distanz zu halten. Ein unentbehrlicher Helfer, wenn die Munitionsvorräte knapp werden. Der Nachteil ist offensichtlich die extrem beschränkte Reichweite – im Nahkampf ist das Brecheisen aber von erstaunlich hoher Durchschlagskraft.



Kategorie 2: Handfeuerwaffen

9 Millimeter Glock Handfeuerwaffe

Die leichteste Fernwaffe in Gordons Arsenal. Das Magazin faßt 18 Schuß, die Gesamtkapazität an Patronen, die Gordon mitführen kann, beträgt zusätzliche 250 Schuß. Die Glock ist sehr akkurat und trifft im primären Feuer-Modus exakt das anvisierte Ziel – auch auf große Reichweiten. Im Sekundär-Modus schießt die Glock mit höherer Schußfrequenz, aber geringerer Genauigkeit. Die Glock besitzt eine kurze Nachladezeit.



.357 Colt Python

Der Colt Python mit dem Kaliber .357 ist eine Handfeuerwaffe mit extrem durchschlagender Wirkung. In der Regel reichen wenige gezielte Schüsse, um auch körperlich überlegene Gegner außer Gefecht zu setzen. Diese Überlegenheit hat allerdings ihren Preis, da die Python eine extrem lange Zeit zum Nachladen benötigt. Außerdem hat die Waffe einen heftigen Rückschlag, was die Zielgenauigkeit bei aufeinanderfolgenden Schüssen beeinträchtigt. Die Trommel faßt 6 Schuß, insgesamt können weitere 36 Patronen mitgeführt werden. Im Einzelspieler-Modus verfügt die Waffe über keinen Sekundär-Modus. Im Mehrspieler-Modus besitzt der Colt Python ein Laservisier, das ein genaueres Zielen ermöglicht.



Kategorie 3: Halbautomatische Waffen

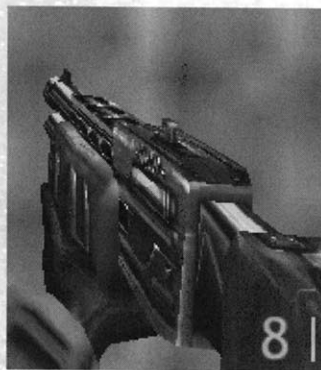


Schnellfeuergewehr MP5

Diese Waffe dürfte die am meisten benutzte im Laufe des Spiels sein. Sie ist sowohl auf geringe als auch auf größere Entfernungen relativ akkurat, verfügt über eine schnelle Schußfolge und mit 50 Schuß im Magazin über eine große Kapazität. Insgesamt können neben den Kugeln im geladenen Magazin 250 Patronen mitgeführt werden. Der besondere Clou des MP5 ist der unter dem Lauf angebrachte Granatwerfer, der bis zu 10 Aufschlagszündgranaten aufnehmen kann, die im Sekundär-Modus einer ballistischen Flugbahn folgend herausgeschossen werden. Allerdings empfiehlt es sich nicht, den Granatwerfer in engen Räumen oder auf kurze Distanz zu verwenden, da die Sprengkraft der Granaten nicht unbeträchtlich ist.

Halbautomatisches Schrotgewehr

Mit dem halbautomatischen Schrotgewehr der Marke »Franchi-Spas« werden die Nahkämpfe entschieden. Auf kurze Distanz ist diese Wumme absolut tödlich und kaum zu schlagen. Auf mittlere Entfernungen ist sie durch die typische Streuung der Schrotkugeln nur bedingt einzusetzen – weit entfernte Gegner kann man mit ihr gar nicht mehr beeindruckten. Das Magazin faßt acht Schrotpatronen, insgesamt können zusätzlich noch 125 Schuß mitgenommen werden. Die Ladezeit der Waffe ist überdurchschnittlich lang, da die Patronenkammer komplett neu geladen wird, wenn alle Geschosse verbraucht sind. Im Sekundär-Modus werden zwei Patronen gleichzeitig abgefeuert. Damit zwingt man auch die dicken Brocken schnell in die Knie. Die Schrotflinte eignet sich hervorragend dazu, einen Gegner beispielsweise an eine Gangecke heranzulocken, um ihn dann aus kürzester Distanz niederzumachen.



Armbrust

Normalerweise denkt man beim Begriff »Armbrust« an eine mittelalterliche Streitwaffe. Bei der Armbrust, die Gordon im Lauf seiner Flucht findet, handelt es sich allerdings um eine moderne High-Tech-Waffe, die ihre Ziele auch auf größte Distanzen stecknadelkopf-

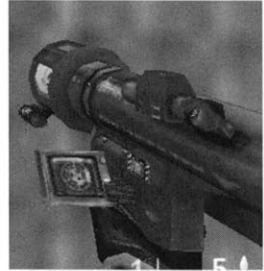


genau trifft. Gefüttert wird die Armbrust mit Pfeilmagazinen, die jeweils fünf Betäubungsbolzen enthalten. Zehn dieser Bolzenkartuschen können gleichzeitig mitgeführt werden. Im Sekundär-Modus wird das Zielfernrohr eingeschaltet, mit dem sich Gegner und Gegenstände auch aus sicherer Entfernung anpeilen und ausschalten lassen. So genau und effektiv die Bolzenschleuder auch ist, so hat sie dennoch einen gewaltigen Nachteil: Das Nachladen und Spannen des Bogens nimmt viel Zeit in Anspruch und macht den Schützen in dieser Zeit angreifbar. Außerdem fliegen die Bolzen mit einer merklich niedrigeren Geschwindigkeit als andere Projektile, so daß sich der Einsatz gegen sehr bewegliche Gegner als ziemlich fruchtlos erweisen dürfte.

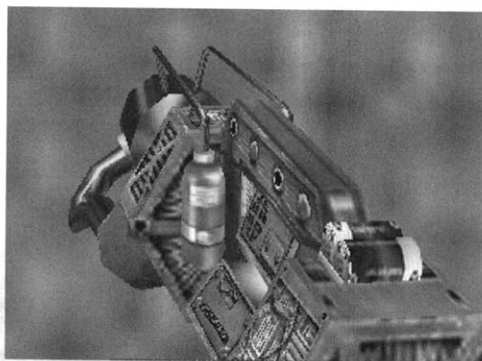
Kategorie 4 – Experimentalwaffen

Lasergesteuerter Raketenwerfer

Flugzeuge? Helikopter? Panzer? Mit dem wuchtigen Raketenwerfer räumt Gordon sie aus dem Weg. Dieses Gerät



funktioniert lasergesteuert: Der rote Punkt zeigt, wo es langgeht. Die Rakete kann so mit ein wenig Übung – auch nach dem Abschuß noch – sicher ins Ziel gelenkt werden. Das bringt natürlich auch den Nachteil mit sich, daß das Ziel nach dem Abschuß der Rakete weiter im Visier gehalten werden muß. Steht Gordon selbst unter Beschuß und muß er Angriffen ausweichen, erschwert sich das Zielen natürlich entsprechend. Zu diesem Zweck läßt sich die Lasersteuerung über den Sekundär-Modus der Waffe deaktivieren. Die Rakete fliegt dann in gerader Linie auf das im Moment des Abschusses fixierte Ziel. Der Raketenwerfer muß nach jedem Schuß erneut geladen werden – und dummerweise braucht das seine Zeit. Da die Geschosse auch nicht gerade klein sind, können auch nur bis zu sechs Raketenprojekte gleichzeitig mitgeführt werden. Insgesamt betrachtet handelt es sich hier um eine sehr mächtige Waffe, die aber durch ihre etwas komplizierte Handhabung nur in seltenen Fällen sinnvoll eingesetzt werden kann.

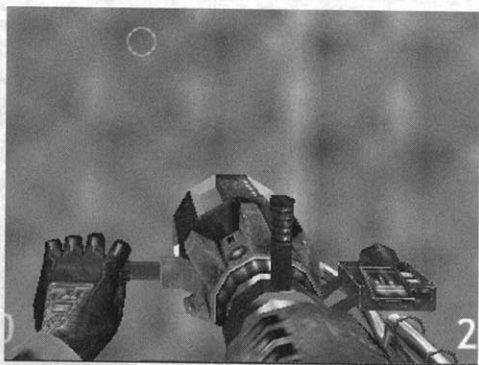


Gausskanone

Die Gausskanone ist eine experimentelle Waffe aus den Labors der Black-Mesa-Forschungseinrichtung. Sie benötigt eine ganz bestimmte radioaktive Plasmakartusche für die Erzeugung der Hochgeschwindigkeits-Energieprojekte. Diese verschießt sie mit hoher Frequenz, Reichweite und Genauigkeit. Ein einfacher Schuß benötigt zwei Einheiten der Plasmakartusche. Im Sekundär-Modus läßt sich die Waffe hingegen bei gedrücktem Abzug aufladen. Auf diese Weise verschießt sie einen bis zu zehnmals stärkeren Energieball, der sogar durch Wände und selbstverständlich erst recht durch mehrere hintereinander stehende Gegner schlägt. Allerdings kann diese Aufladung nicht beliebig lange aufrecht erhalten werden. Wird die Gausskanone zu lange voll aufgeladen im Anschlag gehalten, so entlädt sie sich in den Händen des Schützen und erteilt diesem einen schmerzhaften elektrischen Schlag. Der Vorrat an Energieeinheiten in Form von Plasmakartuschen kann auf maximal 100 Einheiten erweitert werden.

Gluon-Plasmakanone

Bei der Gluon-Kanone handelt es sich um eine weitere experimentelle Waffe der Marke Eigenbau. Diese schwere Kanone, die wie ein Feuerlöschgerät mit Rucksack aussieht und getragen wird, verschießt einen kontinuierlichen Plasmastrahl, der organische Substanzen innerhalb kürzester Zeit in kleine Brocken zerfetzt. Die Gluon-Plasmakanone benutzt die gleiche Munition wie die Gausskanone, ist allerdings etwas effektiver. Sie besitzt keine Nachladezeit, da sie vom Vorrat der zur Verfügung stehenden Kartuschen zehrt, sie verfügt aber nur über einen primären Feuer-Modus.





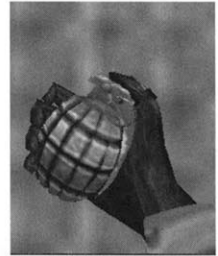
Hornet-Gun

Bei dieser organischen Waffe handelt es sich um eine außerirdische Technologie, die durch den Dimensionspalt zur Erde gelangt ist. Die Hornet-Gun wird wie ein Handschuh getragen und verschießt kleine, lebende Projektile, die aggressiv auf die Gegner losgehen (daher auch die Anlehnung des Namens an die uns bekannten Hornissen). Die Waffe läßt sich auf zwei unterschiedliche Arten einsetzen: Im Primär-Modus werden die Geschosse einzeln in Richtung des Angreifers geschossen, sie suchen sich aber selbständig den nächstbesten humanoiden Gegner aus, um ihn anzugreifen. Sie sind also bis zu einem gewissen Grad zielsuchend. Im sekundären Feuer-Modus wird eine komplette Ladung von acht »Hornissen« mit erhöhter Geschwindigkeit auf das im Fadenkreuz erfaßte Ziel abgefeuert. Dieses wird aber nicht wie bei der zielsuchenden Feuervariante verfolgt. Das besondere an dieser Waffe ist ihre Fähigkeit, die lebenden Projektile wieder zu regenerieren. Die Hornet-Gun lädt sich mit einer Geschwindigkeit von ungefähr zwei Hornissen pro Sekunde selbsttätig wieder auf.

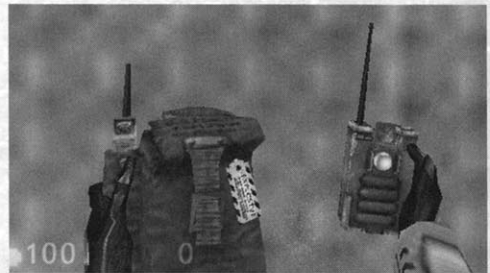
Kategorie 5: Sprengwaffen

Splitter- handgranaten

Die klassische Handgranate – am Stift ziehen und werfen. Nichts einfacher als das. Anders als bei herkömmlichen Granaten sind diese



Sprengkörper schon beim Ziehen des Stifts scharf. Sie können in der Hand explodieren, wenn man zu lange wartet. Spätestens nach drei Sekunden sollte man sich deshalb von diesem kleinen Freund trennen. Maximal zehn Handgranaten passen an Gordons Gürtel. Sekundär-Modus: keiner

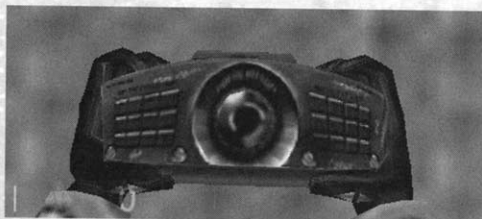


Fernzündsprengsatz

Etwas komfortabler als die Handgranate ist dieser funkgezündete Sprengsatz, der erst auf Knopfdruck detoniert. Zwar läßt er sich nicht so gut über Hindernisse werfen wie die Granaten, aber er eignet sich dennoch, um ihn um die Ecke in einen Raum zu schieben und aus sicherer Entfernung und nach beliebiger Zeit hochzujagen. Die Sprengkraft der Sprengsätze ist deutlich höher als die der Granaten,

HALF-LIFE

daher sollte man lieber ein paar Meter mehr zurücktreten, bevor man auf den Auslöser drückt. Im Sekundär-Modus ist es möglich, mehrere Sprengsätze hintereinander zu deponieren, bevor sie alle mit einem Druck auf den Zünder zur Detonation gebracht werden. Bis zu fünf dieser Funksprengsätze kann Gordon mit sich herumtragen. Hinweis: Gerade im Mehrspieler-Modus kann man mit ein paar gut versteckten Sprengsätzen eine Menge Spaß haben. Platzieren Sie die Funkbomben an einer belebten Ecke, verstecken Sie sich in Sichtweite, und warten Sie auf den nächsten Mitspieler, der nichtsahnend in sein sicheres Verderben läuft ...



Lasermine

Die Lasermine ist eine weitere Hightech-Waffe in Gordons Arsenal. Diese Sprengkörper lassen sich auf glatten Flächen jeder Art befestigen und senden kurze Zeit nach der Aktivierung einen bläulichen Laserstrahl aus. Wird dieser Strahl unterbrochen, detoniert die Mine. Die Lasermine ist als Defensivwaffe einzuordnen und eignet sich hervorragend dazu, den Rückzug zu sichern und Verfolger aufzuhalten oder außer Gefecht zu setzen. Allerdings unterscheidet die Mine nicht zwischen Freund und Feind – also Vorsicht! Die Minen lassen sich durch Explosionen in ihrer unmittel-

baren Nähe oder durch einen gezielten Schuß aus sicherer Entfernung entschärfen. Das Kontingent ist auf fünf Minen beschränkt. Ähnlich wie bei der Funkzündungsbombe gilt: Viel Spaß damit im Multiplayer! Platzieren Sie die Minen in engen Gängen mit scharfen Biegungen oder am Ende von vertikalen Schächten, aus denen häufiger Mitspieler klettern müssen. Besonders pfiffige Spieler treiben ihre arglosen Gegner natürlich noch in die richtige Richtung, um dann abzuwarten, was passiert ...

Snark

Bei den Snarks handelt es sich um eine außerirdische Waffe. Snarks sind kleine Lebewesen, die man am besten als »Piranhas auf Beinen«



beschreibt. Einmal losgelassen, stürmen sie auf den nächstbesten humanoiden Gegner los und fallen ihn ohne Rücksicht auf Verluste an. Nach ungefähr 10 bis 15 Sekunden explodieren sie dann. Die kleinen Vielfraße sind bei der Wahl ihrer Beute nicht sonderlich zimperlich: Findet sich kein Gegner, kehren sie auch schon mal zum »Herrchen« zurück – und knabbern es an. Mehr als 15 dieser kleinen Viecher können nicht auf einmal mitgenommen werden.

FREUND / FEIND? {

FREUND / FEIND?

HALF-LIFE

Freund oder Feind?

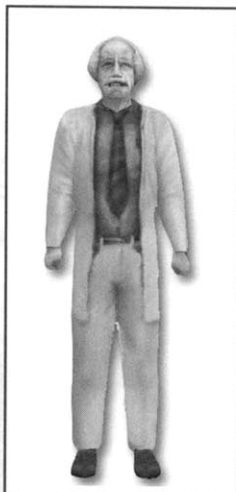
Gordon ist nicht allein: Während er versucht, aus dem Forschungskomplex zu entkommen, werden ihm zahlreiche Kreaturen begegnen – manche menschlich, manche so monströs, daß sie jeder Beschreibung spotten. Aber nicht alle sind ihm feindlich gesinnt: Einige helfen ihm sogar bei seiner Suche nach einem Fluchtweg, indem sie ihn heilen oder ihm verschlossene Türen öffnen. Hierzu ist erforderlich, sie anzusprechen – indem Sie die »Benutzen«-Taste drücken, während Sie unmittelbar vor ihnen stehen – und sie dann zu der verschlossenen Tür oder den Mechanismus zu führen, der die Tür öffnet, z.B. ein Netzhautscanner. Manchmal weigern sich die Helfer, vor allen Dingen die Wissenschaftler, in einen bestimmten Abschnitt zu folgen. Das kann mehrere Gründe haben: Entweder versperrt ein Hindernis ihren Weg, oder aber sie befürchten eine Gefahrenquelle hinter der nächsten Ecke. In diesem Fall heißt es, erst einmal auf eigene Faust vorzudringen und die Gegend von Hindernissen oder möglichen Angreifern zu säubern.

Aus Gordons Aufzeichnungen gehen Begegnungen mit den folgenden Lebensformen hervor.

Wissenschaftler

Hochintelligent, aber keinerlei Kampferfahrung – kurzgesagt: Feiglinge

Im Black-Mesa-Forschungskomplex trifft Gordon häufig auf seine Forscherkollegen. Im Kampf werden sie ihm kaum eine Hilfe sein, denn im Grunde sind sie allesamt ziemliche Angsthasen und laufen beim geringsten Anzeichen von Gefahr schreiend davon. Aber die meisten Wissenschaftler haben eine Zugangsberechtigung für die Netzhautscanner, die Gordon selbst meist nicht bedienen kann. Führt man sie zu so einem Gerät, so werden sie die Tür für Gordon aufsperrten. Manche Forscher haben auch eine Ausbildung in erster Hilfe und können mit einer Spritze die kleinen Wehwehchen und Blessuren behandeln, die Gordon sich im Verlauf seiner Flucht zuzieht.



FREUND / FEIND?

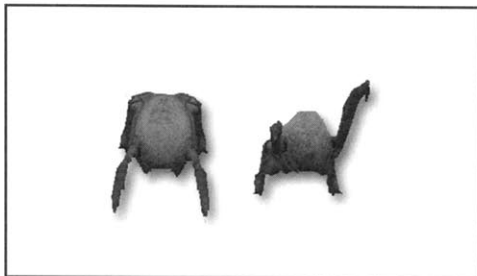
Wachpersonal

*Auch wenn sie so
aussehen ... die
Wachmänner sind
NICHT miteinander
verwandt*

Auch das Wachpersonal ist auf Gordons Seite. Wie die Wissenschaftler öffnen auch sie manchmal Türen für Gordon. Sie sind allerdings weitaus weniger memmenhaft als die Forscher. Alle Wachmänner sind bewaffnet und scheuen sich nicht, selbständig ins Kampfgeschehen einzugreifen, wenn sie einen Feind erblicken.



Headcrabs



Klein und gemein: die Headcrab

Haben Sie den Film »Alien« gesehen? Diese kleinen Biester könnten direkt aus dem Science-Fiction-Klassiker entstammen. Egal ob einzeln oder im Rudel – sie sind äußerst aggressiv und greifen bei Sichtkontakt an. Dabei versuchen sie, sich mit einem Sprung im Kopf des Opfers zu verbeißen, um dort ein unbekanntes, aber hochwirksames Sekret abzusondern, das den Angefallenen binnen kürzester Zeit in einen willenlosen Zombie verwandelt. Neben diesem gefährlichen Angriff können aber auch ihre Bisse sehr schmerzhaft sein. Gerade in kleinen Gruppen werden sie zu einer regelrechten Plage. Zwar verkraften sie nur wenige Treffer, bevor sie das Zeitliche segnen, aber ihre geringe Größe und ihre Wendigkeit stellen eine große Gefahr dar. Am besten ist es, sie aus sicherer Entfernung, drei bis fünf Meter, mit einer leichten Waffe gezielt zu erlegen oder eine Gruppe mittels einer Handgranate im wahrsten Sinne des Wortes zu »versprengen«.

HALF-LIFE

Zombies

*Zombies:
langsam und
dumm, aber
ziemlich kräftig*

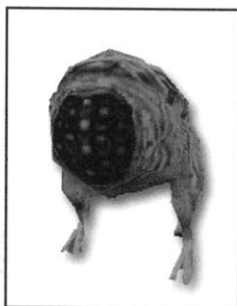
Wenn Sie wissen wollen, was passiert, wenn eine Headcrab Sie anfällt, dann schauen Sie sich diesen Kameraden etwas genauer an. Das ist nun wirklich kein schöner Anblick. Dort, wo normalerweise der Kopf sitzt, prangt bei den Zombies eine festgebissene Headcrab, die den Körper ihres Opfers durch Injektion eines mysteriösen Sekrets auf grausame Weise entstellt. Zombies sind naturgemäß eher langsam – sowohl körperlich als auch im Oberstübchen –, sie gleichen dieses Manko aber durch übermenschliche Kräfte wieder aus. Ihre Hiebe mit den krallenbewehrten, langen Armen können verheerende Folgen haben. Die sicherste Methode, diese üblen Gesellen auszuschalten, sind gezielte Schüsse aus der Distanz. Kommen Sie ihnen zu nahe, dann sollten Sie sich bemühen, den Schlägen auszuweichen und sich in den Angriffspausen mit kurzen Attacken zu revanchieren.



Hound Eyes

*Mit diesen Hundchen
sollten Sie besser nicht
spielen*

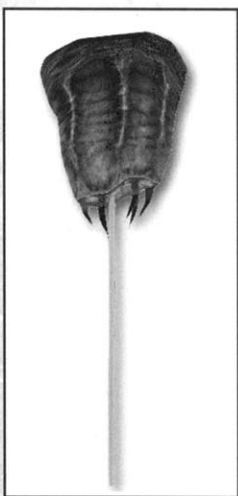
Noch so ein paar vermeintlich niedliche Alienwesen. Hätten sie nicht nur ein riesengroßes Facettenauge und Fell statt der schuppig-glatten Haut, könnte man sie fast für kleine Bulldoggen halten. Sie sind etwas intelligenter als die Headcrabs und können erkennen, wenn sie sich in einer aussichtslosen Lage befinden. In diesem Fall kann es vorkommen, daß sie die Flucht ergreifen, um sich eine bessere Position zu verschaffen – oder um ein paar ihrer Artgenossen zur Verstärkung heranzuholen, denn im Rudel sind sie weitaus aggressiver. Neben ihrer Sprung- und Bißattacke haben diese kleinen Alieniffis aber noch einen Trick auf Lager: Sie sind in der Lage, hochfrequente Druckwellen auszustoßen, die einen Angreifer empfindlich verletzen können – auch ohne direkten Sichtkontakt. Dieser Angriff kündigt sich durch einen hohen Pfeifton an, der innerhalb von ein bis zwei Sekunden fast unerträglich laut wird. Wenn Sie diesen Ton hören, sollten Sie schnell ein paar Meter Sicherheitsabstand zwischen sich und den Hound Eye bringen. Schon wenige Treffer mit einer leichten Waffe bringen die Hound Eyes allerdings schnell zum Schweigen.



Barnacles

Hinterhältig und nur schwer zu entdecken – die Barnacles

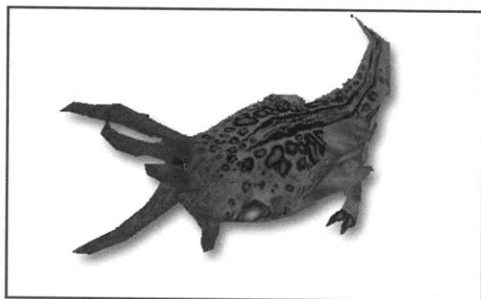
Diese Schmarotzer hängen sich am liebsten an die Decke von feuchten oder dunklen Örtlichkeiten, wo man sie nur sehr schwer ausmachen kann. Einzig der tentakelgleiche Rüssel, den sie wie eine Angel auswerfen, verrät meistens ihre Anwesenheit. Und dieser Rüssel hat es in sich: Kommt ein argloses Opfer zu nahe an ihn heran, ergreift er es und zieht es langsam, aber unerbittlich nach oben in Richtung des schmatzenden Mauls, das seine Beute mit einem einzigen Biß töten kann. Sollten Sie jemals in die Verlegenheit kommen, unfreiwillig diesen monströsen Expressaufzug zu benutzen, zücken Sie ohne zu zögern die erste Waffe, zielen Sie nach oben, und feuern Sie, was das Zeug hält. Dieser Parasit läßt Ihnen keine zweite Chance.



Alien Slaves

Vorsicht: Diese Aliens stehen unter Spannung

Bei den Alien Slaves handelt es sich um die Arbeitstiere der Grenzwelt Xen. Sie sind von häßlicher Gestalt und, gelinde gesagt, ziemlich dumm. Nichtsdestotrotz sollte man nicht den Fehler machen und sie unterschätzen, denn sie tragen eine gefährliche Waffe mit sich herum: Werden Sie von ihnen entdeckt, dann schleudern sie Ihnen grüne Energieblitze entgegen, die äußerst schmerzhaft sind, wenn sie ihr Ziel treffen. Wenn sich so ein Energiegeschoß ankündigt – man erkennt es an der statischen Aufladung, die den Alien Slave kurzzeitig umgibt –, dann sollte man zusehen, daß man sich schleunigst aus dem Sichtbereich des Monsters entfernt, denn die Blitze sind äußerst schnell und extrem zielgenau. Zum Glück halten diese schäbigen Gesellen nicht viel aus, sie stellen im Nahkampf keine unbezwingbare Gefahr dar. Ein paar Schüsse oder ein paar schnelle Hiebe mit dem Brecheisen beenden ihre kleine Lightshow.



Die Bull Squids wirken behäbig, aber der Anblick täuscht

Bull Squids

Diese behäbig wirkenden Monster sind weitaus gefährlicher als sie scheinen. Aufgrund ihrer kurzen Stummelbeinchen unterschätzt man meist ihre Geschwindigkeit und Agilität. Der Distanzangriff der Bull Squids ist vergleichsweise harmlos, denn sie sondern ein ätzendes Sekret ab, das sie über große Entfernungen – aber vergleichsweise langsam – spucken können. Ihr tentakelbewehrtes Maul ist hingegen im Nahkampf weitaus gefährlicher. Damit kann es Ihnen heftige Bißwunden zufügen und Sie herum-schleudern, wodurch die Gefahr besteht, kurzzeitig die Orientierung zu verlieren. Am besten bleibt man auf Distanz und erledigt die Squids mit ein paar gezielten Schüssen aus der Pistole oder dem Colt. Eine andere Möglichkeit besteht darin, sich hinter die nächste Ecke zurückzuziehen, um von dort einen Treffer mit der Schrotflinte aus kürzester Distanz zu landen – eine Taktik, die sich bei den meisten Gegnern bewährt hat.

MarineroBoter

Eigentlich sollte man meinen, daß die Militärs auf der Seite der Angestellten der Black-Mesa-Forschungs-anlage sind. Aber Pustekuchen! Die Regierung möchte gerne den Deckel auf der Angelegenheit halten und alle Zeugen des mißratenen Experiments unter die Erde bringen. Dazu wurden diese hinterhältigen MarineroBoter gebaut, die in Hinsicht auf Intelligenz, Kampftaktik und Bewaffnung menschlichen Soldaten



Die Eliteroboter der Militärs machen kurzen Prozeß

FREUND / FEIND?

in nichts nachstehen. Sie tragen Schrotgewehre, Maschinenpistolen und werfen Handgranaten mit tödlicher Präzision, um Sie aus einer vermeintlich sicheren Deckung zu bomben. Manche Marineroboter bedienen zudem noch stationäre Waffen wie Raketenwerfer oder schwere Geschütze. Unterschätzen Sie diese Gegner keinesfalls, und achten Sie auf Anzeichen für einen Hinterhalt – manchmal verraten sich die Droiden durch auffälligen Funkverkehr. Wenn es Ihnen möglich ist, schleichen Sie sich leise von hinten an einen Wachposten heran, indem Sie an ihn herankriechen – Ihr Schutzanzug dämpft dann Ihre Bewegungsgeräusche –, und schalten Sie ihn dann schnell aus. Ist dies nicht möglich, versuchen Sie Abstand zu wahren, und benutzen Sie die Maschinenpistole für kurze, gezielte Salven. Wenn Sie einen Marineroboter nur leicht beschädigen, wird er unter Umständen einen taktischen Rückzug einleiten und Ihnen den Rücken zudrehen. Nutzen Sie diese Gelegenheit, um ihn endgültig außer Betrieb zu setzen.

Tentakel

*Blind und taub, aber nicht
harm- und hilflos*

Diese Mischung aus Tier und Pflanze ernährt sich normalerweise nur von Luft, Wasser und Nährstoffen aus dem Boden, ist aber nicht abgeneigt, organische Lebensformen, die sich leichtsinnigerweise in seine Reichweite begeben, kurzerhand zu erlegen und dann die organische Substanz als Dünger zu verwerten. Die Tentakel haben weder Augen noch Ohren, besitzen aber die Fähigkeit, Bewegungen und Schallwellen wahrzunehmen und exakt zu lokalisieren. Dann ist es in der Regel nur eine Frage von Sekundenbruchteilen, bis der gewaltige Dorn am Kopf des Tentakels heruntersaust und das Opfer in kleine Stücke zerhackt. Hier ist also allergrößte Vorsicht geboten. Machen Sie sich die eingeschränkte Wahrnehmung des Pflanzenwesens zunutze, und lenken Sie es durch geschickt geworfene Handgranaten von sich ab. Soweit bekannt, ist es bisher noch nicht gelungen, ein ausgewachsenes Tentakelwesen mit konventionellen Waffen zu zerstören. Sparen Sie sich also Ihre Munition. Sie können es bestenfalls kurz einschüchtern, um für einige Sekunden den Weg frei zu machen.



HALF-LIFE

Assassins

Seien Sie froh, daß Sie nicht allzu häufig mit diesen perfekt ausgebildeten Kampfmaschinen konfrontiert werden. Sie sind schnell, beweglich und Meister der Tarnung – auf der schwierigsten Spielstufe sind sie nicht sichtbar, solange sie sich nicht bewegen oder angreifen. Wenn zwei oder mehrere Assassins Sie attackieren, sollten Sie stets Ihren Rücken freihalten, da Sie sonst unweigerlich in die Zange genommen werden. Ziehen Sie sich am besten in ein Gebiet zurück, das Sie gut überblicken können, und lassen Sie die Assassins zu Ihnen kommen, statt hinter Ihnen herzurennen und sich selbst damit nur unnötig in Gefahr zu begeben. Der Einsatz von lasergesteuerten Mienenfallen hat sich ebenfalls bewährt: Bauen Sie die Falle auf, und scheuchen Sie den Assassin direkt hinein.

Lautlos, schnell und tödlich: die schwarzgekleideten KILLERMASCHINEN



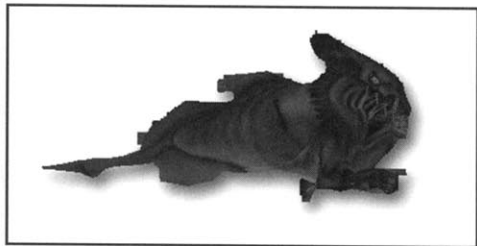
Alien Grunts

Die außerirdischen Soldaten sind gepanzert und schwer bewaffnet



Waren die Alien Slaves noch die Handlanger des Planeten Xen, so füllen die Außerirdischen offene Stellen in ihrer Armee mit Angehörigen dieser Rasse. Deutlich größer als ein Alien Slave – manche ausgewachsenen Grunts erreichen eine Größe von drei Metern und mehr –, sind sie ein erheblich unangenehmerer Gegner. Ihre Hiebe sind ungleich schneller und verheerender und auch ihre Projektilwaffe, die sogenannte Hornet-Gun, hat es in sich. Sie verschießt lebende kleine Geschosse, die wie Hornissen geradewegs auf ihr Ziel zufliegen und fast immer ins Schwarze treffen. Diese scheinbar intelligenten Projektile folgen Ihnen auch hinter eine schützende Ecke und stechen erbarmungslos zu. Wenn Sie von zwei oder mehreren Grunts in die Mangel genommen werden, bleibt Ihnen nicht mehr viel Zeit zum Überlegen. Die Grunts tragen einen Kopf- und Schulterpanzer, der einfache Geschosse in den meisten Fällen ablenkt und wirkungslos macht. Schießen Sie schnell, und zielen Sie gut, wenn Sie überleben wollen.

FREUND / FEIND? {



Ichthyosaurier

Auch unter Wasser gibt es dank dieser Biester keine Verschnaufpause

Bei dieser Monstrosität handelt es sich um ein amphibisches Wesen, das aber die meiste Zeit im und unter Wasser verbringt, da es sich hier am wohlsten fühlt und sich auch am schnellsten zu bewegen vermag. Aufgrund seiner Größe ist es ein gefährlicher Gegner, der mit ein paar wenigen Bissen jeden unbedachten Ausflug ins kühle Naß tragisch enden lassen kann. Wenn nur irgendmöglich, sollte man jede Konfrontation mit diesem urzeitlich anmutenden Wasserbewohner vermeiden. Sollte sich ein Kampf nicht umgehen lassen, so gilt es zu bedenken, daß die meisten Schußwaffen unter Wasser nicht funktionieren. Gegen die Ichthyosaurier haben sich laut diversen Aufzeichnungen die mit einem starken Betäubungsmittel versetzten Bolzenpfeile der Armbrust bewährt. Allerdings sind bis zu einem halben Dutzend dieser Geschosse erforderlich, um dieses Biest schlafen zu schicken. Wie bereits erwähnt: Gehen Sie dem Ichthyosaurier aus dem Weg, wenn es sich einrichten läßt.

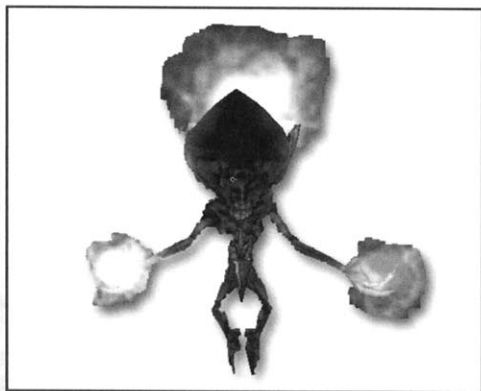
Gargantua

Sie dachten, die ausgewachsenen Alien Grunts wären schon von imposanter Statur? Nun, denken Sie noch mal drüber nach. Diese blaugepanzerte Kampfmaschine ist wirklich hart im nehmen – lassen Sie also die kleinen Waffen stecken. Wenn Sie Glück haben, sind Ihnen Starkstromanlagen oder unterstützende Luftangriffe behilflich, wenn Sie es mit so einem Burschen zu tun bekommen. Ansonsten dürften ihn nur Sprengladungen der wichtigsten Sorte nachhaltig beeindrucken. Garg kann nicht nur Schockwellen auslösen, indem er mit seinen wuchtigen Füßen auf den Boden tritt; er kann außerdem alles und jeden mit glühenden Plasmastrahlen zu einem Häufchen Asche verkohlen, wenn man ihm zu nahe kommt. Er hat eben gerne ein wenig Privatsphäre.

Seine wenigen Freunde nennen ihn liebevoll »Garg«



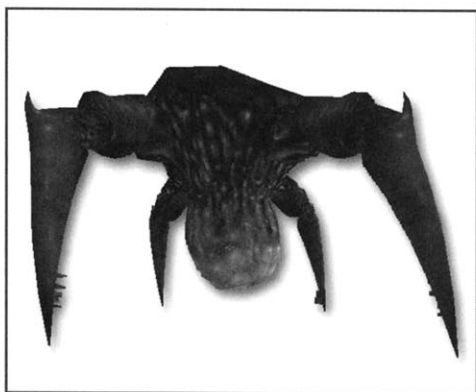
3 HALF-LIFE



Alien Controller

Nach dem Kopfumfang zu urteilen, sind diese Burschen ganz schön clever

Ihre riesigen Köpfe beinhalten ein ungewöhnlich großes Gehirn, das es ihnen ermöglicht, sich mittels Telekinese in der Luft zu halten. Die Controller verschießen helle Energieprojekte, denen man aber in der Regel durch geschicktes Ausweichen problemlos entgehen kann. Durch ihre hohe Beweglichkeit sind die Alien Controller nur schwer auf größere Distanzen auszuschalten. Sind sie weit von Ihnen entfernt, setzen Sie den Colt oder die Maschinenpistole ein. Sollten Sie sich vorher an den Besucher von der Grenzwelt Xen herantasten können, ist das Schrotgewehr eine gute Wahl, um sie vom Himmel zu holen.



Gonarch

Die Mutter aller Headcrabs

Wenn Sie Angst vor Spinnen haben, dann ist Gonarch genau der richtige Gegner, um Sie nachhaltig zu therapieren. Gonarch hat acht Beine, einen riesigen Eierbeutel, aus dem ständig kleine Babyheadcrabs schlüpfen, und ist ungefähr sieben Meter groß. Und wenn das noch nicht reicht: Sie – wir müssen annehmen, daß Gonarch weiblich ist, da sie immerhin die Babyheadcrabs auf die Welt bringt – bespuckt potentielle Angreifer mit ätzendem Speichel und versucht dann, sie mit ihren messerscharfen Beinen zu zerteilen. Ihre einzige Chance dürfte sein, sie auf Distanz zu halten und sie dadurch zu beeindrucken, daß Sie ihrer ungeborenen Brut zusetzen. Mit etwas Glück setzt dann der Mutterinstinkt ein, und sie sucht das Weite. Andererseits ... man sagt, nichts ist wütender als eine in die Enge getriebene Mutter, die Angst um ihren Nachwuchs hat. Aber hey, niemand hat gesagt, dies würde ein Spaziergang werden, oder?

FREUND / FEIND? {



Der »große Kopf« hinter der Invasion der Außerirdischen

Nihilanth

Dieser häßliche Klops ist der Auslöser des ganzen interdimensionären Zwischenfalls. Über ihn ist nicht viel bekannt – Sie werden sich auf Ihre Instinkte verlassen müssen, um ihn zu besiegen.

Andere Gefahren

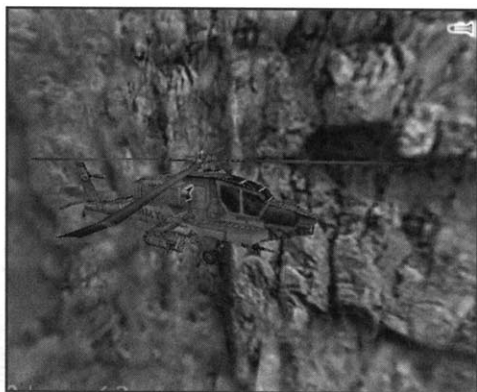
Neben diesen lebenden Gegnern gibt es auch noch einige mechanische Gefahrenquellen, die versuchen, Gordon das Leben schwer zu machen. Es gibt diverse Selbstschußanlagen, die von den Militärs an strategisch wichtigen Punkten aufgestellt wurden. Es gibt zum einen die leichten Selbstschußanlagen, die meist in Verbindung mit einem speziellen Funksender eingesetzt werden. Ein roter Lichtsensor löst in diesem Fall den Funkkontakt aus. Die Waffe wird scharfgemacht und schießt auf alles, was sich bewegt. Die zweite Gattung der Selbstschußanlagen ist meist stationär montiert und verfügt über einen eigenen Bewegungsmelder, der die Waffe aktiviert und wieder abschaltet. Diese Abwehrsysteme sind in der Regel hinter einer Wand- oder Deckenverkleidung versteckt und überraschen unvorsichtige Eindringlinge aus dem Hinterhalt. Diese Waffen können meist mit einem Hebel oder Schalter in der unmittelbaren Umgebung ausgeschaltet werden. Alle Selbstschußanlagen lassen sich zudem mit einigen gezielten Schüssen zerstören und damit endgültig unschädlich machen. Weitaus kniffliger sind die aus Sandsäcken gebauten Bunkeranlagen, die meist ein von einem Marineroboter bedientes schweres Geschütz beinhalten. Das Geschütz selbst können Sie meist nicht zerstören, wohl aber den Droiden, der es bedient. Nutzen Sie jede sich bietende Deckung, um sich dem Bunker zu nähern, und werfen Sie eine Handgranate in den Unterstand. Das dürfte reichen, um das lästige Sperrfeuer verstummen zu lassen.

HALF-LIFE



Panzer

Auf den ersten Blick wirken die Panzer, die es übrigens in verschiedenen Ausführungen und Bewaffnungen gibt, wie ein schier übermächtiger Gegner, aber auch sie haben ihre Schwächen: Die Waffentürme sind recht langsam und müssen sich erst auf ihr Ziel ausrichten, bevor sie feuern können. Das gibt Ihnen genug Zeit, sich den Kettenfahrzeugen im Zickzack zu nähern und sie dann mit geeigneten Waffen außer Gefecht zu setzen. So hat sich beispielsweise eine voll aufgeladene Salve aus der Gauss-Kanone auf den Turm als sehr wirksam erwiesen. Aber auch Handgranaten oder Funkbomben, die geschickt unter den Panzer gelegt wurden, haben sich bewährt.



Kampfhubschrauber Apache / Flugtransporter Osprey

Der Einsatz der Militärs beschränkt sich nicht auf Bodentruppen. Sie sollten also stets mit Angriffen aus der Luft rechnen, wenn Sie sich unter freiem Himmel befinden. Glücklicherweise kündigen sich sowohl der Kampfhubschrauber als auch das Transportflugzeug Osprey durch laute Rotorengeräusche an. Sie haben also in aller Regel ausreichend Zeit, um sich eine schützende Deckung zu suchen. Um die beiden Fluggeräte vom Himmel zu holen, brauchen Sie allerdings schon etwas größere Kaliber: Der lasergesteuerte Raketenwerfer oder ein paar volle Salven aus der Gauss-Kanone sollten ausreichen, um beide Maschinen zum Absturz zu bringen.

KOMPLETTLÖSUNG 4

KOMPLETTLÖSUNG

4 HALF-LIFE

»Wäre ich doch nur im Bett geblieben ...«

Mein Name ist Freeman, Gordon Freeman. Ich bin 27 Jahre alt und habe meinen Abschluß in theoretischer Physik am Bostoner MIT gemacht. Ich arbeite in der »Abteilung für Anormale Materie« in einer staatlichen Forschungsanstalt, die sich »Black Mesa« nennt. Eigentlich handelt es sich um einen ganz entspannten Job – ich kann mich weiß Gott nicht über zu viel Streß beklagen.

Bis heute ...

