

Half-Life Redemption Lösung

von Roland Philippi, 26.08.2014, update 27.05.2017

Inhalt

1.) Einführung

2.) Cheats

3.) Lösung

3.1 Himalaya	Seite 3
3.2 Carnival	Seite 6
3.3 Geussetelli	Seite 10
3.4 XEN	Seite 18

1.) Einführung

In der **Half-Life** Einzelspieler-Mod **Redemption** hat **Gordon Freeman** die Aufgabe, **3 Telnorps** zu finden und sie zum **Planeten Xen** zu bringen.

Dort sollen sie **eingesetzt** werden, um ein **Portal** zu verschließen, durch welches die **Feinde** vom **Planeten Zan** aus der **Theldran Galaxie** nach **Xen eindringen** wollen, um die **Bewohner** von **Xen** zu **unterdrücken** und ihre **Mineral-Vorkommen auszubeuten**.

Dabei muss **Gordon Freeman** gegen **Black-Ops** und den Sammler **Geussetelli** mit seinen **Truppen** kämpfen, welche ebenfalls die **3 Telnorps** in ihren Besitz bringen wollen. Diese **Telnorps** sehen wie **Schmetterlinge** aus.

2.) Cheats

Die **Cheats** stammen von <http://dlh.net>

Half-Life Redemption läuft unter **Half-Life** und **Counter-Strike**.
Zuerst müssen bei der **Verknüpfung** mit **Half-Life (hl.exe)** oder **Counter-Strike (cstrike.exe)** die **Eigenschaften** bei **Ziel:** geändert werden.

Hierzu klickst Du mit der **rechten Maustaste** auf die **Verknüpfung** im **Startmenü** oder auf die **Verknüpfung** auf dem **Desktop** und kommst so zu den **Eigenschaften**.

Der Standard-Pfad bei den **Eigenschaften** der **Verknüpfung** bei **Ziel:** lautet
C:\Sierra\Half-Life\hl.exe
oder

C:\Sierra\Counter-Strike\cstrike.exe

An diesen Pfad wird der **Cheat Code -dev -toconsole** angehängt.

Dann lautet der Pfad

C:\Sierra\Half-Life\hl.exe -dev -toconsole

oder

C:\Sierra\Counter-Strike\cstrike.exe -dev -toconsole

Anschließend gehst Du zum **Installations-Ordner** von **Half-Life** oder **Counter-Strike** und editierst die Datei **config.cfg** mit dem **Microsoft Editor**.

Bei **Half-Life** liegt **config.cfg** im Pfad

C:\Sierra\Half-Life\redempt

oder

bei **Counter-Strike** liegt **config.cfg** im Pfad

C:\Sierra\Counter-Strike\redempt

Falls bei dem **Installations-Ordner** unter **Extras -> Ordneroptionen -> Ansicht -> Erweiterungen bei bekannten Dateitypen ausblenden** angehakt ist, dann erscheint **config.cfg** nur als **config**.

Über **Start -> Programme -> Zubehör -> Editor** kommst Du zum **Microsoft Editor**.

Beim **Editor** klickst Du auf **Datei -> Öffnen...** und unten bei **Dateityp:** auf den **Pfeil** zum Wechseln von **Textdateien** auf **Alle Dateien**.

Dann klickst Du oben bei **Suchen in:** auf den **Pfeil** und gehst zur Datei **config.cfg**.

Bei mir liegt diese Datei im Pfad **C:\Sierra\Counter-Strike\redempt**

Deshalb gehe ich im **Editor** bei **Suchen in:** auf **Lokaler Datenträger (C:)** -> Doppelklick auf **Sierra** -> Doppelklick auf **Counter-Strike** -> Doppelklick auf **redempt** -> Doppelklick auf **config.cfg**.

Hinweis: Alternativ kannst Du auch **direkt** im Ordner **redempt** auf **config.cfg** **doppelklicken** und dann **Programm aus einer Liste auswählen** und bei **Öffnen** mit den **Editor** auswählen. Wenn Du **Dateityp** immer mit dem **ausgewählten Programm öffnen** anhakst, dann wird die Datei **config.cfg** immer mit dem **Editor** geöffnet.

In der Datei **config.cfg** suchst Du mit **Bearbeiten -> Suchen** den Namen **console**, bis der Eintrag **console "0.000000"** gefunden ist. Dann änderst Du den Wert von **"0.000000"** auf **"1.000000"** und speicherst die Datei.

Solange der **Cheat Code -dev -toconsole** eingetragen ist, erscheint beim **Starten** des **Spiels** ein **Standbild**. Mit einem Druck auf die **Esc** Taste kommst Du in das **Hauptmenü**.

Zum Aktivieren des **Cheat Codes** drückst Du im **Spiel** die Taste **[^]** für die **Konsole**.

Die Taste **[^]** muss frei sein und darf in der Spielsteuerung nicht belegt werden.

Jetzt gibst Du den gewünschten **Code** ein und bestätigst mit der **Enter** Taste.

Danach schließt Du mit **[^]** die **Konsole**.

Zum Deaktivieren des **Cheat Codes** drückst Du im Spiel die Taste **[^]** für die **Konsole** und wiederholst den **Cheat Code**.

Ausnahme:

Beim **Cheat Code** für **Anzug, Waffen** und **Munition** deaktiviert die **Wiederholung** den **Code** nicht, sondern **steigert** die Menge der **Munition**.

Ungespeicherte **Cheat Codes** werden beim Übergang in den nächsten **Level** zwar übernommen, aber nach dem **Beenden** des **Spiels** sind sie gelöscht.

Gespeicherte **Cheat Codes** bleiben auch nach dem **Beenden** des **Spiels** erhalten, bis sie **im Spiel deaktiviert** werden und dann das Spiel **gespeichert** wird.

Code	Effekt
god	Gott-Modus (Einschalten - Ausschalten)
noclip	Durch Wände gehen (Einschalten - Ausschalten)
notarget	Gegner ignorieren dich (Einschalten - Ausschalten)
impulse 101	Anzug, Waffen und Munition (Wiederholung steigert Munition)
map Kartenname	Karte ohne Waffen z.B. map rede2m1

3.) Lösung

3.1 Himalaya

Anfangsszene: Der **Government-Man (G-Man)** gibt **Gordon Freeman** Informationen zu **Xens** Bodenschätzen, den Angriff der **Zan** und die Bedeutung der **3 Telnorps**.

Vom Büro des **Government-Man** aus, führt mich ein **Wachmann** zu dem Raum mit den **H.E.V. Schutzanzügen** und stellt mir den neuen **MARK VI** vor.

Ich schlüpfe in den **Anzug** und der **Wachmann** bringt mich zum **Teleporter-Raum L2**. **Gegenüber** im **Lageraum**, nehme ich noch **Waffen** und **Munition** von der **Theke** und betrete dann den **Teleporter-Raum**.

Hier kommt mir aus der **rechten Kammer** ein **Wissenschaftler** entgegen.
 Ich gehe nun die **linke Kammer**, aber anstatt zum **Shaolin-Tempel** im **Himalaja** beamt mich der **Wachmann** zu **Stonehenge** nach **England**.

Dort laufe ich zum **Eingang** mit dem **Stonehenge-Schild** und danach zum **orange-weißen Energieball**, welcher mich **zurück** zur **Kammer** bringt.
 Nun endlich beamt mich der **Wachmann** in den **Himalaya**, in die **Nähe** des **Shaolin-Tempels**.

Ich renne **geradeaus** bis zum **Beginn** der **Felsstufe** und **stelle** mich **darunter**.
Oben steht ein **Selbstschussgerät** auf einem **Dreibein**.

Um es **auszuschalten** gehe ich **unterhalb** der **Felsstufe** nach **links**, bis zum **Anschlag**.
 Dann trete ich einen **Schritt** zurück und werfe eine **Handgranate** in Richtung des
 piepsenden **Geräusches** vom **Selbstschussgerät**.
 Die **Explosion** zerstört das **Gerät** und der **Weg** ist frei.

Danach steige ich die **Felsstufe hoch** bis zur **Öffnung**. Dort sehe ich **links** einen
Hubschrauber und **Soldaten**.