Dabei fing der Tag gar nicht mal so schlecht an. Ich sollte an einem großen Projekt teilnehmen: Meine Abteilung hatte eine größere Probe eines bisher unbekannten Materials erhalten, und mir war die Hauptuntersuchung dieses Brockens übertragen worden. Hätte ich heute nicht verschlafen und mich dadurch gehörig verspätet – wer weiß, vielleicht hätte dies sogar ein perfekter Arbeitstag werden können, wenn ... ja, wenn nicht so einiges schief gelaufen wäre an diesem Tag, der mein Leben von Grund auf verändern sollte.



Gestatten, meine Name ist Freeman, Gordon Freeman

KOMPLETTLÖSUNG 4

Episode 1: Anormale Materie

Doch der Reihe nach. Schließlich begann alles wie ein ganz gewöhnlicher Arbeitstag. Ich begab mich zum Tram-System der Forschungsanlage und stieg in die Kabine ein. Da ich zu spät dran war, hatte ich den Wagen ganz für mich allein. Während der Fahrt lauschte ich den Sicherheitsbestimmungen und den aktuellen Nachrichten des Informationssystems.

An der Endstation angekommen, begrüßte mich einer unserer Wachmänner. Er entließ mich aus der Kabine und geleitete mich zur Hauptschleuse, von der aus ich in die Rezeption des Komplexes gelangte. Der Rezeptionist erklärte mir, daß es ein paar Probleme mit dem E-Mail-System gab und er mir meine Nachrichten im Laufe des Tages schicken würde.

Allerdings, so sagte er mir, würde ich dringend in der Testkammer erwartet, um die anstehende Materialanalyse vorzunehmen.

Auf meinem Weg durch den Komplex wurde ich Zeuge einer seltsamen Auseinandersetzung zwischen einem unserer Wissenschaftler und einem Zivilisten im Nadelstreifenanzug in einem der angrenzenden Labors. Ich hatte den Mann im Anzug noch nie zuvor gesehen – normalerweise hatten Zivilisten auch nichts im Forschungskomplex zu suchen. Die beiden schienen in ein ernsthaftes Streitgespräch verwickelt zu sein. Aber das war nicht mein Bier. Ich hatte heute Wichtigeres zu tun. Routinemäßig folgte ich der grünen Wegmarke an der Wand zu den Umkleideräumen.



Wer ist dieser Typ im Anzug? Den hatte ich noch nie hier gesehen



Die Farbmarkierungen weisen den richtigen Weg

Arbeitskleidung

Im Raum links neben den Spinden befindet sich das Depot mit den HEV-Schutzanzügen. HEV ist die Abkürzung für »Hazardous Environment« – dieser Schutzanzug ist für Experimente aller Art vorgeschrieben, da er den Träger vor den verschiedensten Umgebungsgefahren, wie beispielsweise Kälte, Hitze, Strahlung oder Gas, schützt. Schnell öffnete ich über

HALF-LIFE

das Bedienungspult den Container des letzten verfügbaren Schutzanzugs, um diesen überzustreifen.



Per Knopfdruck wird der Container für den letzten HEV-Anzug geöffnet

So ein Mist. Wieder einmal hatte der letzte Benutzer des HEV-Anzugs vergessen, die Batterie des Versorgungssystems aufzuladen. Zum Glück habe ich für solche Fälle immer eine Ersatzbatterie in meinem Spind, der sich direkt neben dem Zugang zu den sanitären Anlagen befindet.

Auf zum Testlabor

An der Weggabelung angekommen, setzte ich meinen Weg fort, diesmal in Richtung der blauen Wandmarkierung, die zum Laborbereich führen. Auf meinem Weg dorthin wurde ich von einigen Kollegen und Wachmännern begrüßt, die ich jedoch alle auf später vertrösten mußte – ich war jetzt wirklich spät dran. Nachdem mich ein Wachmann durch die Schleuse in den Laborkomplex gelassen hatte, fuhr ich mit dem Aufzug auf der anderen Seite des Rundgangs nach

unten. In einem der Labors wurde ich von Dr. Cohen und zwei seiner Kollegen begrüßt, die mir einen kurzen Überblick über die anstehende Untersuchung verschafften.



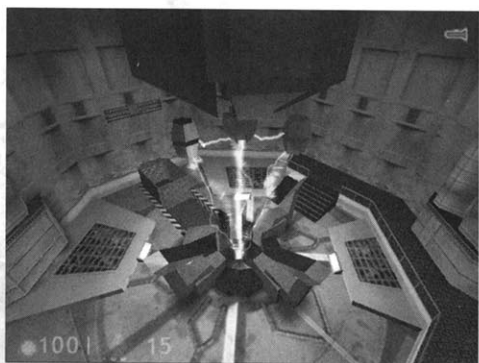
Die netten Kollegen geben eine kurze Einweisung

Ich ließ geduldig die Einführung über mich ergehen und wartete das Ende der Einweisung ab. Anschließend betätigte Dr. Cohen den Netzhautscanner und öffnete so die Tür zum Untersuchungsbereich. Im nächsten Laborraum kam es zu einer Panne: Eines der Computerterminals hatte eine Macke und brannte durch. Ich hatte keine Zeit, mich darum zu kümmern, und begab mich rechts in den Aufzug, um eine Etage tiefer zu fahren. Ich mußte nur noch dem Gang nach rechts folgen, und schon war ich im eigentlichen Testlabor. Die beiden leitenden Kollegen ließen es sich nicht nehmen, mich ebenfalls kurz über den Versuchsablauf zu belehren, und öffneten dann die Tür zur Testkammer.

KOMPLETTLÖSUNG 4

Das große Experiment

Die Standardverfahrensweise für den Test anormaler Materialien ist eigentlich recht einfach – dennoch erfordert es dafür einen qualifizierten Assistenten wie mich. Ich begab mich über die Leiter auf den Kontrollsteg am rechten Rand der Kammer, wo ich nach einigen Augenblicken den von meinen Kollegen freigegebenen Kontrollknopf für die Initialisierung des Systems zu drücken hatte.



Alles im grünen Bereich ...

Daraufhin fuhr die Testanlage in den Sollbetrieb, und ich mußte nur noch abwarten, bis die Materialprobe durch die Bodenluke hereingefahren wurde. Als es soweit war, kletterte ich die Leiter herunter, um den Wagen in die Testanlage zu schieben – und in diesem Moment ging irgend etwas ganz entsetzlich schief!

Episode 2: Unvorhergesehene Konsequenzen

Als ich wieder zu mir kam, glich die Testanlage einem Trümmerhaufen.



Hoffentlich schiebt man das nicht MIR in die Schuhe.

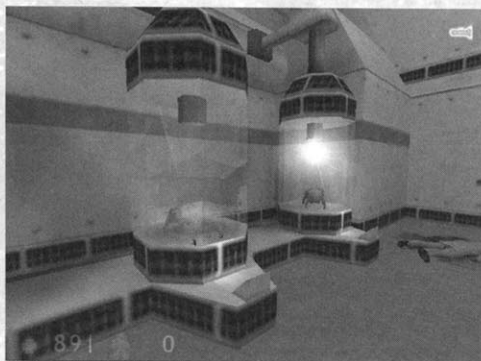
Ich taumelte in Richtung Ausgang, um zu hören, was hier los war. In der Vorkammer fand ich allerdings nur einen regungslosen Kollegen. Da sich die Tür rechts von mir nicht öffnen ließ, versuchte ich mein Glück mit dem offensichtlich beschädigten Netzhaut-Scanner. Der war durch die Explosion so stark in Mitleidenschaft gezogen worden, daß er mich anstandslos passieren ließ, obwohl ich eigentlich nicht autorisiert bin, diese Sicherheitsmechanismen zu bedienen.

Vor der Tür wurde ich Zeuge einer dramatischen Wiederbelebungsaktion. Neben dem Lebensretter lag ein Verbandskasten auf dem Boden, mit dem ich meine leichten Verletzungen kurieren konnte. Als der verletzte Wachmann zurück ins Leben geholt war, begab

4 HALF-LIFE

ich mich weiter auf die Suche nach Verletzten. Hinter der Biegung hätte mich beinahe ein schwerer Schrank erschlagen, der durch eine plötzliche Explosion in den Gang geschleudert wurde. Ich beschloß, meinen Weg nur mit äußerster Vorsicht fortzusetzen.

Der Aufzug nach oben war offensichtlich noch intakt. Vorsichtig bestieg ich die Kabine, um nach oben zu fahren. Dort traf ich auf zwei weitere verletzte Kollegen. Ich hörte mir an, was sie zu sagen hatten, und bat einen der beiden, den Netzhaut-Scanner am einzigen Ausgang dieses Laborabschnitts für mich zu bedienen und damit die Tür zu öffnen. Auf dem Weg zur Tür entdeckten wir zwei seltsame Wesen in zwei der Versuchsröhren, die sich scheinbar aus dem Nichts materialisiert hatten.



Das sind doch wohl hoffentlich nicht die neuen Labormaskottchen?

Vorsichtig begab ich mich durch die Tür in den Kontrollraum. Urplötzlich schoß ein grüner Energiestrahle durch das Beobachtungsfenster und schlug in die Schalttafel ein. Ich kauerte mich vor-

sichtig in eine Ecke und wartete ab. Der Energieblitz schien in einem festen Rhythmus durch den Raum zu zucken. Ich schätzte den Takt ab und begab mich in einem geeigneten Moment schnell durch die inzwischen vom Energiestrahle freigesprengte Ausgangstür.

Die erste Begegnung der dritten Art

Während ich mich vorsichtig durch den nächsten Raum vorantastete, materialisierte sich plötzlich ein weiteres dieser kleinen Krabbelviecher aus dem Nichts und fiel mich an. Da ich keine Waffe hatte, wollte ich mich nicht auf einen Kampf einlassen. Ich begab mich schnell weiter. Im folgenden Korridor waren einige Laserstrahlen außer Kontrolle geraten und zerschmolzen alles, was ihnen in den Weg kam. Vorsichtig schlich ich um die Energiestrahlen herum und setzte meine Flucht fort.

Vor der nächsten Tür fand ich eine schwere Brechstange, die ich aufsammlte. Das Brecheisen kam mir aber auch wie gerufen, denn die Tür hatte sich verzogen und ließ sich nicht öffnen. Ich schlug kurzerhand die Scheibe ein und kroch durch den so geschaffenen Durchgang, der mich zu einem weiteren Aufzug führte. Ich drückte probeweise auf den Knopf, der den Aufzug auf meine Ebene bringen sollte. Das tat er auch, allerdings etwas anders, als ich es mir vorgestellt hatte – er stürzte zusammen mit einigen laut schreienden Kollegen an mir vorbei in die Tiefe. Schnell zerschlug ich die Glastür und kletterte die Leiter im Aufzugsschacht hinunter, um zu sehen, ob jemand den Absturz überlebt hatte. Fehlanzeige! Ich

fand lediglich eine Batterie, die ich für meinen HEV-Anzug benutzen konnte. Über die Leiter begab ich mich nun nach ganz oben – der Aufzug war ja völlig im Eimer.

Zurück im Labortrakt

Kaum aus dem Schacht geklettert, sah ich, wie einer unserer Wachmänner von einem ekelhaften Zombie angegriffen wurde. Dort wo normalerweise der Kopf sein sollte, konnte man nur eines dieser Krabbelviecher ausmachen, das sich dort offensichtlich festgebissen hatte. Damit hatte es auch schon seinen Namen weg: Es war eine »Headcrab«. Mit vereinten Kräften – ich mit meiner Brechstange, der Wachmann mit seiner Handfeuerwaffe – streckten wir den gammiligen Genossen nieder. Da kam auch schon der nächste Zombie um die Ecke. Wieder bekämpften wir ihn gemeinsam im Team und schickten ihn zu Boden. Danach unterhielt ich mich kurz mit dem Wachmann, und wir beschlossen, zusammen zu versuchen, hier lebend raus zu kommen. Zunächst einmal wollten wir zurück in den Empfangsbereich und dort nach weiteren Überlebenden suchen. Auf dem Weg dorthin attackierten uns weitere Zombies, die wir wiederum mit vereinten Kräften von ihren Leiden erlösten. An der Weggabelung entschied ich mich für einen kurzen Abstecher zu den Umkleiden, um dort nach dem rechten zu sehen.

In meinem Spind fand ich eine weitere Batterie, die ich wohl beim ersten Mal übersehen hatte. Außerdem war der Spind von Wachmann Guthrie geöffnet. Er enthielt zwei Munitionsclips für eine Handfeuerwaffe,

die ich in weiser Voraussicht an mich nahm. Danach setzte ich meinen Weg in Richtung Rezeption fort.

Die Suche geht weiter

Aber auch dort gab es scheinbar keine Überlebenden. Ich wollte mich gerade etwas genauer umsehen, als eine Explosion das Gitter eines Lüftungsschachts zu meiner Rechten aus der Verankerung riß. Vorsichtig duckte ich mich, um einen Blick in den dahinter liegenden Kontrollraum zu werfen. Igitt, eine dieser Headcrabs kroch neugierig auf mich zu. Mit meiner Brechstange konnte ich ihr den Spieltrieb jedoch schnell austreiben. Ich entschied mich, in den Raum zu kriechen, um mir einen besseren Überblick vom Ausmaß der Zerstörung zu verschaffen. Wow! Hier lag nun wirklich alles in Schutt und Asche. Computerterminals lagen umgestürzt im Raum, und Funken schlugen aus den Schalttafeln an den Wänden. Die Ausgangstür war durch einen schweren, umgekippten Schrank blockiert. Ich wollte mich gerade durch den Lüftungsschacht zurückziehen, als ich eine weitere Öffnung in der Wand in der hinteren linken Ecke des Raumes entdeckte, die ich über einen der umgestürzten Terminals erreichen konnte. Ich hielt meine Brechstange fest umklammert und kletterte durch das offene Lüftungsgitter.

Auf der anderen Seite angekommen, mußte ich hilflos mitansehen, wie einer meiner Kollegen in einem abgeschlossenen Labor von zwei Headcrabs angefallen wurde.

4 HALF-LIFE



Diesem Forscher kann keiner mehr helfen

Diese kleinen Viecher waren wirklich gefährlich! Schnell eilte ich weiter und folgte dem Korridor. Was war das? Plötzlich hörte ich Schüsse! Ich hastete um die Biegung und sah gerade noch, wie ein schwerverletzter Wachmann einen angreifenden Zombie außer Gefecht setzte. Den Wachmann hatte es wohl schwer erwischt, denn obwohl er direkt neben einer Erste-Hilfe-Station lag, sackte er leblos zusammen. Ich nahm seine 9mm-Glock an mich, denn er würde sie nicht mehr brauchen können, soviel stand fest. Ich lud die Waffe durch und setzte meinen Weg durch die Schleusentür fort.

Versorgungstrakt

Auf der anderen Seite der Schleuse begrüßte mich ein pfeifendes Geräusch. Ich entdeckte eine hundeähnliche Kreatur mit einem einzigen großen Auge, das offensichtlich diesen gräßlichen Ton erzeugte. Urplötzlich sandte es eine Druckwelle aus, die mich fast von den Beinen riß. Was war das für ein Vieh?



»Sitz!« – BLAM! – »Guter Hund«

Ich beschloß, es aufgrund seines Aussehens Hound Eye zu taufen. Da ich keine Lust verspürte, mit diesem monströsen Vierbeiner zu spielen, brachte ich ihm schnell das Kunststück »Toter Mann« bei. Kaum näherte ich mich dem Kadaver, um ihn genauer zu untersuchen, da kam auch schon aus dem Nichts ein weiteres Vieh herangebeamt. Bevor es mit dem Gejaule anfangen konnte, zog ich ihm mit dem Brecheisen einen neuen Scheitel. Ich mußte sparsam mit meiner Munition sein. Anschließend setzte ich nach links meinen Weg fort.

Hinter der nächsten Ecke sah ich den mysteriösen Mann im Anzug wieder. Er stand oben auf einem Steg und blickte wortlos auf mich herab. Als ich ihn ansprechen wollte, ging er einfach fort. Sehr seltsam. Aber viel Zeit blieb mir nicht, mich darüber zu wundern, denn drei weitere Hound Eyes fielen mich im Rudel an. Scheinbar waren sie in der Gruppe weitaus aggressiver. Jedenfalls setzten sie mir ganz schön zu. Glücklicherweise fand ich in einer kleinen Kammer links von mir eine Erste-Hilfe-Station, mit der ich mei-

KOMPLETTLÖSUNG 4

ne Blessuren verarzten konnte. Schräg gegenüber der Kammer entdeckte ich eine Stahltür, die ich vorsichtig aufschob. Die Vorsicht war nicht ganz unbegründet, denn eine Headcrab sprang mir entgegen. Nachdem ich mich ihrer entledigt hatte, untersuchte ich die neu entdeckten Räumlichkeiten und fand eine Leiter, die nach oben führte. Leise kletterte ich sie nach oben und spähte in einen kleinen Raum, in dem ein Zombie und einige Headcrabs herumlungerten.



Ein gezielter Schuß spart eine Menge Arbeit

Am anderen Ende des Raumes stand eine schwere Gasflasche, die ich mit einem gezielten Schuß aus meiner Deckung zur Detonation brachte. »Wieder Munition gespart«, freute ich mich. Rechts in einer kleinen Nische kauerte ein Wissenschaftler, den die Monster scheinbar übersehen hatten. Ich sprach ihn an, und er entschied sich dafür, mir zu folgen, da er sich in meiner Gegenwart sicherer fühlte. Gemeinsam begaben wir uns durch einen Durchgang auf einen Steg, der uns zu einer weiteren Kammer führte, die von einem Zombie bewohnt wurde. Nachdem ich diesen ausgeschaltet hatte, traute sich auch mein Kollege in diesen

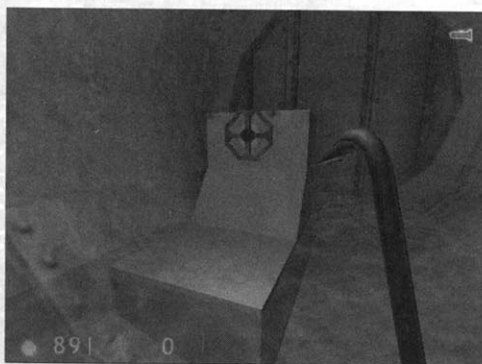
Abschnitt. Er öffnete mittels des Netzhaut-Scanners die kleine Waffenkammer, die sich ebenfalls hier befand. Dort fand ich eine weitere Handfeuerwaffe, zwei dazu passende Magazine, zehn Handgranaten sowie ein Erste-Hilfe-Pack. Da es hier ansonsten keinen weiteren Ausgang zu geben schien, begab ich mich über die Leiter zurück ins Erdgeschoß und folgte dem Weg in den mit Abschnitt 19 gekennzeichneten Komplex.

In der Kanalisation

Der Gang führte direkt auf eine rostige Stahltür zu, die von innen zerschlagen wurde, kaum daß ich mich ihr auf wenige Meter genähert hatte. Mit einem lauten Scheppern zersprang sie und machte den Weg frei für einen Alien Slave, der mich sofort mit grünen Energiestrahlen beschöß. Blitzschnell zog ich meine Waffe und streckte den Außerirdischen mit ein paar gezielten Schüssen nieder. In der kleinen Kammer fand ich zwei Magazine für meine Waffe. Links war eine Sackgasse, also wandte ich mich nach rechts. Hinter einigen Fässern krebste eine Headcrab herum, die ich umgehend beseitigte. Hinter dem Container entdeckte ich eine Erste-Hilfe-Station, mit der ich meine leichten Verletzungen heilen konnte. Was nun? Hier führte offensichtlich kein Weg aus dieser Sackgasse, denn ein schweres Gitter versperrte den Gang. Ich wollte das Gitter gerade etwas genauer untersuchen, als auf der anderen Seite ein Zombie aus der Kanalisation geklettert kam. Dank des Gitters konnte ich ihn aus sicherer Entfernung neutralisieren. Dabei entdeckte ich auch auf meiner Seite des Hindernisses eine Bodenluke, die ihrerseits in die Kanalisation zu

HALF-LIFE

führen schien. Eine vorwitzige Headcrab sprang mir entgegen, als ich mich nach unten begeben wollte. Nachdem ich sie aus dem Weg geräumt hatte, begab ich mich hinab in die Tiefe. Dank des niedrigen Wasserpegels konnte ich mich hier unten problemlos fortbewegen. Aber wie ging es weiter? Es gab keine Türen, keine Leitern und keinen sichtbaren Ausweg. Lediglich die Luke, aus der der Zombie auf die andere Seite des Gitters gelangt sein mußte, war in unerreichbarer Höhe zu sehen. Ich suchte weiter nach einem Ausgang und stieß auf ein schweres Ventilrad.

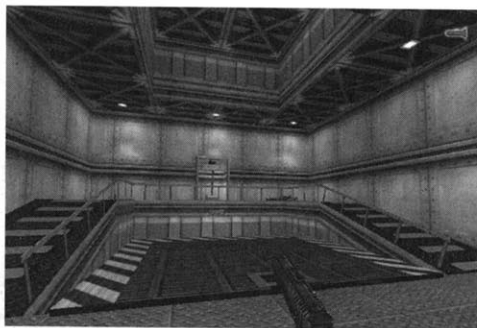


Mit diesem Rad wird der Wasserpegel angehoben

Da mir nicht viele Alternativen blieben, setzte ich das Rad in Bewegung, und siehe da – der Wasserpegel stieg an und ermöglichte es mir, zu der Ausstiegsluke zu schwimmen und herauszuklettern. Dieses Hindernis war also umschifft. Ich lud meine Waffe nach und folgte dem Gang ins Ungewisse.

Lastenfahrstuhl

Ich gelangte zu einer leeren Lagerhalle, in der sich eine große Lastenbühne befand.



Der Aufzug führt weiter nach unten

Bei einem leblosen Wachmann stieß ich auf zwei Pistolenmagazine. Gut! Munition konnte man vermutlich nie genug bei sich tragen, dachte ich bei mir. Mit dem großen Hebel setzte ich den Lastenaufzug in Gang. Schnell sprang ich an Bord und fuhr damit in die Tiefe hinab. Während der Fahrt wurde ich von einigen Headcrabs angefallen, die mir in den Schacht gefolgt waren und sich mit lautem Gekreische auf mich stürzen wollten. Geschickt wich ich ihnen aus und ließ sie ins Leere rutschen. Unten angekommen, entdeckte ich zwei Erste-Hilfe-Stationen sowie einige Kisten. Wie aus dem Nichts erschien plötzlich ein einzelner Hound Eye, der als Einzelgänger aber keine besondere Gefahr für mich darstellte. Schnell zerschmetterte ich mit dem Brecheisen die Kisten, um nach nützlichen Hilfsmitteln zu suchen. Und ich wurde fündig: Eine Glock sowie ein Magazin mit Munition waren der Lohn meiner Bemühungen.

Ich setzte meinen Weg fort und erreichte einen eisernen Steg, der über einen tiefen Abgrund führte. Ich wollte diesen Steg gerade betreten, als sich irgendein Vieh vor mir materialisierte, auf den Steg fiel und diesen durch die Wucht seines Aufpralls zum Einsturz brachte. Ich dachte schon, dies würde meiner Flucht ein Ende setzen, als ich rechts eine Röhrenkonstruktion entdeckte, auf die ich springen konnte. Ich folgte diesem schmalen Pfad bis zu einem Sockel, an dem ein Lüftungsgitter einen Schacht versperrte. Das war aber kein Hindernis für mich und Mr. Brecheisen.

Abwasserkanal

Ich folgte dem Lüftungsschacht bis zum Ende und zerbrach auch dort das Lüftungsgitter, um herausklettern zu können. Ich befand mich nun auf der anderen Seite des Abgrunds. Hier standen einige Holzkisten, die Batterien für meinen HEV-Anzug enthielten. Ich lud ihn auf und folgte dem Gang, nur um auf das nächste Hindernis zu stoßen: Ein Abwasserkanal verlief unter mir, und die Brücke, die über ihn hinwegführte, war ebenfalls zerstört.



Ein unüberwindbares Hindernis?

Doch Moment: Hatte ich nicht gerade eine Tür gesehen? Befand sich in dem Luftschacht, durch den ich gekrochen war, nicht ein weiteres Gitter, durch das ich eine Leiter nach unten gesehen hatte? Schnell eilte ich zurück und versuchte, die Tür zu öffnen. Bingo! Über die Leiter gelangte ich nach unten zum Abwasserkanal. Dort wurde ich von der anderen Seite von einem Bull Squid angegriffen, das mich mit ätzender Säure bespuckte. Einige gezielte Schüsse konnten das Monster aber überzeugen, damit umgehend aufzuhören. Als dann Ruhe war, konnte ich meine Umgebung vorsichtig erkunden. An der Decke entdeckte ich mehrere rote, offenbar organische Wesen, denen ein Rüssel aus dem heraushing, was ich auf den ersten Blick für eine Art Maul hielt.

Neugierig näherte ich mich diesem Rüssel, um ihn genauer zu untersuchen. Meinen Forscherdrang bereute ich aber recht schnell, denn als ich diesen Tentakel berührte, schlang er sich um mich und zog mich nach oben in Richtung des Mauls, das sich schon laut schmatzend auf mich freute. Ohne zu Zögern zückte ich meine Pistole und feuerte, was das Zeug hielt. Zum Glück war dieses Ding schnell erledigt, es ließ mich unsanft fallen. Ich war also gewarnt – mit diesen Barnacles war nicht zu spaßen. Ich beschloß, von nun an immer mit einem halben Auge die Decke zu beobachten. Behutsam drückte ich mich an den anderen von der Decke hängenden Rüsseln vorbei. Der Tunnel rechts führte in eine Sackgasse, in der ich aber zumindest eine Erste-Hilfe-Station fand. Im linken Tunnel schien es einen Durchgang zu geben, den man aber nur schwimmend erreichen konnte. Widerwillig sprang ich also in die stinkende Brühe und schwamm

4 HALF-LIFE

durch eine Öffnung zu einem kleinen Wartungsraum, in dem ich eine weitere Erste-Hilfe-Station entdeckte. Eine Tür führte mich auf den Steg auf der anderen Seite des Kanals, ganz wie ich es erwartet hatte. Einige Headcrabs, die ich wohl vom gegenüberliegenden Ufer nicht gesehen hatte, griffen an, konnten mich aber nicht sonderlich aus der Ruhe bringen. Eine weitere Tür führte mich durch einen Gang zu einer großen Halle, in der einige Kisten von einem Transportsystem herunterhingen.



Ein gefährlicher Balanceakt steht Gordon bevor

Über zwei Leitern erreichte ich die oberste Kiste. Von dort aus konnte ich mich durch einige beherzte Sprünge zum Ausgang dieser Halle hangeln. Ich folgte dem Gang zu einem Aufzug, der offensichtlich noch intakt war. Ich rief den Aufzug herunter, betrat ihn und fuhr damit nach oben in den ...

Episode 3: Bürokomplex

Hier bot sich mir ein Bild des Chaos. Die Beleuchtung war weitestgehend ausgefallen, Trümmer lagen auf dem Boden, und durch ein Loch in der Decke hing ein Starkstromkabel, das wild hin- und herzuckte. Einige Headcrabs, die unter diesem Kabel auf mich zukrabbelten, wurden in Sekundenbruchteilen verschmort. Das war für mich ein deutliches Zeichen – da würde ich nicht vorbeikommen. Ich orientierte mich also erst einmal nach rechts. Die Doppeltür hier war aber fest verschlossen. Wohin also? Ratlos sah ich mich um. Da war ein Luftschacht, allerdings gefährlich nah an dem wildgewordenen Hochspannungskabel. Mit dem Brecheisen zerschlug ich schnell das Lüftungsgitter und kroch hinein. Ich entschied mich erst einmal für die linke Abzweigung, die mich allerdings in eine Sackgasse führte. Ein rotierender Ventilator versperrte mir den Weg in eine kleine Kammer, in der ich einen toten Wachmann und ein paar Magazine ausmachen konnte, die von zwei Headcrabs bewacht wurden. Also kroch ich den Schacht zurück und gelangte in einen dunklen Aufenthaltsraum, in dem ich schemenhaft einen meiner Kollegen ausmachen konnte. Als ich zu ihm wollte, brachen Teile der Deckenverkleidung weg, und mehrere Barnacles streckten ihre tödlichen Fühler nach mir aus. Ich wich ihnen so gut es ging aus und erforschte die Umgebung.

KOMPLETTLÖSUNG 4



Der Sicherungskasten für die Stromversorgung dieses Abschnitts

In einem angrenzenden Raum fand ich einen Sicherungskasten, mit dem sich das Starkstromkabel entschärfen ließ. Vielleicht würde damit auch der Ventilator am anderen Ende des Schachts ausgeschaltet? Ich nahm mir vor, das bei Gelegenheit zu prüfen. Zuvor legte ich aber den Schalter um und begab mich durch die Tür, die sich von dieser Seite aus anstandslos öffnen ließ, wieder zurück in die Haupthalle – und tatsächlich: Das Stromkabel stand nicht mehr unter Spannung, der Weg war also frei.

Kein Saft mehr auf der Leitung

Zwar war die Tür am Ende des Korridors verschlossen, aber das Fenster ließ sich ohne Probleme mit der Brechstange einschlagen. Auf der anderen Seite orientierte ich mich zunächst einmal nach links, da die Doppeltür mir gegenüber fest verschlossen war und das überschwemmte Labor zu meiner rechten nur wenig einladend aussah. In einer Nische stieß ich auf eine verschlossene Besenkammer, die unsanft von

innen geöffnet wurde, kaum daß ich mich auf wenige Meter genähert hatte. Ein Zombie versuchte mit wuchtigen Hieben, die Holztür zu zerkleinern, um mir an die Wäsche gehen zu können. Ich wich zurück und ließ ihn erst einmal herauskommen, um ein besseres Schußfeld zu haben. Nachdem ich ihn auf diese Weise erledigt hatte, konnte ich in Ruhe die Kammer begutachten. Dort lagen zwei Magazine, die ich dankend meinem Inventar hinzufügte, bevor ich weiter dem linken Gang folgte. Nach einer Biegung erschwerten einige Kisten mein weiteres Vorankommen, sie waren aber dank meiner Brechstange kein dauerhaftes Hindernis. Eine Headcrab, die sich hinter einer der Kisten versteckt hatte, bekam auch gleich ihr Fett weg.



Schnelligkeit ist wichtig, wenn der Wachmann überleben soll

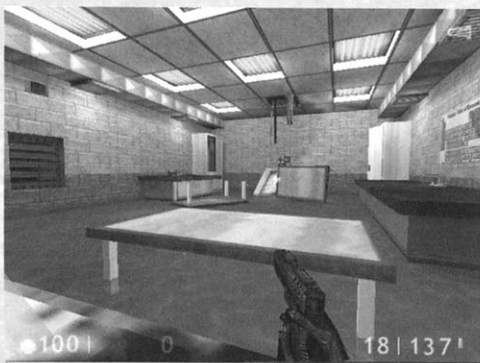
Wenige Meter weiter konnte ich mein Waffenarsenal aufstocken: Eine halbautomatische Schrotflinte sowie eine Packung mit passender Munition lagen dort und warteten nur darauf, von mir eingesackt zu werden. Außerdem entdeckte ich einen Wachmann, der hinter einem schweren Sicherheitsgitter Zuflucht gefunden

4) HALF-LIFE

hatte. Ich wollte gerade zu ihm gehen, da sah ich, daß er hinterrücks von einem Zombie angefallen wurde. Kurzenschlossen zückte ich meine Waffe und erledigte den Angreifer. Zum Dank ließ mich der Wachmann in sein Versteck, wo ich noch mehr Schrotgewehrmunition, einen Verbandskasten und Patronen fand. So ausgerüstet begab ich mich zurück, denn scheinbar war dieser Abschnitt eine Sackgasse. Auf dem Rückweg entdeckte ich rechts von mir noch eine Leiter, die mich in einen Lagerraum mit einigen Kisten führte. Diese enthielten neben einer Batterie auch noch einen Verbandskasten.

Knietief im Wasser

Nun ging ich zurück zu dem Eingangsbereich, wo sich das überschwemmte Labor befand. Da mußte ich jetzt wohl oder übel hinein. Als ich hineinspähte, entdeckte ich auf einem der Tische bereits eine Headcrab, die sich von hier aus sicherer Entfernung erledigen ließ.



Vorsicht, Hochspannung!

Dann sprang ich durch das Fenster in den überfluteten Raum – und bekam sofort einen Stromschlag! Der ganze Raum stand unter Strom. Schnell rettete ich mich auf einen der Labortische. Von dort hüpfte ich zu dem Lichtschalter in der Nähe der Erste-Hilfe-Station, der offensichtlich Schuld daran war, daß das Wasser elektrifiziert war. Ich legte den Schalter um, damit ich in Ruhe den Raum erkunden konnte. Ein Luftschacht schien der einzige Ausweg zu sein. Ich zerschlug das Gitter und leuchtete in den dunklen Schacht hinein und wurde unvermittelt von mehreren Headcrabs angegriffen, die sich dort eingenistet hatten. Nachdem ich alle beseitigt hatte, konnte ich ungefährdet in den Schacht klettern. Vorsichtig tastete ich mich voran, kroch an dem Ventilator vorbei und suchte nach einem Ausweg. Diese Suche wurde mir allerdings plötzlich abgenommen, denn der Boden brach unter mir ein, und ich landete in dem Korridor hinter der Doppeltür, vor der ich noch wenige Minuten vorher gestanden hatte.

Vermeintliche Sackgasse

Ich hatte kaum die nächsten paar Meter zurückgelegt, als ein weiterer Teil der Decke einstürzte und ein paar Headcrabs in den Gang purzelten. Um die Gegend in Ruhe weiter erkunden zu können, erledigte ich sie erst einmal. Die nächste Tür war ebenfalls verschlossen. Allerdings entdeckte ich eine Leiter in der Deckenverkleidung, aus der die beiden Viecher gekracht waren.

KOMPLETTLÖSUNG 4



Die Deckenverkleidung birgt ein Geheimnis

Mit Hilfe von zwei herumstehenden Kisten baute ich mir eine Behelfsrampe, um die Leiter zu erreichen und hochzuklettern. Ich zerschlug ein Bodengitter und wurde mit einer weiteren Headcrab konfrontiert, bevor ich durch ein weiteres Gitter in einen Raum mit einer aktiven Selbstschußanlage kam. Ich sprang herunter, nutzte die herumstehenden Kisten als Deckung und arbeitete mich so unter die Rampe vor, unter der sich der Schaltkasten für die Anlage befand. Nachdem ich diese ausgeschaltet hatte, konnte ich mich in Ruhe umsehen. In einem Lagerraum links von dem Luftschacht, durch den ich den Abschnitt betreten hatte, fand ich eine Schrotflinte nebst Munition. Von hier aus konnte ich auch die Tür öffnen, vor der ich vor wenigen Minuten noch stand. Ich ging zurück zum Raum mit der Selbstschußanlage und folgte der Abzweigung nach links. Dort wartete ein ganzes Rudel Headcrabs, die ich aus sicherer Entfernung aus dem Weg räumte. In dem Treppenhaus, das sich hinter der Ecke befand, stieß ich auf einen weiteren Wachmann, den ich ansprach und als Verstärkung mitnahm.

Büroräume

Wir betraten gemeinsam den Verwaltungskomplex. In einem kleinen Vorraum wurde ich von einer Headcrab überrascht, die sich kreischend auf mich stürzte. Der Wachmann hielt mir den Rücken frei. Gewarnt durch diesen Angriff setzten wir unseren Weg vorsichtig fort – nicht ganz zu unrecht, wie sich zeigen sollte, denn in diesem Abschnitt hielten sich mehrere der blitzeschleudernden Alien Slaves auf, die wir in Teamarbeit in die ewigen Jagdgründe schickten. Erst danach durchsuchten wir sämtliche Büroräume und fanden dabei mehrere Magazine mit Munition, eine Batterie und auch zwei Medikits. In einem Empfangsraum mit einer Theke war zusätzlich eine Erste-Hilfe-Station installiert.



Hier soll ein Wartungszugang sein? Vielleicht in der Decke?

Bei unserer Suche stieß ich auf ein Schild, laut dem sich in der Nähe ein Wartungsraum befinden sollte – aber ich konnte keine Tür entdecken. Als ich die Deckenverkleidung über dem Schild näher untersuch-

te, fiel mir auf, daß sie leicht anders gefärbt war als der Rest. Ich stieg auf die Couch und schlug mit dem Brecheisen ein Loch in die Decke. Und tatsächlich: Hier befand sich ein Schacht mit einer Leiter, die ich schnell hochkletterte. Oben entdeckte ich eine Nische mit einer Selbstschußanlage, die sich mit einem Hebel deaktivieren ließ. Damit hatte ich ein weiteres potentes Hindernis aus dem Weg geräumt. Beim Hinausgehen nahm ich noch schnell die Munition an mich, die hier nutzlos herumlag.

Hinter einem Durchgang mit der Kennzeichnung DL-102 lauerten ein Alien Slave und ein Barnacle. Aber ich war inzwischen ausreichend bewaffnet, so daß ich für die beiden nur noch ein müdes Lächeln übrig hatte. Hinter dem Durchgang, den die beiden bewachten, hatte sich einer meiner Kollegen in der Dunkelheit versteckt. Bei ihm war ein Verbandskasten, den ich entdeckte, nachdem ich den Lichtschalter gefunden hatte. Frisch verarztet konnte es nun weitergehen. Ein mit »Exit« gekennzeichneter Durchgang führte mich an zwei Erfrischungsautomaten vorbei. Gerade wollte ich mir eine Dose ziehen, da sprang mich ein weiterer Alien Slave an, der sich in einer dunklen Nische versteckt hatte. Schnell gab ich ihm Saures. Ich hatte allerdings nicht damit gerechnet, daß er gleich zwei seiner Artgenossen als Verstärkung mitgebracht hatte, die nun herbeieilten, um ihren gefallenen Kameraden zu rächen. Schnell lud ich nach und schickte sie zu ihren Ahnen. Hastig eilte ich weiter, bevor noch mehr von diesen Viechern herbeikommen konnten. Dabei war ich wohl ein wenig unachtsam, denn ich rannte direkt einem Barnacle in die Falle, denn es hatte raffinierterweise hinter einem Durchgang seinen

Rüssel von der Decke baumeln gelassen. Pech für den Parasiten, daß ich noch einen Schuß in meiner Schrotflinte hatte und mich damit schnell wieder befreien konnte. Dabei hatte ich mich zwar leicht verletzt, aber eine Erste-Hilfe-Station, die hier installiert worden war, machte das schnell wieder vergessen. Frisch gestärkt, stürmte ich die Treppe hinauf, erledigte dabei im Vorbeigehen einige Headcrabs und am oberen Treppenabsatz auch noch einen Zombie. Nahm das denn gar kein Ende? Die Antwort schienen mir zwei Alien Slaves geben zu wollen, die hinter der nächsten Ecke in dem dunklen Korridor lauerten. Aber mir war irgendwie gar nicht nach langen Unterhaltungen – ich wollte nur raus hier! Ich öffnete die Tür, das Gewehr im Anschlag.

Abstecher in die Lüftungsanlage

Hier wartete ein Wachmann an einer Erste-Hilfe-Station und riet mir dringend, mich zurück an die Erdoberfläche zu begeben. Sehr witzig, dachte ich, denn das war doch genau das, was ich die ganze Zeit versuchte. Ich bot ihm an, mit mir zusammen weiterzugehen. Er willigte ein, und wir gingen die Rampe nach unten in einen Lagerraum. Hinter einigen Kisten hatte sich ein Bull Squid versteckt, das allerdings gegen meinen neugewonnenen Freund und mich keine Chance hatte. In der Nähe fanden wir ein kleines Munitionsdepot in Form von Schrotpatronen und Handgranaten. Ansonsten war dieser Weg wohl eine Sackgasse. Mist. Also zurück nach oben. Unerwarteterweise stellten sich uns zwei Alien Slaves in den Weg – sie konnten gegen unsere vereinte Feuerkraft jedoch nicht lange bestehen.

KOMPLETTLÖSUNG 4



Ein gut versteckter Durchgang zu einem versteckten Raum

Wieder oben angekommen, entdeckte ich neben der Tür, durch die ich hereingekommen war, einen Luftschacht auf Bodenhöhe. Neugierig und inzwischen auch schon erfahren im Erkunden von Ventilationsanlagen, kroch ich hinein. Wie erwartet wurde er von einigen Headcrabs bewohnt, die ich aber in bester Kammerjägermanier vertrieb. Nachdem ich mich über ein paar schmale Stahlträger an einem defekten Ventilator vorbeigemogelt hatte, brach ich durch den Boden in einen dunklen Raum, der mir unbekannt vorkam. In aller Ruhe sammelte ich erst einmal die Extramunition ein, die mir meine kleine Kriech- und Klettertour beschert hatte. Dann stieß ich die Tür auf und sah, wo ich gelandet war. Links von mir führte eine Biegung zurück zu dem Wachmann, den ich am Luftschacht zurückgelassen hatte. Gemeinsam setzten wir unsere Flucht fort und gingen in den Bereich, aus dem ich just gekommen war.

Cafeteria

Dort befand sich ein großer Raum, der wohl als Cafeteria genutzt wurde, denn es befanden sich hier mehrere Tische, die wild durcheinander standen und lagen. Ein Zombie hatte diesen Ort zu seiner persönlichen Snack-Bar erklärt und mußte von uns vertrieben werden. Das gleiche galt für die Headcrabs, die aus der Deckenverkleidung fielen. Als es endlich still war, sahen wir uns in Ruhe um. Die Tür links von dem Erfrischungsraum war fest verschlossen, also mußten wir uns einen anderen Ausweg suchen.



Hinter der hölzernen Barrikade geht es weiter

Ich nahm die hölzerne Barrikade in Augenschein, die den Türbogen im Erfrischungsraum verschloß. Mit meinem Brecheisen würde ich da sicher durchkommen. Und tatsächlich – nach wenigen Hieben war der Weg frei. Ich eilte den Gang hinunter und wäre beinahe in zwei Zombies gestolpert, die sich an ein paar toten Forschern zu schaffen machten. Außerdem blockierten sie den Zugang zu einer Erste-Hilfe-Station – also mußten sie da wohl oder übel weg. Nachdem ich mich dann verarztet hatte, öffnete ich die Tür und betrat den ...

4 HALF-LIFE

Kühlraum

Zunächst einmal erkundete ich die Örtlichkeiten und traf dabei auf einige Bull Squids und ein paar vereinzelte Headcrabs – nichts, was mich jetzt noch schockieren konnte. In einem Kühlraum lagen eine Batterie und ein wenig Munition, die ich gut gebrauchen konnte. Einen Ausgang konnte ich allerdings nicht ausmachen, denn weitere Türen gab es hier keine. Ich wollte gerade zurück durch die Eingangstür, als ich eine Leiter entdeckte, die auf eines der Regale führte. Von dort war es ein Leichtes, in einen Lüftungsschacht zu klettern, der mich sicherlich irgendwohin bringen würde. Ich zerschlug das Gitter und zwängte mich hinein. Der Schacht schien quer durch das Kühlhaus zu führen. An einer Stelle ging es jedoch nicht mehr weiter voran, da ein Korridor den Schachtverlauf unterbrach. Schade, ich hatte mir mehr von dieser Plackerei versprochen. Doch halt, was war das? Links von mir befand sich eine Ladebühne, mit der Lebensmittel in die Regale verfrachtet werden konnten. Und hatte ich nicht vorhin in der Nähe einer Bull Squid eine Schalttafel gesehen?