Ich nehme die **Schrotflinte** und flitze **geradeaus** zum dem **Kistenstapel**,
 wo mir ein **Soldat** eine **Gewehrgranate** entgegenschleudert.

Ich erledige ihn mit einem **Schrot-Doppelschuss** und nehme fix sein **Sturmgewehr**.
 Gleich danach **wehre** ich die **restlichen**, anstürmenden **Soldaten** ab und **sammle**
 dann ihre **Munition** ein. Mit der **Brechstange** zerschlage ich die **Kiste** und hole mir den
 „**First Aid**“ **Pack** und die **Energie-Zelle**.

Nun schreite ich zur **Höhle**, wo weitere **Soldaten** auf mich warten.
 Ich schicke eine **Gewehrgranate** hinüber und kümmere mich um den **Soldaten** in der
Nische und beim **Zelt**.

Anschließend suche ich mit der **Lampe** den **Boden** nach **Munition** ab.
 Im **Zelt** liegt noch **Pistolen-Munition**.
Über mir höre ich die **Stimmen** von **Soldaten** bei einem **Geschütz**.

Deshalb schleiche ich die **Felsstufe** links neben dem **Zelt empor** und schalte dann das
Selbstschussgerät mit einem **Schrot-Doppelschuss** aus.

Weiter **oben** mache ich das nächste **Selbstschussgerät** unschädlich und richte danach
 meine **Pistole** auf den **Soldaten** hinter dem **Geschütz** schräg **gegenüber**. Nachdem er
 gefallen ist, öffne ich die **Kisten**, springe über den **Fels** und laufe zur **anderen Seite** zu
 dem schmalen **Durchlass**.

Dahinter erwarten mich **zwei weitere Soldaten**. Mit dem **Sturmgewehr** bereinige ich die
 Situation und nehme mir dann den **Soldaten** in der **Höhle** vor. Über die **Steige** gehe ich
 noch zum **Geschütz** und stecke **Munition**, den „**First Aid**“ **Pack** und die **Energie-Zelle**
 ein.

Im unteren Teil der **Höhle** halten sich **weitere Soldaten** auf.
 Nachdem ich sie **ausgeschaltet** habe, nehme ich alles **Nützliche** mit und **schwimme**
 zum **Wasserfall**.

Dort folge ich dem **Pfad** nach **oben** und sammle unterwegs den „**First Aid**“ **Pack** ein.

Endlich stehe ich vor dem **Kloster** der **Shaolin-Mönche**.

Hier liegen **Munition**, eine **Energie-Zelle** und ein **Revolver** herum.

Die **Tür** zum **Kloster** hat keinen **Griff**, aber ein kräftiger **Schlag** mit dem **Brecheisen** auf
 den **Gong** sorgt für **Einlass**.

Draußen werde ich schon von einem **Soldaten** und mehreren **schwarzen, flinken Black-Ops** erwartet. Als die **Gefahr** gebannt ist, sammle ich in der **Eingangshalle** die **Revolver-Munition** ein.

Darauf **steige** ich eine **Seiten-Treppe** zur **Ebene oberhalb** der **Eingangshalle** empor. Hier belästigt mich ein weiterer **Black-Op**, den lege ich mit dem **Revolver** um.

Anschließend gehe ich die **mittleren Treppe** hinauf und fälle noch einen **Black-Op**.

Um jetzt meine **Gesundheit** zu **verbessern**, kehre ich zum **Fuß** der **mittleren Treppe** zurück und tanke dort **einmalig maximale Gesundheit** aus einer **Quelle** an der **Wand**. Nun laufe ich die **mittlere Treppe** wieder hinauf und **springe** von der **rechten oberen Kante** dieser **Treppe schräg** nach **rechts unten**, wo auf einem **Gestell** eine **Armbrust** liegt.

Ich nehme die **Waffe** mit, benutze aber vorläufig das **Sturmgewehr**. Die **Armbrust** ist zwar **interessant**, aber die **Black-Ops** sind verdammt **schnell**.

Der Gang hinter der **Armbrust** führt mich zu einer **Ebene** mit mehreren **Black-Ops**. Hier schalte ich die **Lampe** ein und gebe dem Gesindel Kontra.

Unten in der **Halle** mit dem **Feuer** treibt sich noch ein **Feind** herum, aber eine **Gewehrgranate** bringt auch ihn zur Strecke. Ich schlendere die **Treppe** nach **unten** und erledige einen weiteren **Black-Op**.

In der **Halle** hole ich mir vorsichtig das **Magazin** mit **fünf Pfeilen** beim **Feuer**. **Gegenüber** liegt ein toter **Soldat** mit **zwei Gewehrgranaten** und einem „**First Aid**“ **Pack**.

Rechts neben dem **Soldaten** ist ein **Durchgang** zu einer **japanisch** aussehenden **Halle**. In der **Mitte** sehe ich wieder eine **Gesundheit** spendende **Einmal-Quelle**. Kurz darauf werde ich von **zwei Black-Ops** angegriffen und muss erst mal für **Ruhe** sorgen, ehe ich die **Halle** erkunden kann.

Ich sammle die **Versorgungsgüter** und den **Sprengsatz** ein, und gehe dann weiter zu einem **Hof** mit einem **See** und **2 Gängen**.

Hier treffe ich wieder auf **zwei Black-Ops**. Der eine **zerstört** mit einem **schnellen Fußtritt** die **Einmal-Quelle** und verschwindet im **rechten Gang**. Der **andere Black-Op** rennt in den **linken Gang**.

Zuerst folge ich dem **linken Gang** und erledige den schwarzen **Gesellen** auf dem **Hinterhof**. Dann nehme ich die **Revolver-Munition** und kümmere mich um den **Rest**. Als es vorbei ist, hole ich noch den „**First Aid**“ **Pack**, der neben einem toten **Soldaten** im **Bach** schwimmt. Nun gehe ich zurück zum **See** und in den **rechten Gang**.

Hinweis: Vom **Hinterhof** aus gibt es dorthin auch eine **Abkürzung**, einfach die **Stufen** hoch und dann nach **links** gehen.

Der **rechte Gang** führt mich an ein **verschlossenes Tor**. Auf der **Suche** nach dem **Schlüssel** betrete ich den **Raum** mit der **Abwärtsschräge**.

Am **Ende** des unteren **Raumes** liegt der **Schlüssel** auf einem **Tisch**, neben einer Packung **Revolver-Munition**.

Auf dem Rückweg springt ein **Black-Op** durch das **Dach** und bekommt **drei Revolver-Kugeln** verpasst.

Dann öffne ich das **Tor** und eliminiere **zwei** weitere **Black-Ops**.

Jetzt habe ich Zeit, mir diesen **Hof** genauer anzusehen. In der **Mitte** ist ein **Käfig** mit einer **Kuppel**. Dort **schwebt** der **erste Telnorp**, den es zu **befreien** gilt.

Ein **Schlag** mit der **Brechstange** auf die **Kuppel** und schon ist er **frei**.
Der **Telnorp** flattert kurz umher und wird dann **weggebeamt**.

Am Ende des **Hofes** sehe ich ein **altes, dunkles Tor** mit **kaputten Gitterstäben**.
Ich **klopfe** mit der **Brechstange** dagegen und schon fallen **zwei Stäbe** heraus.

Durch diese **Öffnung** schlüpfe ich hindurch und komme so in einen **beleuchteten**, mit **Spinnweben** verhangenen **Berg-Gang**. Hier greifen mich **kleine, spinnenartige Tiere** an und versuchen, mich zu **beißen**. Mit der **Brechstange** haue ich sie **platt** und schlage mich bis zu einem **Raum** mit einem **Sarkophag** durch.

Dort folge ich **hinten links** dem **Gang**, welcher mich zu eine **Höhle** mit einer **Heilquelle** bringt. Das **Bad** in der **Quelle** erfrischt mich und schenkt mir **volle Gesundheit**.