Schnell kletterte ich hinunter und legte den Hebel um. Und tatsächlich – der Schwebekran setzte sich in Bewegung und fuhr genau zwischen den beiden Schachteingängen vorbei. Ich mußte nur noch einmal zurück zu der Leiter, den richtigen Moment abpassen, um dann über den Kran in den anderen Schacht zu gelangen. Dabei zerbrach ich versehentlich eine der Kisten auf dem Kran mit meiner Brechstange und stieß dabei auf eine Batterie. Ob in den anderen Kisten auch noch etwas zu finden war? Eine Überprüfung förder-

te weitere Batterien zu Tage. Damit war mein Schutzanzug fast vollständig aufgeladen. Fein. Rechts von mir lagen die Überreste eines Wachmanns, der wohl schon vor mir versucht hatte, über diesen Weg Hilfe zu holen. Bei ihm lagen Munition und eine Batterie.

Erneute Begegnung mit Mr. X

Nun ging es weiter in den anderen Schacht, der mich nach kurzer Zeit in einen Heizungsraum führte, in dessen wohliger Wärme sich einige Barnacles eingenistet hatten. In den dunklen Ecken des Raumes fand ich Munition für die Schrotflinte und eine weitere Batterie. Nachdem ich alles eingesammelt hatte, kletterte ich über die Rohre nach oben, duckte mich und setzte meine Reise durch das Lüftungssystem fort.



Nachdem die Barnacles beseitigt sind, geht es durch den Luftschaft in der oberen Bildmitte

Schon bald sah ich das sprichwörtliche Licht am Ende des Tunnels und gelangte in ein weiteres Treppenhaus, in dem sich ein Wachmann und ein Wissenschaftler versteckt hielten. Endlich wieder ein paar Überleben-

KOMPLETTLÖSUNG 4

de! Die Tür links von mir führte zurück in die Cafeteria – hier schien sich der Kreis zu schließen. Also gingen wir die Treppe hinauf. Als ich dort eine Tür rechts von mir untersuchen wollte, blickte mich plötzlich der geheimnisvolle Fremde im Maßanzug wortlos durch das Türfenster an. Ebenso wort- und regungslos wandte sich Mr. X ab und verschwand durch eine andere Tür. Was zum Henker hatte der Mann hier zu suchen?

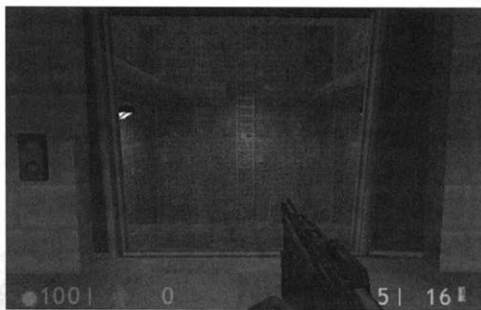


Mulder? Scully? Wo seid ihr?

Da sich die Tür nicht öffnen ließ, blieb mir wohl oder übel nichts anderes übrig, als erst einmal den anderen Korridor zu erkunden. Schon von weitem entdeckte ich einen Zombie, der in einem höher gelegenen Korridor hinter einer Glasscheibe herumlungerte. Ich wollte mich ihm gerade vorsichtig nähern, als einer meiner Kollegen mit einem Hechtsprung durch die Scheibe des Labors links von mir geflogen war. Er brachte sich offensichtlich vor einem weiteren Zombie in Sicherheit, den er in der angrenzenden Abstellkammer eingesperrt hatte. Das schien diesen aber nicht sonderlich zu beeindrucken, denn er suchte sich kurzerhand seinen Weg direkt durch die Mauer, um uns an den Kragen zu gehen. Grimmig lud ich meine Waffe durch und setzte dem Treiben ein Ende. Danach klet-

terte ich durch die zerbrochene Scheibe in das Labor, wo ich zwei Verbandskästen und Nachschub für mein Schrotgewehr fand. Bei einem kurzen Abstecher in die Abstellkammer stieß ich zusätzlich auf einige Handgranaten.

Sprung ins Nichts



Der scheinbar einzige Ausweg führt durch diesen Schacht

Tja, der einzige Ausgang schien der offene Fahrstuhlschacht zu sein – dummerweise war aber kein Fahrstuhl in Sicht, sondern nur eine Leiter an der rückwärtigen Schachtwand. Also mußte ich wohl all meinen Mut zusammen und ordentlich Anlauf nehmen, um mit einem gewaltigen Satz über den Abgrund zu springen und zu versuchen, mich an der Leiter festzuhalten. Nun suchte ich mir einen Weg nach oben und gelangte schon bald zu der stillgelegten Fahrstuhlkabine. Ich kletterte hinauf und schlug eine Dachluke ein, um hineinklettern zu können. Da drin war es stockfinster, also benutzte ich meine Taschenlampe und öffnete die Tür.

4 HALF-LIFE



Das große Tor ist fest verschlossen, aber wenigstens kann man hier auftanken

Episode 4: »Feind in Sicht«

Ich hatte den Aufzug gerade verlassen, als ich Zeuge einer dramatischen Szene wurde. Ein hysterischer Wissenschaftler rannte auf das angrenzende Sicherheitsbüro zu, in dem ein Wachmann von einem Monster in einen Luftschacht gezogen wurde. Dieser Anblick war zuviel für meinen Kollegen: Hals über Kopf rannte er laut schreiend den Gang hinunter. Ich sah nur noch, wie er eine bläuliche Lichtschranke durchquerte, als eine laute Explosion den Korridor in gleißendes Licht tauchte. Diese Lichtschranke schien

der Auslöser für eine Sprengladung gewesen zu sein. Dank dieser Warnung beschloß ich, mich nur noch mit äußerster Vorsicht voranzutasten. Die Tür zur »Security« war verschlossen, ebenso die große Tür zum »Silo D« gegenüber. Aber ich fand eine Erste-Hilfe-Station und ein Ladegerät für meinen HEV-Anzug, mit deren Hilfe ich mich wieder vollständig kampfbereit machen konnte. So gerüstet und mit der Schrotflinte im Anschlag folgte ich dann dem Gang, in dem mein Kollege wenige Sekunden vorher so unruhlich sein Ende gefunden hatte.

Spießrutenlauf

Hinter der ersten Biegung stieß ich auf zwei rote Lichtschranken, die im Gegensatz zu den blauen Laserbarrieren nicht mit einem Sprengsatz gekoppelt zu sein schienen. Vorsichtig versuchte ich, mich an ihnen vorbeizumogeln. Das gelang mir wohl nicht so ganz, denn urplötzlich wurde ich von einer Selbstschußanlage unter Feuer genommen. Zu allem Überfluß kamen auch noch zwei Headcrabs aus dem Nichts herbei und fielen mich an. Ich entschied mich für einen taktischen Rückzug, in der Hoffnung, die Selbstschußanlage würde die Headcrabs für mich erledigen – danach würde ich mich dann um die Anlage kümmern und sie mit einer gut platzierten Handgranate ausschalten. Was soll ich sagen? Der Plan klappte perfekt, und ich konnte meinen Weg fortsetzen. Aber Moment mal! Vor mir auf dem Boden lag ein lebloser Soldat in Tarnuniform. Ich wußte zwar, daß wir auch gelegentlich Forschungen für die Militärs machten, aber was hatte ein Marineroboter in voller Kampfmontur hier zu suchen? Neben ihm lag ein MP5-Schnellfeuergewehr, das er sicher nicht mehr brauchen würde, daher nahm ich es mit. Ich wollte gerade den Raum durch den Gang am anderen Ende verlassen, als sich mehrere Headcrabs materialisierten und unvermittelt angriffen. Ich wollte mich auf keinen Kampf einlassen und sah deshalb zu, daß ich weiterkam. Beinahe wäre ich dabei in zwei Laserminen gerannt, die hinter der Biegung des Gangs platziert worden waren. Mir blieb mit den Monstern im Nacken keine Zeit, sie durch eine Handgranate aus sicherer Entfernung zu sprengen, also kroch ich unter der einen durch und sprang über die andere hinweg. Wer hatte

diese Minen hier platziert? Hatte jemand aus den Labors es geschafft, die Außenwelt über unsere Lage zu informieren? War die Nationalgarde schon hier eingetroffen, um uns rauszuholen? Das würde zumindest den deaktivierten Marinedroiden erklären, den ich vorhin entdeckt hatte. Aber ich hatte keine Zeit, mir darüber den Kopf zu zerbrechen.

Kurze Verschnaufpause?

Ich begab mich weiter und gelangte zu einem Erfrischungsraum mit einigen Getränkeautomaten. Aber aus meiner geplanten Verschnaufpause wurde wieder nichts, denn mehrere Alien Slaves teleportierten sich in meine unmittelbare Nähe und griffen mich ohne zu zögern an. Dies war eine gute Gelegenheit, um meine neueste Erwerbung, die MP5, auszuprobieren. Im Vergleich zur Schrotflinte war sie wesentlich besser geeignet, um auf größere Distanz einzelne oder mehrere Angreifer niederzustrecken. Als ich nach dem kurzen, aber für mich siegreichen Gefecht die leblosen Monster untersuchen wollte, entdeckte ich einen ebenfalls dahingeschiedenen Wachmann, der mir ein paar Magazine für meine Pistole hinterlassen hatte. Der arme Teufel hatte wohl noch mit letzter Kraft versucht, die Erste-Hilfe-Station zu erreichen, es aber nicht mehr geschafft. Was für ein Alptraum. Aber ich hatte keine Zeit für Sentimentalitäten, wenn ich überleben wollte. Ich mußte weiter. Indem ich dem Gangverlauf folgte, erreichte ich einen Lagerraum mit mehreren Selbstschußanlagen, die ich aber in Ruhe wegsprengen konnte, da ich den Auslöser für die Geräte rechtzeitig gesehen hatte. Zwar wurde ich noch von einem Alien Slave überrascht, der unvermittelt hinter

mir auftauchte, aber außer dem Schrecken konnte er mir nicht viel anhaben – der Schrotflinte sei Dank.

Kletter- und Rutschpartie

Zunächst sah es aus, als wäre ich erneut in einer Sackgasse gefangen. Dann kam ich auf die Idee, mal auf die Kisten zu springen, die am Ende des Raumes aufgetürmt waren. Oben angekommen, lugte ich auf der anderen Seite herunter. Meine Vorsicht war nicht ganz unbegründet, denn wie sich zeigte, hatte jemand hier zwei weitere Selbstschußanlagen postiert. Ich ließ je eine Handgranate auf die Waffenstative fallen und wartete, bis die Explosion mir den Weg freigeräumt hatte. Hinter der nächsten Biegung galt es dann, einen weiteren Kistenstapel zu überwinden. Hier warnte mich ein Schild vor dem nassen Boden, der hier extrem rutschig war. Ich war für diese Warnung recht dankbar, denn wäre ich zu unvorsichtig weitergestürzt, wäre ich sicher in den offenen Aufzugsschacht geschlittert, der sich am Ende des Gangabschnitts befand.

Aber genau genommen ging von dem Schacht gar nicht die größte Gefahr aus, denn hinter der Rechtsbiegung hatten die Militärs schon wieder einige Selbstschußanlagen postiert, die nur darauf warteten, unvorsichtige Eindringlinge zu perforieren. Da ich kein Risiko eingehen wollte, lugte ich kurz um die Ecke, um die Positionen der automatischen Kanonen auszumachen und setzte sie mit einigen gezielten Handgranatenwürfen außer Gefecht, wobei sich die Korridorwand neben dem Aufzugsschacht geschickt als Bande benutzen ließ. Ein weiterer kurzer Blick um die

Ecke bestätigte mir, daß der Weg nun frei war. Allerdings hatte die Explosion die schwere Feuerschutztür in Gang gesetzt, die sich nun herabsenkte, um den Korridor abzuriegeln. Mit einem kurzen Sprint erreichte ich den Durchgang, bevor er sich schließen konnte.

Neue Bewertung der Situation

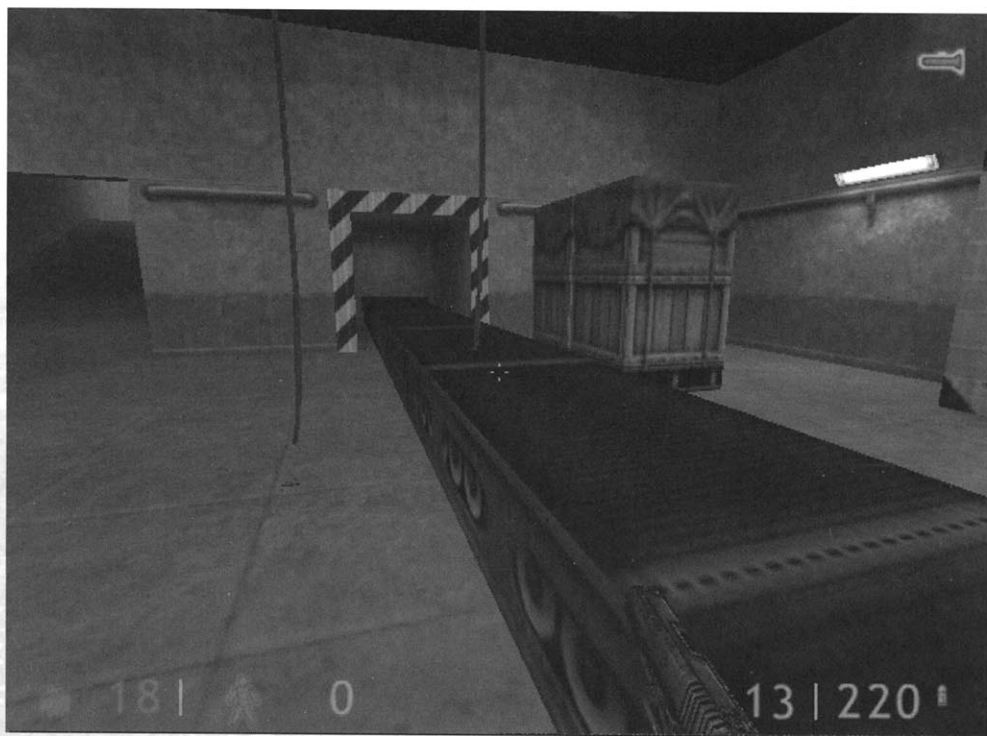
Hinter der Feuerschutztür hatte ich kurz Gelegenheit, mich auszuruhen. Eine Erste-Hilfe-Station und einige Batterien halfen mir, mich und den HEV-Anzug auf Vordermann zu bringen. Einige Magazine mit Patronen, die sich in den herumstehenden Kisten befanden, stockten meinen Munitionsvorrat auf. Aus den Augenwinkeln nahm ich eine Bewegung auf einer höhergelegenen Empore wahr. Ich wirbelte herum, sah jedoch nur noch, wie der geheimnisvolle Mr. X, der mich scheinbar die ganze Zeit beobachtete, wortlos verschwand. Ich rief ihm nach, aber er reagierte nicht darauf. Das reichte mir jetzt. Ich wollte ihn stellen und kletterte so schnell wie möglich die Leitern hinauf, um ihn zu verfolgen – aber vergeblich, denn wie zuvor war er wieder einmal spurlos verschwunden. Ich ging zurück und untersuchte in Ruhe die herumstehenden Kisten, denn man konnte ja nie wissen, was sich darin verbarg. Meine Suche wurde mit einer weiteren Batterie belohnt. Nun konnte ich also beruhigt die Leiter hinaufklettern und meinen Weg fortsetzen. Ich folgte dem Gang und gelangte so auf einen Treppengang, von dem ich einen kleineren Lagerraum mit einem Lastenaufzug überblicken konnte. Ich betrat gerade den hochgelegenen Steg, als ich bemerkte, wie einer meiner wissenschaftlichen Kollegen die Treppe

herunterstieg und auf einen dort postierten Marineroboter zuing, um ihn zu begrüßen und sich von ihm in Sicherheit bringen zu lassen. Mit Entsetzen mußte ich mitansehen, wie der Roboter ohne zu zögern das Feuer auf den Forscher eröffnete und ihn außer Gefecht setzte. Was zum Teufel sollte das? Waren die Militärs nicht hier, um uns zu helfen, gegen die Außerirdischen vorzugehen und die Forschungsstation wieder unter unsere Kontrolle zu bringen? Die Beantwortung dieser Frage wurde mir unversehens abgenommen, als auch ich von dem blechernen Soldaten unter Beschuß genommen wurde. Da es nicht den Anschein hatte, als wäre er bereit, die Situation in aller Ruhe zu diskutieren, erwiderte ich aus meiner vorteilhaften Position das Feuer und deaktivierte die Drohne mit einer kurzen Salve. Er schien ein einzelner Vorposten gewesen zu sein, denn ansonsten war der Lagerraum leer. Auf einer Munitionskiste lagen einige Magazine für meine Maschinenpistole, die ich angesichts dieser neuen Situation sicher brauchen konnte. Neben den Außerirdischen hatte ich nun also noch meine vermeintlichen Verbündeten als Gegner auf meiner Flucht an die Oberfläche. »Wäre ich doch nur im Bett geblieben ...«, schoß es mir – nicht zum ersten Mal – durch den Kopf. Ich sammelte die Maschinenpistole des Marineroboters ein, verband meine Kratzer und Schürfwunden an der Erste-Hilfe-Station und betätigte dann den Knopf für den Aufzug, der mich eine Etage höher und so näher an mein Ziel bringen sollte.

Viel Feind, viel Ehr

Ich war kaum oben angekommen, als ich auch schon meine schlimmsten Erwartungen bestätigt sah. Ich stieß auf einige Kollegen, die scheinbar noch keine Ahnung davon hatten, daß die Militärs nicht auf unserer Seite standen, sondern dem unmißverständlichen Auftrag folgten, uns alle auszuradieren. Ich wollte sie noch warnen, aber es war schon zu spät: In der Hoffnung, von den Marinerobotern in Sicherheit gebracht zu werden, rannten sie blindlings in das Sperrfeuer der Soldaten. Mich hingegen sollten sie nicht so leicht bekommen, dachte ich bei mir. Ich lud die Maschinenpistole durch und tastete mich vorsichtig voran. Dabei dienten mir die zahlreichen Kisten als Deckung. Ich schaltete einen Wachroboter nach dem anderen aus. Zwischenzeitlich fand ich noch einige zusätzliche Munitionskisten, die meinen Vorrat aufstockten. Nachdem ich die kleine Vorhut beseitigt hatte, konnte ich meinen Schutzanzug und mich mittels der Ladestation und dem Erste-Hilfe-Schrank versorgen, bevor ich der Treppe nach oben folgte. Die Treppe führte mich über einen Brückensteg, über dem sich einige Barnacles eingenistet hatten. Da ich zwischenzeitlich genügend Munition gefunden hatte und auch kein Risiko eingehen wollte, entfernte ich die roten Rüsseltiere aus sicherer Entfernung von der Decke und überquerte erst dann die Brücke, die mich zu einer Abzweigung brachte. Ein Blick nach links verhiess nichts Gutes: Mehrere rote und blaue Lichtschranken ließen mich wissen, daß ich dort sicher nicht willkommen war. Ich beschloß daher, den Weg des geringsten Widerstands zu gehen, und folgte dem Gang nach rechts.

4 HALF-LIFE



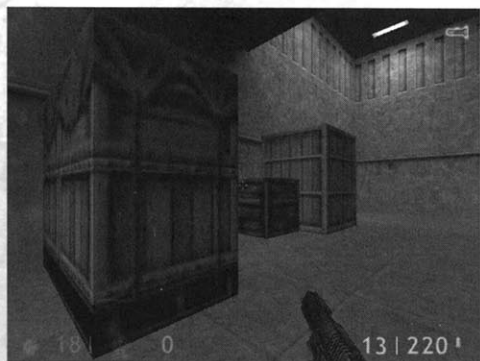
Mit Hilfe der Fließbänder erreicht man andere Lagerhallen

Abgesehen von einigen Barnacles an der Decke schien dieser Raum aber leer zu sein. Zwar vernahm ich leisen Funkverkehr, aber von hier aus waren keine Militärs zu sehen. Es schien keinen unmittelbaren Ausweg aus diesem Raum zu geben. Lediglich ein Fließband, das aus einem kleinen Tunnel aus der Wand kam, schien mich weiter zu bringen – also sprang ich kurzerhand auf das Band und rannte gegen die Laufrichtung an. Zum Glück mußte ich nicht allzu lange strampeln, denn ich kam in einen weiteren Lagerraum, der neben ein paar Maschinenpistolen-

magazinen auch eine Erste-Hilfe-Station und ein Ladegerät für meinen HEV-Schutzanzug enthielt. Ein weiteres Förderband, das nur über eine kleine Klettereinlage zu erreichen war, führte mich in den nächsten Raum und direkt in einen Hinterhalt: Ein Militärroboter lag hier auf der Lauer und hatte augenscheinlich den unmißverständlichen Auftrag, alles und jeden auszuschalten, der hier vorbeiwollte. Da ich ihm nicht den Gefallen tun wollte, einfach aufzugeben, kam es zu einem kurzen, aber heftigen Feuergefecht, in dem ich ihm die Gelegenheit gab, seine Befehle neu

KOMPLETTLÖSUNG 4

zu überdenken. Nachdem sich der Rauch verzogen hatte, untersuchte ich seinen kleinen Unterstand. Ich stieß auf ein wenig Munition und eine Erste-Hilfe-Station, die mir nach diesem kleinen Intermezzo sehr gelegen kam. Von hier aus konnte ich auch von oben in den Gang blicken, den ich wenige Minuten vorher entdeckt hatte und der mit mehreren Selbstschußanlagen und Laserminen blockiert war. Es war nun ein leichtes, diese Fallen mit ein paar gut platzierten Handgranaten aus dem Weg zu räumen. Nachdem ich mich überzeugt hatte, daß der Weg nun frei war, sprang ich hinunter in den Graben und setzte meine Suche fort.



Nicht vergessen, in den Kisten nachzusehen!

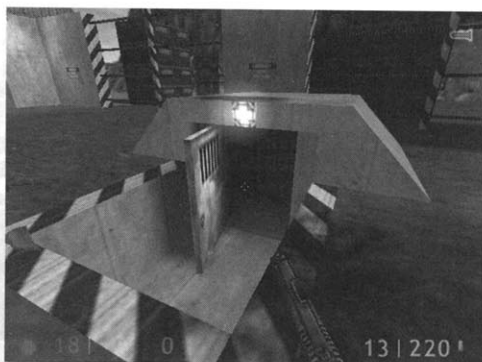
Noch eine Lagerhalle – noch mehr Militärs. Langsam kam ich mir wie der Held in einem schlechten Actionfilm vor. Aber dies war kein Film, dies war leider die Realität. Es half ja alles nichts – ich lud meine Waffe durch und bewegte mich in gewohnter Manier vorwärts, immer Deckung hinter den Kisten suchend und nach Gefahrenquellen in Form von Robotern und Barnacles Ausschau haltend. Nachdem ich auch die-

sen Abschnitt gesäubert hatte, konnte ich die Treppe hinaufsteigen und dort einige Magazine für die Maschinenpistole und Patronen für das Schrotgewehr auflesen. Daß es nur einen Weg gab, der mich aus dieser Halle herausführte, nahm mir die Entscheidung über mein weiteres Fortkommen ab. Ich kam erneut zu einem Brückensteg, der mich unter den bereits getöteten Barnacles vorbei wohin führte? Richtig, in eine weitere Lagerhalle. Ich nahm gerade einige Magazine mit Munition an mich, als ich leisen Funkverkehr vernahm. Hatte man mich schon entdeckt? Eine Handgranate, die mit einem metallischen Geräusch vor meinen Füßen landete, beantwortete meine Frage. Schnell hechtete ich in Deckung und bereitete mich auf den nächsten Kampf vor. Kaum hatte sich die Explosionswolke verzogen, da stürmte ich zurück in die Halle und schoß auf alles, was sich bewegte. Insgesamt trieben sich hier drei oder vier Marineroboter herum, mit denen ich kurzen Prozeß machte. Ich bin ja nun wirklich ein friedliebender Mensch, aber langsam wurde ich richtig sauer. Ich durchsuchte die reglosen Blechkameraden und die umstehenden Kisten nach Munition oder anderen brauchbaren Gegenständen und ging dann zu dem Lastenaufzug, der mich nach oben an die Oberfläche bringen sollte.

Tatsächlich fuhr dieser Lift bis an die Erdoberfläche – nur leider wurde ich da schon von einem weiteren Platoon Marinerobotern erwartet. Zu allem Überfluß erhielt diese kleine Abfangtruppe noch Luftunterstützung von einem Transportflugzeug, das immer neue Soldaten und Luftbomben auf den kleinen Landeplatz herunterregnen ließ. Ich sah auf den ersten

4 HALF-LIFE

Blick, daß ich hier nicht lange überleben würde, wenn ich mich auf ein Feuergefecht einließ. Im Laufschrift stürmte ich aus der schützenden Deckung und suchte draußen nach einem Ausweg. Ich schoß auf alles, was sich mir in den Weg stellte.

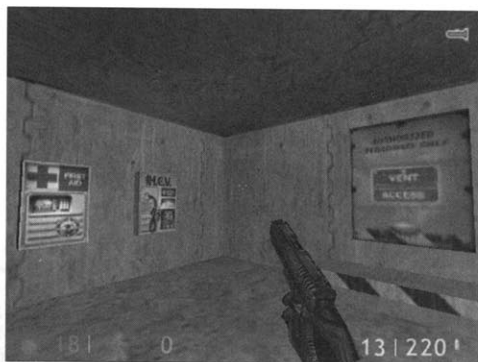


Das rettende Schlupfloch. Nichts wie rein ...

In der Mitte des kleinen Landeplatzes entdeckte ich den Zugang zu einem unterirdischen Bunker, in den ich mich mit einem beherzten Hechtsprung rettete, bevor die nächste Luftangriffswelle den Platz erreichte.

Zurück in den Untergrund

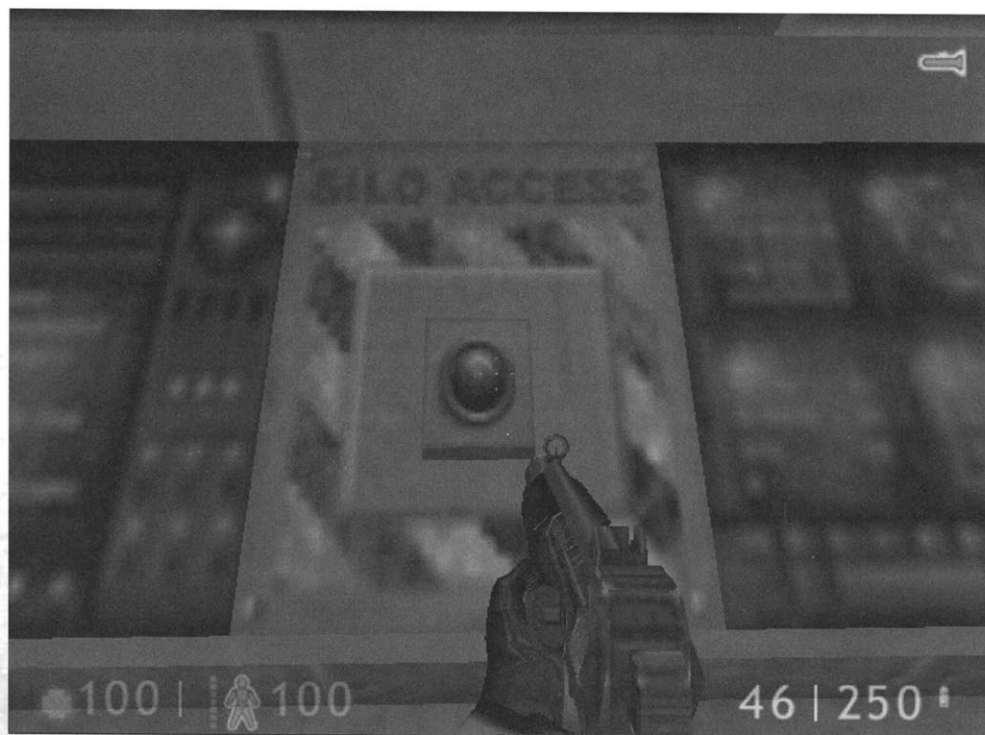
Soviel also zu meiner Flucht an die Oberfläche. Frustriert kletterte ich die Leiter zurück nach unten. In dem dunklen Gang am Ende der Leiter konnte ich mit Hilfe der Taschenlampe ein paar Magazine finden. Die hier unten installierten Erste-Hilfe- und HEV-Ladestationen halfen mir, mich auf kommende Konfrontationen vorzubereiten.



Der einzige Ausweg führt durch diese Luke

Zurück an die Oberfläche konnte ich nicht, also begab ich mich durch ein schweres Schott in einen Luftschacht – der einzig mögliche Ausweg aus meiner mißlichen Lage. Aber wie es schien, hatten die Militärs diese Aktion schon erwartet, denn nur wenige Sekunden, nachdem ich den Schacht betreten hatte, wurden Roboter abgesiebt, die mich ohne zu zögern angriffen. Mir blieb nichts anderes übrig, als mich weiter nach unten zu begeben und in einem Querschacht Schutz zu suchen. Dieser Querschacht führte mich zu einem aktiven Ventilator, von dem wiederum weitere Belüftungskanäle verzweigten. Da ich nichts besseres zu tun hatte, begann ich, sie der Reihe nach abzuklappern. Der oberste führte mich in einige abgeschlossene Bereiche des Lagerkomplexes, die mir bei meinen früheren Exkursionen verschlossen waren. Hier konnte ich meinen Munitionsvorrat aufstocken – angesichts meiner Situation sicherlich nicht ganz verkehrt. Nachdem ich alle Schachtverzweigungen systematisch durchsucht hatte, kroch ich in den untersten Luftschacht der Ventilatorammer. Dieser führte mich über einige Umwege in einen Raum, den ich auch

KOMPLETTLÖSUNG 4



Die große Silo-Tür läßt sich mit diesem Knopf öffnen

schon mal aus einer anderen Perspektive gesehen hatte. Es war der Sicherheitsraum an der großen Silo-Tür! Ein Wissenschaftler begrüßte mich und bestätigte mir, was ich schon längst wußte: Die Militärs waren nicht hier, um uns zu retten, sondern um alle Zeugen für dieses mißratene Experiment auszulöschen. Weiter teilte er mir mit, daß es einer Gruppe von Forschern gelungen war, in den »Lambda Reaktorkomplex« vorzustoßen und sich dort zu verschanzen. Diese Gruppe von Forschern sollte ich aufsuchen, um die Folgen der Katastrophe einzudämmen und die Situation wieder unter Kontrolle zu bringen. Ein altes Schienensystem

jenseits des Raketensilos würde mir den Weg dorthin erleichtern. Mit diesen guten Ratschlägen entließ er mich in mein Schicksal. Bevor ich mich auf den Weg machte, sackte ich noch schnell die herumliegende Munition ein und kurierte meine kleineren Blessuren mit der Erste-Hilfe-Station, die hier wohlweislich installiert worden war.

Episode 5: Explosionskrater

Direkt nach der ersten Biegung stand ich jedoch schon wieder vor einem scheinbar unüberwindbaren Hindernis. Einige schwere Kisten und Holzbarrieren versperrten mir den Weg.

Brachte mich hier vielleicht das Brecheisen weiter? Einen Versuch war es allemal wert – und nach wenigen Hieben gaben die ersten Querstreben tatsächlich nach. Jenseits der Sperre wurde ich von einigen Headcrabs und einem Bull Squid, das mich aus einiger Entfernung bespuckte, angefallen. Nachdem ich das Gebiet gesäubert hatte, begab ich mich zu dem Bedienungspult für die Schachanlage. Bevor ich jedoch den Hebel betätigen konnte, der den Aufzug aktivieren würde, fiel mich ein Zombie an, der sich durch die Stahltür rechts von mir gearbeitet hatte. Mit einem gutgezielten Schuß schickte ich ihn zu Boden. Als ich den Raum, aus dem er gekommen war, in Augenschein nahm, war ich froh, nur einen gezielten Schuß abgegeben zu haben. Die ganze Kammer war bis unter die Decke voll mit Dynamit und anderen Explosivstoffen gefüllt. Hätte ich danebengeschossen oder gar eine Handgranate in die kleine Bude geworfen, wäre vermutlich der ganze Schuppen in die Luft geflogen. So hingegen durfte ich noch ein paar Handgranaten einsammeln und einen Verbandskasten mitnehmen. Nun konnte ich in Ruhe den Schacht aktivieren und über die Leiter auf die Lastenplattform steigen, die sich sofort nach unten senkte, kaum daß ich den Aufzugsschalter betätigt hatte.

Eine kurze Zugfahrt

Unten angekommen konnte ich in der Dunkelheit einige Hound Eyes ausmachen, die sich unentschlossen auf mich zu bewegten. Hier schien das Schienensystem zu beginnen, von dem der Wissenschaftler in dem Sicherheitsüberwachungsraum gesprochen hatte, denn ein elektrischer Zugwagen stand auf den Gleisen, die irgendwo in der Dunkelheit vor mir zu verschwinden schienen. Da ich kein besonderes Verlangen danach hatte, mich gleich mit einem ganzen Rudel Hound Eyes anzulegen, sprang ich auf den Zugwagen und fuhr mit Vollgas davon. Auf meiner Reise sah ich einige andere Kreaturen auf den Gleisen, darunter einige Bull Squids und auch Headcrabs, die mir aber alle aufgrund meiner Geschwindigkeit nicht gefährlich werden konnten. Plötzlich schien ich die Kontrolle über die Lok zu verlieren, denn sie ließ sich nicht mehr bremsen und raste durch eine Schranke geradezu auf einen riesiges Becken zu, das randvoll mit radioaktivem Abfall und Abwasser gefüllt war. Am Ende der Schienenstrecke war jedoch ein massiver Prellbock installiert, der mir die Arbeit des Bremsens abnahm. Leider gelang das nicht so gut: Ich wurde in hohem Bogen aus dem kleinen Zugwagen über die grün leuchtende Brüche geschleudert, die aber glücklicherweise meinen Sturz dämpfte. Dank meines HEV-Schutzanzugs konnte ich mich gefahrlos für einige Sekunden darin aufhalten, ich beschloß aber, so schnell wie möglich aus dieser Pampe herauszukommen. Über ein paar herumtreibende Kisten kletterte ich an Land, wo ich direkt von einem Bull Squid angespuckt wurde – vom Regen in die Traufe sozusagen. Ich machte kurzen Prozeß mit ihm und orientierte mich

KOMPLETTLÖSUNG 4

dann in Ruhe, um mich in meiner neuen Situation besser zurechtzufinden.

Hier war eine Leiter, über die ich auf die gigantisch großen Abwasserrohre klettern konnte. Eines der Rohre besaß eine Wartungsluke, die sperrangelweit offenstand. Da sich am anderen Ufer des Abwassersees schon alle Monster eingefunden hatten, die ich bei meiner kleinen Zugfahrt passiert hatte, blieb mir nichts anderes übrig, als mich in die Kanalisation zu begeben.

Zum alten Raketensilo

Ich folgte dem Lauf des Kanalrohrs und erreichte einen Sammelraum, in dem weitere Rohre zusammentrafen und weiter in andere Bereiche verliefen. Dieses Klima schien sehr gesund für Bull Squids zu sein, denn gleich zwei dieser Kreaturen tummelten sich hier unten. Nachdem ich dafür gesorgt hatte, daß ich in Ruhe weitersuchen konnte, kletterte ich über eine Leiter und ein weiteres Rohr auf einen höhergelegenen Balkon, der mir hier rauhelfen sollte. Ich fand ein wenig medizinischen Nachschub und Batterien für den Schutzanzug, die mir in dieser giftigen Umgebung gerade recht kamen.

Frisch gerüstet begab ich mich also den Gang hinunter, der in einer riesigen Lagerstätte für radioaktiven Müll endete. Auch hier hatten sich einige Squids angesiedelt, die mir aber nicht sonderlich gefährlich werden konnten, da ich mich in sicherer Höhe über ein paar umgestürzte Betonpfeiler direkt zu dem Aufzug begab, der sich mitten über der Brüche befand. Ich

benutzte den Aufzug, um diesen ungastlichen Ort schnellstmöglich zu verlassen.

Aber auch die nächste Etage war nicht monsterfrei. Ein Bull Squid und einige Hound Eyes erwarteten mich schon freudig. Mit meinem inzwischen ansehnlichen Waffenarsenal konnte ich sie aber allesamt schnell davon überzeugen, daß mir nicht nach Spielen war.



Der Dreh- und Angelpunkt dieses Abschnitts: das alte Raketensilo

Ich folgte dem Verlauf des Stegs und kam zu einer Brücke, die zum zentral gelegenen Silo führte. Zwar mußte ich mir den Weg dorthin freischießen, aber Hound Eyes und Headcrabs waren nun wirklich keine ernstzunehmenden Gegner mehr. Ich betrat die Schleuse zum stillgelegten Raketensilo und legte den Hebel um, der die Sicherheitsschleuse aktivierte. Sehr sicher schien es hier allerdings nicht zu sein, denn ein Zombie hatte wohl nur auf mich gewartet. Er begrüßte mich auf seine liebenswerte Art, als die Tür sich öffnete.

4 HALF-LIFE



Der Hebel öffnet die Tür zum Inneren des Silos

Als ich den Korridor betrat, hörte ich ein lautes, metallisches Klopfen und unheimliche Stöhnlaute. Ein Wissenschaftler, der schwer verletzt an der Wand kauerte, sagte mir, ich »solle es schnell töten, bevor es noch größer wird«. Unnötig zu erwähnen, daß ich keinerlei Ahnung hatte, wovon er sprach. Trotzdem hielt ich es für meine Pflicht, der Quelle für diesen Höllenlärm auf den Grund zu gehen. Nach einer kurzen Überprüfung meiner Munitionsvorräte stürmte ich vorwärts, geradewegs in den klebrigen Rüssel eines Barnacles, den ich in meiner Eile übersehen hatte. Blitzschnell zielte ich nach oben und schoß, bevor er

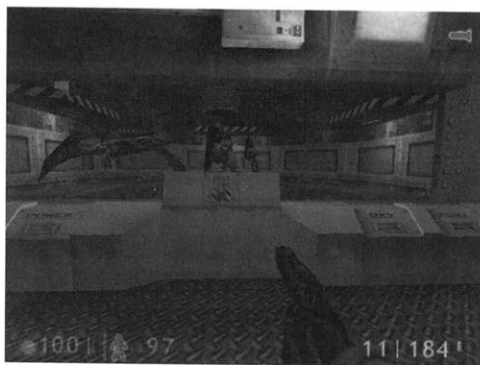
mich so weit hochziehen konnte, daß der Sturz mir hätte schaden können. Dieses kleine ungewollte Intermezzo war mir eine Warnung, und ich besann mich darauf, meinen Weg etwas aufmerksamer fortzusetzen.

KOMPLETTLÖSUNG 4

Kampf gegen das Tentakelmonster

Der Korridor führte mich zu einer weiteren Türschleuse, die ich mit einem Hebel öffnete. In dem Kontrollraum, der sich dahinter verbarg, schien ein Wissenschaftler auf mich zu warten. Ich wollte ihn gerade ansprechen, als eine riesige, pflanzlich aussehende Krallen durch die Glasverkleidung der einen Wand brach und den Forscher vor meinen Augen nach draußen zertrümmerte. Ich konnte dem armen Teufel nicht mehr helfen.

Vorsichtig tastete ich mich zum Fenster und lugte hindurch. Dort sah ich nicht ein, nicht zwei, nein, gleich drei dieser riesigen Klauen, die aus einem Loch im Boden des Silos gewachsen waren. Wild entschlossen eröffnete ich das Feuer, doch das schien das Klauentrio nicht im geringsten zu beeindrucken. Konventionelle Waffen schienen ihm überhaupt nichts auszumachen. Frustriert stellte ich das Feuer ein. Dabei fiel mein Blick auf ein auffälliges Bedienungselement an der Fensterkonsole. Ein Knopf mit der Aufschrift »Test Fire« offenbarte mir den Zweck dieses Silos: Es handelte sich um eine Versuchsanlage für Raketenantriebe. Vorsichtig drückte ich den Knopf – keine Reaktion. Drei abgeschaltete Kontrollanzeigen – je eine Lampe für Kraftstoff, Sauerstoff und Strom – zeigten mir, warum die Anlage nicht funktionierte.



Das Tentakelmonster hatte sich in der Brennkammer eingenistet

Ich mußte die drei Ressourcen aktivieren, um dem Tentakelmonster einheizen zu können. Mit grimmiger Entschlossenheit verließ ich den Raum durch die gegenüberliegende Tür mit dem festen Vorsatz, diese Anlage wieder in Gang zu setzen.

Der Barnacle-Rüssel, der mir im folgenden Gang vor der Nase herumbaumelte, wurde kurzerhand im Vorbeigehen ausgeschaltet. Ich erklomm eine Leiter und traf auf einen Wachmann, der sich hier verschanzt hatte. Er riet mir, mich ruhig zu verhalten, da der Tentakel mich hören, aber nicht sehen könne. Ich dankte ihm für die Warnung und betrat vorsichtig das Silo.

HALF-LIFE



Die Tür ließ sich nicht öffnen, aber es mußte doch noch einen anderen Weg geben

Der Wachmann hatte recht: Der Tentakel schien blind zu sein, konnte aber anhand von Geräuschen jeden Eindringling ausmachen und mit seinen gewaltigen Klauen erschlagen. Ich mußte also für Ablenkung sorgen, wenn ich unbemerkt über die Leitern nach unten zu den verbarrikadierten Türen, die ich am anderen Ende des Silos ausmachen konnte, gelangen wollte. Dafür kamen mir die eben gefundenen Handgranaten gerade recht. Ich zog den Stift und warf eine der Granaten im weiten Bogen vor eine der beiden Türen. So konnte ich zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen: Die Explosion legte nicht nur den Durchgang frei, sondern lenkte durch den Lärm die drei riesigen Fühler

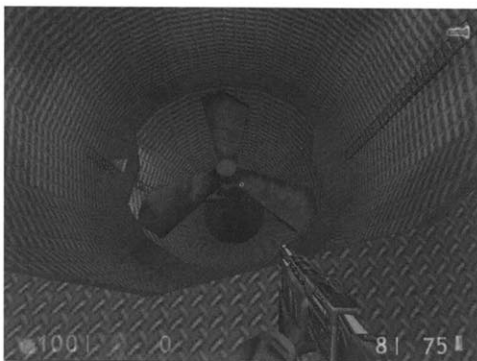
von mir ab, so daß ich schnell die Leiter herunterklettern konnte. Mitten auf einer Leiter war ich vor den gigantischen Klauen sicher, so daß ich bei Bedarf weitere Granaten werfen konnte, um ungeschoren durch die obere der beiden Türen zu hasten, die ich ebenfalls vorher aus sicherer Entfernung gesprengt hatte. Ich folgte dem Gang, durchquerte die Schleuse und kam so über einen Steg in den Abschnitt für den Treibstoff und die Sauerstoffzufuhr. Allerdings dämpfte die Tatsache, daß die schwere Eisentür zur Kraftstoffpumpe verschlossen war, meinen Enthusiasmus ein wenig.

KOMPLETTLÖSUNG 4

Kein Sprit mehr

Ich machte mich gleich auf die Suche nach einem anderen Eingang. Gegenüber der Tür führte eine von zwei Zombies bewachte Leiter hinunter zu einem Gullydeckel, der sich mit meiner Brechstange öffnen ließ. Ich stieg hinab und gelangte so in einen miefigen Kanalisationstrakt, der bald an einer Abzweigung endete. Ich entschied mich für den linken Kanalarm und stieß schon nach wenigen Metern auf eine weitere Leiter, die mich wieder nach oben führen sollte. Dort verspernte mir erneut ein Gullydeckel den Weg, aber auch dieses Hindernis ließ sich mit ein wenig roher Gewalt problemlos überwinden. In dieser modrigen Gegend schienen sich Zombies sehr wohl zu fühlen, denn kaum war ich aus dem Schacht geklettert, attackierte mich eines dieser Monster. Aber ich hatte ja noch meine Brechstange in der Hand ...

In einer kleinen Kammer fand ich ein paar Handgranaten, die sich vielleicht als ganz nützlich erweisen könnten, falls ich noch einmal an dem Tentakelwesen vorbei mußte. Aber zunächst mußte ich diesen Komplex erforschen. Durch eine Schleuse, die mit einem elektronischen Türöffner betätigt wurde, gelangte ich in den Ventilationsraum. Hier lungerten zwei weitere Zombies herum, die kurz meine Aufmerksamkeit für sich beanspruchten. Als der Weg dann frei war, kletterte ich hinunter zum Ventilator und setzte ihn mit dem Kontrollschalter wieder in Gang.



Der riesige Ventilator sorgt für ausreichend Frischluft

Ich mußte mich beeilen und die Leiter wieder hochklettern, bevor die riesigen Blätter des Ventilators auf Touren gekommen waren. Beim Hochklettern fielen mir einige Holzlatten auf, die weit oben unter der Decke den Luftstrom des Ventilators blockierten. Da hatte ich eine verwegene Idee: Ich nahm eine Handgranate und warf sie in den Aufwind. Schnell flog sie nach oben und sprengte mit einer gewaltigen Explosion die hölzernen Barrieren weg. Inzwischen war der Ventilator auch auf die volle Leistung hochgefahren und machte ordentlich Wind, der mich fast schon allein in die Luft hob. Vorsichtig setzte ich einen Fuß in den Luftstrom – und begann, langsam nach oben zu schweben! Ich nahm allen Mut zusammen und sprang in den Schacht, in der Hoffnung, nach oben getragen zu werden. Und was soll ich sagen, es funktionierte wunderbar. Oben angekommen, zerschlug ich die letzten Latten, die mir den Weg versperrten, und ein Gitter zu einem Lüftungsschacht. Wohin würde mich der wohl führen? Ich schaltete die Taschenlampe ein und kroch hinein.

HALF-LIFE

Neben ein paar verirrt Headcrabs gab es hier nicht viel zu sehen. Aber dennoch hatte sich dieser verwegene Ausflug gelohnt, denn nach kurzer Zeit kam ich über diesen Weg in den Kontrollraum für die Kraftstoffanlage, vor dessen verschlossener Tür ich noch vor ein paar Minuten stand.

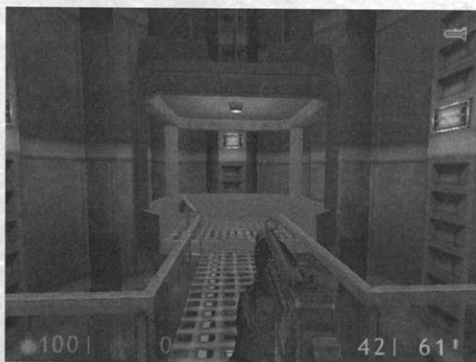


Hier werden Treibstoff und Sauerstoff für die Brennanlage aktiviert

Ich öffnete die Zufuhr für Treibstoff und Sauerstoff und begab mich über die Leiter wieder zurück auf vertrautes Terrain. Was nun? Richtig, die Stromversorgung mußte wieder hergestellt werden. In diesem Bereich hatte ich aber bereits alles abgesucht und nichts gefunden, das wie ein Generator aussah. Also beschloß ich, zurück zur Brennkammer zu gehen, da ich mir sicher war, dort eine weitere mit Holz beschlagene Tür gesehen zu haben. Mit den gefundenen Granaten konnte ich den Tentakel wieder von mir ablenken, um durch den anderen Durchgang auf der untersten Ebene der Brennkammer zu hechten.

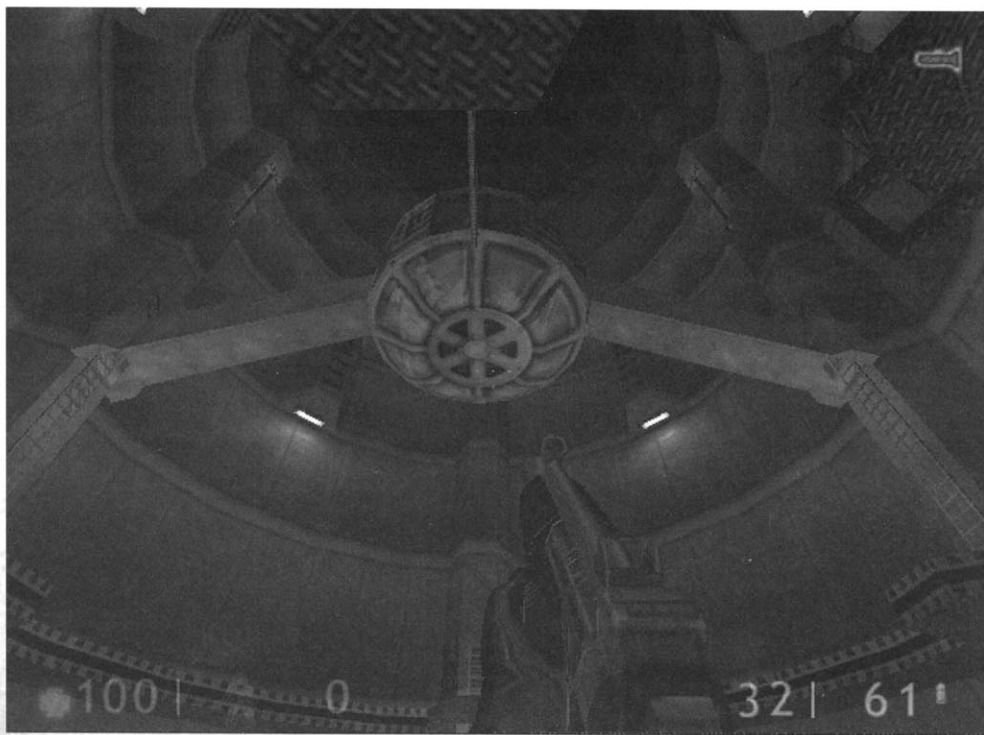
Wir brauchen Strom!

Allerdings gestaltete sich mein Weg zur Schleusentür hier unten weitaus kniffliger, denn herunterstürzende Trümmerteile hatten den Steg eingerissen und erforderten ein paar sportliche Weitsprüngeinlagen von mir. Ein Zombie, der die Schleuse zu bewachen versuchte, fiel noch schnell meiner Schrotflinte zum Opfer, dann war der Weg frei. Ich öffnete die Schleuse und folgte dem Gang jenseits des Stegs bis zu einer stillgelegten Verladestation. Dort hatten es sich ein paar Hound Eyes, ein Bull Squid und einige Barnacles gemütlich gemacht. Mit blieb nichts anderes übrig, als ihre kleine Idylle zu zerstören, wenn ich vorankommen wollte. Nach einem kurzen Gefecht konnte ich dann in Ruhe die Gegend erkunden. Ein tiefer Schacht führte nach unten in ein unbekanntes Gebiet.



Mit dem Aufzug geht es hinunter zum Stromgenerator

KOMPLETTLÖSUNG 4



Zwei Schalter müssen umgelegt werden, damit der Strom wieder fließt

Mit dem Bedienfeld am Steg ließ sich ein Aufzug herbeirufen, der sich allerdings nicht gerade als sonderlich stabil erwies, denn auf halber Höhe gab er den Geist auf und stürzte mit mir an Bord in ein Auffangbecken, das mit radioaktivem Kühlwasser gefüllt war. Glück im Unglück, würde ich mal sagen. Was aber nichts daran änderte, daß ich so schnell wie möglich aus dieser verseuchten Suppe raus mußte, denn mein Schutzanzug würde auch nicht ewig halten. Links entdeckte ich eine Leiter, über die ich das Becken verlassen und auf die rettende Plattform klet-

tern konnte. Dort stieß ich auf einen Forscher, der ratlos an den Anzeigetafeln für die Stromversorgung stand. Er gab mir den Rat, dem Gang zu folgen, um zum Generator zu gelangen. Dort würde ein weiterer Kollege bereits versuchen, die Energieversorgung wiederherzustellen. Ich folgte seinem Hinweis und kam zu einem großen, siloartigen Raum, den ich mit einem Transportkorb überqueren konnte, um von dort über zwei Leitern die beiden Energieträger zu erreichen und zu aktivieren.

HALF-LIFE

Abrechnung mit dem Tentakel

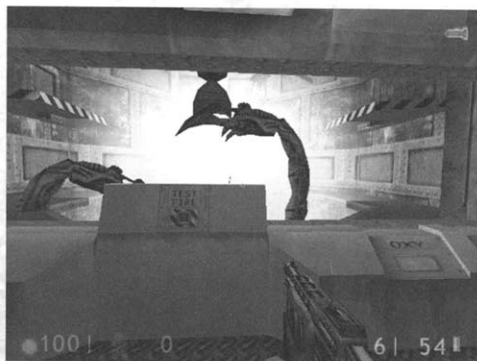
Nun konnte es dem Tentakel an den Kragen gehen. Ich kehrte zurück zu meinem Kollegen, wo ich anhand der Anzeigetafeln sehen konnte, daß der Generator voll funktionsfähig und die Stromversorgung wieder im grünen Bereich war. Ich verabschiedete mich von dem Forscher und kletterte über die Leiter den Aufzugsschacht wieder nach oben.



Vorsicht, die Pfütze steht unter Strom!

Ein neues Hindernis tat sich vor mir auf: Die Wasserpfütze, die ich auf meinem Weg hierher problemlos passieren konnte, stand nun unter Strom. Wenn ich nicht von der Hochspannung gegrillt werden wollte, mußte ich mir was einfallen lassen. Kurzerhand schnappte ich mir ein paar der Kisten von der Verladerampe und schob sie vorsichtig ins Wasser. Auf diese Weise entstand eine Behelfsbrücke, mit deren Hilfe ich über die Pfütze springen konnte.

Nun hielt mich nichts mehr auf. Mit meinen letzten Handgranaten lenkte ich den Tentakel ab und kletterte zurück bis zur Steuerkonsole für die Brennkammer. Die Lichter zeigten mir, daß das System nun voll einsatzbereit war. »Feuer frei«, dachte ich bei mir und drückte den Startknopf.



Einmal flambierten Tentakel zum Mitnehmen, bitte!

Das Monster war erledigt. Nun konnte ich ungefährdet in die Brennkammer zurückkehren und die Öffnung im Boden untersuchen. Unterhalb des Lochs schien sich ein Höhlensystem zu befinden. Nach einer kurzen Kontrolle meiner Munitionsvorräte schaltete ich meine Taschenlampe ein und kletterte über die Leiter hinunter in die Dunkelheit.

KOMPLETTLÖSUNG 4



Über die Pipelines passiert man trockenen Fußes die Kanalisation

Flucht aus dem Silo

Vorsichtig tastete ich mich auf dem abschüssigen Felsgestein weiter hinab in die Tiefe. Nach einigen Biegungen endete meine Expedition jedoch an einem vertikalen Schacht, den ich beim besten Willen nicht hinunterklettern konnte. Ich nahm meinen ganzen Mut zusammen und sprang hinein, denn ich hoffte, das Wasser am Ende des Schachts und mein Schutzanzug würden den Sturz schon dämpfen. Zum Glück war das Wasser tief genug, und ich bekam nicht mal einen Kratzer ab. Erleichtert kletterte ich aus dem Pool her-

aus. In der Dunkelheit fand ich einen sechsschüssigen Colt und ein wenig passende Munition, aber keinen Ausgang. Ich mußte wohl oder übel durch das Wasser tauchen, um einen Ausweg aus diesem Gefängnis zu finden. Und richtig – nach ein paar Tauchgängen entdeckte ich eine Lücke, durch die ich entkommen konnte. Ich gelangte zu einem unterirdischen Abwassersystem, durch das radioaktiv verseuchtes Wasser abtransportiert wurde. Eine Leiter führte nach unten auf eine Plattform, auf der eine Erste-Hilfe-Station und ein Ladegerät für meinen Schutzanzug installiert waren – die konnte ich jetzt wirklich gut gebrauchen.

4 HALF-LIFE

Ich sah allerdings keine Möglichkeit, hier unten weiterzukommen, daher kletterte ich zurück nach oben. Aber auch oben gab es keine Türen oder Gänge, durch die ich diesen Bereich hätte verlassen können. Mir blieb nichts anderes übrig, als auf eines der riesigen Rohre zu klettern, die von hier über den Kanal führten, um zu sehen, wohin sie mich führen würden.

Ich kam zu einem weiteren Kanalrohr, in das ich durch eine offene Wartungsluke hineinklettern konnte. Zuvor mußte ich allerdings mit dem Ventilrad das Verbindungsstück verschieben, damit ich das Rohr durchqueren konnte.



Das Ventilrad verschließt das Rohr

Vorsichtig tastete ich mich voran, während ich mich fragte, wohin mich dieser Schacht wohl führen würde. Diese Frage wurde bald beantwortet, denn nach einigen Metern brach das rostige Rohr unter meinen Füßen weg, und ich stürzte hilflos in die Tiefe. Diesmal bremsste nichts meinen Fall. Ich krachte auf einen Tisch und verletzte mich schwer. Zu allem Überfluß fiel mich auch noch eine Headcrab an, die für mich in meinem

angeschlagenen Zustand eine ernste Gefahr darstellte. Ich zog die erstbeste Waffe und feuerte wild in Richtung des kleinen Parasiten, um mein Leben zu retten. Mir taten alle Knochen weh. Mit letzter Kraft zerschlug ich die Kisten, in der Hoffnung, einen Verbandskasten zu finden, um meine Prellungen zu verarzten. Neben vier Erste-Hilfe-Taschen fand ich zusätzlich noch Munition für meinen Colt sowie fünf dieser todschicken Lasermijnen. Mit frisch bandagierten Wunden machte ich mich nach einer kurzen Verschnaufpause auf den Weg, um meine Umgebung näher zu erkunden.

KOMPLETTLÖSUNG 4

Episode 6: Energie

Ich hatte also gerade meine schlimmsten Verletzungen kuriert und mich erneut auf den Weg gemacht, als ich laute Kampfgeräusche hörte, die aus der Richtung kamen, die ich gerade eingeschlagen hatte. Neugierig lugte ich um die Ecke und sah einige Marineroboter im Clinch mit einem riesigen blaugepanzten Alien.

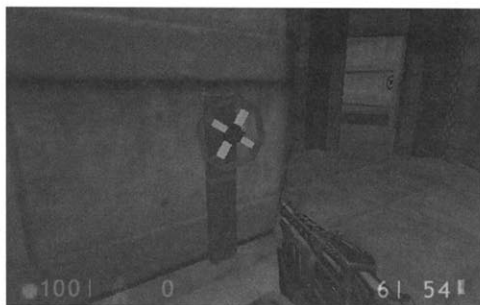


Da mische ich mich wohl besser nicht ein ...

Kurzerhand beschloß ich, die Gunst der Stunde zu nutzen und in den gegenüberliegenden Gang zu rennen, solange die drei mit sich selbst beschäftigt waren. Der kleine Korridor dort teilte sich schon nach wenigen Metern, und ich stand vor der Qual der Wahl, welche Richtung ich einschlagen sollte. Ich hatte keine Zeit, eine Münze zu werfen, also entschied ich mich rein intuitiv für links.

Über eine Leiter gelangte ich in einen mit Holzbrettern verrammelten Kontrollraum, in dem ein schwer verletzter Wachmann lag. Er erzählte mir, daß das alte Schienensystem von der Energiezufuhr abgeschnitten wäre und ich den Hauptgenerator reaktivieren müßte, wenn ich die Untergrundbahn benutzen wollte. Bevor

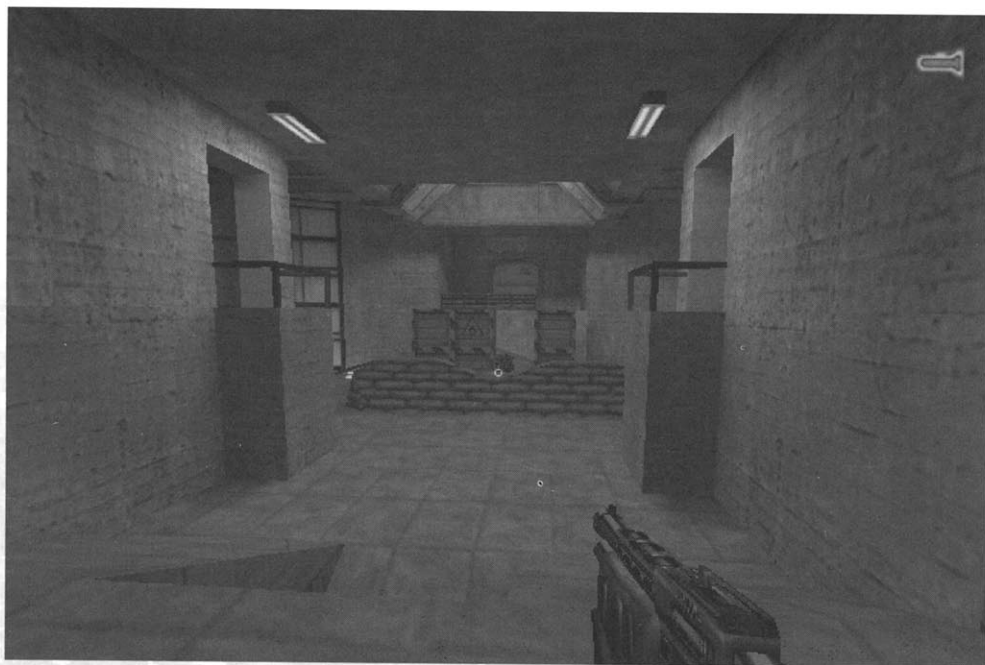
ich mich auf den Weg machte, schloß ich schnell noch meinen Schutzanzug an die Ladestation an, um besser für kommende Gefahren gerüstet zu sein.



Die schwere Eisentür läßt sich nur mit Hilfe des Ventilrads öffnen

Ich verließ den Raum und folgte dem unteren Korridor bis zu einem roten Ventilrad, mit dem ich die schwere Eisentür direkt rechts von mir öffnen konnte, die zu einem Abwassertank führte. Ich wollte gerade die Leiter hinaufklettern, als mich ein Marineroboter aus dem Hinterhalt angriff. Ich schoß mir den Weg frei und verließ den Tank durch den oberen Durchgang, der mich in eine provisorische Kommandozentrale des Militärs führte. Da hier einige Gerätschaften wie Funkgeräte und Munitionskisten herumstanden, die sogar durch eine Selbstschußanlage gesichert wurden, war ich auf der Hut und rechnete mit erhöhtem Feindaufkommen – offensichtlich zu Recht, denn schon nach wenigen Sekunden kam der erste Wachposten auf einen kurzen Besuch vorbei. Nachdem ich ihn verschrottet und mich mit der herumliegenden Munition eingedeckt hatte, folgte ich dem Gang rechts.

4 HALF-LIFE



Ein hart umkämpftes Gebiet mit vielen Wachposten

Zum Generator

Ich kam in eine weiträumige Halle, in der mehrere Militärroboter Wache schoben.

»Da muß ich wohl durch«, dachte ich bei mir und lud meine Waffe nach, bevor ich mich ins Gefecht stürzte. Am Ende der Halle befand sich eine kleine Treppe, die mich an eine Abzweigung führte. Dort hörte ich schon wieder Kampfgetümmel und Funkverkehr. Das beste wäre sicher, erst einmal das Gebiet zu säubern, bevor ich mich auf die Suche nach dem Reaktor machen würde. Also stürmte ich in den Korridor und orien-

tierte mich zunächst einmal nach rechts. Dabei schoß ich wild entschlossen auf alles, was sich mir in den Weg stellte. Nach ein paar Treppen erreichte ich den kleinen Balkon, den ich bereits vorher in der großen Halle gesehen hatte. Eine Sackgasse! Mir blieb nichts anderes übrig, als wieder zurückzukehren und mein Glück in der anderen Richtung zu versuchen. Aber auch dort stieß ich nach einigen Metern und ein paar schweren Feuergefechten auf einen Balkon. Aber wenigstens gab es hier eine Möglichkeit, frische Energie zu tanken.

KOMPLETTLÖSUNG 4

Der einzige Ausweg schien mir eine Aufzugsplattform zu sein, die ich von hier sehen konnte. Neben dem Aufzug fand sich ein Schalter, den ich probeweise erst einmal aktivierte. Und tatsächlich, der Aufzug fuhr leise nach unten. Ich nutzte die Gelegenheit, um einen Blick in den Schacht zu werfen. Nur wenige Meter unterhalb meiner Position entdeckte ich ein paar verräterische blaue Laserstrahlen, die mich vor den dort platzierten Minenfallen warnten. Ich ließ den Aufzug wieder nach oben kommen, legte eine Funkbombe auf den Lift und schickte ihn wieder nach unten, um die Fallen mit einem Knopfdruck auf den Zünder zu beseitigen. Nun war der Weg für mich frei, und ich konnte gefahrlos nach unten fahren. Naja, fast gefahrlos, denn einige Hound Eyes hatten sich nach hier unten verirrt, aber lange aufhalten konnte ich mich nicht mit ihnen. Ich folgte dem Steg und kam schon nach wenigen Sekunden in ein Wendeltreppenhaus, das mich weiter nach unten führte. Im untersten Geschoß stand knietief Wasser, aber das machte mir dank des Schutzanzugs nichts aus. Viel bedrohlicher war da der Zombie, der sich hinter einer Mauerecke versteckt hatte und hier auf den Klempner zu warten schien.

Am Ende des überfluteten Gangs stand eine schwere Pumpe, deren Kolben aber durch ein paar Kisten blockiert wurden. Ich zerschlug sie mit dem Brecheisen, um zu sehen, ob die Pumpe noch intakt war. Kaum hatte ich das Hindernis beseitigt, da setzte sich die Maschine wieder in Gang und saugte das Wasser ab. Ich begab mich eine Etage höher, wo sich die Stromzufuhr für die Umspannanlage befand.



Erst wenn beide Schalter grünes Licht geben, ist genug Strom da

Einer der beiden Hauptschalter war ausgeknipst und mußte einfach wieder umgelegt werden, um die Schienenanlage ausreichend mit Energie zu versorgen. Kaum hatte ich den Schalter betätigt, als ein elektrisches Summen den Raum erfüllte. Beim Verlassen des Abschnitts mußte ich jetzt nur noch aufpassen, daß ich keinen gewischt bekam, denn um die Isolierungen war es hier unten nicht zum besten bestellt.

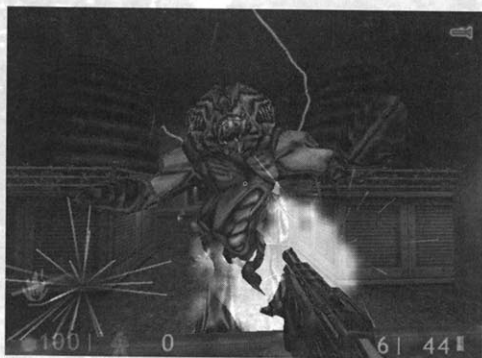
Aktivierung der Umspannstation

Am Aufzug erwartete mich die nächste unangenehme Überraschung. Die Marines hatten offensichtlich Nachschub bekommen, denn ein Zwei-Mann-Trupp kam mir mit der Plattform entgegengefahren. Ich zog mich hinter die Ecke zurück und ließ sie erst einmal herunterkommen, bevor ich aus meiner Deckung sprang und das Feuer eröffnete. Gewarnt durch die Neuankömmlinge, fuhr ich mit dem Lift nach oben und

4 HALF-LIFE

rechnete mit weiteren Begegnungen mit dem Militär – nicht zu unrecht, wie sich zeigen sollte, denn ich mußte mir den Weg zurück zum Schienenkontrollraum mit Waffengewalt freiräumen.

Wieder oben angekommen, mußte ich feststellen, daß der Gargantua immer noch in der großen Halle mit der Zugdrehscheibe herumstapfte. An ihm mußte ich wohl oder übel vorbei, wenn ich zur Umspannanlage wollte, die sich hinter dem großen Torbogen am Kopfende des Raums verbergen mußte. Ich wartete einen günstigen Moment ab und sprang aus dem Fenster, um durch den Torbogen zu rennen – so schnell es ging, denn das riesige Monster hatte mich sofort entdeckt und die Verfolgung aufgenommen. Ich hastete durch die Dunkelheit des Tunnels und erreichte die Umspannanlage.



So viel Hochspannung ist selbst für so einen Riesen zu viel

Mit einem Satz nahm ich den kleinen Treppenabsatz und legte den Hebel an der rechten Wand um, der die Anlage mit Starkstrom füttern sollte. Da kam auch schon der Gargantua herein und rannte zwischen die riesigen Isolatoren, die sich mit einem lauten Knall entluden. Schnell suchte ich Schutz in einem kleinen Wartungsgang gegenüber des Schaltpults und konnte von dort mitanhören, wie das Monster von der gewaltigen Entladung vernichtet wurde. Der Weg war nun frei! Ich kehrte in aller Ruhe zurück in die Haupthalle und fuhr dort den elektrischen kleinen Zugwagen bis auf die Drehscheibe. Alles, was ich nun noch zu tun hatte, war, noch einmal in den Kontrollraum zu gehen und dort mit dem Hebel am Fenster die Drehscheibe um 90° zu drehen – dann stand meiner Flucht nichts mehr im Wege.



Der Weg ist frei für den Gordon-Freeman-Express

Mit Vollgas fuhr ich in den Tunnel hinein und harrete der Dinge, die da noch kommen sollten.

KOMPLETTLÖSUNG 4

Episode 7: Auf Schienen

Nach ein paar hundert Metern erreichte ich eine Schranke, die von einem Wachmann bedient wurde. Er teilte mir mit, ich müsse über das Bahnsystem weiter nach oben vordringen bis zur alten Raketenab-schlußbasis, um einen Satelliten in den Orbit zu schießen. Dieser würde vom Team im Lambda-Kernreaktor dringend benötigt, um das Dimensionstor wieder unter Kontrolle zu bringen. Leider habe das Militär den Raketenstart unterbunden.

Ich stieg kurz aus, öffnete die Schranke mit dem Hebel an der Wand und fuhr erwartungsvoll in den Tunnel und auf den Drehscheibenlift, der vor mir lag. Als ich mich auf ein paar Meter genähert hatte, entdeckte ich sie: Barnacles! Diese listigen Biester hatten sich an der Decke angesaugt und ließen ihre widerwärtigen Rüssel über der Plattform herabbaumeln, in der Hoffnung, einen unaufmerksamen Fahrgast zum Mittagessen fangen zu können. Da waren sie bei mir aber an den Falschen geraten! Ich stoppte den Wagen und feuerte ein paar Salven an die Decke, um meinen Weg gefahrlos fortzusetzen. Kaum war der Wagen auf dem Lift zum Stillstand gekommen, da setzte sich der Aufzug auch schon in Bewegung und transportierte mich weiter in die Tiefe.

Eine Zugfahrt, die ist lustig ...

Unten angekommen, mußte ich feststellen, daß der ganze Gang überflutet war. Ich beschloß, besser im Wagen zu bleiben, denn da die Schienen des Wagens unter Strom standen, würde mir ein Ausflug ins

Wasser sicher nicht gut bekommen. Ich fuhr mit Vollgas voran, um so schnell wie möglich hier raus zu kommen. Schon bald stieß ich auf eine Abzweigung, aber das Schienen- und Weichensystem ließ mir keine große Auswahl, was meine Route betraf, also folgte ich dem Verlauf des unterirdischen Systems. Die Schienen führten mich schon bald zu einer Abzweigung, der ich mittels eines Weichenschalters hätte folgen können, wäre da nicht ein großer Lasthaken gewesen. Um den Haken beiseite schieben zu können, mußte es letztendlich eine mechanische Vorrichtung geben, denn alleine konnte ich den tonnenschweren Kran nicht einen Millimeter bewegen. Enttäuscht fuhr ich weiter geradeaus in die dunklen Tunnel des U-Bahnsystems.

Schon bald bot sich mir die Gelegenheit, erneut ein Weichenschild durch einen gezielten Schuß umzuschalten, um meine Fahrtrichtung selber zu bestimmen. Ich beschloß, mein Glück zu versuchen, und fuhr weiter geradeaus, anstatt der voreingestellten Abzweigung nach rechts zu folgen.



Hier ist die erste Haltestelle; sie führt zu dem Bedienpult für den Lasthaken

4 HALF-LIFE

Der Weg führte mich über eine kleine Brücke, in deren Bereich sich wieder einige Barnacles in der Hoffnung auf leichte Beute angesiedelt hatten, zu einer Art Haltestelle, von der aus eine Treppe in einen anderen Abschnitt zu führen schien – vielleicht in den Kontrollraum für den Lashaken? Ich hielt den Wagen an und stieg leise die Stufen nach oben. Tatsache! Hinter einer Kiste, von einer Selbstschußanlage gesichert, befand sich der Hebel, mit dem sich der Haken von den Schienen bewegen ließ.



Der Weg ist frei!

Hoherfreut begab ich mich zurück zu meinem Wagen und fuhr weiter. Und als ob ich es geahnt hätte, führten mich die Schienen direkt wieder zu der Abzweigung mit dem Lashaken. Ich mußte nur noch den Weichenschalter mit einem gezielten Schuß umlegen, und schon konnte ich diesen Teil des Schienensystems verlassen.

Ich erreichte erneut eine Aufzugsplattform, die mich diesmal aber nach oben bringen sollte. Ich wollte den Wagen gerade auf die Drehscheibe manövrieren, als

ich einen Funkspruch vernahm, mit dem sich einer der Marineroboter verriet, die mir hier aufzulauern schienen. Da ich direkt vor mir eine Leiter sah, beschloß ich, diesem hinterhältigen Blechhaufen eine Lektion zu erteilen. Ich setzte den Wagen in Gang und sprang schnell von der sich in Bewegung setzenden Plattform. Nun hatte ich Deckung und ausreichend Zeit, um mich um die feigen Attentäter zu kümmern. Ich erklimmte die Leiter und überraschte den Roboter mit einer raschen Attacke. Er war allein – einige weitere Roboter fuhren mit einem Aufzug parallel zu meinem Wagen mit nach oben. Schön, um sie würde ich mich später kümmern. Ich sammelte die herumliegende Munition auf und stieg eine weitere Leiter hinauf, die ich in einer Ecke entdeckt hatte.

Augen zu und durch

In der nächsten Etage wartete auch schon mein kleiner Schienenwagen auf mich – aber leider auch weitere Blechsoldaten. Auf dem Wagen würde ich ein schlechteres Ziel abgeben, dachte ich bei mir, und sprang schnell auf mein Gefährt. Hier würde ich mich ducken und den Angriffen ausweichen können. Außerdem war ein bewegtes Ziel schwerer zu treffen. Mit Vollgas fuhr ich in das Tunnelsystem, das sich vor mir öffnete. Meine Reise war aber nur von kurzer Dauer, denn nach der nächsten Biegung verhinderte eine Schranke die Weiterfahrt. Zu allem Unglück befanden sich hier auch noch einige Stahlsoldaten im Kampf mit einem Rudel Alien Slaves. Ich versuchte, die allgemeine Verwirrung zu nutzen, um den Schalter für die Schranke zu betätigen und hier schnell zu verschwinden.

KOMPLETTLÖSUNG 4



Schnell die Schranke öffnen und weiterfahren, bevor die Soldaten etwas merken

Das Schienensystem schien allerdings wirklich heiß begehrt zu sein, denn selbst der Tunnel für das Bahnsystem war mit Laserminen abgesperrt worden. Es kostete mich einige Zeit, mich in ausreichenden Sicherheitsabstand zu begeben, bevor ich die Fallen mit einem gezielten Schuß auslöste und somit entschärfte. Im ganzen Tunnelsystem tobten Kämpfe zwischen den Außerirdischen und den Militärs. Ich zog nur den Kopf ein und hoffte, ungeschoren an den Auseinandersetzungen vorbeifahren zu können.

Schon bald war auch dieser Schienenabschnitt zu Ende, denn ich kam an eine Sackgasse, die ich nur zu Fuß passieren konnte. An dieser strategisch scheinbar wichtigen Stelle erwarteten mich einige Wachposten, die ohne zu zögern das Feuer auf mich eröffneten. Ich beeilte mich, schnell in den schützenden Ausgang zu kommen, nicht jedoch ohne einige der Roboter funktionsuntüchtig zu schießen. Prompt rannte ich hinter der nächsten Biegung in ein weiteres Feuergefecht. Einige Alien Slaves hatten eine kleine Einheit der Roboter umzingelt und nahmen sie mit Plasmablitzen

4 HALF-LIFE

unter Beschuß. Da mich niemand bemerkt hatte, nutzte ich die Gunst der Stunde und räumte das Feld buchstäblich von hinten auf. Schon bald war alles still, und ich konnte mich in Ruhe umsehen. In einem kleinen Büroraum hatte sich ein Wachmann verbarrikadiert, der mir außer der Tatsache, daß er einen Verbandskasten versteckt hatte, leider keine besondere Hilfe war. In einer anderen Nische fand ich neben einem Erfrischungsautomaten hinter einem Kistenstapel noch eine komplette Erste-Hilfe-Station, die von ein paar Headcrabs bewacht wurde, die sich in der Deckenverkleidung versteckt hatten. Ich verarztete erst die Headcrabs und dann mich, bevor ich um die nächste Ecke bog.



Ein schwerbewaffneter Unterstand versperrt den Weg – aber nicht mehr lange ...

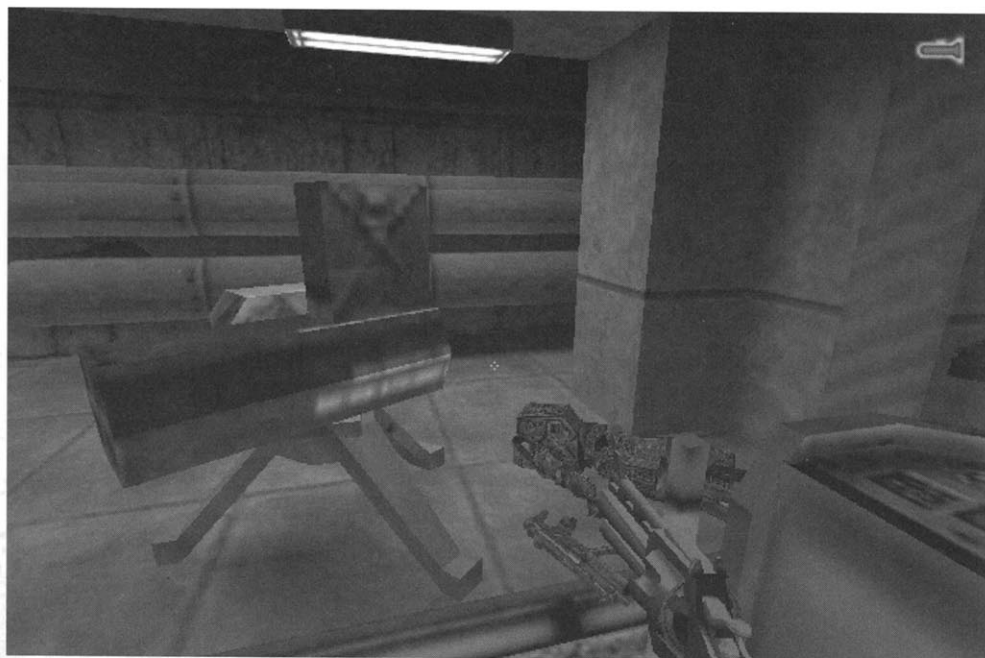
Hoppla! Da wäre ich doch beinahe direkt in das Sperrfeuer eines Marines gelaufen, der sich in einem Unterstand verbarrikadiert hatte. Unter Ausnutzung der Deckung, die mir zwei herumstehende Kisten boten, stürmte ich schnell in seinen toten Winkel und räucherte das Schützennest mit einer gefühlvoll

geworfenen Handgranate aus. Da ansonsten keine weitere Gefahr zu drohen schien – so weit man das überhaupt in meiner Situation sagen konnte –, öffnete ich die große rote Tür zum Raketensilo. Dies schien momentan der einzige Ausweg zu sein. Das Tor war mit zwei Laserminen gesichert, unter denen ich behutsam durchkroch, denn ich wollte die Rakete nicht unbedingt in die Luft sprengen. Über eine Leiter gelangte ich eine Etage tiefer, wo eine weitere Wache auf der Lauer lag. Im fairen Kampf Mann gegen Maschine hatte ich aber inzwischen soviel Übung, daß mich dies kaum noch in Gefahr bringen konnte.

»Stop and Go«-Taktik

Hinter der nächsten Tür begann ein weiteres Schienensystem. Rechts fand ich in einem kleinen Schalterhäuschen ein wenig Munition und versteckt in einer Nische dahinter eine intakte HEV-Ladestation. Mit frischer Energie sprang ich auf den Wagen und brauste in den Tunnel hinein, stets darauf achtend, keine Laserminen oder sonstigen Lichtschranken auszulösen. Trotz aller Vorsicht stieß ich hinter der ersten Biegung auf eine böse Überraschung: Ein Roboterwachposten hatte mit einem schweren Raketenwerfer Stellung bezogen und nahm meinen Wagen schon aus großer Entfernung unter Beschuß. Mir blieb nichts anderes übrig, als mich hinter der schützenden Konsole meines Zugs zu ducken und näher heranzufahren, bis ich anhalten und den Roboter erledigen konnte.

KOMPLETTLÖSUNG 4



Erst aus der Nähe kann man dieses Hindernis endgültig ausschalten

Damit nicht genug: Direkt hinter seinem Geschütz versperrte eine Lasermine den Tunnel. Wäre ich weitergefahren, hätte dies unweigerlich mein Ende bedeutet. Diese mechanischen Soldaten waren doch nicht so dämlich, wie ich zuerst gedacht hatte. Mit dem Vorsatz, von nun an noch aufmerksamer durch die Tunnel zu fahren, setzte ich meinen Weg fort.

Schon wenige hundert Meter nach dem letzten Zwischenfall versperrte eine Schranke die Schienenstrecke. Notgedrungen hielt ich an und folgte zu Fuß einem Korridor, der an dieser Stelle nach rechts abzweigte – allerdings nicht ohne Streit mit einigen

Alien Slaves anzufangen, die diesen Bereich irrtümlicherweise für ihr Territorium hielten. Am anderen Ende des Gangs verlief ein weiterer Schienenstrang, der aber auch durch eine Schranke blockiert war. Wo befand sich nur der Mechanismus für diese Abspernung? Mir fiel ein, daß ich vor wenigen Sekunden an einer Abzweigung vorbeigekommen war, die von schweren Munitionskisten verstellt war. Ich begab mich zurück, kletterte über eine der Kisten und folgte der Treppe nach oben, bis zu einem Kontrollpult mit einem kaum übersehbaren Hebel.

4 HALF-LIFE

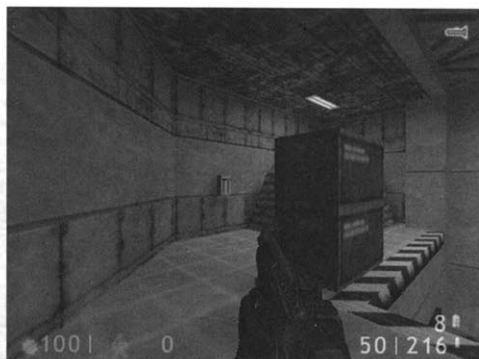


Dieser Hebel öffnet einen neuen Schienenstrang

Ohne zu zögern legte ich ihn um und schaute dann über die Brüstung, ob sich die Schranke bewegt hatte. Heureka! Langsam bewegte sich der Schlagbaum nach oben und öffnete den nächsten Tunnel. Auf dem kürzesten Weg rannte ich hinunter, um auf das neue Zuggefährt zu springen. Wie lange würde es wohl noch dauern, dieses Schienensystem zu durchqueren? Es gab nur einen Weg, das herauszufinden.

Meine Freude über die neue Etappe währte nicht lange, denn schon bald war ich erneut an einer Schranke zu einem unfreiwilligen Halt gezwungen. Da sich auch hier irgendwo ein Mechanismus befinden mußte, mit dem sich die Schranke öffnen ließe, sprang ich vom Wagen und begann zu suchen – was sich im nachhinein als sehr leichtsinnig erweisen sollte, denn ich rannte direkt in die Schußlinie eines schweren Geschützes, das rechts von mir in einem Unterstand aufgebaut worden war. Zu allem Überfluß verließen auch noch einige Blechsoldaten ihre Deckungen und eröffneten zusätzlich das Feuer. Ich entschied mich für einen taktischen Rückzug und räumte in einem lan-

gen Gefecht alle Ziele aus dem Weg, bis ich dann endlich direkt neben dem Bunker den Schalter für die Schrankenanlage fand.



Ein gut versteckter und schwer bewachter Schrankenhebel

Der Weg hinter der Schranke führte mich schon recht bald zu einer weiteren Hebebühne, die meinen Wagen eine Etage nach oben befördern sollte. Ich ließ den Wagen vorsichtig auf die Drehscheibe fahren, sprang aber selber vom Wagen ab, denn ich hatte aus meinen bisherigen Erfahrungen gelernt und beschloß, den Personenaufzug zu benutzen, der sich ebenfalls hier unten befand. Eine Etage über mir war jedoch der Ausgang des Aufzugs von schweren Kisten mit der vielsagenden Aufschrift »Explosiv« verstellt – da schien es kein Durchkommen zu geben. Aber da kam mir eine Idee: Ich könnte von hier unten aus sicherer Entfernung den Weg mit einer Funkbombe freisprengen, die ich in den Aufzug lege und nach oben schicke. In den Kisten rechts neben dem Aufzug befanden sich wie auf Bestellung auch gleich zwei dieser begehrten Waffen. Ich schob also einen Sprengsatz in den Aufzug,

KOMPLETTLÖSUNG 4



Kleinere statische Entladungen stellen nur ein kleines Problem im Untergrund dar

drückte den Knopf für »Aufwärts« und verließ den Lift, bevor er sich in Bewegung setzte. Kaum war er oben angekommen, zündete ich die Bombe und damit auch das explosive Hindernis. Voilà, ich konnte meinen Weg ungefährdet fortsetzen. Der Aufzug brachte mich in eine kleine Zwischenetage, von der aus ich über eine Leiter entweder nach oben oder nach unten klettern konnte. Ich beschloß, mich zunächst einmal unten umzuschauen, und gelangte in eine Sackgasse, in der lediglich ein einsamer Roboter darauf lauerte, daß jemand unvorsichtigerweise mit dem Zuglift nach oben fahren würde.