Anschließend gehe ich weiter und komme zu einer **Öffnung** im **Berg**.
Kaum habe ich die **Öffnung** betreten, da poltern **Steine** herab und ich höre auf einmal die Stimme des **Wachmanns** vom **Teleporter-Raum**, der mich **zurückbeamen** will.

Zuerst aber rauscht ein **Kampfhubschrauber** herbei und versucht, mir den Tag zu versauen. Ich weiche erst zurück und **springe** dann mit **Anlauf** zu dem **Energieball**, welcher mich vom **Himalaya** wegbringt.

Zwischenszene: Ein **Satellit** sendet neue **Koordinaten**.

3.2 Carnival

Am **Eingangszaun** des „**Half-Park**“ teilt mir der **G-Man** zum Sound eines **Bank-Alarms** mit, dass ich dem **Carnival of Wonders** helfen soll.

Daraufhin gehe ich hinein und treffe einen russisch-stämmigen **Wachmann** mit der Aufschrift „**Half Park**“ auf dem Rücken. Er sagt mir, dass es ein **Problem** beim **Carnival** gibt.

Bei der Attraktion **Fliegende Untertasse** waren **Lichtblitze** und **schwebendes grünes Blobbyzeug** gesehen worden. Seiner Meinung nach war die **Ursache** ein elektrischer **Kurzschluss**.

Rechts von dem **Wachmann** finde ich in einem **Schließfach** ein **Baby-Photo** und **Pistolen-Munition**.

Um die Ecke bei den **Toiletten-Containern** liegt beim **Cafeteria-Stand** eine **Schrotflinte** auf dem **Regal**. Um an sie heranzukommen, **schieße** ich von den **Bänken** aus auf die eingezäunten **Gasflaschen**, bis sie **explodieren**.

Anschließend nehme ich im **Toiletten-Container** der **Frauen** eine **Energie-Zelle** mit und biege dann um die Ecke mit der **Gesundheit** spendenden **Einmal-Quelle**. Beim **Snark Shoot** treffe ich einen weiteren **Wachmann**. Während ich den **Snark Shoot** teste, überfallen uns **zwei rote Käfer**. Obwohl ich sie **abwehren** kann, **stirbt** der **Wachmann**. Ich nehme seine **Pistolen-Munition** und gehe zur **Riesenrutsche**. Am Ende der **Rutsche** führt eine **Treppe** zu einem „**Hau den Lukas**“, den ich mit der **Brechstange** ausprobiere.

Nun stehe ich vor der Halle „**Creatures from another World**“.
Hier ist inmitten **außerirdischer Tiere** auch der **zweite Telnorp** ausgestellt.
Ich versuche den **Käfig** zu öffnen, aber das **Glas** lässt sich nicht zerbrechen.
So verlasse ich die Halle über den **Ausgang** beim Schild „**Exit**“ und sehe mich weiter um.

Der **Weg** führt mich nun durch ein **Hecken-Spalier** zu einem **See** mit einem **Schwanen-Boot** und einem **Wachmann**.

Bei der **Hecke** gehe ich zweimal **rechts** und komme zu einer **Standort-Karte**.

Hinweis: Wenn Du hier statt zweimal **rechts** nur einmal **rechts**, dann **gerade** und **links** gehst, dann kommst Du zu **zwei Toiletten-Containern** und **dahinter** zu einer **Einmal-Quelle**, sowie einer **grünen Maschine**.

Hinter der **Standort-Karte** liegt eine „**Bacon Bar**“ mit einem **Wachmann**.

Der weitere **Weg** bringt mich zu einem **Stand** namens **Holographic „Gib 'a' Geek“**, wo auf Knopfdruck das dreidimensionale Bild eines **Wissenschaftlers** von einem **roten Käfer** getötet wird.

Jetzt komme ich an einem „**dizzy lizzy**“ und „**The Ghost Ride**“ Gebäude vorbei.
Rechts hinter dem **Käfig** mit der **Riesenspinne** nehme ich das erste **Hecken-Spalier** und lande vor einem **Pferde-Karussell**. Hier drücke ich den **roten Schalter** und drehe einige Runden.

Hinweis: Wenn Du vor dem **Pferde-Karussell** **links** abbiegst, dann gelangst Du zu einem **Container** mit einem **Automat** für **Erfrischungsgetränke** und einem **Wachmann** davor.
Danach geht es **rechts** zur „**Mission to XEN**“ **Bahn** und geradeaus zur Treppe hinab zu der „**Gavioli Fairground Organ**“.

Hinter dem **Karussell** liegt die „**Mission to XEN**“ **Bahn**, mit der ich das **Gelände** erkunde.
Zuerst betätige ich den **roten Hebel** und steige dann in die **Bahn**. Im Wagen gehe ich zum **vorderen Teil** mit der **Instrumententafel** und sehe mir die **Gegend** von oben an.

Anschließend schlendere ich zum **Karussell** und zum **Hecken-Spalier** zurück.

Am Ende des **Spaliers** biege ich kurz nach **rechts** zu einer kleinen **grünen Maschine**.

Diese **Maschine** produziert auf Knopfdruck **Energie-Zellen**.

Danach gehe ich weiter zurück zum „**The Ghost Ride**“ Gebäude und drehe mal eine **Runde**. Dazu lege ich den **roten Schalter** um und steige dann in den **Wagen**. Hier begeben sich nach **hinten** und sehe mir die **außerirdischen Kreaturen** an. Gegen Ende der **Fahrt** läuft noch ein **roter Käfer** quer durch den **Wagen**.

Nun sehe ich mir das „**dizzy lizzy**“ an. Innen befindet sich ein **Wachmann** vor einem großen **Käfig**. **Links** und **rechts** führen **Leitern** in das **Untergeschoss**. Unten macht ein **Buchstabenspiel** mächtig Krach, aber wenigstens liegt hier ein „**First Aid**“ **Pack** herum.

Da mich weder das **Spiel** noch das **Labyrinth** oder das **Laufband** interessieren, wandere ich hinaus zum **Hof** mit dem **Riesenrad**.

Dort befindet sich der **Eingang** zur Attraktion **Fliegende Untertasse**. Nach einem kurzen **Gespräch** mit dem **Wachmann** laufe ich zum **Energieball** und komme so in das **Raumschiff**.

Hier drücke ich auf die **fünfeckigen gelben Schalter** an den **drei Podesten**. **Dadurch** erheben sich deren **Deckel** und **leuchten** in verschiedenen **Farben**.

Oben dreht sich ein **orangefarbener Kristall** und verteilt **elektrische Ladungen** auf die **drei Podeste**. An der **Instrumententafel** drücke ich nun den **blauen Schalter**, worauf ein **weißer Energieball** erscheint.

Ich bewege mich zu dem **Energieball** und **verlasse** so wieder das **Raumschiff**. Als ich zu dem **Wachmann** zurückkomme, passiert ein **elektrischer Kurzschluss**, der das **Sicherheitssystem** der **Käfige** außer Kraft setzt.

Schnell renne ich zur „**Maintenance Area**“ und klettere die **Leiter** zum **Lüftungsschacht** hoch. Am Ende des **Schachtes** schlage ich das **Gitter** weg und hole mir unten **Munition** und die **Energie-Zellen**.

Über das **dunkle Metallgitter** ducke ich mich nach **außen** und laufe zu dem **Wachmann**, um mit ihm zusammen zum **Riesenrad** zu gehen.

Im **Hof** treffen wir auf einige **Außerirdische**. Ein kurzes **Gefecht** entbrennt und die **Burschen** haben das Nachsehen.

Um zu checken was oben los ist, **klettere** ich die **Leiter** hoch und muss mit ansehen, wie der obere **Wachmann** von einem **Stromschlag** getötet wird.

Der **Käfig** ist **geborsten** und ein **grünes Monster** mit langem **Schnabel** hackt nach mir. **Rechts** ist der Weg durch den **Kurzschluss** versperrt.

Deshalb passe ich auf der **linken Seite** des Käfigs auf der **Holzplatte** einen **stromfreien Moment** ab, und **husche** dann den **Rahmen** entlang, welcher über das **Loch** mit dem **Monster** führt.