Ich kletterte zurück nach oben, wo mein kleiner Elektrowagen schon wartete. Zunächst verlief meine Fahrt recht geruhsam, und ich mußte nicht viel mehr tun, als ein paar elektrischen Entladungen auszuweichen und einige Lasermijnen zu entschärfen. Dann kam allerdings etwas mehr Leben in die Bude: Bei einer Verladestation, an der schwere Eisenkisten an Transporthaken meinen Weg kreuzten, versperrte eine Schranke den Weg. Der Schalter für diese Schranke wurde von zwei Blechsoldaten bewacht, die sich hinter einigen Kisten versteckt hatten und mir auflauerten. Noch bevor mein Wagen zum Stillstand kam, hat-

4) HALF-LIFE

te ich sie in ihre elektronischen Einzelteile zerlegt. Ich öffnete die Schranke und fuhr weiter, ohne einen Blick zurück zu werfen.

Der Schienenverlauf führte mich vorbei an einer weiteren Verladestation, die durch einige optische Sensoren und Selbstschußanlagen gegen unbefugtes Betreten gesichert worden war. Da ich nicht die Absicht hatte, meinen Wagen zu verlassen, konnte ich unbehelligt passieren. Schon nach der nächsten Biegung mußte ich erneut die Bekanntschaft mit einem schweren Raketengeschütz machen, das aus großer Entfernung das Feuer auf mich eröffnete. Wie schon zuvor duckte ich mich einfach unter den laut zischenden Raketen weg und erledigte den Schützenroboter, als ich mich ihm ausreichend genähert hatte. Das war aber auch schon die letzte größere Gefahrenquelle auf meiner Strecke.

Ich mußte nur noch ein paar elektrischen Entladungen ausweichen und ein Weichenschild umstellen, da hatte ich auch schon die Endstation meiner Reise erreicht. Ein defekter Zugwagenlift beendete diesen Abschnitt. Über eine Leiter ganz in der Nähe gelangte ich zu Fuß auf die nächsttiefere Ebene.

Kurz bevor ich das Ende des Leiterschachts erreicht hatte, bemerkte ich einige verräterische Lichtschranken. Sowohl ein Auslöser für eine Selbstschußanlage als auch ein paar Laserminen versperrten den Ausstieg des Schachts. Kurzerhand zündete ich eine Handgranate und ließ sie nach unten plumpsen. Mit einer ohrenbetäubenden Explosion lösten sich zumindest die Sprengfallen in Rauch auf. Die letzte

Lichtschranke konnte ich leicht umgehen, indem ich rechtzeitig von der Leiter herunter auf den festen Boden sprang. Ich nutzte die Pause, um mich kurz zu orientieren. Mehrere Selbstschußanlagen standen hier unten herum, die aber alle dank meiner Vorsicht noch nicht aktiviert waren. Ich wollte gerade einen kleinen Schalterraum betreten, als ich bemerkte, daß es sich dort in der Dunkelheit schon zwei Zombies gemütlich gemacht hatten. Schnell trat ich zurück und zog meine Schrotflinte, um die beiden aus der kleinen Kammer zu vertreiben, denn dort gab es eine Erste-Hilfe-Station und ein paar Handgranaten, die ich kurz aus den Augenwinkeln gesehen hatte. Frisch verbunden und aufgerüstet, passierte ich die abgeschalteten Selbstschußanlagen und folgte zu Fuß dem Schienenstrang – meinen Wagen hatte ich ja leider zurücklassen müssen.

Raketenstart

Hinter der nächsten Biegung stieß ich auf ein kleines Lager der Militärs. Sie hatten hier einen Bunker eingerichtet, der der Bewachung des Tunnels dienen sollte. Dabei rechneten sie wohl nicht mit einem so wendigen Gegner wie mir, denn ich bewegte mich schnell und hakenschlagend auf den Unterstand zu und konnte so dicht davor nicht mehr getroffen werden. Mittels einer Granate sprengte ich den Bunkerbewohner in die Luft, bevor ich mich dann um seine Kameraden kümmerte, die inzwischen ebenfalls eingetroffen waren. Danach gelangte ich durch den Gang ins Freie. Aaah, frische Luft! Doch leider hatte ich nicht viel Gelegenheit dazu, mich daran zu erfreuen, denn zwei Marinroboter patroullierten durch den kleinen

KOMPLETTLÖSUNG 4



Die Präsenz der Militärs vermehrt sich

Innenhof, von dem aus man zur Raketenabschußbasis gelangen konnte. Da nur die beiden zwischen mir und dem Tor zur Abschußrampe standen, mußte ich beide hinterrücks ausschalten. Dann war der Weg frei. Durch eine Doppelschleuse kam ich zur Rampe, die ebenfalls schwer bewacht wurde.

Ein schweres MG-Geschütz links von meiner Position half mir, die Stellung der Roboter auszuheben. Ich begab mich in den kleinen Gebäudekomplex, der das Rechenzentrum für die Abschußrampe beherbergen mußte.

Der Haupteingang war jedoch mit schweren Sprengfallen und zahlreichen Lichtschranken gesichert. Es

gab nur einen Weg zum Haupttor, und der führte über den Sims um die Lichtschranken herum. Ich schob die herumstehenden Kisten zu einer behelfsmäßigen Treppe zusammen und kletterte auf den schmalen Absatz oberhalb der Lichtsensoren. Gaaanz vorsichtig balancierte ich geduckt an den Sprengsätzen vorbei zur Tür. Eine falsche Bewegung hätte mich selbst in eine Satellitenumlaufbahn geschleudert. Geschafft! Ich öffnete die Tür und stellt fest, daß die Militärs sich anscheinend auf ihre kleine Sprengfalle verlassen hatten. Die Basis wurde nur von zwei läppischen Posten bewacht, die keine Chance gegen mich und das Überraschungsmoment hatten. Ohne Mühe gelangte ich in den Kontrollraum, wo ich den Raketenstart für den Satelliten vornahm.

4 HALF-LIFE



Der berühmt-berüchtigte rote Knopf für den Raketenstart

Meine Arbeit war getan. Nun kehrte ich zurück, an der Abschußrampe vorbei und durch die Doppelschleuse. Der kleine Innenhof war nach wie vor menschenleer. Allerdings hatte der Raketenstart dafür gesorgt, daß die schwere Explosionsschutztür links von mir nun offen war und mir somit eine neue Option für meine Flucht eröffnete. Nach Überprüfung meiner Munitionsvorräte begab ich mich in den Tunnel, der

sich hinter der Tür auftat. Ich erreichte eine Leiter, die mich hinab zu – wer hätte das gedacht – einem neuen Schienensystem führte. Ich stieg in den Wagen, legte einen Gang ein und fuhr los.

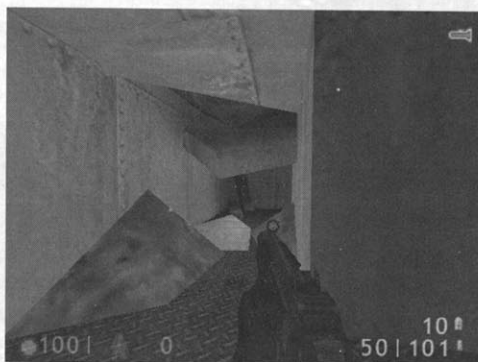
KOMPLETTLÖSUNG 4

Episode 8: Verhaftung

Leider erwies sich dieser Zug nicht als ganz so zuverlässig wie die anderen, denn bereits nach wenigen hundert Metern verlor ich die Kontrolle über den Wagen. Er raste mit hoher Geschwindigkeit durch den Tunnel. Instinktiv duckte ich mich hinter den Führerstand – keine Sekunde zu früh, denn ich fühlte, wie der Wagen aus den Gleisen sprang, eine Mauer durchbrach und mit mir an Bord in die Tiefe stürzte! Aber ich hatte wohl einmal mehr Glück im Unglück, denn wir waren geradewegs in einen großen Wassertank gefallen, der unseren Aufprall abgemildert hatte. Ich schwamm schnell aus dem Wrack heraus an die Oberfläche, um Luft zu holen. Von hier aus konnte ich nicht an Land klettern, denn die Stege waren allesamt zu hoch für mich. Ich tauchte erneut nach unten, um dort nach einem Ausweg zu suchen. Dabei entdeckte ich einige Fässer, die in einem Käfig am Grund des Bodens festgezurrten waren.



Die Fässer eignen sich hervorragend als Schwimm- und Kletterhilfe



Durch diese enge Stelle kann man sich nur geduckt zwängen

4 HALF-LIFE



»Im Käfig liegt eine Armbrust mit Betäubungspfeilen. Viel Glück!«

Hier befand sich unter Wasser ein Gitter am Boden, durch das ich in einen abgetrennten Raum mit einigen Granatgeschossen für meine Maschinenpistole gelangen konnte. Da es ansonsten aber keinen weiteren Ausweg gab, tauchte ich zurück und setzte meine alte Route fort. Mit letzter Kraft schwamm ich die letzten Meter, bis ich endlich wieder festen Boden unter den Füßen und – viel wichtiger – Luft zum Atmen hatte.

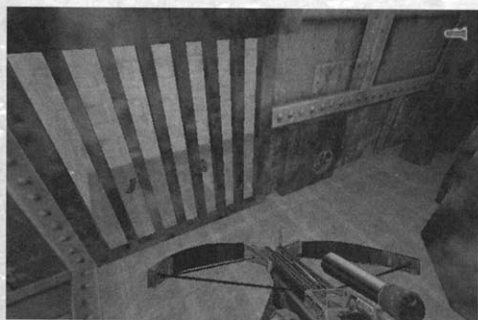
Begegnung mit dem Ichthyosaurier

Nach einer kurzen Verschnaufpause folgte ich dem Korridor und betrat einen Raum, in dem sich mir ein schreckliches Bild bot: Einer meiner Kollegen wurde

gerade von einem riesigen Seeungeheuer in die Luft geworfen, nur um dann schon fast spielerisch von diesem Ichthyosaurier mit einem Bissen verschlungen zu werden. Zu allem Überfluß hingen in dieser Kammer auch noch zahlreiche Barnacles von der Decke, die ebenfalls auf der Suche nach Nahrung waren. Zum Glück schien ich auf dem Steg zumindest vor dem Wassermönster in Sicherheit zu sein, so daß ich nur aufpassen mußte, nicht in einen der klebrigen Rüssel zu rennen. Ich folgte dem Steg und erreichte eine Leiter, die in einen kleinen Kontrollraum führte, in dem sich einer meiner ängstlichen Kollegen versteckt hatte.

KOMPLETTLÖSUNG 4

Er sagte mir, daß draußen im Unterwasserkäfig eine Armbrust mit Betäubungspfeilen liegen würde, mit denen sich wahrscheinlich etwas gegen den Ichthyosaurier ausrichten ließe. Da ich nicht vorhatte, wie mein Kollege hier oben zu versauern, nahm ich all meinen Mut zusammen und kletterte hinaus in den Käfig, der, kaum daß ich ihn betreten und die Armbrust aufgenommen hatte, mit einem lauten Krachen ins Wasser fiel. Hier durfte ich den Saurier aus aller-nächster Nähe begutachten – er war riesig und hatte zudem eine Reihe messerscharfer Zähne. »Mal sehen, ob der Professor recht hatte mit den Betäubungspfeilen«, dachte ich bei mir und zielte auf das Seeungeheuer. Fünf Treffer waren nötig, bevor es endlich mit dem Bauch nach oben im Wasser herumtrieb. Nun konnte ich gefahrlos an die Oberfläche schwimmen, um Luft zu holen. Da es dort aber scheinbar keinen Ausweg gab, legte ich einen weiteren Tauchgang ein, um nach einer Möglichkeit zu suchen, hier wieder rauszukommen. In einer Ecke des Beckens machte ich ein schweres Eisengitter aus, das sich mit einer Radkurbel öffnen ließ.



Das schwere Gitter läßt sich nur mit Hilfe der Kurbel anheben

Waghalsiger Parcours

Durch den Tunnel gelangte ich in einen mit Barnacles bevölkerten Raum, in dem ich auch ein wenig Munition fand. Als ich den Raum verlassen wollte, fielen mir zwei Alien Slaves in den Rücken, die aus dem Nichts aufzutauchen schienen und meiner Aufmerksamkeit bedurften. Nachdem ich mich versichert hatte, daß es keine unliebsamen Überraschungen mehr geben würde, setzte ich meinen Weg fort. Er führte mich geradewegs in einen Wasserversorgungsraum, dessen Stege schon morsch und brüchig waren. Nur mit Mühe und einigen sehr knappen Sprungeinlagen erreichte ich ein Absperrgitter, durch das ich dank eines klaffenden Lochs aus diesem Raum entkommen konnte.

Erneut mußte ich die Luft für einen kleinen Tauchgang anhalten. Am Ende des Unterwassergangs begrüßte mich ein Bull Squid, indem es mir ins Gesicht zu spucken versuchte. Ich spuckte ein wenig Blei zurück, bevor ich mich um meinen eigenen Kram zu kümmern begann. Ich wandte mich nach rechts und folgte dem Gang zur Generatorkontrolle. Dort konnte ich mit dem Bedienungspult die Kolben für den Generator in Gang setzen. Dies eröffnete mir einen Weg auf die andere Seite dieser Halle.

4 HALF-LIFE



Erst wenn die Umgebung monsterfrei ist, öffnet der Forscher die Tür

Durch geschickte Sprünge und gutes Timing konnte ich über die Kolben auf den Steg jenseits der Generatoranlage hüpfen. Außerdem bot sich mir die Möglichkeit, meinen Vorrat an Funksprengsätzen ein wenig aufzustocken, denn vom mittleren der drei Kolben konnte ich einen kleinen Balkon erreichen, auf dem zwei der begehrten Waffen herumlagen. Vom anderen Steg aus gelangte ich schließlich in einen Kontrollraum mit diversen Computeranlagen, zwischen denen ein paar Headcrabs und Alien Slaves auf leichte Beute spekulierten. Als ich den Raum von allen Bedrohungen gesäubert hatte, öffnete einer meiner

Kollegen eine Tür, die mich zu den Kühlräumen führte.

Hier war es so kalt, daß mir selbst mein Anzug nicht lange Schutz bieten konnte. Ich beeilte mich, die Bodenluke zu finden, durch die ich der eisigen Kälte entkommen konnte. Unten angekommen, folgte ich dem Gangsystem, kämpfte mich durch eine Horde Alien Slaves und gelangte dann an einen Aufzug, an dessen oberem Absatz ich von einem Wachmann begrüßt wurde.

KOMPLETTLÖSUNG 4

Angriff aus dem Hinterhalt

Der Wachmann wollte mich gerade vor etwas warnen, als er von einem Schuß getroffen zu Boden ging. Irgend jemand – oder irgend etwas – war hier, aber ich konnte nichts Verdächtiges hören oder sehen. Ich zog meine Maschinenpistole und bog um die Ecke in eine Lagerhalle. Ehe ich mich versah, wurde ich von mehreren Seiten angegriffen, konnte aber immer noch niemanden ausmachen. Aus den Augenwinkeln sah ich einen schwarzen Schatten hinter einer Kiste verschwinden. Ich rannte ihm nach und konnte ihn stellen. Es war ein schwarz gekleideter Assassin, ein Spezialist, wenn es um das lautlose Ausschalten unliebsamer Besucher ging. Gleich drei dieser Profikiller hatten sich an meine Fersen geheftet und trachteten mir nach dem Leben. Mit geschickt platzierten Laserminen und einigen gezielten Schüssen konnte ich den Assassins jedoch zeigen, daß ich nicht so leicht zu erlegen war. Über eine Rampe öffnete ich dann mit einer Radkurbel den Ausgang zur Oberfläche. Aber ich hatte die Rechnung ohne die taktische Planung der Militärs gemacht.



Gleich geht das Licht aus ...

Ich wollte gerade durch den neu geöffneten Ausgang in einen kleinen Raum mit einer Erste-Hilfe-Station gehen, um mich ein wenig zu verarzten, als das Licht ausging und sich mehrere Marineroboter auf mich stürzten und mich überwältigten. Ich verlor das Bewußtsein ...

Als ich wieder zu mir kam, fand ich mich in einer mit Müll gefüllten Kammer wieder. Meine Waffen hatte man mir abgenommen, nur meinen Schutzanzug hatte ich noch an. Wo war ich? Mir blieb nicht viel Zeit, darüber nachzudenken, denn die Wände begannen sich zu bewegen und würden mich in wenigen Sekunden zerquetschen, wenn ich nicht schleunigst hier raus kam. Noch ein wenig benommen begann ich, die Kisten raufzuklettern, um dem sicheren Tod zu entgehen. Die beiden Stahlwände kamen immer näher und zerschmetterten schon die ersten Kisten. Mit letzter Kraft zog ich mich auf den rettenden Absatz. Über die Müllpresse kroch ich auch auf die andere Seite, wo ich eine Brechstange fand. Angesichts der Tatsache, daß ich gar keine Waffe mehr bei mir hatte, war das wenigstens ein Anfang. Mit dem Brecheisen ließ sich auch der Gullydeckel öffnen, der meine einzige Option für eine Flucht aus diesem Loch zu sein schien.



Das Ventilrad senkt den Pegel im Silo – aber viel Zeit bleibt nicht, um rechtzeitig nach oben zu klettern!

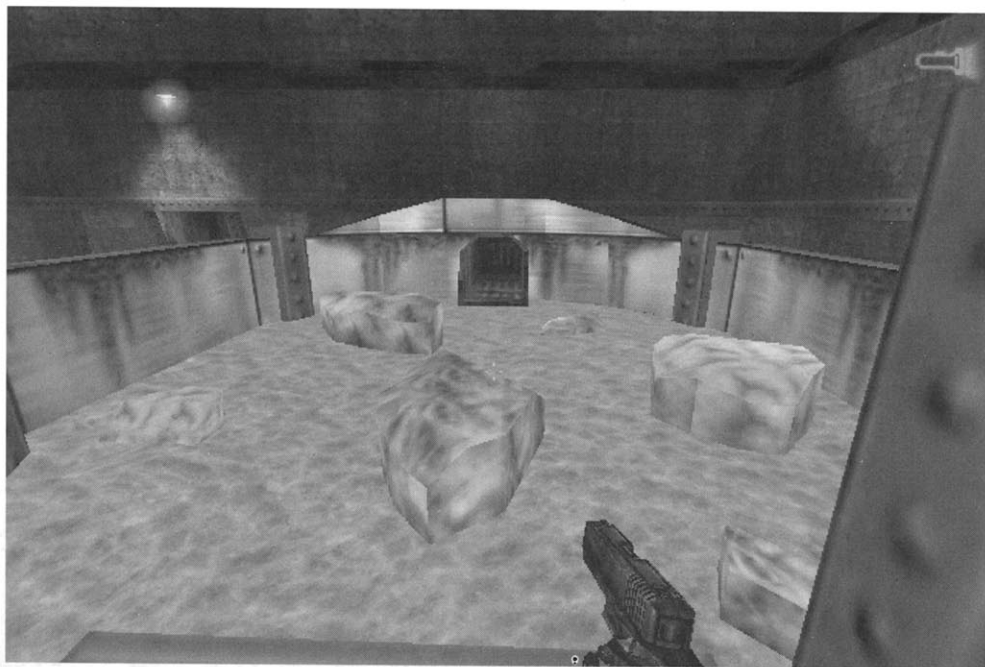
Episode 9: Rückstandsverwertung

Durch ein Kanalisationsrohr gelangte ich wieder ins Freie.

Ich folgte dem Weg durch den Canyon bis zu einem großen Abwassersilo, das sich mittels einem Ventilrad öffnen ließ. Viel Zeit blieb mir nicht, um die Leiter hochzuhalten und auf die Holzplattform zu springen, die sich mit dem senkenden Wasserpegel nach unten bewegte. Durch ein Rohr gelangte ich in das Innere des Gebäudes. Ein Schachtgitter versperrte mir den

Weg, und so konnte ich nur hilflos mitansehen, wie ein Wachmann in Panik in einen Gang hineinrannte. Ich zerschlug das Gitter und stürmte ihm nach, konnte aber nicht mehr verhindern, daß er geradewegs einem Barnacle in die Falle ging. Das einzige, was von ihm übrig blieb, war seine Waffe, die zwischen den Tentakeln auf dem Boden lag. Vorsichtig fischte ich sie aus der Gefahrenzone. Da ich nur wenig Munition hatte, beschloß ich, die Barnacles bis auf weiteres zu verschonen und mir einen anderen Weg zu suchen. Zurück in der ersten Halle, kletterte ich das Silo hinauf und sprang von dort in den kleinen Schacht jenseits der grünen Brühe.

KOMPLETTLÖSUNG 4



Das erste Hindernis auf dem Weg durch die Aufbereitungsanlage.

Der Schacht führte mich direkt zur nächsten Aufbereitungsanlage, in der die Reste mit gewaltigen Stampfern zerkleinert wurden. Ich nutzte diese Stampfer als Plattformen, um den Ausgang am gegenüberliegenden Ende zu erreichen. Ich landete in einem weiteren Schacht, der wiederum zu einem großen Bottich führte. Hier wurden die Reste der grünen Pampe umgerührt. Die beiden Rührarme dienten mir als Brücke, um auch dieses Hindernis zu überwinden.

Fließbandstafette

Endlich hatte ich die giftig-grüne Brühe hinter mir gelassen. Vor mir lag ein Fließband, daß mich hier raustransportieren sollte. Vorher jedoch durchsuchte ich die herumstehenden Kisten nach brauchbaren Gegenständen, denn in meiner Situation konnte ich jede Waffe brauchen. Das Fließband trug mich direkt in die nächste Kloake – aber hier war das Abwasser wenigstens nicht radioaktiv verseucht.

4 HALF-LIFE

Der einzige Ausweg schien mitten durch die schleimige Suppe zu führen, also ließ ich mich von der Strömung treiben und duckte mich durch die Hindernisse, wo es mir möglich war. Wenn mir kein Platz blieb, um mich an den diversen Maschinen und Anlagen vorbeizudrücken, kletterte ich aus dem Abwasser und umging die Hindernisse. Schon bald erreichte ich einen Kontrollraum, von dem aus ich über ein Fließband fliehen konnte. Das Problem war nur, daß sich das einzige Fließband, über das ich hätte klettern können, mit hoher Geschwindigkeit gegen meine Laufrichtung drehte. So sehr ich mich auch abmühte, ich kam nicht dagegen an.



Der mittlere Hebel ändert die Laufrichtung des Bands

In einem angrenzenden Raum fand ich jedoch eine Möglichkeit, die Laufrichtung des Bands umzustellen. Nun mußte ich nur noch die schweren Pressen deaktivieren, die mit hoher Frequenz auf das Band niedersausten und mich unweigerlich zusammenstampfen würden, würde ich mich auf das Band begeben. Ein weiterer Schalter, diesmal im Hauptkontrollraum, hielt die Stampfer für wenige Sekunden an. Es erforderte genaues Timing und höchste Konzentration, den Knopf zu drücken, auf das Band zu springen und sich zu

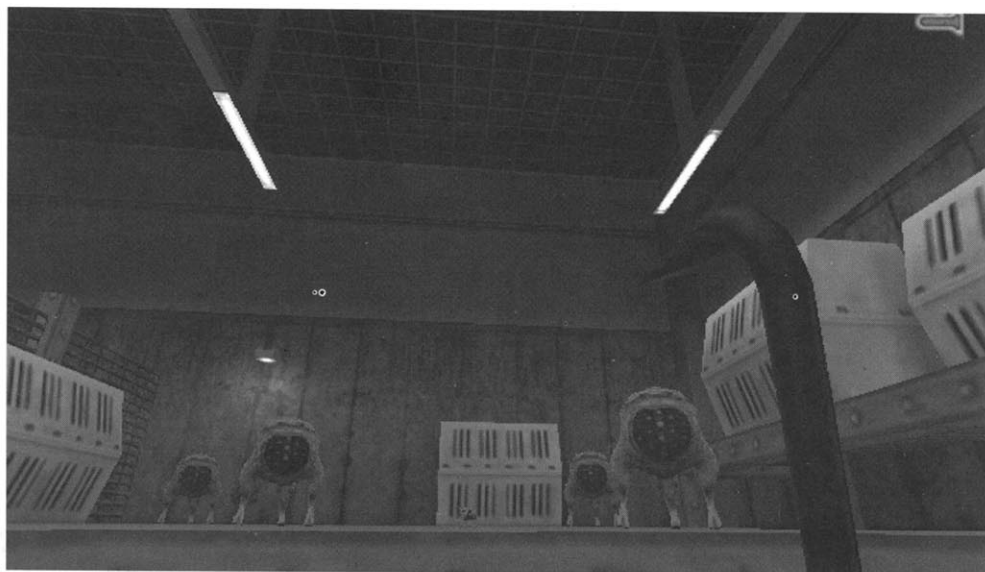
ducken, um unter den Pressen durchzuhuschen, bevor sie sich wieder in Bewegung setzten.



Mit dem Knopf läßt sich die Presse für einen kurzen Moment ausschalten

Der Rest der Reise durch das Fließbandsystem gestaltete sich erstaunlich geruhsam. Zwar gab es vereinzelt Hindernisse in Form von weiteren Pressen, die man aber alle mit ein wenig Rhythmusgefühl ohne Probleme passieren konnte. In der großen Transporthalle hatte ich nichts anderes zu tun, als mich immer auf das nächsttiefere Förderband fallen zu lassen. Etwas kniffliger waren da schon die Laserfallen, die den Weg durch einen kleinen Tunnel versperrten. Glücklicherweise hatte ich jedoch eine Funkbombe dabei, mit der ich die beiden Minen aus sicherer Entfernung zünden konnte. Das letzte Hindernis bildeten drei riesige Holzwalzen, die ich durch geschicktes Wechseln des Förderbands aber ebenfalls ohne einen Kratzer überwand. Durch eine große Häckslerklappe ließ ich mich auf ein letztes Laufband fallen, von dem aus ich mit einem gewaltigen Satz die rettende Leiter auf der anderen Seite eines gähnenden Abgrunds erreichte.

KOMPLETTLÖSUNG 4



Gute Hündchen ... macht schön »Sitz«!

Episode 10: Fragwürdige Ethik

Mit Hilfe der Leiter gelang ich endlich wieder in eine etwas sauberere, wohlriechendere und vor allen Dingen trockenere Gegend. Ich folgte dem Schacht bis zu einem Lüftungsgitter, das ich mit der Brechstange aufhebelte. Vorsichtig lugte ich aus dem Loch – und blickte direkt in die verdutzten Augen eines ganzen Rudels Hound Eyes. Ich schien in einer Art Zwinger angekommen zu sein, denn mehrere Transportboxen standen aufgetürmt an der Wand. Mein Waffenarsenal und meine Munitionsvorräte waren noch nicht wieder im Sollbereich, also mußte ich mir etwas einfallen lassen, um hier rauszukommen. Ich inspizierte meine Umgebung, so weit mir dies aus meiner Deckung möglich war. Das elektrische Tor zu dem Zwinger schien

defekt zu sein, denn einige Entladungsblitze zuckten um eine rote Isolierung des Elektrozauns. Ich beschloß, dieses rote Bauteil mit einem Schuß zu zerstören, um so eine Überlastung des Türmechanismus herbeizuführen. Kaum öffnete sich daraufhin das Tor, da sprang ich auch schon aus meinem Loch und hastete hinaus.

Im angrenzenden Raum war es zunächst stockdunkel. Zwar fand ich eine Tür, aber die ließ sich nicht öffnen. Rechts von ihr sah ich einen roten Knopf hinter einer Sicherheitsverglasung. Erst jetzt bemerkte ich, daß sich hinter mir ein gepanzerter Glaskasten befand, in dem ein riesenhaftes außerirdisches Wesen gefangen war. Es donnerte wie wild an die Scheibe, und ich konnte nur hoffen, daß sein Gefängnis stabil war.

4 HALF-LIFE



Der Alien Grunt scheint seine Gefangenschaft nicht sonderlich zu mögen

Wofür war nur der Knopf? Öffnete er die Tür, oder würde ich damit womöglich den Alien Grunt aus seiner Zelle lassen? Die Antwort war ganz einfach: Der Knopf bewirkte beides, denn er schaltete den Strom für diesen Raum ab. Und da es offensichtlich war, daß nur einer von uns beiden lebend hier rauskommen sollte, zog ich kurzerhand meinen Colt und verbesserte meine Überlebenschancen auf glatte 100%. Ich begab mich in den nächsten Raum, in dem einige Headcrabs in einem Gitterkäfig eingesperrt waren. Ein kleiner abgetrennter Kontrollraum beherbergte einige Computer und einen Knopf, den ich aus reinem Forscherdrang aktivierte. Die Tür zum Kontrollraum schloß sich, eine seltsame Anlage senkte sich über den Käfig und zerstrahlte alle Headcrabs auf einen Schlag. Offensichtlich war ich in einem mir bisher völlig unbekannten Labor gelandet, in dem Versuche an den Außerirdischen vorgenommen wurden. Das wiederum würde bedeuten, daß die Regierung, oder wer auch immer verantwortlich für diese Experimente war, schon viel länger von der Existenz der Aliens

wußte. Jetzt wurde mir auch klar, warum die Militärs so scharf darauf waren, daß nichts von alledem an die Außenwelt dringt und keiner der Beteiligten überleben sollte. In was war ich da nur reingeraten?

Ich verließ den Raum durch die Tür rechts von mir und rannte prompt in eine Patrouille der Marineroboter. Hier stieß ich auch auf einen Wachmann, und wir verbündeten uns spontan, um unsere Überlebenschancen zu verdoppeln. Er erzählte mir, daß dieser Komplex völlig abgeschottet wäre und nur ein Wissenschaftler mit der entsprechenden Autorisierung den Retinascanner bedienen könne, der die Tür zur Außenwelt in der Haupthalle öffnete. Wir mußten also nach überlebenden Wissenschaftlern Ausschau halten, wenn wir hier raus wollten. In der Eingangshalle patrouillierten einige weitere Wachen, die unserer Teamarbeit aber nicht viel entgegenzusetzen hatten. Auf einem Pult fand ich ein wenig Munition, und dank der Blechsoldaten war mein eigenes Waffenarsenal schon fast wieder vollständig. Über eine kleine Treppe gelangten wir auf eine kleine Empore, die uns in weitere Labors führte. Im nächsten Versuchsraum war wieder so eine Strahlenkanone an der Decke montiert, aber es waren keine Headcrabs darunter zu sehen. Dafür lauerten einige dieser Parasiten sicher verwahrt in einer Zelle, die in die Wand eingelassen war. »Was macht denn dieser Knopf hier?«, hörte ich den Wachmann noch sagen, doch da hatte er ihn schon gedrückt und die Zellen geöffnet. Blitzschnell fielen die Headcrabs über ihn her. Ich konnte nichts mehr für ihn tun und rettete mich in den Kontrollraum, wo ich die Strahlenkanone aktivierte. Nachdem ich auf diese Weise alle Headcrabs beseitigt

KOMPLETTLÖSUNG 4

hatte, untersuchte ich die Zellen. In einer fand ich eine Armbrust und ein paar Bolzen, die andere enthielt eine außerirdische Lebensform, die kleine, halbmechanische Wesen ausbrütete. Da es mich nicht angriff, nahm ich den Snark mit.



Eine außerirdische Lebensform, die sich als Waffe einsetzen läßt: der Snark

Ich verließ den Raum durch die Tür bei der Kontrollkammer und erreichte eine Abzweigung. Der linke Gang führte mich zurück zur Eingangshalle, also folgte ich dem rechten Korridor. Durch diesen gelangte ich in ein großes Computerlabor, das völlig verlassen war. Lediglich ein mit Laserfallen vermintes Terminal zeugte davon, daß mal jemand hier gewesen sein mußte. Über einen Gang kam ich zu einer Rampe, an deren Fuß ein defekter Roboter lag, der noch einige Laserminen bei sich trug. Am Ende der Rampe war eine kleine Observierungskammer, von der aus ich einen hervorragenden Blick über das Labor hatte. Hier befand ich mich auch in Sicherheit, falls die Laserminen detonieren würden. Mit einem gezielten Schuß löste ich die Minenfalle aus – und dann brach da unten

die Hölle los. Zwei Alien Grunts fuhren aus einer Luke im Boden, und einige Marineroboter stürmten den Raum durch das Loch, das die von mir ausgelöste Explosion in die Wand gerissen hatte. Ich konnte in aller Ruhe mitansehen, wie sich die Marines und die Aliens gegenseitig einheizten. Es blieb nichts anderes zu tun, als abzuwarten und den letzten Überlebenden aus dem Weg zu räumen, bevor ich dann durch den neuen Ausgang den Raum verließ. Ich folgte dem Korridor bis zu einem Raum, der vier Terrarien mit je zwei Headcrabs enthielt.



Wurde hier etwa versucht, diese Viecher zu paaren?

An dieser Stelle hatte ich die Wahl, entweder geradeaus zurück zur Eingangshalle zu gehen oder nach rechts über eine Treppe in unbekanntes Gebiet vorzudringen. Da ich immer noch keinen autorisierten Wissenschaftler für den Scanner gefunden hatte, wählte ich die Treppe.

4) HALF-LIFE



Gute Hundchen ... macht schön »Sitz«!

Oben angekommen, wäre ich beinahe in einen Kampf zwischen einigen Robotern und ein paar wildgewordenen Bull Squids geraten. Wohlweislich hielt ich mich zurück und ließ sie sich erst einmal gegenseitig attackieren, um dann mit den verbleibenden Gegnern kurzen Prozeß zu machen.

In diesem Abschnitt entdeckte ich vier unterschiedliche Räume, die alle einen Lasergenerator der Klasse 2 enthielten. Den vierten Raum fand ich nur durch Zufall, denn der Zugang dazu war fest verbarrikadiert. Allerdings konnte ich in dem Gang zu diesem Labor ein Gespräch belauschen: Zwei Wissenschaftler hatten scheinbar eine neue Waffe, eine sogenannte

Gauss-Kanone, entwickelt und probierten sie gerade aus. Dabei überluden die Pechvögel sie wohl offensichtlich, was zu einer Explosion führte, die den Eingang zum vierten Laser freigab. Aus reiner Neugier nahm ich die Gauss-Kanone an mich – vielleicht war sie ja noch zu was zu gebrauchen.

Die einzelnen Laser wurden über ein raffiniert ausgerichtetes Prismensystem in einem fünften Raum gebündelt und konnten einen panzerbrechenden roten Laser erzeugen. Mit Hilfe einer Kiste blockierte ich den Laserschutzschirm und schoß kurzerhand ein Loch in die Betonwand, um in den dahinter liegenden Raum klettern zu können.

KOMPLETTLÖSUNG 4



Wenn der Laserschutzschirm blockiert wird, kann der rote Laser ungehindert ein Loch in die Wand brennen

Durch die Tür gelangte ich in eine kleine Kammer, in der sich drei Wissenschaftler versteckt hielten. Sie erklärten sich sofort bereit, mit mir zur Haupthalle zu gehen und den Netzhautscanner zu bedienen, wenn ich die Maschine im nächsten Raum deaktivieren würde. Der Bitte wollte ich nur zu gerne nachkommen. Ich bat einen der drei, mich zu begleiten. Wir verließen die Kammer und gingen nach links durch die Headcrab-Paarungsstation zur Haupthalle. Dort war inzwischen die Verstärkung für die Marinewachposten eingetroffen, die ich erst ausschalten mußte, bevor der Professor den Raum sicher betreten konnte. Dann ließ er mich endlich raus an die frische Luft.

Draußen angekommen, blieb mir nicht viel Zeit, mich am Sonnenschein zu erfreuen. Dafür sorgten ein Blechsoldat und zwei Selbstschußanlagen, die auf dem Vordach des Ausgangs montiert worden waren. Erst als ich sie alle deaktiviert hatte, konnte ich in Ruhe durchatmen. Der weitere Weg führte durch einen Tunnel, dessen Eingang mit Sprengstoffkisten verbaut war. Ich ging ein paar Schritte zurück und sprengte den Eingang mit einer Salve aus der Maschinenpistole frei. Der Tunnel führte zu einem schweren Tor, das sich über einen Schaltkasten problemlos öffnen ließ.



Zu allem Überfluß verfügen die Militärs nun auch noch über Luftunterstützung

Episode 11: Oberflächenspannung

Auf der anderen Seite lauerten rechts und links jeweils ein Wachroboter, denen ich keine Zeit ließ, Alarm zu schlagen. Ihren Blechbrüdern in dem kleinen Tunnel wenige Meter weiter blühte dasselbe Schicksal. Ich wollte mich gerade auf den Weg machen und den Damm überqueren, als ich das Geräusch eines Hubschraubers vernahm. Inzwischen etwas vorsichtiger geworden, nahm ich Deckung und wartete ab.

Da kam auch schon der Kampfhubschrauber angeflogen, um die Anlage unter Beschuß zu nehmen. Da er keine Anstalten machte, das Feuer einzustellen, lud

ich meine Gauss-Kanone auf und holte den Helikopter vom Himmel. Mit einer weiteren Salve zerstörte ich den Unterstand nebst der schweren Kanone, die sich jenseits des Damms neben der Eingangstür befand. Jetzt konnte ich unbeschwert den Damm überqueren und den nächsten Gebäudekomplex betreten. Leider war die Tür fest verschlossen – ich mußte mir wohl oder übel einen anderen Weg suchen. Rechts von mir befand sich im Wasser ein Turm, von dem aus man die Wasserluken im Damm steuern konnte. Zwar hatte der Hubschrauber den Steg zu dem Turm gesprengt, aber an der Seite sah ich eine Leiter, die ich vom Wasser aus erreichen konnte. Kurzerhand sprang ich also in die Fluten und schwamm zu der Leiter. Als ich

KOMPLETTLÖSUNG 4

im Wasser war, hatte ich das seltsame Gefühl, nicht der einzige zu sein, der in diesem Stausee herum-schwamm. Ich tauchte kurz ab und entdeckte einen Ichthyosaurier, der hier seine Bahnen zog. Das Becken war aber groß genug, er hatte mich noch nicht gesehen. Rechts am Staudamm entdeckte ich auch die Luken, durch die ich auf die andere Seite des Damms kommen konnte – wenn ich erst einmal die Turbinen ausgeschaltet hatte.



Solange die Turbinen laufen, können die Luken des Damms nicht durchschwommen werden

Ich stieg die Leiter hinauf in den Kontrollturm und schaltete erst einmal die Turbinen aus. Dann sprang ich zurück ins Wasser, tauchte hinunter zu den Luken und hoffte, der Ichthyosaurier würde mich in Ruhe lassen. Falls er doch kommen würde, hatte ich ausreichend Munition für meine Armbrust, um ihn schlafen zu schicken. Mit aller Kraft drehte ich an der Kurbel, um die Absperrungsgitter zu den Turbinenluken zu öffnen. Dann tauchte ich hindurch auf die andere Seite.

Minenfeld

Ich folgte dem Verlauf des kleinen Flusses und stieg am Ende über eine Leiter hinauf in einen Schacht, der mich zu einem riesigen Betonklotz führte. Auf der rechten Seite führte eine Leiter hoch auf einen kleinen Sims, auf dem ich mich am Ende mit einer Leiter noch höher arbeiten konnte. An dieser Stelle wurden wieder meine Flugabwehrfähigkeiten auf die Probe gestellt, denn ein weiterer Apache-Hubschrauber bewachte diesen Abschnitt des Laborkomplexes. Einer vollen Ladung aus der Gauss-Kanone hatte er allerdings nichts entgegenzusetzen.



Eine Felsspalte verrät den Weg zum Überlaufgully

Dieses Plateau schien zunächst eine Sackgasse zu sein, denn hier gab es weder eine Tür noch einen Lüftungsschacht, durch den ich hätte krabbeln können. Eine Felsspalte jedoch brachte mich weiter. Ich erreichte einen kleinen Felskessel, in dem einige Wachroboter ein Depot aufgeschlagen hatten. Offensichtlich schienen sie ein kleines Bauwerk zu bewachen. Es waren allerdings nur vier Blechsoldaten

HALF-LIFE

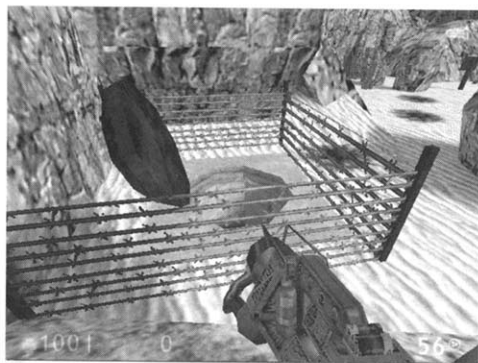
für diese Aufgabe abgestellt – viel zu wenig, wenn man mich davon abhalten wollte, einen Blick in den kleinen Turm zu werfen.

Zunächst war ich ein wenig enttäuscht, als ich sah, daß sie lediglich ein Kurbelrad für das »Storm Hatch«, eine Überlaufsicherung für heftige Unwetter, vor unbefugtem Zugriff gesichert hatten. Andererseits bedeutete dies natürlich, daß es sich dabei um einen offensichtlich wichtigen Zugang handeln mußte. Die Marines waren so freundlich und hatten mir den Weg zum Storm Hatch sogar noch ausgeschildert.



Immer den Schildern nach ...

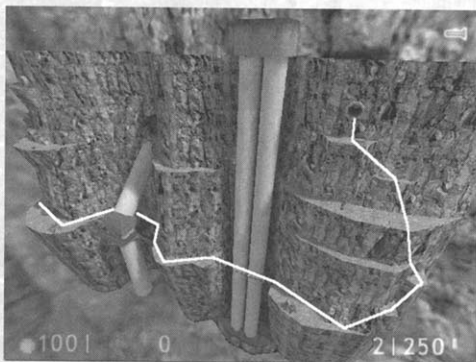
Das nächste Schild war nicht ganz so freundlich, denn es kündigte an, daß das Feld vor mir vermint worden war. Ich benutzte kurzerhand einige Granaten, um die Minen zur Detonation zu bringen und so unbeschadet zur Überlaufsicherung zu gelangen. Von einem kleinen Felsvorsprung aus sprang ich über den Stacheldraht und kletterte in den Schacht hinunter.



Die Überlaufsicherung für Unwetter. Ein neuer Eingang?

Kletterpartie

Durch ein Röhrensystem kam ich zu einem imposanten Bergmassiv, in dem ich mich nun zu allem Überfluß auch noch als Bergsteiger betätigen mußte. Damit nicht genug: Ein paar Wachroboter und Selbstschußanlagen erschwerten mir mein weiteres Fortkommen ungemein.



Die weiße Linie kennzeichnet den sichersten Weg

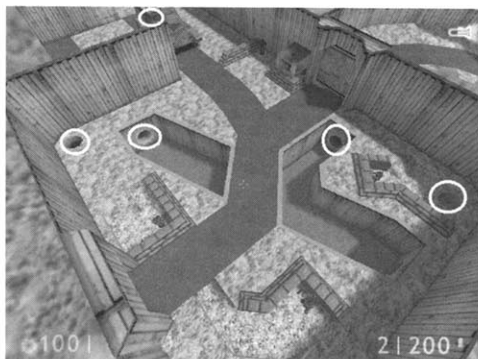
KOMPLETTLÖSUNG 4

Nach endlosen Kletterpartien und riskanten Drahtseilakten erreichte ich nach einiger Zeit eine kleine Höhle, die von einem Roboter bewacht wurde. In dieser Höhle fand ich einen lasergesteuerten Raketenwerfer sowie passende Geschosse. Mit dieser Ausrüstung machte ich mir auch keine Sorgen mehr darüber, daß ich schon wieder das Geräusch eines herannahenden Kampfhubschraubers vernahm. Ich schulterte den Raketenwerfer und begab mich nach draußen. Diese High-Tech-Rakete war wirklich praktisch. Solange ich das Ziel mit dem roten Laserpunkt anvisierte, konnte ich es praktisch gar nicht verfehlen. Das mußte auch der Hubschrauberpilot auf schmerzliche Weise erfahren, bevor ich mich wieder auf den Weg machte.

Rechts von der Höhle führte ein schmaler Grat zu einer Leiter, mit der ich weiter nach oben steigen konnte. Über einige Felstreppen und Strickleitern gelangte ich schließlich zu einem Abwasserrohr, durch das ich in den Berg kriechen konnte.

Panzerabwehr

Nach einigen Metern kam ich an eine Abzweigung. Ich beschloß, das gesamte Gebiet erst einmal zu erforschen. Wie sich herausstellen sollte, war dies eine sehr weise Entscheidung. Das Kanalsystem führte in ein schwer bewachtes Gebiet: Mehrere Wachroboter und sogar ein schwerer Schützenpanzer waren abgestellt, um diese Gegend vor ungebetenen Gästen zu schützen.



Durch die Kanalanlage kann man jeden Wachposten gefahrlos ausschalten

Scheinbar wußten sie aber nicht, daß ich durch die Kanäle jeden Unterstand der Militärs unbemerkt erreichen und den dort postierten Wachposten lautlos mit meiner Armbrust außer Gefecht setzen konnte. Selbst hinter den Panzer gelangte ich, ohne daß er auch nur einen Schuß abfeuern konnte. Auf diese Art war es mir ein leichtes, das gesamte Gebiet von Feinden zu säubern. Mit ein paar Raketen – hier gab es genug Munition für einen ganzen Krieg – zerstörte ich am Ende auch noch den Panzer, um so unbehelligt durch das Tor in den nächsten Komplex zu gelangen.

Ich folgte der Biegung nach rechts und nutzte die dort stehenden Kisten als Deckung gegen einen weiteren Panzer, der den unmißverständlichen Auftrag hatte, niemanden passieren zu lassen. Ich kämpfte mich so schnell wie möglich an ihn heran und setzte ihn mit einer vollen Ladung aus der Gauss-Kanone auf den seitlich am Turm befestigten Raketenwerfer außer Gefecht. Rechts vom Panzer konnte ich über ein Loch im Zaun in ein kleines Munitionsdepot vordringen,

4 HALF-LIFE

das von zwei Robotern nur spärlich bewacht wurde. Ich deckte mich mit Granaten und Batterien ein und kletterte zurück, um meinen Weg fortzusetzen.

Keine falsche Bewegung

Durch ein schweres Tor gelangte ich schließlich zum Raketenlager, wo ich sofort von einigen Außerirdischen angegriffen wurde. Nachdem ich die Bedrohung beseitigt hatte, begab ich mich rechts zwischen den Häusern auf die Suche nach einem Eingang, denn die Vordertür war fest verschlossen, und links warnte ein Schild vor Tretminen. In diesem Bereich hatte ich mit Minen und Scharfschützen, die sich in den alten Bunkergemäuern verschanzt hatten, zu kämpfen. Es gelang mir, sowohl die Minen als auch die Scharfschützen mit meinem Vorrat an Handgranaten zu beseitigen.

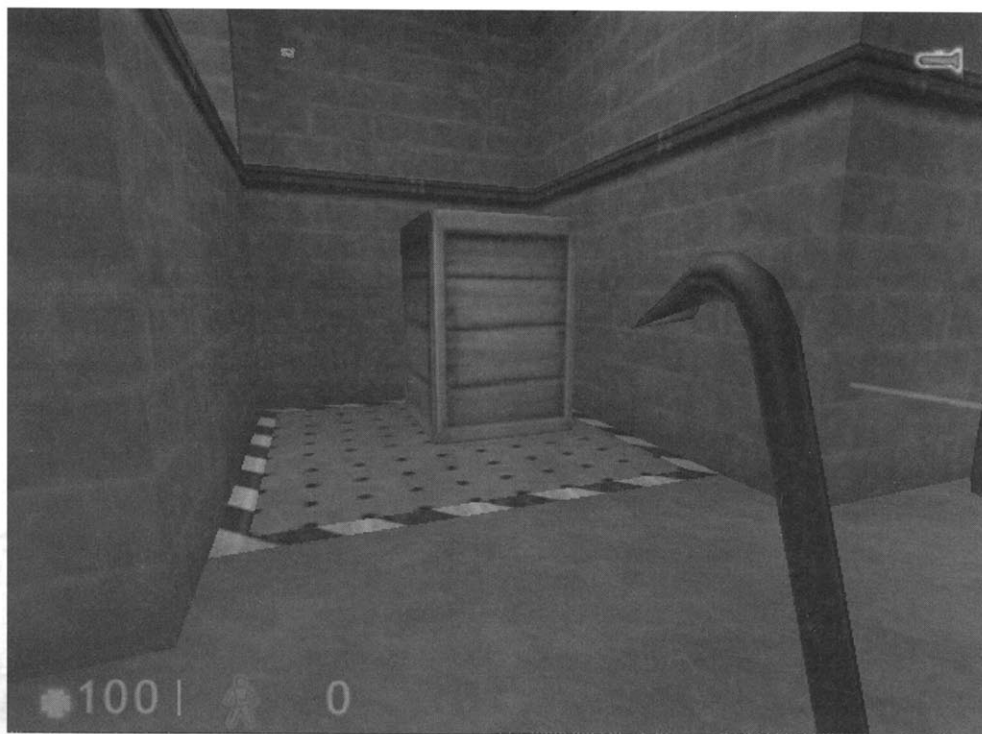


Die beiden Stromkästen sind außer Kontrolle und müssen gesprengt werden

Ich arbeitete mich mit viel Mühe schließlich um das ganze Hauptgebäude herum und kroch unter einem Stacheldraht zu zwei defekten Hochspannungshäuschen, an denen ich nicht vorbeikam, ohne einen Schlag zu bekommen. Mit einem Funksprengsatz jagte ich die beiden Schaltkästen kurzerhand in die Luft, damit ich unbehellig über einen umgestürzten Strommast auf das Dach klettern konnte. Von dort gelangte ich über ein Loch ins Innere des Gebäudes. Ein Wissenschaftler, der sich hier versteckt hielt, gab mir den Tip, mich mit äußerster Vorsicht in diesem Gebäude zu bewegen, denn es wimmelte nur so von lasergesteuerten Minenfallen. Wenn auch nur eine dieser Minen explodierte, würde das ganze Raketenlager in die Luft fliegen. Dankbar für diesen brauchbaren und überaus beruhigenden Tip machte ich mich auf den Weg, um mir die Sache einmal näher anzusehen.

Schon im Gang vor der Tür entdeckte ich die ersten Fallen, die sich aber durch Ducken und Springen umgehen ließen. Andere Fallen mußte ich mit Hilfe von Kisten überspringen. So arbeitete ich mich langsam in die Halle vor, in der die Raketen gelagert wurden. In der Mitte des Raums war ein Lastenaufzug, den ich jedoch von hier aus nicht erreichen konnte. Ich mußte mir einen Weg auf die andere Seite der Halle suchen. Links von mir konnte ich durch einige Kistenstapel kriechen. Nachdem ich eine weitere Kiste beiseite gezogen hatte, ließ sich eine weitere Minenfalle umgehen.

KOMPLETTLÖSUNG 4



Diese Kiste muß unbedingt zerkleinert werden, da sie sonst eine Mine auslöst, wenn der Aufzug betätigt wird

Nun war ich fast am Ziel. Auf einem Aufzug stand eine hohe Kiste, die unweigerlich die Lichtschränke einer Mine durchbrechen würde, sobald der Aufzug nach oben fahren würde. Ich nahm kurzerhand mein Brecheisen, denn wenn ich mit dieser Plattform nach oben fahren könnte, wäre es ein leichtes, von dort in den ebenfalls durch Minen gesicherten Lastenaufzug zu springen. Links stieß ich dann auf eine Treppe, über die ich in einen Kontrollraum gelangte, von dem aus

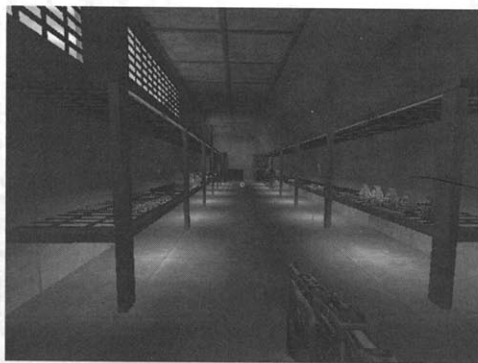
ich den freigeräumten Lift gefahrlos nach oben fahren konnte. Mit einem beherzten Sprung überwand ich von hier aus die letzten Fallen und fuhr mit dem Lastenaufzug nach unten.

Offener Schlagabtausch

Am Fuße des Aufzugs lag ein seltsame Waffe am Boden, die ich bereits bei einigen der Alien Grunts gesehen hatte. Es war eine Hornet-Gun, die kleine Geschosse in Form von zielsuchenden Hornissen verschießen konnte. Ich hatte meine neue Errungenschaft gerade verstaubt und die herumstehenden Kisten untersucht, als ein Wachmann laut schreiend den Gang vor mir heruntergerannt kam. Dicht hinter ihm folgte eine kleine Gruppe Marineroboter, die Jagd auf ihn machten. Ich konnte nun zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen, denn nun war ich nicht nur in der Lage, meine neueste Waffe auszuprobieren, sondern konnte gleichzeitig das Leben des Wachmanns retten. Nachdem wir die Marines mit vereinten Kräften schrottreif geschossen hatten, machten wir uns gemeinsam auf den Weg und betraten den Tunnel. Kurze Zeit später passierten wir einen Lastwagen, auf dessen Ladefläche eine Selbstschußanlage jeden unaufmerksamen Passanten ausschalten sollte. Von hier aus gelangten wir über eine Rampe zurück ans Tageslicht. Ich wollte gerade dem asphaltierten Weg folgen, als ein Raumgleiter der Aliens im Tiefflug auf mich zukam und mehrere Alien Grunts vor meiner Nase absetzte. Ich hielt es für schlauer, erst einmal Deckung zu suchen, denn nur wenige Sekunden später flog ein Düsenjet über das Gebiet. Er gab mir, ohne es zu wissen, Schützenhilfe, indem er ein paar Bomben auf die Außerirdischen warf. Allerdings hatte ich damit einen schlechten Tausch gemacht, denn statt der Aliens blockierten jetzt ein Panzer und eine kleine Truppe Infanteristen den Weg. Da ich auf keinerlei weitere Unterstützung hoffen konnte, nahm ich es im Allein-

gang mit ihnen auf. Nachdem ich den Weg freigeräumt hatte, schlich ich mich rechts von dem Tunnel, aus dem der Panzer gekommen war, in einen Hinterhof. Dort befanden sich einige Türen, die aber alle bis auf eine fest verschlossen waren. Hinter dieser Tür hatten die Blechsoldaten einen Kommandostand eingerichtet, der aber nur von zwei Posten bewacht wurde.

Häuserkampf



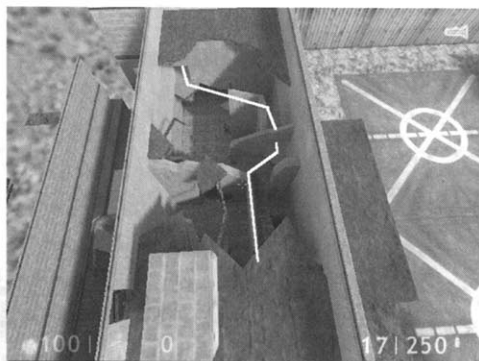
In der Waffenkammer liegt genug Material, um einen Krieg zu beginnen

Über eine Treppe gelangte ich ins nächste Stockwerk, wo ich auf einen Wachmann traf, der die Stellung vor der Waffen- und Munitionskammer hielt. Er öffnete die Tür für mich, und ich konnte mich mit soviel Munition eindecken, wie ich gerade noch tragen konnte.

Ich wollte mich gerade zurück ins Erdgeschoß begeben, als mir eine Fensteröffnung neben der Treppe ins Auge fiel. Von dort aus stieg ich auf einen schmalen Sims an der Außenwand des Gebäudes, der mich über die kleine Gasse hinter dem Haus zu einer abgebrochenen Feuerleiter führte. Schnell stieg ich über die

KOMPLETTLÖSUNG 4

Leiter auf das Dach des Hauses – oder vielmehr, auf das, was davon übrig war, denn die Hälfte des Gebäudes lag bereits in Trümmern. Von hier oben konnte ich einige Marinesoldaten ausmachen, die unten im Schatten der eingestürzten Mauern auf der Lauer lagen. Ich nutzte meine vorteilhafte Position aus, um sie auszuschalten, bevor ich mich über die Mauerreste zum Ausgang auf der anderen Seite des Hauses begab.



Über die Mauerreste erreicht man die erste Etage auf der anderen Seite der Ruine

Der Gang führte mich auf einen großen Hubschrauberlandeplatz, dessen Ausfahrten von zwei großen Eisentoren verschlossen waren. Als ich mich gerade auf den Weg machte, den Platz zu überqueren, brachen einige Grunts mit lautem Getöse durch das rechte Tor. Zu allem Überfluß entdeckte ich am Himmel ein Transporterflugzeug, von dem aus sich einige Marineroboter zu uns herabseilten. Ich nutzte die allgemeine Verwirrung, um schnell durch das offene Tor zu hasten und Deckung zu suchen. Unterhalb einer Rampe zu meinen Rechten konnte ich ein schweres Geschütz aus-

machen, das mir sicherlich einen Vorteil verschaffen würde, falls noch mehr Außerirdische sich hierher verirren würden. Schnell kletterte ich über einige Munitionskisten auf das Podest mit der Kanone. Ich zielte in Richtung des Landeplatzes und schoß auf alles, was sich dort bewegte.



Die Feuerkraft dieser Kanone reicht aus, um das andere Tor zu öffnen

Dabei traf ich auch versehentlich das andere Tor am Landeplatz, was mir einen neuen Ausweg verschaffte. Nachdem das Gefecht beendet war, konnte ich durch den neuen Tunnel entkommen. Schon nach wenigen Metern stieß ich auf ein weiteres MG-Geschütz, mit dem ich den ganzen Korridor – und damit auch die zahllosen Alien Slaves, die urplötzlich vor mir erschienen – im Schußfeld hatte. Angriffswelle nach Angriffswelle brach über mich herein, und ich feuerte, was das Maschinengewehr hergab. Endlich – es kam mir wie eine Ewigkeit vor – schienen die Außerirdischen genug zu haben, und ich konnte meinen Weg fortsetzen. Am oberen Ende der Rampe entdeckte ich ein seltsames, sporenartiges Gewächs am

HALF-LIFE

Boden, das sich wie ein Trampolin nach oben wölbte und einen zischenden Laut von sich gab, sobald ich mich ihm näherte. Als ich direkt auf die Spore trat, wurde ich in hohem Bogen durch die Luft geworfen und landete eine Etage höher auf einem Mauervorsprung. Ich wollte gerade herunterklettern, um das noch einmal zu probieren, als ich rechts von mir Kampfgeräusche vernahm.

Ich lugte über den Rand hinunter und sah einige Marines im Gefecht mit zwei Aliens. Von hier oben konnte ich ungefährdet in den Kampf eingreifen und das Gebiet säubern, bevor ich mich dann an den Abstieg machte. Der einzige Weg aus dieser Sackgasse führte durch ein Lüftungssystem, in dem sich ein ganzes Rudel aggressiver Snarks eingenistet hatte. Die mußte ich erst beseitigen, bevor ich dem Schacht weiter bis zu einem Lüftungsgitter folgen konnte. Ohne lange zu überlegen, schlug ich das Gitter ein und vergaß dabei, was für einen Lärm das machen konnte. Prompt wurde ich von einigen Marinerobotern entdeckt, die direkt das Feuer auf mich eröffneten. Das Belüftungsrohr hielt meinem Gewicht und den Kugeln der Soldaten nicht lange stand, und mit einem lauten Scheppern krachte ich hinunter in eine Werkstatt.

Zum Glück waren hier nur zwei Wachen postiert, die ich noch im Alleingang überwinden konnte. Nachdem ich die Verletzungen meines Absturzes mit der Erste-Hilfe-Station verarztet hatte, wollte ich die Werkstatt durch die einzige Tür verlassen. Kaum hatte ich die Tür geöffnet und die Kiste mit Sprengstoff registriert, da sah ich auch schon eine Granate heranfliegen. Instinktiv straukelte ich nach hinten und bemühte

mich, Deckung zu finden, bevor eine laute Explosion den einzigen Ausgang versperrte. Eine weitere Explosion riß nur Sekunden später ein klaffendes Loch in die Wellblechwand neben der Tür. Durch dieses Loch entkam ich, indem ich die Wagenheberbühne als Hilfe benutzte. In dem kleinen Hof, den ich durch einen beherzten Sprung vom Wagenheber erreichte, fand ich auch die beiden verantwortlichen Blechsoldaten für den kleinen Sprengstoffanschlag. Ich ließ sie wissen, daß ich nicht sonderlich davon begeistert war, bevor ich mir ihr schweres Geschütz auslieh, um das Tor und einige Alien Grunts beiseite zu fegen.

Nachdem ich mich vergewissert hatte, daß ich nun in Ruhe durch den Korridor gehen konnte, stellte ich das Feuer ein. Der Gang führte mich in eine Halle, in der sich eine Gruppe Soldaten ein erbittertes Gefecht mit einigen Alien Grunts und Alien Slaves lieferten. Ich beschloß, von hier oben aus sicherer Entfernung in das Geschehen einzugreifen und das Gebiet von potentiellen Gegnern zu befreien, bevor ich über den Steg auf die andere Seite der Halle rannte. Von der Halle führte der Weg weiter in einen trostlosen Betonbunker, in dem ein Roboter und ein Alien Grunt ihre Differenzen austrugen. Ich versuchte zu schlichten, indem ich kurzerhand beide Streithähne zu Boden schickte. Durch ein klaffendes Loch im Boden erkannte ich in der Etage unter mir eine Gruppe Marines, die dort in einem Hinterhalt lauerten und darauf warteten, in das Kampfgetümmel einzugreifen, das sich in ihrem Blickfeld abzuspielen schien. Ich benutzte meine Deckung, um den Verlauf des Kampfes mit ein paar wohlplazierten Handgranaten zu beschleunigen, damit ich ungestört nach unten klettern konnte.

KOMPLETTLÖSUNG 4

Als ich auch den letzten Gegner beseitigt hatte, konnte ich mich gefahrlos aus meiner Deckung wagen. Ich erforschte das Terrain, stieß aber nur auf verschlossene Türen und ein Portiershäuschen, das durch ein elektronisches Zahlenschloß gesichert war. Mit Hilfe einer Trampolinspore flog ich auf das Dach des Bungalows, wo sich ein letzter Scharfschütze versteckt hatte. Ein Lüftungsgitter, das sich mit meiner Brechstange problemlos öffnen ließ, führte mich durch ein langes Rohr weiter ins Innere des Gebäudes. Als ich so vor mich hin kroch, öffnete sich einige Meter vor mir eine Luke, und ein Soldat legte eine Funkbombe in den Schacht. Auf der Flucht vor der Druckwelle krabbelte ich so schnell es ging zurück zum Ausgang. Ich ging in dem kleinen Wasserbecken auf Tauchstation, damit die Feuerwalze der Explosion über mich hinwegrauschen konnte. Nun konnte ich erneut in das Rohr kriechen und es dem Pyromanen jenseits der Luke heimzahlen. Er bewachte den Zugang zu einem Heizraum, in dem sich unter mir ein Kampf zwischen Marines und einer handvoll Headcrabs abspielte. Ich beschloß, mich da nicht einzumischen, und öffnete den Deckel eines Heizungsschachts, um hineinzukriechen.

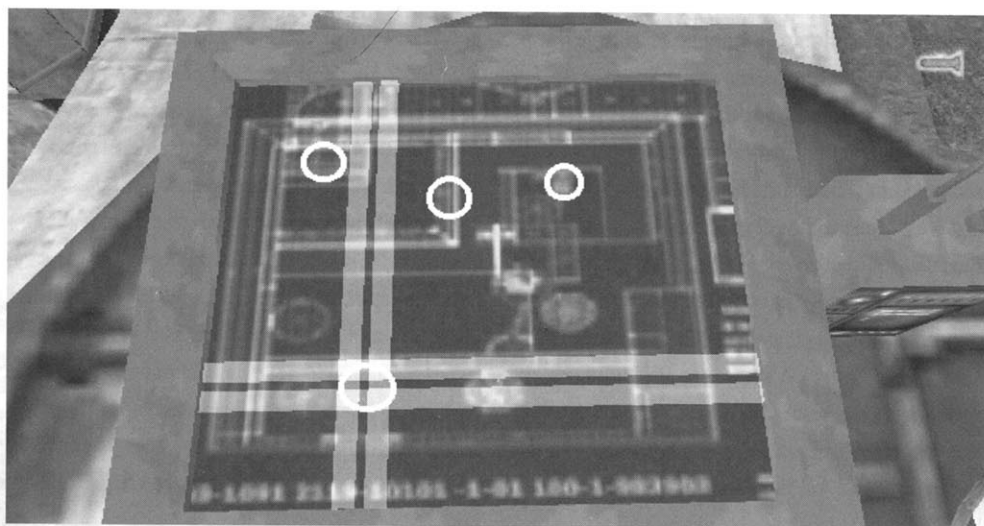
Von dort aus gelangte ich in das Treppenhaus eines anderen Bereichs des alten Gemäuers, an dessen unterem Absatz ein Soldat postiert war. In dem Raum am oberen Ende der Treppe stieß ich auf einen Wachmann, der einwilligte, mir zu folgen und ein paar durch elektronische Schlösser gesicherte Türen zu öffnen. Mit ihm kämpfte ich mich bis zu dem kleinen Portiershäuschen vor, wo er mir wie versprochen Zugang zur Garage verschaffte.

Gezielte Luftunterstützung

Der Korridor führte zum unterirdischen Parkhaus, in dem ein Gargantua Amok lief und diverse Autos zertrümmerte. Da ich wußte, daß ich kaum etwas gegen ihn ausrichten konnte, ergriff ich die Flucht und rannte nach rechts durch einen langen Tunnel wieder nach draußen. Zunächst dachte ich schon, ich säße in einer Sackgasse in der Falle, aber ich erblickte eine Trampolin-Spore, die mich über die schützende Mauer katalpultierte. Auf der anderen Seite befand sich eine weitere Spore, mit deren Hilfe ich auf ein kleines Silo springen konnte, um mir einen besseren Überblick zu verschaffen.

Ich staunte nicht schlecht, als ich hier oben eine Steuereinheit für die Übermittlung von Koordinaten für Luftangriffe vorfand. Mit zwei Joysticks konnte man ein Fadenkreuz über ein Abbild des Hofes, in dem ich mich gerade befand, bewegen. Auf Knopfdruck wurden diese Daten dann an die Luftunterstützung übermittelt, die sofort ihre Bomben punktgenau auf die angegebene Stelle abwerfen würden. Diese hochmoderne Einrichtung kam mir gerade recht, denn auf einmal hörte ich ein lautes Stapfen und Grollen – Gargantua hatte mich gefunden und stand vor dem großen Tor zu meiner Linken.

4 HALF-LIFE



Mit modernster Technik lassen sich zielgenaue Bombenangriffe zur Unterstützung anfordern; die Kreise markieren wichtige Zielpunkte

Ich wollte nicht warten, bis er das Tor mit Gewalt öffnen würde, und stellte schnell das Fadenkreuz auf seine ungefähre Position. Schon wenige Sekunden, nachdem ich die Koordinaten abgeschickt hatte, hörte ich das Pfeifen der Bomben. Volltreffer – Gargantua war erledigt. Nun suchte ich mir in aller Ruhe weitere Ziele, um mir auf diese Weise einen Weg in das von Betonmauern umgebene Gebiet im Nordwesten der Karte zu sprengen. Eine letzte Bombe auf den Strommast vor mir verschaffte mir schließlich einen bequemen Steg, über den ich den Wassergraben überquerte.

Plötzlich schienen die Luftangriffe auch ohne meine ausdrückliche Anordnung weitergeführt zu werden. Wahrscheinlich hatte man bemerkt, daß ich es war, der die Koordinaten übermittelt hatte. Ohne lange zu überlegen, rannte ich in den Tunnel, der mich vor den

Explosionen schützen sollte. Aber auch hier unten spürte ich die donnernden Einschläge der Luftangriffe. Teile der Deckenverkleidung fielen in den Gang hinab und erschwerten mein Vorankommen. Immer weiter drang ich in die Tiefen des Bergmassivs vor, bis ich in einen befestigten Raum kam, in dem ich mich sicher wähnte.

Aber auch hier stürzte die ganze Decke nach und nach auf mich herunter. Ich überlebte nur, weil ich stets nach oben blickte und anhand der sich abzeichnenden Risse erkennen konnte, welcher Teil der Decke als nächstes herabfallen würde. Erst als sich die Lage vollständig beruhigt hatte, konnte ich mich ungefährdet durch den Ausgang quetschen und meinen Weg fortsetzen.

KOMPLETTLÖSUNG 4

Episode 12: »Vergiß Freeman«

Schon nach wenigen Metern erreichte ich einen kleinen Kontrollraum, in dem sich ein Funkgerät befand. Gerade eben wurde eine Meldung durchgegeben: Die Militärs verließen die Forschungsanlage. Es gab den ausdrücklichen Befehl, Black Mesa sofort zu verlassen. Das bedeutete wohl, daß ich ein paar Feinde weniger hatte. Ohne deswegen übermütig zu werden, verließ ich den Raum und begab mich in die angrenzende Halle. Die Marineroboter waren zwar nicht mehr hinter mir her, aber die Außerirdischen schienen mich immer noch nicht besonders zu mögen, denn prompt griffen mich mehrere Grunts und Alien Slaves aus dem Hinterhalt an. Ich beschloß, mein Heil in der Flucht zu suchen, und rannte über eine Rampe aus der Schußlinie. Am Fuß der Rampe mußte ich mich für eine Richtung entscheiden. Links von mir war der Gang durch einen pulsierenden Kokon und eine Wand aus klebrigen Fäden versperrt. Das machte die Wahl natürlich leicht: rechts lang! Hinter der nächsten Biegung erwarteten mich noch ein paar weitere Alien Slaves, aber mit denen konnte ich es noch aufnehmen. Links vom Gang sah ich eine Einstiegsluke, deren Deckel durch einen weiteren dieser Kokons blockiert war. Als ich ihn mit der Brechstange beseitigen wollte, platzte er auf, und eine handvoll Snarks stürzte sich auf mich. Schnell öffnete ich die Luke und kletterte nach unten, um mich vor den Blutsaugern in Sicherheit zu bringen.

Kanalabschnitt West

Am unteren Ende der Leiter stieß ich auf eine Selbstschußanlage und einige Headcrabs. Hier unten befand sich ein Kanal, der durch Gitter in einzelne Bereiche unterteilt war. Um in den westlichen Trakt zu gelangen, mußte ich eine Holzkiste ins Wasser schieben, damit ich über das Gitter klettern konnte. Dabei mußte ich allerdings auf die Barnacles achten, die sich vereinzelt hier unten angesiedelt hatten. Der Kanal führte mich zu einem großen Zwischenbecken, in dem ein Ichthyosaurier einsam seine Runden drehte. Ich konnte das Becken aber ohne Probleme meiden, indem ich über einen kleinen Steg direkt in den nächsten Kanalarm sprang. Dort war es wesentlich ruhiger, auch wenn mir ein paar Zahnräder und Walzen den Weg versperrten. Diese Hindernisse ließen sich überwinden, indem ich auf eine Lücke wartete und schnell hindurchtauchte. Schon bald hatte ich den Kanal hinter mir gelassen und erreichte ein kleines Becken, das von einer Selbstschußanlage überwacht wurde. Vorsichtig kletterte ich aus dem Wasser und schlich mich an den Durchgang heran, der sich hinter der kleinen Kanone befand. Dort stand ein einsamer Wachposten, der einige Raketenbehälter im Auge behalten sollte. Da ich die Munition gut gebrauchen konnte, setzte ich ihn kurzerhand außer Gefecht und kletterte dann die Leiter hinauf ins Freie.

HALF-LIFE

Zum Lambda-Komplex

Oben angekommen, stieß ich auf ein paar Marine-roboter und einen Panzer, die dort die Stellung hielten. Ich hatte nun einen ausreichend großen Vorrat an Raketen, mit dem ich den Panzer schon nach wenigen Augenblicken geknackt hatte. Ich kämpfte mich an ihm und einer Selbstschußanlage vorbei durch das Tor und betrat den Aufzug.



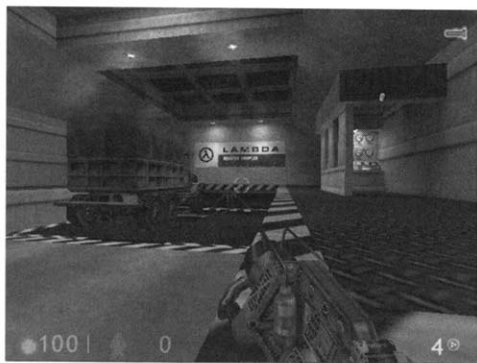
Zum Glück hält der Schutzanzug die meiste Strahlung ab

Als sich die Türen des Aufzugs wieder öffneten, bot sich mir ein Bild der Verwüstung. Ein Container mit radioaktiver Flüssigkeit war ausgelaufen und hatte große Teile des Korridors verseucht. Ich verließ diesen Abschnitt so schnell es ging und folgte dem Gang, der nach rechts führte.

Schon nach wenigen Metern rannte ich in die nächsten Wachposten, die den Zugang zu einer großen Lagerhalle bewachten. Dort tobte bereits ein wildes Gefecht zwischen einer Gruppe Aliens und einer Panzerbesatzung unserer Jungs. Ich beschloß, mich erst einmal vornehm zurückzuhalten und abzuwarten, bis sie sich gegenseitig dezimiert hatten. Danach konnte ich die verbleibenden Kontrahenten mühelos aus dem Weg räumen. Die schwere Kanone des Panzers war mir eine große Hilfe dabei, das verschlossene Eisentor freizusprennen. Kaum war der Durchgang frei, da kam schon die nächste Welle Außerirdischer herbeiteleportiert, die sofort das Feuer auf mich eröffneten. Dabei hatten sie wohl übersehen, daß der Panzer zusätzlich noch ein bewegliches Maschinengewehr besaß, mit dem ich ihren Angriff schnell unter Kontrolle bringen konnte. Nun mußte ich nur noch durch das offene Tor flitzen, einige Alien Grunts sowie einen stationären Plasmawerfer außer Gefecht setzen, und schon war der Weg frei zum Lambda-Komplex.

KOMPLETTLÖSUNG 4

Episode 13: Lambda-Kern



Es kann nicht mehr weit sein: der Eingang zum Lambda-Kernreaktor

Vor mir befand sich ein schräger Lastenaufzug, auf dem ein LKW stand. Rechts von der Rampe war ein kleines Kontrollhäuschen, in dem ich den Schalter für den Lift fand. Ich legte ihn um und sah zu, daß ich auf die Plattform kam, bevor sie sich in Bewegung setzte.

Unten angekommen, wurde ich sofort von einigen Headcrabs und einem Bull Squid attackiert, aber nach all dem, was ich bisher durchgemacht hatte, entlockten sie mir kaum mehr als ein müdes Lächeln. Über eine Leiter gelangte ich auf die Empore, von der aus es weiter zum Lambda-Kernreaktor ging.

Hinterhalt!

In der nächsten Halle lauerten drei Assassins, die mich schon weit mehr forderten als die kleinen außerirdischen Kreaturen. Indem ich immer Deckung hinter den Containern suchte und die Assassins mit Sprengfallen oder Funksprengsätzen in die Enge trieb, ent-

schied ich aber auch diese Begegnung für mich. Durch einen mit Kisten verbarrikadierten Gang erreichte ich ein Treppenhaus und damit die erste Etage der Lagerhalle. Von dort aus war es ein leichtes, über den Aufzug am Ende eines dunklen Korridors tiefer zum Reaktor vorzudringen. In den nächsten Lagerräumen stieß ich auf einige ausgewachsene Alien Grunts, die ich allesamt beseitigen mußte, bevor einer meiner überaus ängstlichen Kollegen bereit war, die Tür zum eigentlichen Laborkomplex zu öffnen. Ich kletterte die Leiter zu ihm hoch und betrat den Raum, wo er mir erzählte, daß einige Kollegen es geschafft hatten, bis zum Kernreaktor vorzudringen, und nun dort auf mich warteten. Sie hatten eine Lösung gefunden, um das Dimensionstor wieder unter Kontrolle zu bekommen. Auf meinem Weg nach oben sollte ich unbedingt den Reaktor hochfahren, da die Forscher zusätzliche Energie benötigen würden, um ihren Plan in die Tat umzusetzen.

Ich dankte ihm für seine warmen Worte und verließ den Raum durch die andere Tür, nachdem er so freundlich war, sie für mich zu öffnen. Über einen kleinen Aufzug kam ich rechts in die Waffentestkammer, in der neue Prototypen geprüft wurden. Ein anderer Kollege hatte mir eine ganz heiße Neuentwicklung bereitgelegt: die Gluon-Kanone. Sie verschieße einen kontinuierlichen Strahl hochgebündelter Energie, mit der ich jeden Feind schachmatt setzen könne, ließ er mich wissen. Ich schulterte das schwere Gerät und begab mich zurück in den Flur, an dessen anderen Ende mich ein Aufzug zur nächsten Ebene brachte.

4 HALF-LIFE

Der Reaktor geht wieder ans Netz

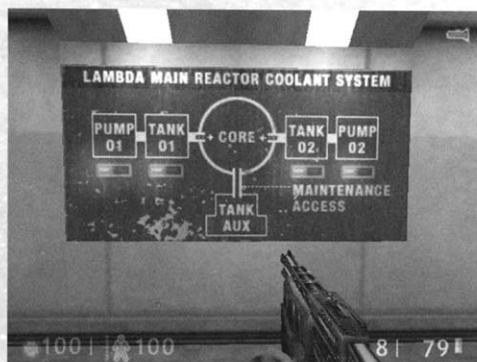
Kaum hatten sich die Türen geöffnet, als ich das Gekreische einiger Alien Slaves hörte, die irgendwo ganz in der Nähe streiten mußten. Ich nutzte die beiden als Versuchsobjekte für den Effizienzgrad meiner neuesten Waffe, die mich restlos begeisterte. Von dem Lärm angelockt, erschienen ein Alien Grunt und ein weiterer Alien Slave, die ich kurzerhand in meine Waffentestreihe mit einbezog. Danach konnte ich mich in Ruhe umsehen und die verschiedenen Wegweiser studieren.



Der Weg zu den Kühlsystemen ist vorbildlich ausgeschildert

Zunächst einmal mußte ich die beiden Kühlsysteme für den Reaktor hochfahren. Ich entschied mich für ein systematisches Vorgehen und steuerte Kühlsystem Nummer 1 an. Dank der äußerst übersichtlichen Ausschilderung war es mir ein leichtes, die Kühlkammer zu erreichen. Zwar stellten sich mir einige Grunts und Aliens in den Weg, aber das bereitete mir so kurz vor

dem Ziel keine Kopfschmerzen mehr. Einzig eine Ansammlung von mehreren Grunts, die allesamt mit Hornet-Guns ausgestattet waren und den Aufstieg zur Pumpe bewachten, brachte mich ein wenig ins Schwitzen. Sie konnten letztendlich aber auch nichts gegen mein Waffenarsenal ausrichten. Im Kühlraum Eins angekommen, kletterte ich hinunter zur Pumpe. Ich aktivierte sie und kontrollierte anschließend an der Anzeigetafel die ordnungsgemäße Funktion der Anlage. Danach begab ich mich zurück und suchte den Zugang zum zweiten Kühlsystem, um dort die Prozedur zu wiederholen. Zwar hatte ich auch auf diesem Weg ein paar Begegnungen mit diversen Monstern zu bestehen, aber ansonsten durfte ich meine Mission ungehindert fortsetzen.



Laut Anzeigetafel arbeiten beide Pumpen einwandfrei

Ich kehrte nun zu meinem Ausgangspunkt am Fahrstuhl zurück und wählte den anderen Korridor, der mich zu einer Abzweigung brachte, die zum einen in einen Wartungsraum und zum anderen zu dem Hilfskühltank führte. Ich entschied mich zunächst

KOMPLETTLÖSUNG 4



Das Ventil öffnet die Verbindung zu den Kühltanks Eins und Zwei

dafür, den Wartungsraum unter die Lupe zu nehmen. Auf dem Weg dorthin traf ich auf einen Wachmann, der sich hier versteckt hatte. Unten im Wartungsraum entdeckte ich einen meiner Kollegen, der mir verriet, daß ich durch den Hilfstank zum Reaktorkern vordringen könnte. Ich würde dann nur noch den Kern fluten müssen, dann wäre es nicht mehr weit bis zu dem Labor, in dem sich die anderen Wissenschaftler versteckt hatten. Ich nahm noch schnell die Munition mit, die hier unten lagerte, und machte mich dann auf den Weg zu besagtem Hilfskühltank.

In der Kammer des Hilfstanks erwarteten mich gleich vier ausgewachsene Alien Grunts. Sie schienen zu ahnen, daß sie einen wichtigen Zugang zum Lambda-Reaktor bewachten, denn sie eröffneten sofort das Feuer. Ich entschied mich dafür, dieser Konfrontation aus dem Weg zu gehen, und sprang sofort in das Wasserbecken, ohne mich weiter um die Außerirdischen zu kümmern. Hier unten gab es einen Schacht, durch den ich direkt zum Kern tauchen konnte.

4 HALF-LIFE

»Fluten Sie den Kern«, hatte der Forscher gesagt. Nichts leichter als das: Mit den beiden Ventilen rechts und links vom Reaktorkern konnte ich das Wasser aus den Kühltanks in das Becken lassen. Der gestiegene Wasserpegel ermöglichte es mir dann auch problemlos, die Leiter zu erreichen, um das Reaktorbecken zu verlassen.

Zwischen mir und dem Ausgang aus dem Reaktorraum befanden sich nun nur noch einige Alien Slaves und einige Leitern. Außerdem mußte ich darauf achten, daß ich nicht von den sporadisch auftretenden Entladungen des Reaktors getroffen wurde, denn die konnten sehr schmerzhaft sein. Erschöpft, aber zufrieden mit meiner Arbeit, verließ ich den Reaktorraum und trat vor die Tür in den Korridor.

Beam me up, Scotty!

Links von mir befand sich eine Sackgasse, also fiel mir die Entscheidung über mein weiteres Vorgehen sehr leicht. Der Gang rechts von mir endete vor einem kleinen Vorratsraum, der reichlich Munition sowie einige Batterien enthielt. Vor der Tür befand sich ein Fahrstuhl, der aber ganz offensichtlich außer Betrieb war. Über eine Leiter konnte ich jedoch den Schacht nach oben klettern und in die nächste Etage gelangen. Auch hier befand sich rechts von mir ein Vorratsraum, der dieses Mal Munition und Verbandskästen beherbergte. Ich nahm mit, was ich tragen konnte, und folgte dann dem Gang in die andere Richtung. An der nächsten Abzweigung hielt ich mich rechts. In einem Labor auf der linken Seite stieß ich auf eine seltsame Versuchsanordnung: In zwei abgetrennten Kammern

pulsierten zwei Energiekugeln, eine gelb, eine grün. Die Tür zu der grünen Kugel war fest verschlossen, während sich die Tür zum gelben Energieball öffnen ließ. Als ich mich der hell leuchtenden Kugel näherte, wurde plötzlich alles um mich herum in gleißendes Licht getaucht, und für einen kurzen Moment hatte ich das Gefühl, mich mit einer unglaublich hohen Geschwindigkeit durch Zeit und Raum zu bewegen. Als ich die Augen wieder öffnete, stand ich inmitten der grünen Kugel. Es dauerte einen Moment, bis ich begriff, was gerade passiert war: Ich war doch tatsächlich von der einen Kammer in die andere teleportiert worden! Verwirrt und begeistert zugleich, verließ ich das Labor und folgte dem Gang weiter nach links. Viele der Türen in diesem Korridor waren fest verschlossen, nur eine ganz am Ende führte mich in einen Raum mit mehreren dieser Teleportkugeln. Es dauerte seine Zeit, bis ich herausgefunden hatte, welcher Sender zu welchem Empfänger gehörte, aber irgendwann hatte ich das System durchblickt.



Das Teleportersystem ist auf den ersten Blick zwar kompliziert, aber wenn man den Bogen raus hat, eine raffinierte Fortbewegungsmethode

KOMPLETTLÖSUNG

Mit dem ersten Sender konnte man sich auf die rotierende Plattform teleportieren. Dabei mußte man nur darauf achten, daß sich in dem Moment, in dem man die gelbe Kugel betritt, unter dem zugehörigen Empfänger eine der beweglichen Plattformen befindet. Von jedem Sender aus war es möglich, den Empfänger zu beobachten, um die Plattform abzusassen. Mittels der rotierenden Plattformen konnte man dann um den Turm herumfahren und einen der neun nummerierten verschiedenen Teleporter betreten.

Ich hatte mir ein paar Notizen gemacht:

Teleporter Nr. 1 führt in einen abgetrennten Raum, in dem einige Headcrabs herumlungern. Im Grunde ist es eine Sackgasse, die wieder zum Startpunkt der Teleportation zurückführt.

Teleporter Nr. 2 beförderte mich auf die nächsthöhere Plattform.

Über den Teleporter Nr. 3 kam ich in einen kleinen Vorratsraum, in dem ich meine Munitionsvorräte aufstocken konnte und Batterien und Verbandskisten fand.

Teleporter Nr. 4 brachte mich eine weitere Ebene nach oben auf den dritten Plattformring.

Mit Hilfe des fünften Teleporters gelangte ich in einen Raum mit einigen Wissenschaftlern. Von dort hatte ich Zugang zu weiteren Vorratsräumen mit Erste-Hilfe-Kästen, Batterien und Energiekapseln für die Gauss-Kanone. Von hier aus mußte ich zurück zum Startpunkt der Teleportation.

Teleporter Nr. 6 erwies sich als völliger Reinfall. Ich stürzte ab und durfte meinen mühsamen Aufstieg wieder ganz von vorne beginnen.

Teleporter Nr. 7 brachte mich in einen anderen Raum mit zahlreichen sich drehenden Plattformen. Von hier aus konnte ich meinen Weg zum Labor Lambda fortsetzen.