Hinweis: Das Überqueren des **Käfigs** ist aufgrund der häufigen, tödlichen **Stromstöße** ein **Geduldspiel**. Alternativ kannst Du auch mit Hilfe des Cheats **noclip** hinüber schweben.

Drüben angelangt laufe ich **hinaus** und wende mich nach **links** zum **Holographic „Gib 'a' Geek“** Stand.

Hinweis: Der Weg **rechts** hinaus am „**The Ghost Ride**“ Gebäude vorbei ist zwar **kürzer**, bringt aber **keine Munition**.

Der **Laser** beim „**Gib 'a' Geek**“ spielt nun **verrückt** und muss **umgangen** werden. Dahinter liegt im **Dunkeln** ein toter **Wachmann** mit diverser **Munition** und vor der „**Bacon Bar**“ gibt es **Schrot** zum **Nulltarif**.

Bei den **heruntergefallenen Stromkabeln** schlüpfe ich **durch** und erledige einen **Zombie** vor den **Toiletten-Containern**.

In der **Herren-Toilette** treffe ich einen verängstigten **Wachmann**. Ich lasse ihn stehen und hole mir die **volle Gesundheit** bei der **Einmal-Quelle** hinter den **Containern**.

Danach biege ich bei der **grünen Maschine** **links** ab und komme so zum **Pferde-Karussell**. Hier finden drei **Außerirdische** den Tod und ich den **Eingang** zur „**Mission to XEN**“ **Bahn**.

Mit der **Bahn** durchbreche ich das **Netz** und fliehe, bis die **Bahn** wegen **Schienenbruch** **stehen** bleibt. Dort steige ich **aus** und renne wegen der **Riesenspinne** eine **Treppe** hoch.

Bei dem toten **Wachmann** nehme ich die **Bazooka** plus **Munition** mit und laufe zum **Getränkeautomaten**. Hier finde ich einen **Zombie** und etwas **Pistolen-Munition**.

Plötzlich biegt ein streunender **Außerirdischer** um die **Ecke** und schon bringe ich ihn mit der **Schrotflinte** um dieselbe.

Jetzt warte ich auf ein **Schwanen-Boot** und **springe** dann mit **Anlauf** über das **elektrisierte Wasser** auf das **Boot**.

Während der **Fahrt** diskutiere ich mit einigen **Säure-Spuckern** und **Außerirdischen**. Am **Ende** habe ich die besseren **Argumente** und sie sind **platt**.

Bei der **Bootstreppe** springe ich vom **Schwanen-Boot** und sammle beim toten **Wachmann** die **Munition** und einen „**First Aid**“ **Pack** ein.

Beim **rot-weiß** gestreiften **Durchgang** führt mich der **Weg** nun zur „**Creatures from another World**“ Halle, wo inzwischen der **Ausgang** zerstört ist.

Ein **Feuermonster** treibt hier sein **Unwesen**. Es tritt gegen einen **Lichtmast**, welcher umstürzt und dabei die **Rückseite** des **Käfigs** mit dem **zweiten Telnorp** beschädigt. Der hierdurch befreite **Telnorp** fliegt nun durch die **Bruchstelle** im **Käfig** und **schwebt** außen **frei herum**.

Ein **Wachmann** bittet mich um sofortige **Hilfe**.

Ich bekämpfe das **Feuermonster** mit der **Bazooka** und ziehe mich dann zum **kaputten Ausgang** zurück.

Dort wähle das **Sturmgewehr** und beharre nun das an der **Ecke** stehende **Monster** mit **Gewehr-Granaten**. Nachdem es **erledigt** ist, laufe ich zum **Wachmann**. Doch der ist leider tot und so nehme ich seine restliche **Munition**.
Währenddessen wird der **Telnorp weggebeamt**.

Da nun meine Aufgabe beim **Carnival** erfüllt ist, gehe ich direkt zurück zum **Eingang** des „**Half-Park**“.

Bei der „**Snark Shoot**“ Bude eliminiere ich einen **Außerirdischen** und sammle **fünf tierische Helfer** ein.

Neben der Bude wird ein „**First Aid**“ **Pack** von einem **Säure-Spucker** bewacht. Ich töte das Vieh und greife mir den **Pack**.

Danach laufe ich zum Weg zurück und schaue bei der **Gesundheit** spendenden **Einmal-Quelle** vorbei. Von dort sehe ich einen **Zombie** neben dem **Wachmann** stehen.

Ich helfe zuerst dem **Wachmann** und erledige den **Zombie**. Dann kommen einige **Monsterhunde**, welche der **Wachmann** für mich erschießt.

Jetzt hole ich mir eine **Energie-Zelle** aus der **Damen-Toilette** und kehre zur unbenutzten **Einmal-Quelle** zurück.

Frisch aufgetankt bekämpfe ich zusammen mit dem **Wachmann** den Rest der Brut und sammle noch etwas **Revolver-Munition** ein.

Der **Zaun** am **Eingang** ist nun **geöffnet** und auf der **Straße** befindet sich ein **orange-grüner Energieball**, welcher mich zum Büro des **Government-Man** bringt.

Zwischenszene: Der **Government-Man** telefoniert mit **Geussetelli**.

3.3 Geussetelli

Anfangsszene: Ein mit **Holzkisten** beladener **LKW** fährt auf das bewachte **Grundstück** von **Geussetelli**.

Der **Wachmann** teilt mir über Funk mit: „**Die Luft ist rein**“.
 Nun drehe ich mich um und zerschlage mit der **Brechstange** die rot markierte Seite in der **Holzkiste**. Vor mir sehe ich einen **Hof** mit vielen **Kisten** und im Hintergrund einige rote **Container**.

Ich springe heraus und schaue mir **links** die **Tore** an.
 Es gibt keine **Treppe** zu diesen **Toren**. So laufe ich nach **hinten** und **schiebe links** von den **Containern** eines der rostigen **Fässer** vor die **Rampe**.
 Über das **Fass** komme ich hoch, aber alle **Tore** sind **verschlossen**.
 Auch die **Tür** bei der Aufschrift „**NO storage KEEP CLEAR**“ ist zu.

Da springe ich runter zu der **Aufseher-Bude** mit der Aufschrift „**9 DAYS SINCE LAST INJURY**“. Hier geht die **Tür** zwar auf, aber weiter komme ich nicht.

Neben der **Bude** ist eine **schmale Gasse**, welche mir **verdächtig** vorkommt. Irgendwie riecht es hier nach **Hinterhalt**.

Hinweis: Wer Lust auf eine **Schießerei** hat, der kann in die **schmale Gasse** gehen. Dann öffnet sich am **Ende** der **Gasse** oben eine kleine **Tür** und **ein Soldat** beginnen zu **feuern**.

Da schaue ich mir lieber die zwei **hellroten Container** auf der **anderen Seite** an. Vor dem linken **Container** ist das **Gitter** am **Boden** beschädigt. Ich trete darauf und schon **bricht** es zusammen, sodass ich in den **Kanal** falle. Die braune **Brühe** sieht nicht gerade einladend aus, aber es ist wohl der einzige **Weg** in das **Gebäude**.

Im **Kanal** schwimme ich auf dem **linken Weg** zu einer **Leiter**. Als ich hochsteigen will, bricht das Mistding ab.

Da lasse ich die **Leiter** los und **tauche** tief in den **Tunnel** schräg **gegenüber**. Kurz vor dem **Ende** dieses **Tunnels** tauche ich **auf** und öffne eine **viereckige Klappe**. Jetzt steige ich aus dem **Wasser** und sehe vor mir eine **rote Doppeltür** und eine **Treppe**.

Ich gehe zuerst durch die **Doppeltür** und schalte **zwei Soldaten** aus. Deren **Munition** nehme ich mit.

Am **Ende** des **Ganges** ist **links** wieder eine **rote Doppeltür**. Dahinter führen einige **Stufen** hinab und hinter einer **Biegung** treffe ich **mehrere Soldaten**. Nachdem ich sie beruhigt habe, sehe ich mich um.

Hier gibt es **links** noch eine **Doppeltür** und eine **Weg-Gabelung**. Die **Tür** führt zu einem **Raum** mit einem „**First Aid**“ **Kasten** und einer **Energie-Zelle**. Die **Weg-Gabelung** führt **rechts** zu einer **Tür** und einer **Treppe**. **Links** geht es noch zu einem **Raum** mit dem Schild „**Power Generator**“.

In der Ecke des **Raumes** stehen **drei** verschiebbare **Benzinfässer**. Ich schiebe die **Fässer** vor das **Gitter** unter dem **Schild** und **schieße** dann aus **maximaler Distanz** auf die **Benzinfässer**. Die **Explosion** öffnet mir den Weg zum **Strom-Generator** und legt noch eine **Energie-Zelle** frei.

Den **Generator** **schalte** ich ab, worauf das **Sicherheitssystem** im Haus **deaktiviert** ist. Den **Soldat** vor der **Tür** lege ich schlafen und laufe dann zurück zur **Weg-Gabelung** und dort die **Treppe** hoch.

Oben führt mich eine **rote Doppeltür** mit **rot-grünem Schalter** zu einer **Lagerhalle**. Den **Tür-Schalter** auf der rechten **Seite** **aktiviere** ich und kämpfe dann mit **mehreren Soldaten** in der **Halle**. Anschließend sammle ich ihre **Munition** ein. In der **Ecke** neben der **Tür** lege ich den **roten Schalter** um, der nun den **Aufzug** mit **Strom** versorgt.

Auf der anderen Seite **links** vor **Tor 1** hängt ein „**First Aid**“ **Kasten** zum Auftanken.

Jetzt schlendere ich **zurück** und steige die **Treppe** hinunter.

Unten sind die **Gänge** nun mit **Sprengladungen** und **Lichtschranken** vermint.

Ich krieche **unter** der ersten **Lichtschranke** hindurch und biege dann in den **linken Gang**. Die nächste **Schranke überspringe** ich von einer **Kiste** aus und bücke mich **unter** der dritten **hindurch**. Vor die letzte **Schranke** schiebe ich eine **Kiste** und mit einem **Sprung** darüber lande ich vor der **roten Doppeltür**.

Hinter der Tür **höre** ich **mehrere Soldaten** miteinander **sprechen**. Den ersten **links** erledige ich mit einer **Gewehrgranate**, dann kümmere ich mich um die **Anderen**.

So komme ich wieder zur **Ausstiegsluke** beim **Kanal**. Auf der **Treppe oben** lauern noch **zwei Soldaten**. Diese **Treppe** führte ganz nach oben zu einer **verschlossenen Tür** mit **Blick** auf das **Dach**. Da geht es aber nicht weiter.

Deshalb schreite ich **hinunter** zu der **Doppeltür** mit der dahinter liegenden **Sprengladung** und **Lichtschranke**. Unter der **Lichtschranke krieche** ich hindurch und **links** öffnet sich die **rote Doppeltür** auch **ohne** den **rot-grünen Schalter** zu betätigen.

In dem **Raum D-AL1** finde ich etwas **Munition** für die **Strahlen-Waffe**.

Hinten im **Gang** stehen einige **Soldaten**. Nachdem ich sie **ausgeschaltet** habe, hole ich mir den „**First Aid**“ **Pack** aus einer **Kiste** und verbessere meine **Gesundheit** im Raum bei dem „**Emergency Eye Wash**“ Schild.

Rechts um die Ecke lauert noch ein **Soldat**. Bei ihm liegen eine **Bazooka** und **Munition**. Den **Soldat** erledige ich und hole ich mir dann die **Waffe**. Die **Munition** liegt in der **Kiste** auf dem **Tisch**.

Nun laufe ich zurück zur **roten Doppeltür** und biege **links** in den **Gang**, welcher mich zur **Tür** mit **rot-grünem Schalter** an der **Lagerhalle** bringt. Jetzt bin ich auf der **Seite** mit **Zugang zum Aufzug**.

Ich drücke **links** den **Schalter** und treffe in der **Halle** einen **Soldaten**. Als er still ist, nehme ich seine **Munition** und **fahre** dann mit dem **Aufzug** nach **oben**.

Dort werde ich bereits **erwartet**.

Den ersten **Soldaten** erledige noch vom **Aufzug** aus und renne dann nach **links**. Der **Gewehrgranate** des zweiten **Soldaten weiche** ich aus und **erschieße** ihn, sowie seinen **Kameraden**. Anschließend sammle ich die **Munition** ein und schaue dabei auch hinter die **Kisten**.

Von **unten** höre ich noch **Stimmen** und erwische dann einen **Soldaten** neben dem **Stapel** mit **Explosivkisten**. Mit dem **Aufzug** fahre ich **hinunter**, hole mir seine **Munition** und fahre anschließend wieder **hoch**. Oben laufe ich bis zu der **Tür** mit dem Schild „**EXIT**“.

Im **Gang** dahinter lauern zwei **Soldaten** auf der **Treppe**.

Nachdem ich sie **erledigt** habe, stecke ich ihre **Munition** ein und durchsuche noch die **drei Kisten** in der **Ecke**. Danach schaue ich **unten** zu der **roten Tür mit Bügel**. Ich drücke den **Bügel** und komme so in einen neuen **Raum**.

In dem neuen quadratischen **Raum** kille ich einen ankommenden **Soldaten** auf dem **Teleporter**.

Hier stehen **Paletten**, sowie mit **Planen** abgedeckte **Boxen** und grüne **Munitionskisten**. **Rechts** ist ein gebogener **Gang** und hinten führen **Treppen hoch** zu einer verschlossenen **Doppeltür**, einem „**First Aid**“ **Kasten** und weiter zu einem **Hinterhof**.

Zuerst schaue ich mir den **Kistenstapel** im quadratischen **Raum** genauer an. In der Mitte des **Stapels** liegt eine **Strahlen-Waffe**. Nachdem ich mir diese **Waffe** geholt habe, kommt der nächste **Soldat** an. Da ich ihn wegen der **Kisten** nicht sehe, aber **höre**, schalte ich ihn mit einer **bogenförmig** abgeschossenen **Gewehrgranate** aus.

Dann wende ich mich nach **rechts** zu den **Paletten** und einer **roten Doppeltür**. Leider ist sie auch **verschlossen** und so erkunde ich nun den gebogenen **Gang**.

Er führt zu einer kurzen **Treppe** und **rechts** zu einem **Raum** mit einem **Podest** und **Schalter**. Dort oben steht ein **Soldat**, den ich **sofort** angreife. Nachdem er **gefallen** ist, stürmen **zwei** weitere **Soldaten** heran. Als sich die **Lage** beruhigt hat, frische ich meine **Gesundheit** beim „**First Aid**“ **Kasten** an der **Ecke** auf und sammle die **Munition** ein.

Der **Schalter** beim **Podest** öffnet zwei **Luken** für einen **Schacht** und schließt sich nach einigen **Sekunden** wieder. Ich gehe jetzt aber **nicht** in den **Schacht**, sondern folge dem **Gang** bis zu einem **Raum** mit hohen **lichtdurchfluteten Fenstern**. Hier schalte ich noch **zwei Soldaten** mit einer **Gewehrgranate** aus. Dabei **spreng** ich aus Versehen die **Tür** eines **Schranks** weg, wodurch ich noch zu **Bazooka-Munition** komme.

Über mehrere **Treppen** und **Kurven** erreiche ich einen **Raum** mit zwei **Soldaten**. Auch hier Sorge ich mit der **Gewehrgranate** für Ruhe und nehme mir dann deren **Munition**. Die überzählige **Munition** lasse ich für einen eventuell späteren **Besuch** zurück.

Nun springe ich durch das breite **Fenster** nach **rechts** unten auf den **Sims** und laufe nach **hinten** bis zu dem **Wasserbecken** mit dem kleinen **Rad**.

Ich jumpe in das **Becken**, schwimme zu dem **Rad** und drehe es, während ich mich **über Wasser** halte. Als das **Rad** den **Anschlag** erreicht, **tauche** ich **blitzschnell** ab und **schlüpfe unter** dem sich bereits wieder **senkenden Gitter** hindurch in einen **Tunnel**.