Der Vollständigkeit halber sei noch erwähnt, daß Teleporter 8 mich direkt in einen Raum mit einer HEV-Ladestation transportierte, von der aus ich allerdings wieder im Erdgeschoß des Teleportationsturms beginnen mußte. Der letzte Teleporter mit der Nummer 9 war offensichtlich defekt. Ich entschied mich, ihn nicht zu betreten.

In der Kammer, die ich über Teleporter Nr. 7 erreicht hatte, erwartete mich ein wahrer Drahtseilakt. Wäre ich erst einmal in das verstrahlte Abwasser gefallen, wäre ich da sicher nie wieder lebend herausgekommen. Ich sprang auf die rotierenden Plattformen und betätigte rechts und links an der Außenwand die Schalter, die das Tor zum Teleportationskern im Zentrum der Kammer öffneten. Dann sprang ich direkt in die Kammer und ließ mich ein letztes Mal »beamen«.

HALF-LIFE

Aufbruch in eine neue Welt

Ich landete erneut in dem Raum mit dem Teleportationsturm – diesmal jedoch auf der allerobersten Etage. Hier gelangte ich durch eine Tür in einen Korridor und von dort über eine Leiter ans Ziel: das Labor im obersten Geschöß des Lambda-Komplexes.



Endlich am Ziel!

Ein Wissenschaftler und ein Wachmann warteten schon auf mich und gaben mir nach einer kurzen Begrüßung einen Überblick über die Situation. Mit Hilfe eines zweiten Dimensionstores sollte ich auf die Welt der Außerirdischen gebracht werden, um dort die Ursache für ihre Anwesenheit herauszufinden und zu beseitigen. Ich hatte noch kurz Gelegenheit, mich mit Waffen und Munition auszustatten, da zeigte mir mein Kollege schon eine Ergänzung für meinen Schutzanzug: das Weitsprung-Modul. Mit diesem Zusatzgerät sollte es mir in der Welt der Aliens möglich sein, weitere Entfernungen im Sprung zurückzulegen. Mir war natürlich nicht ganz wohl bei dem Gedanken, völlig allein eine Reise ins Ungewisse anzu-

treten, aber die beiden hatten ganz recht: Einer mußte es ja tun, warum nicht ich? Schließlich hatte niemand so viele Begegnungen mit den Besuchern überlebt, wie ich. Mit diesen schönen Worten schickten sie mich durch die Tür in eine große Halle, in der eine monströse Anlage stand.



Diese gewaltige Anlage öffnet das Dimensionstor zur Grenzwelt Xen

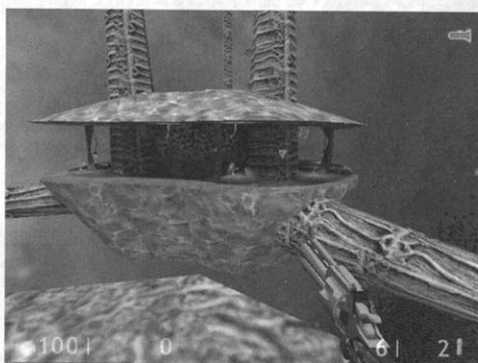
Ein weiterer Forscher wies mich in das ein, was gleich passieren würde. Er würde die Maschine hochfahren und das Dimensionstor öffnen. Wenn es dann so weit wäre, müßte ich ohne zu zögern hindurchgehen, da er es nicht für lange Zeit stabil halten könne. Auf keinen Fall dürfe er unterbrochen werden, während er die Maschine in Betrieb nehme. Ich nutzte die Zeit ein wenig, um mich mit dem Weitsprungmodul vertraut zu machen – mit der Zeit hatte ich den Bogen auch raus.

KOMPLETTLÖSUNG 4

Dann wurde es langsam ernst, als sich die Anlage in Gang setzte. Doch bevor sie auch nur annähernd in den Sollbereich gekommen war, erschienen plötzlich wie aus dem Nichts einige Außerirdische, mit denen ich bisher noch nicht konfrontiert worden war. Sie schwebten durch die Luft und beschossen mich und den anderen Wissenschaftler mit hellen Energiekugeln. Da ich mir bewußt war, daß vom Erfolg dieses Experiments viel abhing, eröffnete ich sofort das Feuer auf die Alien Controller. Sie durften auf keinen Fall meinen Kollegen treffen! Mit wilder Entschlossenheit holte ich einen Außerirdischen nach dem anderen aus der Luft. Nach einigen Minuten des zähen Ringens war es dann endlich geschafft. Der Dimensionsspalt öffnete sich vor meinen Augen. Ohne zu zögern sprang ich hinein.

Episode 14: Xen

Als ich meine Augen öffnete, fand ich mich in einer völlig fremdartigen Umgebung wieder. Ich stand auf einem Stück Felsen, das im Nichts zu schweben schien. In einiger Entfernung erblickte ich andere Felsbrocken, die alle um einen größeren Planetoiden herum schwebten. Ich beschloß, mein Weitsprungmodul einem ersten ernsthaften Test zu unterziehen. Mit ein wenig Anlauf sprang ich auf die am nächsten liegende Plattform. Das klappte ganz hervorragend, obwohl mir bewußt war, daß ein falscher Schritt oder eine falsch kalkulierte Entfernung meinen sicheren Tod bedeuten würde. So sprang ich vorsichtig und mit viel Geduld von Plattform zu Plattform und näherte mich langsam aber sicher der Oberfläche des großen Felsens.

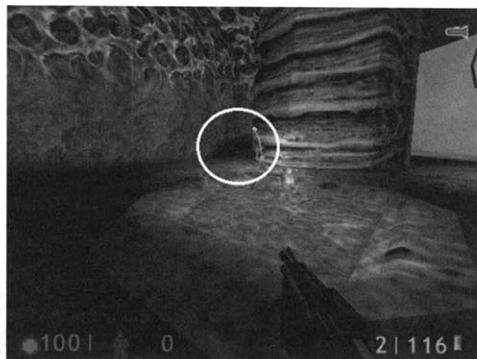


Hinter dem Felsen verbirgt sich mehr, als man auf den ersten Blick sieht

4 HALF-LIFE

Von dort aus konnte ich auf eine Plattform springen, die den ganzen Felsen in langsamer Bahn umkreiste. Als mir der Augenblick günstig erschien, verließ ich die schwebende Plattform und sprang in den inneren Bereich des kleinen Miniaturplaneten. Hier entdeckte ich die seltsamsten Lebensformen: Fühler mit hell leuchtenden Enden ragten aus der Decke und dem Boden. Als ich mich einem dieser Fühler näherte, erlosch das Licht, und er zog sich zusammen und verschwand. Wenige Sekunden später wurde ich von einer Art lilafarbenen Lampe mit kleinen Lichtblitzen beschossen. Es sah so aus, als hätte ich durch die Berührung des Fühlers eine Reaktion ausgelöst. Vielleicht war dies ein Sicherheitssystem der Außerirdischen? Ich beschloß, den Kontakt mit den Leuchtfühlern bis auf weiteres zu vermeiden. Während meiner Umrundung des Felsens stieß ich auch auf ein kleines Becken mit einer klaren Flüssigkeit. Vorsichtig steckte ich meine Hand in das Wasser. Unmittelbar darauf durchfuhr mich eine wohlige Wärme, und ich merkte, wie alle Schmerzen aus meinem Arm wichen. Verblüfft stellte ich fest, daß dieses Wasser eine heilende Wirkung auf meinen Körper hatte.

Fasziniert begab ich mich durch einen schmalen Felsspalt in das Innere des Felsens. Durch ein Netz von Moos- und Schlingpflanzen kletterte ich in eine Kammer, in der drei kleine Podeste standen. Als ich eines dieser Podeste berührte, öffnete sich eine Haltevorrichtung, gerade so, als ob ich nun etwas in den kleinen Greifarm hineinspannen sollte. Auch die anderen Podeste öffneten sich bei leichter Berührung.



Das Wasser auf Xen ist ein wahrer Jungbrunnen – es heilt alle Wunden; der Kreis markiert einen schmalen Durchgang ins Innere des Planetoiden

In dieser unterirdischen Kammer entdeckte ich außerdem eine Art Käfig, in dem einige glitzernde Blätter herumtanzten, obwohl es hier unten vollkommen windstill war. Sie schienen lebendig zu sein und aus ihrem Gefängnis ausbrechen zu wollen. Kurzerhand zerschlug ich den Käfig, um zu sehen, was passieren würde. Die drei Blätter flatterten zu den Podesten und ließen sich darauf nieder. Schon nach wenigen Sekunden schossen Energiestrahlen von den Podesten in die Struktur in der Mitte des Raums. Als ich neugierig in den Strahl trat, der sich dort bildete, wurde alles um mich herum erneut in helles Licht getaucht.

KOMPLETTLÖSUNG 4

Episode 15: Gonarch's Lair

Ich öffnete meine Augen. Wo war ich jetzt? Scheinbar hatte ich eine neue Art der Teleportation entdeckt. Aber ich war ganz offensichtlich nicht der erste Mensch, der diese Erfahrung gemacht hatte, denn vor mir auf dem Boden lag ein eindeutig menschliches, aber auch ebenso eindeutig totes Wesen in einem HEV-Schutzanzug. Vielleicht war diese Welt doch nicht ganz so friedlich, wie ich bisher gedacht hatte. Ein lautes Hämmern weckte mich aus meinen Gedanken. Irritiert blickte ich mich um und sah, was wohl verantwortlich für das vorzeitige Ableben meines Vorgängers gewesen sein dürfte ...



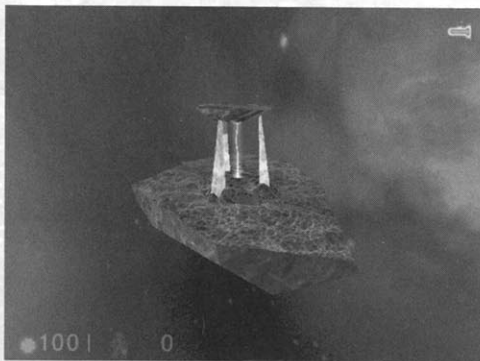
Ein spinnenartiges Wesen, gut und gerne fünf Meter groß, kam langsam auf mich zu. Ich wußte einiges über die Familie der Arachniden, so zum Beispiel, daß sie nützliche Helfer in Garten und Natur waren, aber DAS hier ging mir entschieden zu weit. Ich wollte nicht im Spinnennetz dieses Monsters landen und eröffnete das Feuer. Nachdem ich dieses Riesending mit ein paar Granaten aus meiner Maschinenpistole getroffen hatte, zog es sich zurück. Aber so leicht wollte ich es

nicht davonkommen lassen. Ich folgte ihm durch einen Tunnel bis zu einem weniger weitläufigen Terrain. Hier konnte ich ihm nicht so gut ausweichen, zumal ein großes Loch im Boden die Gefahr barg, in die Tiefe zu stürzen. Ohne zu zögern nahm ich die Riesenspinne wieder unter Beschuß. Ich zielte auf den großen Unterleib, denn ich vermutete dort die verwundbarste Stelle des Monsters. Schon recht bald schien es empfindlich getroffen, denn es entschied sich erneut zu einem strategischen Rückzug in eine weitere Höhle. Ich nutzte die kurze Verschnaufpause, um die kleinen Alkoven zu untersuchen, in die man durch das Loch im Boden klettern konnte. Dort fand ich eine dieser wohltuenden Wasserstellen und ein paar Munitionskanister von der Erde. Es hatte ganz den Anschein, als wären schon zahlreiche erfolglose Expeditionen nach Xen gestartet worden. Über ein lebendes Trampolin kam ich wieder nach oben, wo ich mich sogleich an die Verfolgung der Alienspinne machte. Die dunkle Höhle führte in einen kleinen Unterschlupf, der vermutlich das Nest der Spinne war. Hier gab es kein Entkommen mehr – für keinen von uns beiden. Ich versuchte, ständig in Bewegung zu bleiben, und schoß in einem Kampf auf Leben und Tod aus allen Rohren, bis die Kreatur endlich mit einem unmenschlichen Seufzer zu Boden ging. Die Wucht des Aufpralls riß eine Öffnung im Boden auf, durch die ich mich zu einer weiteren Heilquelle herunterfallen lassen konnte. Am Grunde des Kraters schimmerte ein grünliches Licht, das ich für einen weiteren Teleporter hielt. Ich sollte recht behalten.

HALF-LIFE

Episode 16: Interloper

Ich kam erneut in einer völlig fremden Umgebung zu mir. Vor mir befand sich eine Felsplattform, aus der hohe, schlanke Türme gen Himmel ragten. Raumschiffe, die wie Teufelsrochen aussahen, flogen über den Felsen und schienen ihn mit Energiestrahlen zu untersuchen. Hinter mir befand sich in unerreichbarer Ferne eine weitere Plattform, auf der ein Gebilde stand, das ich aufgrund meiner spärlichen Erfahrungen als Teleporter identifizierte.



Der Teleporter ist das Ziel dieser Etappe

Wie sollte ich da hin gelangen? Mein Weitsprungmodul hatte nicht genug Energie, um den vor mir liegenden Abgrund zu überwinden. Die einzige Möglichkeit, zum Teleporter zu kommen, schien mir zu sein, auf einem der Raumschiffe dorthin zu fliegen. Aber auch das ließ sich nicht so ohne weiteres bewerkstelligen, denn sie schwebten alle hoch über meinem Kopf an mir vorbei. Zunächst erforschte ich also meine Umgebung. Das wurde durch den Umstand erschwert, daß einige der Raumschiffe von Zeit zu Zeit ein paar Alien Slaves

auf der Oberfläche absetzten, um sie Jagd auf mich machen zu lassen. Zusätzlich schwirrten einige Alien Controller durch die Luft, die ebenfalls sehr angriffslustig waren. Aber schon bald fand ich einen versteckten Felsspalt am anderen Ende des Planetoiden, durch den ich die Oberfläche und damit die Angreifer hinter mir lassen konnte. Aus einer dunklen Nische fiel ein Alien Slave über mich her und jagte mir einen gehörigen Schrecken ein. Dort, wo er mir aufgelauert hatte, fand ich ein verstecktes Loch im Boden, durch das ich weiter in das Innere der Höhle hinabsteigen konnte. Einige Lianen versperrten mir den Weg und mußten mit der Brechstange beseitigt werden. Kurze darauf erreichte ich eine weitläufige unterirdische Höhle, in der einige Headcrabs, Barnacles und Bull Squids lebten. Ich erforschte die gesamte Höhle und stieß im linken Teil der Grotte auf einen von Lianen versperrten Durchgang, der mich in einen kleinen abgetrennten Raum führte. Hier entdeckte ich einen Stamm in der Wand, der die gleiche Oberfläche besaß wie die riesigen Türme an der Oberfläche.

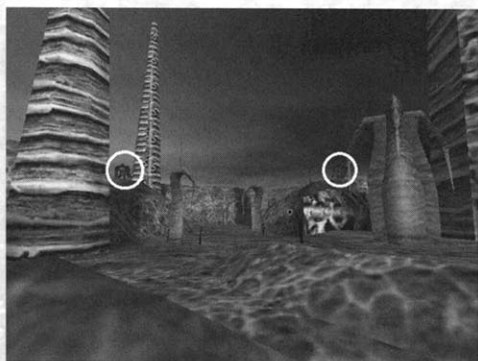
Als ich die Lianen an dem Stamm wegkratzte, begann der Stamm plötzlich in den Boden zu sinken, bis sich nur noch die kleine Spitze vor mir befand. Ohne lange zu überlegen, stieg ich auf den Stamm, der auch prompt wieder nach oben schoß. In schwindelerregender Höhe kam der Stamm zum Stillstand. Meine einzige Möglichkeit, hier halbwegs heil wieder runter zu kommen, bestand darin, mich langsam auf die Plattformen, die den Stamm umgaben, nach unten fallen zu lassen. So gelang es mir nach einiger Zeit, mich zu einer stationären Plattform mit einer Batterie darauf zu hangeln, von der aus ich ohne Probleme auf

KOMPLETTLÖSUNG 4

eines der Raumschiffe springen konnte, das nah genug an dem Teleporter vorbeiflog. Mit einem letzten Sprung und weichen Knien erreichte ich den rettenden Felsen und trat in den hellen Teleporterstrahl.

Oberflächenexpedition

Diesmal landete ich in einer Höhle, deren Ausgang direkt vor mir lag. Dort angekommen, folgte ich dem Weg nach links, denn rechts von mir hatte ein Tentakelmonster ein stinkendes Schlammloch zu seinem Revier erklärt. Nach wenigen Metern erreichte ich eine große Ebene, die von zwei kleinen Hügeln umsäumt wurde. Auf den Anhöhen konnte ich schon von weitem zwei Alien Grunts ausmachen, die das Gebiet überwachten.



Die zwei Wachposten können aus sicherer Entfernung beseitigt werden

Mit meiner Armbrust und dem Zielfernrohr erledigte ich sie, bevor sie auch nur Kenntnis von mir genommen hatten. In einer Höhle rechts von mir lauerten einige Alien Slaves in der Dunkelheit. Sie bewachten

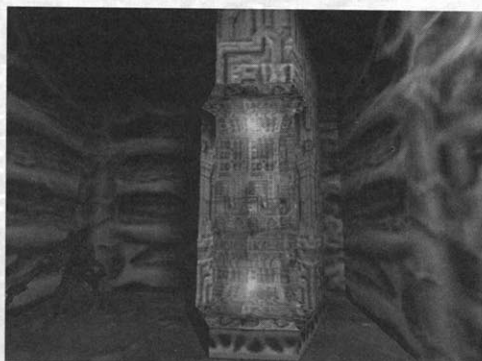
ein paar Munitionscontainer von der Erde, die meine Vorgänger hier zurückgelassen haben mußten. Außer einer Heilquelle, die ich über einen riskanten Sprung auf eine freischwebende Plattform erreichen konnte, gab es hier jedoch nichts, was mich weiterbrachte. Ich verließ diesen Abschnitt und überquerte das Feld in Richtung einer weiteren Höhle, die weitaus größer war.

Als ich dort auf einen Felshaufen geklettert war, der den schmalen Gang versperrte, entdeckte mich ein Gargantua. Kurzentschlossen suchte ich mein Heil in der Flucht. Ich versteckte mich in einem Felsspalt gegenüber des Gangs, bis der blaue Riese meine Spur verlor und an mir vorbei ins Freie stapfte. Ich nutzte diesen Augenblick, um den nun freigelegten Gang zu durchqueren, und betrat einen Felskessel, der auf den ersten Blick außer einer Felsnische mit einem Verbandskasten keinen weiteren Ausgang besaß. Ich saß in der Falle! Und wie auf Bestellung hörte ich auch schon die schweren Fußtritte des Gargantua, der zurück durch den Gang trampelte. Der einzige Ausweg war ein Loch in einer der Felswände, durch das ich über einen bodenlosen Abgrund zu einem weiteren Tentakelwesen springen konnte. Ein Steg hinter dem Pflanzenmonster führte mich dann zu einem Teleporter, der von zwei Alien Grunts bewacht wurde. Ehe sie reagieren konnten, war ich schon an ihnen vorbeigerannt. Ich stürzte mich in den hellen Energiestrahle, ohne zu wissen, wohin er mich bringen würde.

HALF-LIFE

In der außerirdischen Produktionsanlage

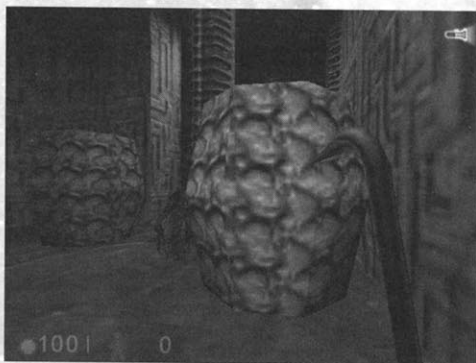
Aus dem Empfänger des Teleporters trat ich hinaus in eine dunkle Kammer, aus der nur ein Weg führte. Durch den Gang gelangte ich in eine Art Fabrikanlage, in der ein halbes Dutzend Alien Slaves geschäftig umherhuschten. Beaufsichtigt wurden sie von einigen Alien Controllern, die in der Dunkelheit der hohen Halle schwebten. Damit ich mich in Ruhe umsehen konnte, machte ich erst einmal Jagd auf alle Arbeiter und deren Aufpasser.



Die kleinen Kabinen in der Fabrik der Aliens dienen der Regeneration und heilen selbst schwerste Verletzungen

Nach getaner Arbeit erklimm ich eine Liftplattform, um auf die nächste Etage zu gelangen. Leider fuhr der Aufzug nicht hoch genug, um mich bis auf die Förderbänder zu tragen, auf denen große Fässer transportiert wurden. Aber ich behalf mir mit einem kleinen Trick: Statt die Plattform des Lifts zu benutzen, kletterte ich von der ersten Etage aus auf die Halterung

des Aufzugs. Auf diese Weise konnte ich problemlos bis auf das erste Fließband hüpfen und über einen schmalen Steg das Band erreichen, das sich in die andere Richtung drehte. Ich ließ mich mitnehmen und fiel durch eine Luke in einen Wassertank. Dort kletterte ich so schnell wie möglich heraus, damit mich keines der nachfolgenden Fässer erwischen konnte. Ich begann mit der Erforschung der, die Halle zu erschauen. Dabei zerbrach ich mit der Brechstange eines der herumstehenden Fässer und staunte nicht schlecht, als ein Alien Grunt aus den Trümmern sprang und mich angriff. Es hatte den Anschein, als würden die Monster in diesen Tonnen ausgebrütet. Schon bald stellte ich fest, daß der einzig mögliche Weg aus diesem Bereich und somit in die nächsthöhere Etage über ein paar Kolben führte, die ich nur vom Rand des Wasserbeckens, in das ich anfangs gestürzt war, erreichen konnte.

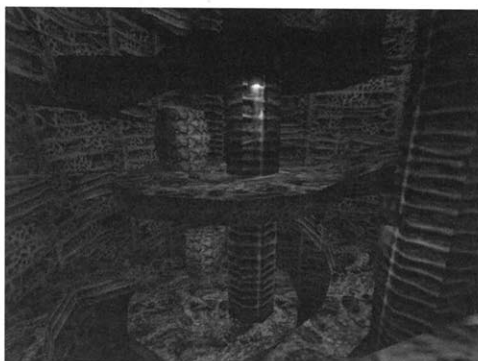


Finger weg von den Tonnen, denn ihr Inhalt ist tödlich

KOMPLETTLÖSUNG 4

Da der schmale Gang, den ich dort vorfand, von einem weiteren dieser Fässer verstellt war, beschloß ich, das Hindernis über einen schmalen Grat an der Wand entlang zu umgehen. Schon bald betrat ich einen Korridor, in dem weitere Brutfässer lagerten, die von mehreren Alien Slaves umsorgt wurden. Ich achtete darauf, die Fässer nicht zu beschädigen, während ich die Monster neutralisierte. Am Ende des Gangs ließ es sich dann nicht mehr verhindern, die Finger von den Fässern zu lassen, denn zwei Tonnen versperrten mir den Weg. Ich sprengte beide Behälter auf einmal mit einer Handgranate und erledigte die beiden frisch geschlüpften Alien Grunts mit ein paar Feuerstößen. Im Raum hinter den Trümmern warteten weitere Alien Slaves auf mich, die gleichermaßen verzweifelt und vergeblich versuchten, die hier stehenden Brutfässer vor mir zu beschützen.

Auf den ersten Blick schien es keinen anderen Weg aus dieser Kammer zu geben. Doch da fiel mir der rötlich leuchtende Schacht auf, der sich links neben der Regenerationskammer befand. Ob es nun ein irdischer Luftschacht oder das Belüftungssystem auf einer fremden Welt war, machte wohl keinen großen Unterschied, dachte ich bei mir, bevor ich in den Tunnel kroch. Er führte in eine weiträumige Halle, in der ein paar Alien Slaves einsam auf kleinen Aufzugsplattformen auf und ab fuhren. In schwindelerregender Höhe über mir entdeckte ich eine Teleportationsanlage, die sich über die rotierenden Liftplattformen erreichen ließe. Über die schmalen Stege balancierte ich um und über den gähnenden Abgrund, der sich unter mir auftat, bis ich den ersten der Aufzüge erreichte.



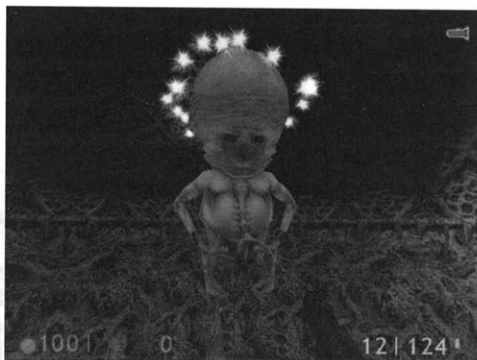
In diesem versteckten Abschnitt lassen sich der Munitionsvorrat und die Energiereserven aufzufrischen

Auf der nächsten Ebene gelangte ich durch einen kleinen Schacht in einen abgetrennten Bereich, in dem eine große Steinspirale verlief. Hier konnte ich einige Waffen und Munition einsammeln, bevor ich diese Sackgasse wieder verließ. Nach und nach kämpfte ich mich über die rotierenden Plattformen immer weiter nach oben, bis ich endlich den Teleporter erreicht hatte. Ich atmete tief ein und ließ mich in den grünen Strudel fallen.

Und wieder befand ich mich auf einer frei schwebenden Plattform im Nichts. In einiger Entfernung entdeckte ich ein rötlich schimmerndes Bauwerk, das fast schon wie eine Art Altar wirkte. Behutsam hüpfte ich von Plattform zu Plattform, um dieses seltsame Konstrukt näher zu betrachten. Als ich direkt davor stand, zögerte ich nur kurz und trat in das rote Licht.

HALF-LIFE

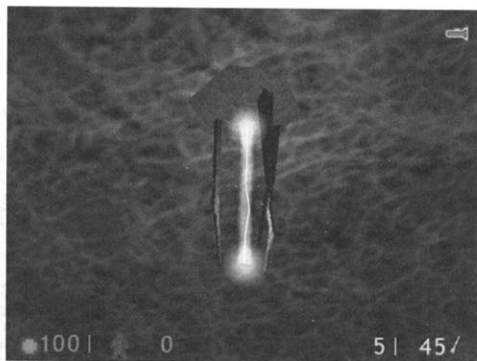
Episode 17: Nihilanth



*Der Drahtzieher der Invasion der Außerirdischen:
Nihilanth*

Nun stand ich vor ihm. Es gab keinen Zweifel: Ich hatte den Kopf, der hinter der ganzen Invasion steckt, direkt vor mir. In dieser Grotte schien er seine diabolischen Pläne für die Eroberung unserer Welt auszuhecken. Nun gut, ich war hier, um ihm das auszutreiben, und zwar für immer. Sofort eröffnete ich das Feuer – allerdings mit nur wenig Erfolg, denn es schien ihn nicht im geringsten zu beeindrucken. Statt dessen beschloß er mich mit äußerst schmerzhaften, grellen Plasmablitzten oder grünen, zielsuchenden Energiekugeln, die mich, wenn sie mich erwischten, in andere Höhlen teleportierten. Dort konnte ich zwar Munition aufsammeln und meine Verletzungen in Heilquellen auskurieren. Ich mußte zu dem Zweck aber auch einige Aliens aus dem Weg räumen. Aus diesen Grotten konnte ich nur wieder über eine der Transportereinrichtungen entkommen, die sich in scheinbar unerreichbarer Höhe unter der Decke befanden. Schaffte ich dies – sei es durch mühsame Sprung- und

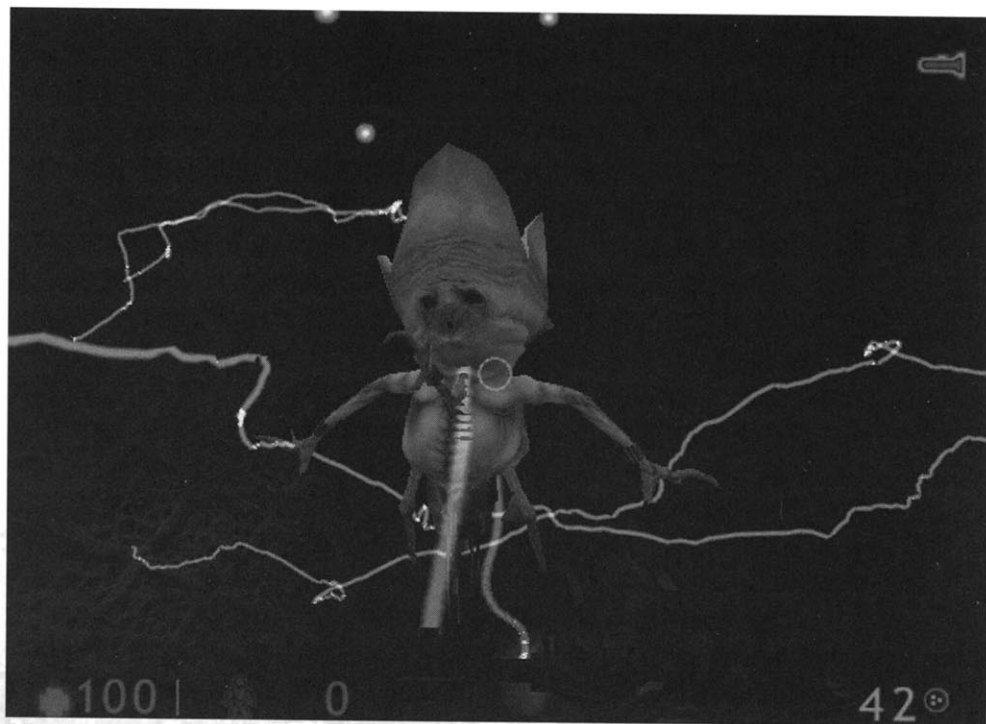
Kletterpartien oder durch die Benutzung organischer Trampoline, so wurde ich zurück zu Nihilanth teleportiert.



*Mit Hilfe dieser Teleporter gelangt man zurück in
Nihilanth's Arena*

Schon bald merkte ich jedoch, daß ich Treffer durch Nihilanth's grüne Energiekugeln gänzlich vermeiden konnte, indem ich mich hinter einem der meterhohen Dornen am Boden versteckte, sobald er sie auf mich abschoß. Außerdem verschwanden die grünen Teleporter, wenn ich sie mit einer meiner Waffen traf. Mit dieser Erkenntnis im Hinterkopf suchte ich nach einer Möglichkeit, diesem häßlichen Gesellen endlich das Licht auszuknipsen. »Licht ausknipsen« war gar nicht so verkehrt, denn als ich ihn unter Beschuß nahm, stellte ich fest, daß er aus den gelborangen Pyramiden an den Wänden seiner Behausung Lebensenergie in Form von kleinen Lichtkugeln zu beziehen schien. Was lag also näher, als diese Energiequellen zu zerstören? Mit meiner Armbrust begab ich mich in Deckung und konnte in aller Seelenruhe auf die lebensspendenden Pyramiden zielen. Und tatsächlich

KOMPLETTLÖSUNG 4



Geschafft! Nihilanth ist besiegt!

zerbarsten sie schon nach wenigen Treffern. Nach der Vernichtung aller drei Pyramiden versuchte ich mein Glück erneut. Über eine der federnden Membranen ließ ich mich hoch in die Luft katapultieren und gab Nihilanth ordentlich Saures. Bei jedem Volltreffer verschwand eine dieser Energiekugeln, die um seinen Kopf kreisten. Als sich alle Kugeln aufgelöst hatten, schwand auch Nihilanth's Gegenwehr. Seine Blitzattacken bestanden plötzlich nur noch aus einem jämmerlichen Energiebolzen, und insgesamt wirkte er nicht mehr ganz so taurisch wie noch vor wenigen Minuten.

Von der höchsten Wandplattform aus deckte ich ihn nun mit Maschinenpistolenfeuer ein. Auf einmal öffnete sich sein Kopf wie eine Blüte, und ein hell leuchtendes Etwas, vermutlich sein Gehirn, kam zum Vorschein. Das war meine Chance – nun gab ich ihm endgültig den Rest. Mit der Gluon-Kanone hielt ich genau auf diese leuchtende Sphäre, bis ich sicher war, daß ich Nihilanth besiegt hatte.

Leider bin ich nicht autorisiert, Aussagen zu dem zu machen, was geschah, nachdem Nihilanth das Zeitliche gesegnet hatte. Ich kann nur soviel sagen:

4 HALF-LIFE



Mir wurde die Chance gegeben, in einem neuen, interessanten Job zu arbeiten, der mich weitaus mehr forderte als meine Anstellung im Black-Mesa-Forschungskomplex. Ich stand erst am Anfang meiner Karriere, so viel stand fest.

Vielleicht werden Sie auch mal vor eine Wahl gestellt, die Ihr Leben von Grund auf verändern kann ... wer weiß?

CHEATS & MORE (5)

CHEATS & MORE

HALF-LIFE

Mogel-Power Tips und Tricks

Für die wenigen charakterschwachen Spielernaturen (doch, doch, die soll es geben), die den Anforderungen des Spiels nicht gewachsen sind, haben die Entwickler, wie inzwischen üblich, ein weitreichendes Repertoire an Cheat- und Mogelcodes eingebaut. Aber natürlich sind diese Cheats auch für Könnler gedacht, die einfach mal ein wenig experimentieren wollen ...

Der Bundesspielminister rät jedoch: Cheaten vermindert den Spielspaß und kann somit zu extremem Fun-Verlust führen.



Mit Hilfe der Konsole werden alle Mogelkommandos aktiviert

Aktiviert werden diese Cheats über die sogenannte »Konsole«, die bei vielen 3D-Shootern, die auf der Spielengine von id-Software basieren, mit der Taste [^] ([~] bei amerikanischen Tastaturen – in jedem Fall die Taste links neben der [1]) aufgerufen wird.

Um die Konsole in »Half-Life« zu starten, muß das Spiel allerdings mit dem Parameter »-console« gestartet werden, also beispielsweise mit

```
C:\SIERRA\HALF-LIFE\HL.EXE -CONSOLE
```

Nach diesem Aufruf erscheint im Menü des Spiels in der linken oberen Ecke eine Schaltfläche mit der entsprechenden Beschriftung »Console«. Im Spiel ist dieser Button nicht zu sehen – die Konsole muß dann wie oben beschrieben mit der Taste [^] geöffnet werden. Dort wird die Cheat-Option dann durch Eingabe des Codes

```
SV_CHEATS 1
```

aktiviert.

Nun stehen die unten aufgeführten Mogelcodes zur Verfügung.

CHEATS & MORE

Wenn die Codes nicht auf Anhieb funktionieren, sollte man so lange weiter herumlaufen, bis man in einen neuen Levelabschnitt kommt (die Einblendung »Loading« beziehungsweise »Daten werden geladen« erscheint für wenige Sekunden in der Mitte des Bildschirms), oder einen alten Spielstand laden. Öffnen Sie dann noch einmal mit [^] die Konsole, um es einfach noch einmal zu probieren.

Hinweis: Auf deutschen Tastaturen liegt der Schrägstrich [/] für englische Spiele auf der Taste [-] (links neben der rechten Umschalt-Taste); der Unterstrich [_] befindet sich auf dem Fragezeichen [?] (rechts neben der »0«, muß mit gehaltener Umschalt-Taste gedrückt werden). Außerdem sind die Tasten [Z] und [Y] vertauscht.

Commandos

/god
Unverwundbarkeit

/notarget
Gegner greifen nicht an.

/noclip
Durch Wände gehen/fliegen.

/map xxx
Level xxx anwählen. Die Levelnamen sind in der nachfolgenden Tabelle aufgeführt.

/give item_battery
Erzeugt eine Batterie für den HEV-Schutzanzug.

/give item_healthkit
Erzeugt einen Verbandskasten.

/give item_longjump
Erzeugt das Weitsprung-Modul für den HEV-Schutzanzug.

/give item_suit
Erzeugt HEV-Schutzanzug.

/give weapon_crowbar
Erzeugt Brecheisen.

/give weapon_glock
Erzeugt 9mm-Handfeuerwaffe.

/give weapon_357
Erzeugt .357 Colt Python.

/give weapon_mp5
Erzeugt Maschinenpistole.

/give weapon_shotgun
Erzeugt Schrotgewehr.

HALF-LIFE

`/give weapon_crossbow`

Erzeugt Armbrust.

`/give weapon_rpg`

Erzeugt Raketenwerfer.

`/give weapon_gauss`

Erzeugt Gauss-Kanone.

`/give weapon_egon`

Erzeugt Gluon-Strahler.

`/give weapon_hornetgun`

Erzeugt Hornet-Gun.

`/give weapon_handgrenade`

Erzeugt 5 Handgranaten.

`/give weapon_satchel`

Erzeugt 1 Funkbombe.

`/give weapon_tripmine`

Erzeugt 1 Lasermine.

`/give weapon_snark`

Erzeugt Snark.

`/give ammo_357`

Erzeugt 6 Schuß für Colt Python.

`/give ammo_buckshot`

Erzeugt 8 Schuß für Schrotgewehr.

`/give ammo_crossbow`

Erzeugt 5 Pfeile für Armbrust.

`/give ammo_gaussclip`

Erzeugt 20 Einheiten für Gauss/Gluon.

`/give ammo_glockclip`

Erzeugt 18 Schuß für 9mm-Glock.

`/give ammo_mp5clip`

Erzeugt 50 Schuß für MP5.

`/give ammo_mp5grenades`

Erzeugt 2 Granaten für MP5-Granatwerfer.

`/give ammo_rpgclip`

Erzeugt eine Rakete für Raketenwerfer.

CHEATS & MORE

Die Levelkarten

Mit dem Befehl /map <levelname> können einzelne Abschnitte des Spielgeschehens angesprochen werden. Allerdings bringt Sie dies um den Spielspaß der zusammenhängenden Handlung des Spiels; es ist daher nicht zu empfehlen.

Die Namen der Level lauten:

Einführungssequenz

c0a0, c0a0a, c0a0b, c0a0c, c0a0d, c0a0e

Episode »Anormale Materie«

c1a0, c1a0a, c1a0b, c1a0c, c1a0d, c1a0e, c1a1, c1a1a, c1a1b, c1a1c, c1a1d, c1a1f

Episode »Unvorhergesehene Konsequenzen«

c1a0c, c1a0d, c1a0e, c1a1, c1a1a, c1a1b, c1a1c, c1a1d, c1a1f

Episode »Bürokomplex«

c1a2, c1a2a, c1a2b, c1a2c, c1a2d

Episode »Feind in Sicht«

c1a3, c1a3a, c1a3b, c1a3c, c1a3d

Episode »Explosionskrater«

c1a4, c1a4b, c1a4d, c1a4e, c1a4f, c1a4g, c1a4i, c1a4j, c1a4k

Episode »Energie«

c2a1, c2a1a, c2a1b

Episode »Auf Schienen«

c2a2, c2a2a, c2a2b1, c2a2b2, c2a2c, c2a2d, c2a2e, c2a2f, c2a2g, c2a2h

Episode »Festnahme«

c2a3, c2a3a, c2a3b, c2a3c, c2a3d, c2a3e

Episode »Rückstandsverarbeitung«

c2a4, c2a4a, c2a4b, c2a4c

Episode »Fragwürdige Ethik«

c2a4d, c2a4e, c2a4f, c2a4g

Episode »Oberflächenspannung«

c2a5, c2a5a, c2a5b, c2a5c, c2a5d, c2a5e, c2a5f, c2a5g, c2a5w, c2a5x

Episode »Vergiss Freeman«

c3a1, c3a1a, c3a1b

Episode »Lambda Kern«

c3a2, c3a2a, c3a2b, c3a2c, c3a2d, c3a2e, c3a2f

Episode »Xen«

c4a1

HALF-LIFE

Episode »Gonarchs Versteck«

c4a2, c4a2a, c4a2b

Episode »Eindringling«

c4a1a, c4a1b, c4a1c, c4a1d, c4a1e, c4a1f

Episode »Nihilanth«

c4a3,

Epilog/Abspann

c5a

Mehrspielermodus

boot_camp, bounce, datacore, lambda_bunker,
snark_pit, stalkyard, subtransit, undertow.

Noch mehr Mogel-Power...

Für Fans des Genres »Ego-Shooter« haben wir an dieser Stelle ein besonderes Extra parat: Cheat-Codes für die bekanntesten 3D-Actionspiele der jüngeren Vergangenheit. Wenn Sie auf der Suche nach weiteren Cheats sind, so sei Ihnen an dieser Stelle der X-Games-Bestseller »Mogel-Power '99«, erschienen bei Markt&Technik, ISBN 3-8272-9043-0 empfohlen, der Cheat-Codes für 1200 in alphabetischer Reihenfolge sortierte Spiele enthält – ein Muß für jeden Spielefan.

D**m

IDCLEV x

springt zu Level x (x=01-30),

IDDQD

Unverwundbar

IDDT (in der Kartenansicht)

1x: Karte komplett zeigen,

2x: alle Feinde anzeigen

IDKFA

alle Waffen, volle Munition, volle Rüstung, alle
Schlüssel

IDFA

alle Waffen, volle Munition, volle Rüstung

IDCHOPPERS

Kettensäge

CHEATS & MORE

IDMYPOS

zeigt Koordinaten des Spielers

IDSPISPOPD

durch Wände gehen

IDMUSxx

Musikstück spielen (x=00-35)

IDBEHOLD

gefolgt von A, I, R, V, S oder L für:

A

Karte automatisch ergänzen

I

unsichtbar

R

Schutzanzug

V

kurz unverwundbar

S

Berserker-Modus

L

Lichtverstärker, erhellt Umgebung

D**m II

IDCLEV x

springt zu Level x (x=01-30)

IDDQD

Unverwundbar

IDDT (in der Kartenansicht)

x: Karte komplett zeigen, 2x: alle Feinde anzeigen

IDKFA

alle Waffen, volle Munition, volle Rüstung, alle
Schlüssel

IDFA

alle Waffen, volle Munition, volle Rüstung

IDCHOPPERS

Kettensäge

IDMYPOS

zeigt Koordinaten des Spielers

IDCLIP

durch Wände gehen

IDMUSxx

Musikstück spielen (x=00-35)

HALF-LIFE

IDBEHOLD

gefolgt von A, I, R, V, S oder L für:
A Karte automatisch ergänzen

I

unsichtbar

R

Schutzanzug

V

kurz unverwundbar

S

Berserker-Modus

L

Lichtverstärker, erhellt Umgebung

D*ke N*k*m 3D

DNKROY

Unverwundbar ein/aus und unbegrenzt Jetpacks

DNCORNHOLIO

dito

DNSTUFF

alle Waffen, Schlüssel und Munition

DNSCOTTZxyy

springt zu Episode x (1-3),
Level yy (01-06 bzw. 01-11)

DNITEMS

alle Gegenstände und Schlüssel

DNKEZS

alle Schlüssel

DNWEAPONS

alle Waffen und Munition

DNCLIP

durch Wände gehen ein/aus
(ab Version 1.1)

DNCASHMAN

Duke spuckt Geld, wenn die Leertaste gedrückt wird

DNKILLx

Schwierigkeitsgrad x für den nächsten Level

DNMONSTERS

alle Monster verschwinden beim Betrachten

DNVIEW

anderer Blickwinkel, wie [F7]

DNUNLOCK

Öffnet alle Türen in einem Level

CHEATS & MORE

Q**k*

Die folgenden Kommandos müssen in der Konsole eingetippt werden. Die Konsole erreichen Sie vom Spiel aus mit der Taste [^] (unter der [Esc]-Taste).