So komme ich zu einem **unterirdischen Raum** mit einer **Strahlenwaffe** und einem „**First Aid**“ **Kasten**. Zum **Verlassen** des **Raumes** drehe ich im Tunnel das **Rad** bis zum **Anschlag** und schwimme nach **draußen**.

Dort erwarten mich **vier** gut postierte **Soldaten**. Ich gebe ihnen bereits vom **Becken** aus **Kontra** und erledige sofort den **ersten** mit der **Gewehrgranate**. Dann **tauche** ich kurz **unter** und schieße anschließend den **Soldaten rechts oben** ab. Nun **schwimme** ich in die **rechte Ecke** und nehme mir den **Soldaten rechts halbhoch** vor. Der **vierte Soldat** hat sich in den kleinen **Tunnel** auf der anderen Seite **zurückgezogen**. Ich laufe **hinüber** und gebe ihm den **Rest**.

Im **Tunnel** stapfe ich weiter, bis ich zu einer **Leiter** komme, welche ich **hochklettere**. **Oben** öffnen sich **zwei Luken** und ein **Selbstschussgerät** fängt an zu **piepsen**. Das **Selbstschussgerät** lege ich sofort mit einer **Gewehrgranate** lahm.

Hinweis: Selbstschussgeräte können auch mit einem **Doppelschuss** aus der **Schrotflinte** ausgeschaltet werden.

Ich gehe noch mal den **Gang** an den **lichtdurchfluteten Fenstern** vorbei zu dem **Raum** mit den **zwei Soldaten** und **nehme** die zurückgelassene **Munition** mit.
 Dann **kehre** ich um und **passiere** das zerstörte **Selbstschussgerät**.

So komme ich wieder zu dem **quadratischen Raum** mit dem **Teleporter**.
 Hier steht nun auch so ein böses **Selbstschussgerät** herum. Von **rechts schleiche** ich mich an und ballere es mit einem **Doppelschuss** aus der **Schrotflinte** um.

Dahinter sehe ich **links** die jetzt weit **geöffnete rote Doppeltür**.
 Ich gehe aber noch nicht zu dieser **Tür**, sondern erkunde erst den Bereich oberhalb **der rechten Treppe** bis hin zum **Hinterhof**.

Das neue **Selbstschussgerät** oben bekommt eine **Gewehrgranate** vor den Latz.
 Danach tanke ich beim „**First Aid**“ **Kasten** neue **Gesundheit**.
 Bei der **Wasserpflanze** klettere ich die **Leiter** hinunter und laufe in den **grüngestreiften Gang**.

Der **Gang** führt mich zu einem **Teleporter-Raum** und einer große **Halle**.
 Die **Soldaten** in der **Halle** beugen sich meinem **Gewehrfeuer** und spenden mir ihre **Munition**.

Anschließend schaue ich zum **Teleporter-Raum**. Drinnen zucken blaue **Blitze**, sodass ich ein paar Schritte zurückweiche. Als die **Tür** von innen **aufgebrochen** wird, lasse ich mein **Gewehr** sprechen. Als der vordere **Soldat** fällt, kommt von hinten noch ein **zweiter** und findet ebenfalls den Tod.

Jetzt begeben sich mich zurück, klettere die **Leiter hoch** und durchschreite den **quadratischen Raum** bis zur **geöffneten roten Doppeltür**.

Ich gehe hinein bis zu der Halle „**Storage Area 1**“.

Hier erwartet mich ein **Soldat** am **Lastenaufzug** und hinten rutschen **zwei** weitere **Soldaten** an Seilen herab. Nachdem ich die Auseinandersetzung gewonnen habe, versorge ich mich bei einem „**First Aid**“ **Kasten** an der **Seite** und kümmere mich dann um die restlichen **Soldaten** im **Untergeschoss**. Ich gebe ihnen ein paar **Handgranaten** zu kosten und als es vorbei ist, springe ich hinunter und sammle deren **Munition** und eine **Energie-Zelle** ein.

Durch den Einsatz von **Handgranaten** sprengte ich im **Untergeschoss** aus Versehen die Tür eines **Schranks** weg, wodurch ich auch hier noch zu **Bazooka-Munition** komme.

Mit dem **Lastenaufzug** fahre ich hoch und laufe an einem weiteren **Teleporter** vorbei zu einer großen **Halle** mit weiten **Übergängen**, **grün-braunem Wasser** und einem an einer **Gondel** montierten **Selbstschussgerät**.

Kaum bin ich dort, da flüchten die **Soldaten** auf **allen Ebenen**. Ich renne **sofort rechts** den **Übergang hoch** und verfolge den **Soldaten** ganz nach **oben** und dann **links**

um die **Ecke** bis zu einer **roten Doppeltür** mit weißen Bügeln. Der **Soldat** entkommt und die **Tür** ist **verriegelt**.

Nun muss ich mich um das **Selbstschussgerät** kümmern. Ich gehe bis zur **Ecke** zurück und feuere einen **Schrot-Doppelschuss seitlich** auf die **Todesmaschine**. Das **Selbstschussgerät explodiert** und die **Soldaten** kehren zurück.

Hinweis:

Alternativ bieten sich **weitere Zerstörungsmöglichkeiten** hinsichtlich der **Gondel**.

1.) Zuerst gehst Du unten **einen Schritt** in Richtung **Übergang**. Wenn das **Selbstschussgerät** ausfährt und noch **seitlich** zu dir steht, dann **schießt** Du einen **Schrot-Doppelschuss in Richtung** der mit **schwarz-gelben Streifen** markierten **Gondel**.

2.) Wenn das **Selbstschussgerät gerade** zu dir steht und **losballert**, dann ziehst Du dich **sofort in Deckung** zurück und wartest, bis das **Schießen aufhört**. Anschließend trittst Du aus der **Deckung** nach **vorne** und gibst einen **Schrot-Doppelschuss** auf die **Gondel** ab. Dies **zerstört** sofort die **Steuerung** und die Maschine ist **erledigt**.

Ich gebe den **Soldaten** Saures und hole ich mir danach den „**First Aid**“ **Pack** auf der **Kiste**.

Nun lasse ich mich auf den **unteren Übergang** herunterfallen und springe bei der **Leiter** nach **links** in Richtung des „**First Aid**“ **Kastens** bei dem „**Emergency Eye Wash**“ Schild. **Hinter** den **Fässern** in der **Ecke** befindet sich **Granaten-Munition**.

Danach **klettere** ich die **Leiter hoch** und steige so auf die **mittlere Ebene**. Hier ist in Kisten **Pistolen-Munition** und ein „**First Aid**“ **Pack** versteckt.

Diese **Ebene** führt zu einer **Halle** mit **Fässern**, **Kisten**, **drei** patrouillierenden **Soldaten** und einer **roten Doppeltür**.

Nachdem ich die **Soldaten** besiegt habe, schreite ich durch die **Tür** und treffe im **Gang** noch einen **Soldaten**. Ich schicke ihm eine **Gewehrgranate** und blase ihn ins Jenseits. Dabei wird auch eine **Schranktür zerstört** und **Munition** für die **Strahlenwaffe freigelegt**.

Dann gehe ich nach **rechts** und muss wieder einen **Soldaten** ausschalten. **Hinter** ihm steige ich eine **Leiter hoch** zu einem **Metallgitter** und einem mit **Sprengladungen** und **Lichtschanke** gesicherten **Durchgang**.

Nachdem ich die **Sprengladungen** aus der **Distanz** mit einem **Schuss hochgejagt** habe, laufen **zwei Soldaten** von **rechts** nach **links**. Der vordere **Soldat** erreicht einen **Teleporter** und **verschwindet**, den **zweiten** kann ich **erwischen**. Jetzt **klopfe** ich bei einigen herumstehenden **Kisten** etwas **Munition** heraus und gehe nun zur **roten Tür**.

Hinweis: Der **Teleporter** ist **aktiv** und Du kannst damit in einen **Nebenraum** im **Untergeschoss** „reisen“. Allerdings geht es dort **nicht zurück**.