MAP x

springt zu Level x

GOD

Unverwundbar ein/aus

FLY

Spieler kann fliegen

IMPULSE 9

alle Waffen, Munition und Schlüssel

IMPULSE 10

zur nächsten Waffe wechseln

IMPULSE 255

Quad Damage

IMPULSE 11

Nächste Level-Rune

NOCLIP

Spieler läuft durch Wände und Gegenstände

NOTARGET

Gegner, die man nicht attackiert, ignorieren den Spieler

GIVE x

Gibt Waffe x (1-8), aber keine Munition

GIVE S x

Gibt x Shells (Patronen)

GIVE N x

Gibt x Nails (Nägel)

GIVE R x

Gibt x Rockets (Raketen)

GIVE C x

Gibt x Cells (Energiezellen)

GIVE H x

Gibt x Prozent Energie

HALF-LIFE

Q**k* II

Die folgenden Kommandos müssen in der Konsole eingetippt werden. Die Konsole erreichen Sie vom Spiel aus mit der Taste [^] (unter der [Esc]-Taste).

GOD

God Mode, unverwundbar

NOTARGET

Gegner ignorieren den Spieler, bis sie attackiert werden

NOCLIP

durch Wände laufen

GIVE ITEM_ADRENALINE

Adrenaline

GIVE BANDOLIER

Bandolier

MAP xyz

Level xyz wählen

GIVE NUKE

Nuke

GIVE SHOTGUN

Shotgun

GIVE ITEM_PACK

Ammo Pack

GIVE BLASTER

Blaster

GIVE KEY_POWER_CUBE

Power Cube

GIVE MACHINEGUN

Machine Gun

GIVE KEY_PYRAMID

Pyramid Key

GIVE BFG3000

BFG 3000

GIVE KEY_DATA_SPINNER

Data Spinner

GIVE SSHOTGUN

Super Shotgun

GIVE KEY_PASS

Security Pass

GIVE CHAINGUN

Chaingun

GIVE KEY_BLUE_KEY

Blue Key

GIVE GRENADELAUNCHER

Grenade Launcher

CHEATS & MORE

GIVE KEY_RED_KEY

Red Key

GIVE HYPERBLASTER

Hyper Blaster

GIVE KEY_COMMANDER_HEAD

Commander's Head

GIVE RAILGUN

Rail Gun

GIVE KEY_AIRSTRIKE_TARGET

Air Strike Marker

GIVE CELLS x

x Power Cells dazu

GIVE HEALTH

Health

GIVE SHELLS x

x Shotgun Shells dazu

GIVE BODYARMOR x

x Body Armor dazu

GIVE BULLETS x

x Bullets dazu

GIVE COMBATARMOR x

x Combat Armor dazu

GIVE ROCKETS x

x Rockets dazu

GIVE JACKETARMOR x

x Jacket Armor dazu

GIVE GRENADES x

x Grenades dazu

GIVE SLUGS x

x Slugs dazu

GIVE MINES x

x Mines dazu

WEAPNEXT

nächste Waffe

GIVE POWERSCREEN

Power Screen

WEAPPREV

Vorherige Waffe

GIVE POWERSHIELD

Power Shield

INVEN

Inventar anzeigen

GIVE QUAD

Quad Damage

HALF-LIFE

INVUSE

Gegenstand nutzen

GIVE INVULNERABILITY

Invulnerability (Unverwundbarkeit)

INVPREV

Vorheriger Gegenstand

GIVE SILENCER

Silencer (leise Waffe)

INVNEXT

nächster Gegenstand

GIVE REBREATHER

Rebreather

INVDROP

Gegenstand ablegen

GIVE ENVIROSUIT

Environment Suit

GIVE ITEM_ARMOR_SHARD

Armor Shard

R_LEFTHAND 1

zeigt Spieler als Linkshänder

GIVE ALL

alles – Waffen, Munition, Gegenstände

Jedi Knight

Drücken Sie [T], geben Sie einen der folgenden Cheats ein, und schließen Sie mit [Enter] ab:

Jediwannabe 1

Unverwundbar

Whiteflag 1

Künstliche Intelligenz ausschalten

eriamjh 1

Fliegen

slowmo 1

Zeitlupe

red5

alle Waffen

thereisnotry

Level beenden

wamprat

alle Gegenstände

imayoda

Light Jedi Master

sithlord

Dark Jedi Master

deeznuts

Level (Erfahrungsstufe) aufsteigen

CHEATS & MORE

5858lvr

Ganze Kart

pinotnoir

Level mit Waffen neu beginnen

pinotnoir #

Level # starten

yodajammies

Volle Mana/Macht

Bactame

volle Energie

Raccoonking

Beide Seiten der Macht nutzbar

Shogo – Mobile Armor Division

Die folgenden Kommandos müssen in der Konsole eingetippt werden. Die Konsole erreichen Sie vom Spiel aus mit der Taste [^] (unter der [Esc]-Taste).

MPGOD

Unverwundbar

MPKFA

Gesundheit, Rüstung, Munition

MPHEALTH

Gesundheit

MPARMOR

Rüstung

MPAMMO

Munition

MPCLIP

Kollisionsabfrage ein/aus

MPPOS

Position anzeigen

MPCAMERA

Kamera mit [C], [Leertaste] und Cursortasten verschieben

HALF-LIFE

Unreal

Die folgenden Kommandos müssen in der Konsole eingetippt werden. Die Konsole erreichen Sie vom Spiel aus mit der Taste [TAB] (links neben dem Buchstaben [Q]).

ALLAMMO – 999 Schuß für jede Waffe

FLY – Fliegen

GHOST – unverwundbar und durch Wände gehen

WALK – Zurück von »Fly«- oder »Ghost«-Modus in den Normalzustand

INVISIBLE – Unsichtbar

KILLPAWNS – Alle Monster beseitigen

GOD – Gott-Modus

SUMMON x – Objekt x herbeirufen. Eine Liste der möglichen Objekte folgt.

FLUSH – Grafikfehler beseitigen

Liste der Objekte, die mit dem Befehl SUMMON herbeirufen werden können:

Munition

FLAKBOX, FLAKSHELLAMMO, ASMDAMMO, RIFLEAMMO, ROCKETCAN, CLIP, STINGERAMMO, SHELLBOX, SHELLS, RAZORAMMO

Ausrüstungsgegenstände

KEVLARSUIT, ASBESTOSSUIT, TOXINSUIT, JUMP-BOOTS, ARMOR

Items

FLARE, TRANSLATOR, BANDAGES, HEALTH, SUPERHEALTH, FLASHLIGHT, SHIELDBELT, FORCEFIELD, AMPLIFIER, SCUBAGEAR

Lebewesen

NALI, CRUCIFIEDNALI, NALIRABBIT, NALIPRIEST, ICESKAARJ, SKAARJ, SKAARJBERSERKER, SKAARJTROOPER, SKAARJGUNNER, SKAARJ-PLAYER, SKAARJSCOUT, SKAARJSNIPER, SKAARJ-OFFICER, SKAARJWARRIOR, SKAARIASSASSIN, SKAARJINFANTRY, SKAARJLORD, SKAARJPLAY-ERBOT, SLITH, KRALL, KRALLELITE, TENTACLE, QUEEN, FLY, SQUID, PUPAE, DEVILFISH, HORSE-FLYSWARM, COW, BABY COW

Sonstiges

TARYDIUMBARREL, SPARKS, NALIFRUIT, NALI-STATUE, STEELBOX, WOODBOX, SMALLSTEELBOX, SMALLWOODBOX, MEDSTEELBOX, MEDWOODBOX, SEEDS, GRENADE, BIOGEL, MAGMA, BOOK, STOMACH, LIVER, VASE, CHEST, BARREL, CRYOBOX

MULTIPLAYER (5)

MULTIPLAYER

HALF-LIFE

Mehrspieler-Modus

Eine Spielart, die nicht zuletzt mit der Einführung von sogenannten »Ego-Shootern« oder »First-Person-Shootern« (kurz: FPS) Einzug gehalten hat, sind die sogenannten Mehrspieler- oder auch Multiplayer-Modi. Dabei nehmen mehrere Spieler an einer Partie teil. Sie treten miteinander gegen andere Teams oder vom Computer gesteuerte Gegner an, oder sie machen sich untereinander das virtuelle Leben zur Hölle.

Was macht den Reiz von Mehrspieler-Partien aus? Nun, in erster Linie ist es der direkte Wettstreit mit anderen, menschlichen Gegnern. Es liegt auf der Hand, daß kein Computergegner sich so clever und abwechslungsreich verhalten kann wie ein menschlicher Spieler. Hinzu kommt, daß durch das Internet die Welt wirklich zum viel zitierten »globalen Dorf« wird. Wenn die Netzverbindung es zuläßt (siehe den folgenden Abschnitt »Grundlagen für das Spielen im Internet«), kann man sich auf diese Weise mit Gleichgesinnten aus Großbritannien, den USA oder aus Asien – kurz, aus der ganzen Welt – auf einem Server treffen und mit- oder gegeneinander spielen. Dabei sind schon zahlreiche E-Mail-Freundschaften entstanden, die weit über den gemeinsamen Nenner »Internet-Spiel« hinausreichen. Für die Kommunikation auf ausländischen Servern ist es allerdings empfehlenswert, wenn nicht gar zwingend erforderlich, der englischen Sprache mächtig zu sein.



Selbstverständlich unterstützt auch Half-Life diese Spielvariante. Es besteht wahlweise die Möglichkeit, in einem lokalen Netzwerk (LAN) zu spielen, bei dem die einzelnen Computer direkt über Netzwerkkarten verbunden sein müssen, oder über eine Internet-Verbindung (WAN) gegeneinander anzutreten.

Im Fall von Half-Life ist es erforderlich, daß die Netzwerkcomputer das Protokoll TCP/IP beherrschen, auf dem auch der Datentransfer im Internet basiert. Das ansonsten ebenfalls weit verbreitete IPX-Protokoll, mit dem sich viele andere Spiele lokal verbinden lassen, wird von Half-Life naturgemäß nur im lokalen Netzwerk unterstützt.

MULTIPLAYER (5)

Wenn Sie über einen voll funktionstüchtigen Internet-Zugang verfügen, können Sie davon ausgehen, daß TCP/IP auf Ihrem Rechner installiert ist – einer zünftigen Mehrspieler-Partie im Internet dürfte dann nichts mehr im Wege stehen. Bevor Sie das Spiel starten, wählen Sie sich einfach bei Ihrem Provider ein, um damit die Netzverbindung herzustellen. Starten Sie dann das Spiel wie gewohnt, und wählen Sie im Hauptmenü des Programms den Unterpunkt »Multiplayer«.

Sie sollten unter dem Menüpunkt »Selbst Bearbeiten« eine individuelle Spielfigur anlegen. Sie bestimmen hier das Aussehen, legen einen fiktiven Spielernamen fest und wählen ein Symbol aus, das Sie an Wände und neben erlegten Mitspielern auf den Boden sprühen können. Letzteres hat zwar keine spielerische Bedeutung, aber Sie können so Ihr »Revier« markieren«.

Wollen Sie eine Partie im lokalen Netzwerk spielen, müssen Sie im Multiplayer-Menü den Punkt »LAN-Spiel« auswählen. Haben Sie kein lokales Netzwerk, sondern nur einen Internet-Zugang, dann selektieren Sie den Menüeintrag »Internet-Spiel«.

Grundlagen für das Spielen im Internet

Das wichtigste für einen reibungslosen Spielablauf im Internet ist die Qualität der Zugangsverbindung und die allgemeine Leistung des Systems, über das die Spielverbindung hergestellt wird. Der größte Feind des Netzwerkspielers sind nicht die anderen Spieler im Netz, sondern der sogenannte »Lag«, die Verzögerung bei der Übermittlung der Spieldaten zum und vom Server. Diese Verzögerung wird in Millisekunden gemessen und in der Umgangssprache meist »Ping« genannt. Diese Bezeichnung hat ihren Ursprung in der Seefahrt, wo Entfernungen unter Wasser mittels eines Tonsignals, dem »Ping«, gemessen werden. Je länger der Ton braucht, bis er von einem Objekt reflektiert und vom Echolot wieder registriert wird, desto größer ist die Entfernung.



Oh, oh, das sieht nicht gut aus ...

Je niedriger der Ping, desto besser ist die Spielbarkeit der Netzpartie. Laut einer allgemeinen Faustregel gilt ein Ping unter 100–120 Millisekunden schon als durchaus akzeptabel. Wenn Sie mit so einer Verbindung auf einen Server kommen, kann es sein, daß man Sie dort als »LPB« bezeichnet – die wenig freundlich klingende, aber nicht beleidigend gemeinte Anrede für einen »Low Ping Bastard«. Analog tituliert man Spieler mit einem höheren Ping als »HPB« – »High Ping Bastard«. Nehmen Sie das nicht persönlich, denn es handelt sich um eine umgangssprachliche Bezeichnung, die nicht als Beleidigung gedacht ist und daher nicht als solche verstanden werden sollte. Haben Sie einen Ping, der konstant über 400 oder noch mehr Millisekunden liegt, dann sollten Sie davon absehen, diesem Spiel beizutreten. Bedenken Sie: Bei so einer Verbindung sind Sie massiv im Nachteil, denn Sie erleben alles, was auf dem Server geschieht, mit 0,3 Sekunden Verzögerung im Vergleich zu einem Spieler mit einem Ping von 100 ms. Zwar versuchen die Spiele meist, diese Verzögerungen durch die Interpolation der Bewegungen zu glätten, aber in der Regel werden die »schnelleren« Spieler Ihnen allein aufgrund des Zeitvorteils überlegen sein.

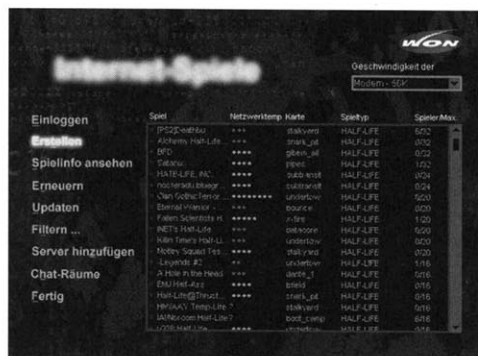
Wovon ist die Höhe des Ping abhängig?

Die Einflußgrößen für die Qualität der Spielverbindung sind vielfältig. Einer der wichtigsten Faktoren ist die Geschwindigkeit der Internet-Einwahl. Mit einem älteren Modem, beispielsweise der 14.000-Baud-Klasse werden Sie in der Regel keinen Spielspaß im Internet haben. Schnellere Modemverbindungen bis 33.600 Baud oder besser schaffen hier geringfügig Abhilfe. Mit einer digitalen ISDN-Verbindung oder gar einer Standleitung dürften Sie in aller Regel gar keine Probleme mehr haben, ein schnelles Spiel zu finden.

Wichtig ist auch die Abstimmung Ihres Systems. Je schneller der Rechner, desto effektiver können die Spieldaten verarbeitet und mit dem Datenfluß ins Netz koordiniert werden.

Und schließlich ist es nicht ganz unerheblich, wie der Server ausgestattet ist, auf dem das Spiel stattfindet, denn schließlich muß er die Daten für alle Spieler verwalten und die Übertragung veranlassen. Damit ist auch klar, daß die Zahl der Spieler in einer Partie Auswirkungen auf den Spielfluß hat – je mehr Spieler, desto mehr Daten müssen verwaltet werden. Diese Einflußgröße kann allerdings nicht von Ihnen als Spieler beeinflusst werden.

MULTIPLAYER (5)



Glücklicherweise hilft Ihnen die eingebaute Mehrspieler-Verwaltung von Half-Life dabei, einen Server zu finden, der abgestimmt auf Ihre Einwahlsituation und Hardware-Ausstattung eine Spielrunde mit einem akzeptablen Ping beheimatet. Wählen Sie hierfür den Menüpunkt »Internet-Spiele«. Bei bestehender Internet-Verbindung wird dann ein zentraler Server angesteuert, der sämtliche derzeit laufenden Mehrspieler-Runden im Internet verwaltet und auflistet. Hier erkennen Sie dann den Namen des Servers, die Geschwindigkeit der Verbindung, den Level, der auf dem Server aktuell gespielt wird und die Anzahl der Spieler, die derzeit eingeloggt sind. Was die Anzeige der Verbindungsqualität betrifft, gilt folgendes: Ein grüner Balken markiert eine vorteilhafte Verbindung, ein roter Balken stellt einen Server dar, der für Sie aufgrund der Auslastung und der Verbindung eher unvorteilhafte Verzögerungen mit sich bringt. Je länger der Balken, desto besser ist die Verbindung.

Im Spiel können Sie Ihren Ping jederzeit kontrollieren, indem Sie die Tabulator-Taste gedrückt halten. Dadurch wird eine Anzeigetafel eingeblendet, die alle Mitspieler, deren Pings und den aktuellen Punktestand (umgangssprachlich »Frag« genannt) auf den Bildschirm bringt.

Netiquette

Wie im richtigen Leben auch gibt es einige Umgangsformen im Internet, die es zu beherzigen gilt, will man sich nicht unbeliebt machen. Beispielsweise gehört es sich nicht, einen Mitspieler anzugreifen, der unbeweglich in der Gegend herumsteht und auch nach einer ersten Attacke keine Anstalten macht, zu flüchten oder das Feuer zu erwidern. In diesem Fall ist davon auszugehen, daß er gerade vom Spiel abgelenkt ist, eine Nachricht tippt oder generell ein Problem mit einer schlechten Leitung hat. Lassen Sie ihn in diesem Fall einfach in Ruhe, und suchen Sie sich ein anderes Opfer. Ebenso ist es nicht die feine englische Art, einen Gegner zu attackieren, der vor Ihnen »wiedergeboren« wird (engl. »respawn«). Nachdem ein Spieler von einem anderen Mitspieler ausgeschaltet wurde, wird er an einem der zahlreichen Wiedereintrittspunkte erneut zum Leben erweckt, meist aber nur mit spärlicher Bewaffnung. Geben Sie ihm ein paar Sekunden, um sich zu orientieren und gegebenenfalls eine stärkere Waffe zu suchen. Dies ist eine faire Geste und erhöht den Spielspaß und die Herausforderung. Eröffnet ein frisch belebter Gegner direkt das Feuer auf Sie, dürfen Sie diese noble Einstellung natürlich sofort über Bord werfen.

Entdecken Sie hingegen einen scheinbar regungslosen Spieler in einer dunklen Ecke, der sporadisch auf vorbeikommende Gegner schießt, ohne seine Deckung zu verlassen, dann scheuen Sie sich nicht, ihm ordentlich einzuheizen. Sein Verhalten wird oft als »Camper« bezeichnet und ist bei den meisten Mitspielern nicht sonderlich beliebt. Der »Camper« versteckt sich dabei – häufig in der Nähe von wertvollen Waffen oder beliebten »Power-Ups« und wartet auf arglose Mitspieler, die er hinterrücks abmeuchelt. Wenn Sie selbst einem Camper zum Opfer fallen, sollten Sie sich kurz die Zeit nehmen, um eine Nachricht an die anderen Spieler zu schicken, in der Sie vor dem Camper warnen. Eine Nachricht wird in den meisten Spielen mit der Taste [T] (für »Transmit« = »Übermitteln« oder »Talk« = »Reden«) gesendet. Zwar kann auch der Camper diese Warnung lesen, aber solange die Nachricht diesen hinterhältigen Mitspieler aus seiner sicheren Position vertreibt, hat sie ihren Zweck ja erfüllt.

Sie sollten diese Kommunikationsmöglichkeit allerdings nicht dazu nutzen, um andere Spieler zu beleidigen, oder, was als besonders »lame« (⇒schwach, lächerlich) angesehen wird, des Betrügens oder »Cheatens« zu beschuldigen, nur weil sie offensichtlich besser spielen als Sie selbst. Wahre Sportsmänner erkennen auch schon mal eine gute Leistung des Gegners mit einem Kommentar wie »Good shot!« (»Guter Schuß!«) oder »GG« (»good game« = »gut gespielt«) am Ende des Levels an. Tun Sie sich und den anderen Spielern einen Gefallen – verstecken Sie sich nicht hinter der Anonymität des Internet, um andere Mitspieler zu beleidigen.

Tips für Mehrspieler-Partien

Wie bereits erwähnt, sind menschliche Gegner weit aus cleverer als vom Computer gesteuerte Monster. Menschen reagieren – meistens zumindest – flexibler, schneller und mit mehr List als Computergegner. Einige Taktiken, die Sie erfolgreich durch den Einzelspieler-Modus gebracht haben, werden Ihnen im Multiplayer-Spiel nichts nutzen. Die folgenden Tips sollen Ihnen helfen, sich auch im Wettstreit mit menschlichen Mitspielern zu behaupten.

Regel Nummer 1:

Bleiben Sie in Bewegung

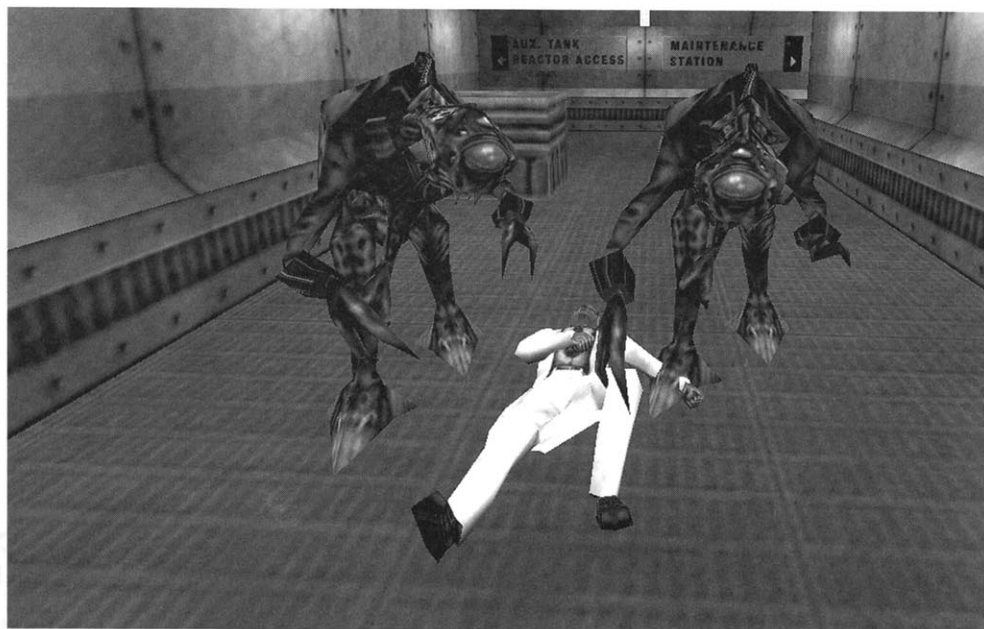
Ein bewegtes Ziel ist grundsätzlich schwerer zu treffen als ein regungslos herumstehender Gegner. Bewegen Sie sich nicht auf direktem Weg von A nach B, sondern schlagen Sie gelegentlich einen Haken, oder springen Sie, während Sie rennen. Das macht es für Ihre Gegner schwieriger, Ihre Bewegungen zu erraten und entsprechend zu zielen.

Regel Nummer 2:

Versuchen Sie selbst, die Bewegungen Ihrer Mitspieler zu erraten

Die Geschosse mancher Waffen fliegen langsamer als andere und erfordern eine bestimmte Vorlaufzeit, bis sie ihr Ziel treffen. Berücksichtigen Sie dies, indem Sie abschätzen, wo Ihr Gegner sein wird, wenn die Rakete oder der Armbrustbolzen die Distanz zwischen ihm und Ihnen überwunden hat.

MULTIPLAYER (5)



Regel Nummer 3:

Benutzen Sie die richtige Waffe zum richtigen Zeitpunkt

Es liegt auf der Hand, daß eine Explosivwaffe auf kurze Distanz nur für selbstmörderische Naturen geeignet ist. Ferner sollten Sie es vermeiden, im Nahkampf eine Waffe mit langer Nachladezeit zu verwenden – wenn Sie Ihre Munition verschossen haben, sind Sie dem Gegner wehrlos ausgeliefert, während Sie nachladen. Und, so offensichtlich es klingt: Achten Sie darauf, daß Ihre Waffe stets geladen ist. Nichts ist peinlicher, als hinter einer Ecke hervorzuspringen und den Gegner mit dem kraftlosen Klicken eines leergeschossenen Magazins beeindrucken zu wollen.

Regel Nummer 4:

Perfektionieren Sie Ihre Steuerung

Viele Einsteiger verlassen sich auf die einfach zu erlernende Tastatursteuerung. Im Mehrspieler-Modus haben Sie aber in den seltensten Fällen die Muße, sich in Ruhe um die eigene Achse zu drehen und sich umzusehen. Über 90% aller Netzspieler benutzen eine kombinierte Maus/Tastatur-Steuerung – nicht ohne Grund. Mit der Maus drehen Sie sich um die eigene Achse und blicken nach oben und unten, mit der Tastatur bewegen Sie sich vorwärts, zurück und seitlich nach links und rechts. Gefeuert, gesprungen und geduckt wird mit den Maustasten. Je nachdem, wie viele Maustasten Ihnen zur Verfügung stehen, können Sie mehrere Funktionen auf die Maus umleiten. Diese Art der Steuerung ist anfangs sicherlich noch ein wenig gewöhnungsbedürftig, aber mit ein wenig

Übung können Sie so schon nach kürzester Zeit deutlich agiler durch die Level hetzen und Ihren Mitspielern einheizen. So ist es Ihnen beispielsweise möglich, mit seitlichen Ausfallschritten um einen Gegner herumzukeisen und ihn kontinuierlich mit der Maussteuerung im Visier zu behalten, während Sie ihn unter Beschuß nehmen. Diese Technik nennt man »circle strafing« (engl. »circle« = »im Kreis«, »strafing« = »seitlich bewegen«) und ist ein im direkten Zweikampf unentbehrliches Manöver.

Regel Nummer 5: Machen Sie sich mit der Spielumgebung vertraut

Wenn Sie das Terrain nicht kennen, auf dem gespielt wird, haben Sie schlechte Karten. Sie sollten stets wissen, wo sich die Waffen befinden und wo Verbandskästen oder andere wertvolle Bonusgegenstände positioniert sind. Wenn Sie nur hilflos suchend durch die Gegend stolpern, stellen Sie eine leichte Beute für die anderen Mitspieler dar. In der Sektion »Mogel-Power« finden Sie die Namen der mitgelieferten Mehrspieler-Karten. Wählen Sie sie aus, und erkunden Sie schon einmal vorab die Gegend, bevor Sie sich mit menschlichen Gegnern messen.

Regel Nummer 6:

Achten Sie auf Ihre Umgebung

Verlassen Sie sich nicht nur auf Ihre Augen. Die anderen Spieler machen Geräusche, wenn sie durch die Gegend laufen. Aufzüge, Türen, Schalter und Knöpfe – alle diese Geräuschquellen können Ihnen wertvolle Hinweise über den Aufenthalt der Gegner geben. Nutzen Sie diese akustischen Warnzeichen, und stellen Sie sich auf mögliche Feindkontakte ein.

Regel Nummer 7:

Üben, Üben und nochmals Üben

Natürlich gibt es wesentlich mehr Verhaltensregeln, Taktiken und Strategien, um in der Mehrspieler-Welt nicht nur zu überleben, sondern auch erfolgreich zu bestehen. Diese Hinweise würden allerdings den Rahmen und Umfang dieses Buches bei weitem sprengen. Je häufiger Sie spielen, desto besser werden Sie die Möglichkeiten des Mehrspieler-Modus ausschöpfen und Ihre eigenen Fähigkeiten ausbauen. Wenn Sie anfangs gegen andere Spieler verlieren – und es ist wahrscheinlich, daß dies passiert –, nehmen Sie es nicht zu schwer. Auch die anderen Spieler haben mal klein angefangen. Lernen Sie von anderen Spielern, stellen Sie sich auf die Spielweise Ihrer Gegner ein, und vergessen Sie eines nicht: Haben Sie vor allen Dingen Spaß im Netz!

WEBWEISER 

WEBWEISER

HALF-LIFE

Webweiser

World Wide Web

Im Internet gab es bereits vor Erscheinen des Spiels neben den offiziellen Web-Seiten der Entwickler und des Distributors zahlreiche inoffizielle Fan-Seiten, die sich in Spekulationen über die Funktionen und den Spielwitz von »Half-Life« ergingen. Diese Seiten sind inzwischen zu einem riesigen Web-Ring zusammengewachsen – die genaue Anzahl lässt sich nur schwer ermitteln. Im folgenden finden Sie einen Auszug der interessantesten Homepages.

Das Entwicklerteam, Valve Software, unterhält selbstverständlich eine eigene Webpage mit einem sehr skurrilen Design (e):

<http://www.valvesoftware.com/>

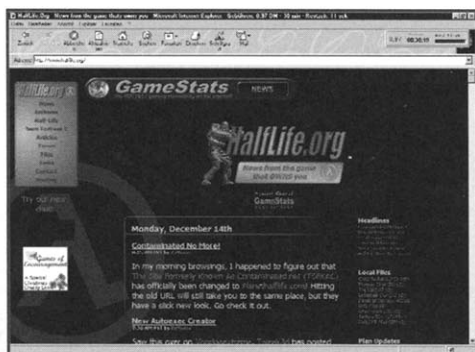
Die offizielle »Half-Life«-Page vom internationalen Distributor Sierra bietet ein wenig mehr Informationen unter (e):

<http://www.sierrastudios.com/games/half-life/lead-in.html>

Das deutsche Gegenstück hierzu ist unter

<http://www.sierra.de/homepage/game/half-life/>

beheimatet (d).



Umfangreiche Informationen zum Spiel und damit verwandten Themen erhält man auf den viel besuchten und sehr gut gewarteten Fanseiten (e)

<http://www.halflife.org>

und

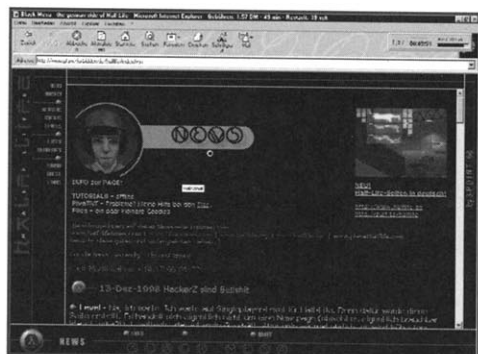
<http://www.halflife.net>

Zu den meisten 3D-Shootern gibt es zusätzlich eine eigene »Planet«-Site, die alle Anhänger des betreffenden Spiels interessieren dürfte:

<http://www.planethalflife.com>

Die meisten dieser Seiten sind allerdings in englischer Sprache gehalten. Eine Ausnahme bildet die deutsche Fan-Seite unter

<http://www.planetforbidden.de>



Für Anhänger von 3D-Shootern allgemein ist die elektronische Postille »Blue's News« ein absolutes Muß. Unter

<http://www.bluesnews.com/>

gibt es hier die aktuellsten Nachrichten aus der Spielewelt (e).

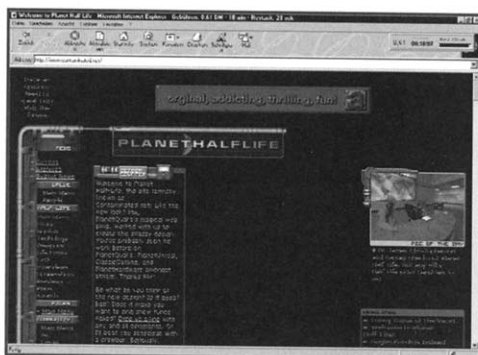
Alles zum Thema »Worldcraft«, dem mitgelieferten Level-Editor zum Erstellen eigener Spielwelten, kann man bei

<http://www.gamecraft.com/>

<http://www.valveworld.com/halfdone/>

<http://halflife.gamedesign.net/>

nachlesen.



Texturen für die eigenen Level kann man sich unter anderem im »Texture Studio« unter

<http://www.contaminated.net/studio/>

herunterladen.

Mogelpower.de

Und zum guten Schluß: Bei der Suche nach Cheats (nicht nur für Half-Life) ist die deutschsprachige Homepage

<http://www.mogelpower.de>

eine große Hilfe.

HALF-LIFE

Internet Relay Chat

Für einen anregenden Chat in englischer Sprache mit anderen »Half-Life«-Spielern empfehle ich den IRC Channel #half-life, der auf dem Server chat.contaminated.net (Port 6667) zu finden ist. Aufgrund der Zeitverschiebung dürfte hier von nachmittags an bis spät in die Nacht am meisten los sein.

AOL

Hilfe für Spieler wartet im deutschsprachigen Spieleforum, das Sie mit dem Kennwort SPIELE erreichen. Einen Versuch ist zusätzlich sicher das US-Spieleforum wert, auf das mit dem Kennwort GAMES zugegriffen wird.

Newsgroups

Vor allem in der Gruppe de.rec.games.computer können Sie sich mit vielen deutschsprachigen Spielern unterhalten und Informationen austauschen.

FidoNet

Im Fido-Netz gibt es mit dem SPIELE.GER ein großes Forum für deutschsprachige Spieler – auch wenn die Mail-Laufzeiten mit denen der Internet Newsgroups nicht mithalten können. Übrigens können Sie dort auch auf den Schreiber dieser Zeilen treffen ...



KING'S QUEST[®]

8

MASKE DER EWIGKEIT[™]

www.sierra.de

Sieben Welten,
drei Dimensionen,
ein unglaubliches Abenteuer!

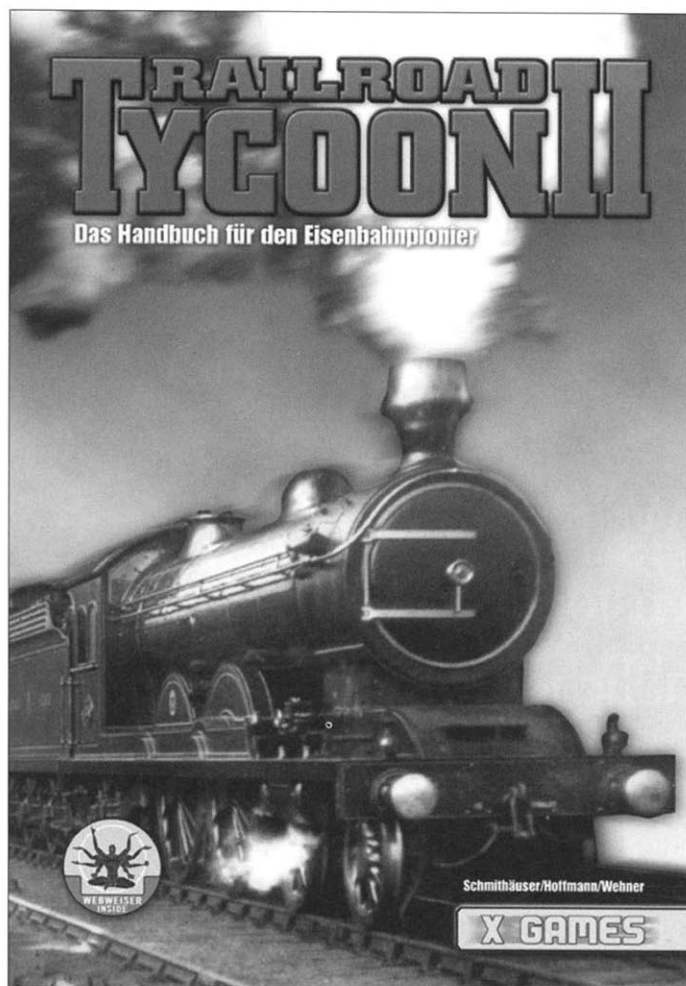


SIERRA[™]

©1998 Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Sierra, King's Quest und Maske der Ewigkeit sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Sierra On-Line, Inc. ® bezeichnet in den USA eingetragene Warenzeichen, die anderen Gesetzen unterliegen können.

X GAMES

Starke Lösungen für starke Gegner



Railroad Tycoon II

Das Handbuch für
Eisenbahnpioniere

Michael Schmithäuser

ca. 160 Seiten

ISBN 3-8272-9052-X

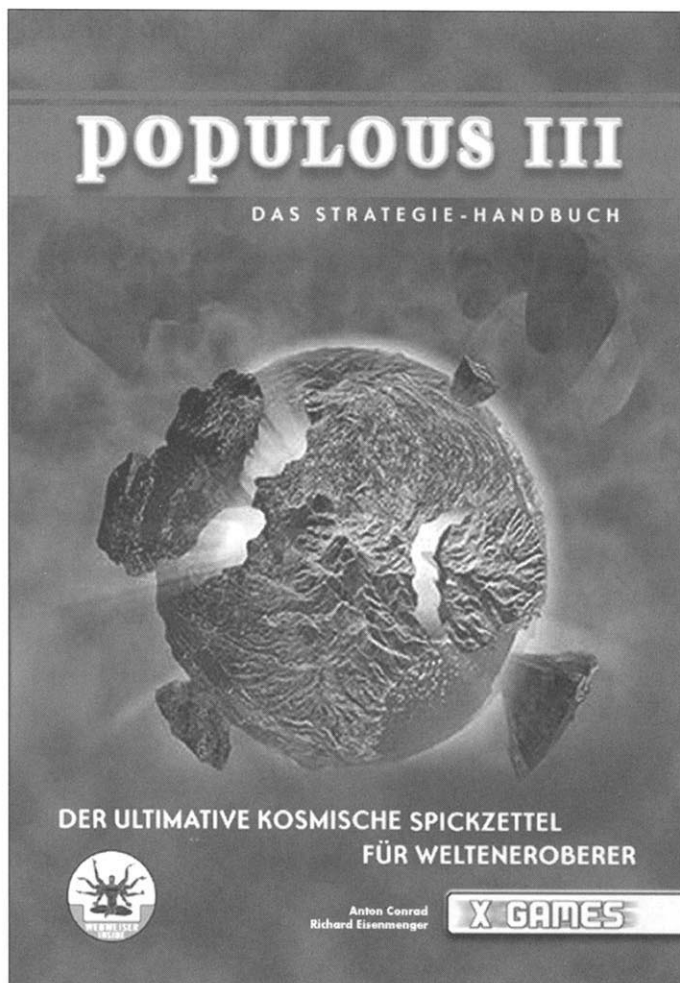
DM 19,95/öS 146,-/sFr 19,-

X Games-Bücher erhalten Sie im Fachhandel, Buchhandel und Warenhaus.

Markt & Technik Buch- und Software-Verlag GmbH · Martin-Kollar-Straße 10-12 · 81829 München · Tel. (089) 460 03-222 · Fax (089) 460 03-100 · www.mut.de

X GAMES

Starke Lösungen für starke Gegner



Populous III

Das Strategie-Handbuch

A. Conrad / R. Eisenmenger

ca. 150 Seiten

ISBN 3-8272-9037-6

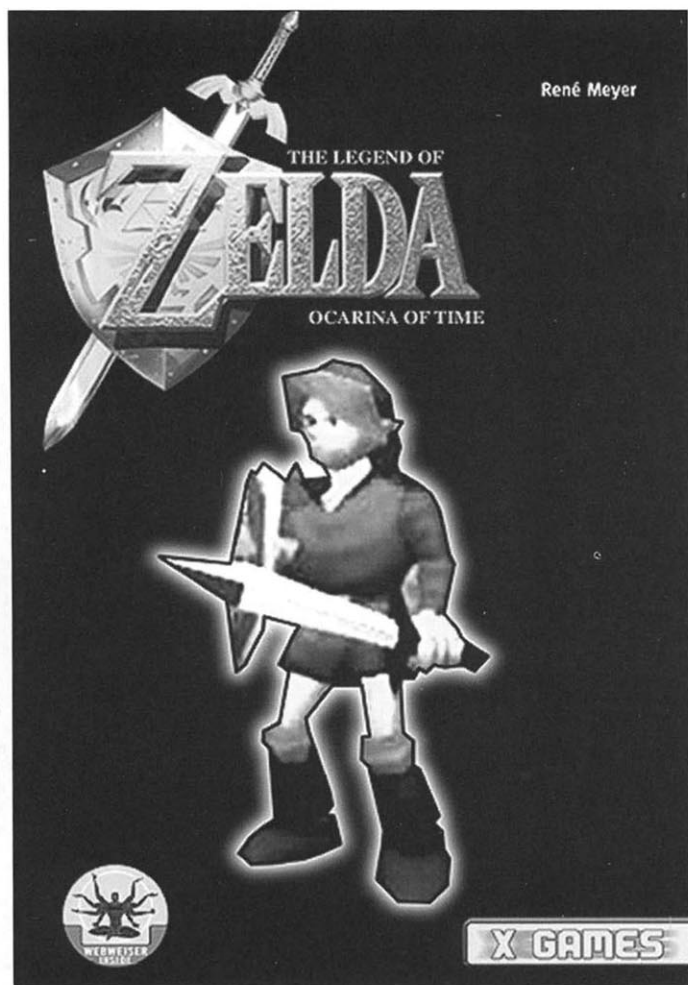
DM 19,95/öS 146,-/sFr 19,-

X Games-Bücher erhalten Sie im Fachhandel, Buchhandel und Warenhaus.

Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH · Martin-Kollar-Straße 10-12 · 81829 München · Tel. (089) 460 03-222 · Fax (089) 460 03-100 · www.mut.de

X GAMES

Starke Lösungen für starke Gegner



The Legend of ZELDA

Ocarina of Time

Für Nintendo 64

René Meyer

ca. 160 Seiten

ISBN 3-8272-9046-5

DM 19,95/öS 146,-/sFr 19,-

X Games-Bücher erhalten Sie im Fachhandel, Buchhandel und Warenhaus.

Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH · Martin-Kollar-Straße 10-12 · 81829 München · Tel. (0 89) 4 60 03-222 · Fax (0 89) 4 60 03-100 · www.mut.de

HALF-LIFE

Shooter's Guide



Created by

Markt & Technik

X GAMES

www.mut.de

Sie sind Gordon Freeman. Ihr einziges Ziel ist die Flucht aus dem »Black Mesa«-Forschungsgelände und die Enthüllung der Verschwörung, die hinter dem Experiment steckt, das das Tor zu einer anderen Welt aufgestoßen hat und Ihr Leben von Grund auf verändern wird. Sie werden fremde Wesen entdecken, unbekannte Welten erforschen und abenteuerliche Waffen finden, von denen Sie bisher noch nie etwas gehört haben.

Dieses Buch, dieser unentbehrliche Überlebensratgeber könnte Ihre einzige Chance sein, den Alptraum zu überleben.

Das bietet das Buch:

- Wichtige Tips zum Überleben
- Detaillierte Komplettlösung mit zahlreichen Abbildungen
- Übersicht über alle Waffen
- Beschreibung der Gegner und effektive Taktiken zu ihrer Bekämpfung
- Grundlagen und Tips für Mehrspielerpartien
- »Mogel-Power«: Wie wenden Sie eingebaute Cheat- und Mogelcodes an?
- Webweiser mit interessanten Internet-Links zum Thema Half-Life

ISBN 3-8272-9054-6



9 783827 290540



DM 19,95

ÖS 146,-