Außerdem kannst Du **wählen**, ob Du gleich zum **dritten Telnorp** gehen oder

das **Gebäude** weiter **erkunden** willst. Die **gelbe Leiter** hinter der **Ecke** führt zum **Telnorp** und die **rote Tür rechts** weiter in das **Gebäude** hinein.

Hinter der **roten Tür** sind drei **Kisten** und eine **Energie-Zelle**. Der Gang führt mich zu einem **Raum** mit **ausgeschaltetem Teleporter** und einer weiteren **Energie-Zelle**. **Links** ist eine **große Halle** und **rechts** ein mit **Sprengfallen** gesicherter **Durchgang**. Zwei **Soldaten** stellen sich mir in den Weg und sind danach Geschichte. Ich sammle ihre **Munition** ein und laufe wieder zur **roten Tür zurück**.

Nun wende ich mich nach **rechts** und steige die **kleine gelbe Leiter** hoch in den **niedrigen Gang**, bis zu dem **Ventilrad** mit der Aufschrift „**CAUTION Gas Shut-off Valve Use only in emergency!**“.

Ich **drehe** das **Gas ab** und springe **rechts hinunter** zu der **Tür „SECURE ACCESS“**, wo nun auch die **roten Laserstrahlen abgeschaltet** sind. Hier **betätige** ich den **Schalter** und komme so in einen **Raum** mit lauter **Kunstschatzen** und einem **Käfig** in der **Ecke**.

In dem **Käfig** befinden sich ein **Wassernapf** und der **dritte Telnorp**. Mit dem **Brecheisen zerschlage** ich den **Käfig** und lasse den **Telnorp** frei. Er **flattert** im **Raum** umher und nachdem ich die **Tür geöffnet** habe, **fliegt** er hindurch und wird **weggebeamt**.

Darauf meldet sich der **Wachmann** über **Funk** bei mir und sagt, dass ich auf das **Dach gehen** muss, um ebenfalls **weggebeamt** zu werden.

So folge ich dem **Gang** bis zur **großen Halle** und erledige **zwei Soldaten vor mir** und **einen Soldaten rechts hinter mir**.

In der **Ecke** hinten hole ich noch den „**First Aid**“ **Pack** und schreite dann **hinüber** zu dem mit **Sprengfallen** gesicherten **Durchgang**. Die **Sprengfallen** schieße ich aus der **Distanz** auf und begeben mich dann zu dem „**First Aid**“ **Kasten**. Dabei sammle ich noch etwas **Munition** ein.

Anschließend gehe ich **weiter** in den **rot-gestreiften Gang** und komme zur **anderen Seite auf der oberen Ebene** bei den **Übergängen** und dem **zerstörten Selbstschussgerät**. Hier liegen ein toter **Soldat** und hinten **zwei Kisten**. Der **Soldat** hat **Munition** und die **Kisten** einen „**First Aid**“ **Pack**.

Den **Seitengang**, welcher zu einer **Leiter** und einem **Selbstschussgerät** führt, **ignoriere** ich und **kehre** stattdessen zur **großen Halle zurück**.

Hier **springe** ich auf den **Stapel grüner Kisten unter mir** und finde in der **hinteren Ecke** auf einer **Kiste** eine **Armbrust**.

Links der **großen Halle** wartet der **geflohene Soldat** im **Teleporter-Raum** auf sein **Schicksal**. Nachdem ich es besiegelt habe, schalte ich noch das **Selbstschussgerät** in der **Ecke** aus und laufe durch den **grün-gestreiften Tunnel** in den **Hinterhof**.

Hier wollen mir **drei Soldaten** den Tag versauen. Der **erste Soldat** ist **rechts halbhoch**, der **zweite Soldat** steht **über** mir und der **dritte Soldat** wartet in der **Abwärtsschräge** auf mich.

Nachdem ich sie überwältigt habe, sammle ich die **Munition** ein und klettere die **Leiter hoch**, da wo der **zweite Soldat** gestanden hat.

Das **Selbstschussgerät** oben bekommt sofort eine **Gewehrgranate** verpasst und der **Soldat** im Gang eine **Gewehr-Salve**.

Der **Soldat** hinter der **roten Doppeltür** muss ebenfalls dran glauben.

Hinweis: Das **Selbstschussgerät** kann auch mit einer **Handgranate** erledigt werden. Einfach von der **Leiter oben** nach **links hechten** und dann aus der **Deckung** die **Handgranate schräg hoch** in den **Gang** werfen.

Daraufhin folge ich der **Treppe** nach **oben** bis zur **Dachtür**.

Rechts davor nehme ich aus der kleinen **braunen Kiste** noch eine **Energie-Zelle** mit. Ich gehe durch die **Tür** und renne **sofort** nach **links**, wo ich den **ersten Soldaten** erschieße. Daraufhin kommen **zwei weitere Soldaten** und ich erledige sie mit dem **Sturmgewehr**.

Auf der **anderen Seite** des **Daches** tummeln sich ebenfalls **Soldaten**. Sie versuchen, mich mit **Gewehrgranaten** wegzublasen. Ich **weiche** ihnen **aus** und ziehe mich hinter den **schrägen Aufbau** zurück. Als ich mich hier der **Tür nähere** wird sie von innen **gesprengt** und ein **Soldat** steht im zeretzten **Rahmen**. Ich mache ihn kalt und finde im **Gang** einen „**First Aid**“ **Pack**. Der **Gang** endet an einer **Tür**.

Hinter der **Tür** auf dem **Hof** laueren **viele Soldaten**. Deshalb lasse ich **sofort** eine **Gewehrgranate** sprechen und **renne** dann **links** in **Deckung**. Von dort aus schicke ich den **hinteren Soldaten** zwei **Gewehrgranaten** hinüber. Nun wird es erst mal ruhiger. Da der **Propangas-Tank** gefährlich zu passieren ist, jage ich ihn mit **Pistolenschüssen** in die **Luft**.

Jetzt laufe ich am **zerstörten Tank** vorbei und sehe **hinten rechts** einen **Offizier** **Zeichen** geben. Deshalb muss er dran glauben.

Es kommen **links** und **rechts Soldaten** hervor und fallen im Kampf. In dem **Gebäude** stirbt noch ein **Soldat**, dann ist die Situation bereinigt. Die **Bazooka-Munition** dort kann ich gut gebrauchen.

Auf der **rechten Hof-Seite** sehe ich in einer **zerstörten Kiste** eine **Energie-Zelle**. Doch ist hier der **Aufenthalt** lebensgefährlich, da von schräg **rechts** und **links** gegenüber immer wieder **Gewehrgranaten** auf den **Platz** gefeuert werden. Ich antworte ebenfalls mit **Gewehrgranaten** und erwische einen der **Angreifer**.

Kurz darauf steigt ein **Kampfhubschrauber** auf und fängt an, mich mit dem **Maschinengewehr** zu beharken.

Da nehme ich die **Bazooka**, schalte den **Suchradar mit Nachführung** ein (**roter Punkt im Visier**) und gebe dem **Kampfhubschrauber** aus der **Deckung** meine **Raketen** zu schlucken. Mit der **Nachführung** kann ich den **Hubschrauber** sogar noch **um die Ecke** erwischen, sodass ihm das **Ausweichen** wenig nützt und ich nach kurzer Zeit als **Sieger** den Platz verlasse.

Mit relativ schlechter **Gesundheit** strebe ich dem **Ausgang** zu und erfreue mich noch an den Kisten, welche **rechts** neben der Tür stehen. Hier finde ich außer **Munition** auch einen „**First Aid**“ **Pack**.

Als ich wieder beim **schrägen Aufbau** auf dem **Dach** zurück bin, haben böse **Soldaten** überall **Sprengfallen** angebracht.

Ich gehe zuerst nach **rechts außen** und schieße mit der **Pistole** die **Falle links** neben der **Tür** auf. Dann laufe ich **zurück** und schicke den **Soldaten links** im **Eck** mit einer **Gewehrgranate** zur Hölle. Nun kommt von der **anderen Seite** auf der **rechten Erhöhung** ein **Soldat** angerannt und fällt in meinem **Gewehrfeuer**.

Jetzt **spreng** ich die **rechte Falle** mit einer **Handgranate** und nähere mich dann vorsichtig der **rechten Ecke**. Auch hier schicke ich den **Soldaten** im **Eck** mit einer **Gewehrgranate** ins Jenseits.

Danach renne ich **rechts** zu dem **roten Doppelrohr** und beharke die **Soldaten** auf der **anderen Seite** mit **Gewehrgranaten**. Nachdem alle erledigt sind, meldet sich bei mir der **Wachmann** per **Funk** und dirigiert mich zur **Garage**.

Nun steige ich auf das **heruntergebogene Blech** eines **zerschossenen Transformators** und springe mit **Anlauf** auf die **Brüstung**. Drüben sammle ich die **Munition** ein und bewege mich zu dem **Loch im Drahtzaun** bei der **Tür rechts**.

Diese **Tür** bringt mich über einen **Gang** zu einem **Raum** mit **Aufzug**. Hierbei eliminiere ich noch **zwei Soldaten** und finde **Handgranaten** in einer **Kiste**.

Im **Raum** befinden sich ein „**First Aid**“ **Kasten** und der **Aufzug**. Dieser **Aufzug** fährt ständig **hinauf** und wieder **hinunter**. Ich warte, bis der **Aufzug oben** ist und springe dann auf. Als der **Aufzug** runter fährt, **zerschieße** ich das **unterste Lüftungsgitter** und schlüpfe **geduckt** hinein.

So komme ich zur **Garage**, wo **vier Soldaten** auf mich warten. Ich versorge sie erst mit **Gewehrgranaten** und dann mit gezieltem **Gewehr-Feuer**. Da liegen sie flach und ich steige aus dem **Schacht**.

Die **Munition** sammle ich ein und schaue auch beim „**Rot-Kreuz**“ **Kasten** vorbei. Im **Gitterverschlag** hole ich mir die **Energie-Zelle**. Anschließend **springe** ich **von oben** in den **Jeep** und fahre aus der **Garage** bei **Geussetelli**.

3.4 XEN

Nachdem ich im unterirdischen **Operations Safehouse D3** angekommen bin, mache ich mich frisch und **optimiere** meine **Gesundheit**, sowie die **Anzugsenergie**.

Danach erzählt mir ein **Wachmann** mit der Aufschrift „**Half Park**“ auf dem Rücken, dass alle **drei Telnorps** heil **angekommen** sind.

Der **Wachmann** öffnet für mich den Raum „**Secure Storage**“.

Dabei sagt er mir, dass der **Administrator (Government-Man)** mich sehen will.

Zuerst nehme ich alle **Waffen** samt **Munition** und hole mir dann aus zwei schmalen, **grünen Schränken** noch **Bazooka-Munition**.

Dann gehe ich zu der **Stahltür** und drücke den **Schalter** an der **Seite**.
Da meldet eine tiefe **Computerstimme**, dass mir der **Zutritt** gestattet ist.
Durch die geöffnete **Tür** schreite ich eine **Treppe** hoch.

Erstaunlicherweise mündet die **Treppe** in einem **roten Container**. Als ich den **Container** verlasse, finde ich mich auf dem **Obergeschoss** einer **großen Lagerhalle** wieder und treffe dort auf den **Government-Man**.

Er sagt mir, dass ich nach **ZEN** reisen soll, wo die **Telnorps** bereits auf mich warten.
Dann verschwindet er in einer **Sphäre** aus **violettem Licht**. Kurz darauf erscheint ein **grün-oranger Energieball**, auf den ich **zugehe**.

Zwischenszene: Der **G-Man** kommuniziert mit einem Mitarbeiter von **Geussetelli**,
der sich von der Regierung **ausgenützt** und **betrogen** fühlt.

Der **Energieball beamt** mich zum Planeten **ZEN**.

Dort lande ich in einem **unterirdischen Raum** mit **drei Podesten** und **Haltevorrichtungen** für die **Telnorps**.

Zuerst schieße ich das **Tentakel** vor dem **Ausgang** ab und springe dann in den **eckigen Schacht**, der mich nach **oben** führt. Als ich den **Himmel** sehen kann, nehme ich **Anlauf** und springe die **Schräge** hinauf. Es ist etwas **knifflig**, aber mit **geradem Anlauf** schaffe ich es.

Oben springe ich seitlich weiter auf die **Brüstung** und laufe über den **Wall**. In der **Mitte** der **Ebene** liegt eine **blau leuchtende Halbkugel** und über mir schweben **Controller**, die mich beschießen.

Ich laufe am **rechten Rand** nach **hinten** zu einem **Durchlass** und gehe dann nach **links** am **Felsen** entlang, bis ich auf einer **Anhöhe** einen **quadratischen, grauen Behälter** sehe.

Dann **wechsle** ich auf die **rechte Seite**, wo ich **oben** durch einen **Spalt** in eine **Höhle** schauen kann.

Darin ist ein **Feuer-Monster**, eine **Gesundheitsquelle** und eine **Strahlenwaffe** mit etwas **Munition**. Als das **Monster** nach **links** geht, springe ich in die **Gesundheitsquelle** und nehme noch die **Waffe** nebst **Munition** mit. Anschließend **renne** ich seitlich an dem **Monster** vorbei und erklimme den **schmalen Weg** nach **oben** zum **grauen Behälter**.

Da mich das **Monster** nicht verfolgt, muss ich nur einen **Controller** vom **Himmel** holen und kann mich dann **umsehen**.

Neben dem **Behälter** liegt ein **Toter** im **Schutzanzug**, sowie **zwei Energie-Zellen** und **Munition**.

Ich nehme die **Sachen** und gehe um den **Behälter** herum, bis ich zu der Seite mit dem **Schalter** mit **zwei roten Dreiecken** komme.

Ich drücke den **Schalter** und der **Behälter** klappt auf. **Drei Telnorps** kommen heraus und **schweben** in die **Richtung**, aus der ich gekommen war. Da rutsche ich auf der **linken** Seite die **Anhöhe hinab** und laufe den **Telnorps** hinterher.

Auf der **Ebene** düse ich an der **linken Seite** entlang, bis zu **zwei gepunkteten Stummeln**. Von dort kann ich den **Schachtausgang** sehen. Die **drei Telnorps** schweben darüber. Ich springe zum **Schacht** hinunter und laufe zum **unterirdischen Raum**.

Als ich dort ankomme, sehe ich **neue Tentakel** an der **Decke**. Kurz darauf kommen die **Telnorps** durch den **Schacht** geflogen und **schweben** nun über den **Haltevorrichtungen** bei den **Podesten**.

Zuerst erledige ich die **Tentakel** und gehe dann zum **niedrigsten Podest**. Hier betätige ich die **Haltevorrichtung** und der **erste Telnorp** setzt sich darauf.

Da erscheint ein **grün-gelbes Licht**. Nun gehe ich zum **nächst höheren Podest** und betätige die **Haltevorrichtung**. Auch hier setzt sich ein **Telnorp** darauf, bis ein **grün-gelbes Licht** zu sehen ist.

Jetzt steige ich zum **höchsten Podest** und betätige auch hier die **Haltevorrichtung**. Als sich der **dritte Telnorp** auf die **Vorrichtung** setzt, verbinden sich alle **drei Telnorps** mit dem **Portal** in der **Mitte** des **Raumes** und eine **grüne Energie** erstrahlt.

Diese **grüne Energie** läuft von den **Telnorps** zum **oberen Teil** des **Portals**, während darunter ein **Wirbel** aus **violett-rosa-weiß-goldener Energie** erzeugt wird.

Damit ist das **Portal** aktiviert.

Ich gehe zum **Portal** und der **Energiewirbel** erfasst mich. Die **Farbe** des **Wirbels** ist jetzt **gelb-orange**.

Der **Energiewirbel** beamt mich zurück zur **Erde**. Ich bin wieder **zu Hause**.

ENDE

Weitere Lösungen und SaveGames

<https://games.roland-philippi.de>

E-Mail: info@roland-philippi.de

Copyright © Roland Philippi. Alle Rechte vorbehalten.