# Half-Life 2 Black Mesa - Teil 3

<< Zurück zu Teil 2 der Lösung <<
>> Weiter zu Teil 4 der Lösung >>

---

## Chapter 13: „Forget about Freeman!“ ("Vergesst Freeman!")

**Abschnitt 45 (47 in der Definitive Edition):**



Hinter der Tür gilt es schnell dem Weg zu folgen, da man sonst von der Decke erschlagen wird - *in der* Definitive Edition *kann man hingegen auch zur Seite ausweichen, da der Bereich nicht komplett einstürzt!*
Im Kontrollraum speichert man dann am besten ab, denn in der „Tiefgarage“ lauern zahlreiche Aliens. Zwar kann man diese anlocken und sich dann in den Kontrollraum flüchten, wo man per Schalter an der Seite ein **Automatisches Deckengeschütz** aktiviert, doch dieses wird recht bald versagen, so dass man das Geschütz entweder aktiv unterstützen oder mit dem Wachmann an der Seite kämpfen muss.
Greifen Sie dabei am besten zur Schrotflinte, da zuletzt einige kräftige Aliens direkt vor dem Wachraum auftauchen!
Glücklicherweise findet man in den Kisten bei den Fahrzeugen einige brauchbare Dinge und hinter der Säule zur Linken (Duck-Sprung an das Geländer und dann über das Geländer) eine Med-Station.
So gestärkt geht es dann dem Weg folgend nach unten, wobei das Ziel nach rechts hin, am zerplatzten Kokon vorbei, liegt, wo man erneut zahlreiche Blitz-Aliens erledigt und dann am **roten Rädchen dreht bis die Luke die nach unten führende Leiter freigibt**.
Nach links hin kann man dabei durch einige Glibber-Fallen, die man am besten mit der Alienkanone auslöst und damit dann auch die angreifenden „**Alien-Käfer**“ erledigt, sozusagen tiefer in die Tiefgarage vordringen. Dabei findet man zwar etwas Munition, trifft jedoch auch auf drei große Aliens, was sich insbesondere auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad nicht lohnt! Den Weg sollte man also nur bei großem Interesse auskundschaften!



Bei der Leiter (auf der rechten Seite) muss man dann vorsichtig nach unten klettern und dort entweder die **Laserbarrieren meiden** und die heran tapsenden Headcrabs schnell per Waffe erledigen oder schlicht einige Handgranaten nach links hin werfen um Aliens und Automatikgeschütz auszuschalten.
Im größeren Raum mit den beiden Wasserläufen gilt es dann links **über das Holzbrett eines der Gitter zu überwinden** und sich im dahinterliegenden Wasser bis zum Ausstieg wenige Meter weiter hinten vor zu arbeiten. Sie kommen dann auch direkt zu einem weiteren Bereich voller Wasser, wo jedoch ein großes Alien sein wässriges Unwesen treibt.
Mit einigen Handgranaten kann man das jedoch austreiben, so dass man auch die Batterie im Wasser gefahrlos mitnehmen kann (*die in der* Definitive Edition *gegen Handgranaten getauscht wurde!*).
Das kann durchaus nützlich sein, denn der weitere Weg führt geradeaus, wo man im flachen Wasser ein tückisches „**Riesenzahnrad**“ überwinden muss!
Speichern Sie dazu wie gewohnt und laufen Sie dann **möglichst weit links geduckt in eine der Aussparungen hinein** und dann einfach geradeaus. Die leichte Rechtsverschiebung während des Durchquerens macht nichts, man darf nur nicht drinnen hängen bleiben oder mit Gewalt nach links laufen wollen.
Dahinter muss man jedoch schnell geduckt einige Meter weiter, damit man vom **heißen Dampf** aus dem leckenden Rohr über dem Wasser nur wenig abbekommt. Springen Sie dann auf das quer verlaufende Rohr und plündern Sie zunächst den seitlichen Raum, wo man in und hinter den Kisten Gutes für die Gesundheit findet.
Nachfolgend geht es an einigen Tentakeln entlang bis zum **nächsten Riesenzahnrad**, das nun jedoch in eine andere Richtung läuft. Auch hier gilt es geduckt durch eine Aussparung hindurch zu kriechen und dabei möglichst nirgendwo hängen zu bleiben, da man sonst zerquetscht wird. Das erfordert neben etwas Gefühl auch etwas Glück!
Hilfreich ist es daher sich seitlich durch die Lücke zu schieben, damit man besser sieht wie sich das Rad dreht und wie man vom Tempo her mitgehen muss um nicht zu „verkanten“. Laufen Sie dazu an das Rad an und ducken Sie sich in eine der Aussparungen und laufen Sie in Drehrichtung, jedoch nicht zu schnell und nicht zu langsam! Mit etwas Übung sollte das Dank Quick-Saves gut klappen.
Dahinter gilt es dann am besten erneut zu speichern, denn man wird das **Wasser kaum ohne Auslösen des Alarms verlassen können** und sich dann sowohl mit dem Automatikgeschütz als auch zwei Soldaten herumärgern müssen.



Meine Empfehlung geht daher zur Alienwaffe, mit der man einfach in Richtung des hinteren Raumes feuert und dadurch die Soldaten meist ganz gut erledigen kann. Das Geschütz bleibt dabei passiv.
Alternativ springt man ins Wasser und klettert an der Leiter nahe dem Stützpfeiler soweit aus dem Wasser, dass man das Geschütz im Visier hat. Erledigen Sie es am besten mit der Schrotflinte und dann auch mit gezielten Schüssen die anstürmenden Soldaten.

Weitere Alternativen bestehen in der Nutzung von Handgranaten oder auch schlicht dem Raketenwerfer, was jedoch etwas Übertrieben erscheint.
Dahinter gilt es dann die lange Leiter hoch zu klettern.
*In der Definitive Edition sollte man vorher jedoch unbedingt über den Gitterweg über dem Wasser zum dort verlaufenden Weg klettern, wo man allerhand Batterien für den Anzug findet!*

**Abschnitt 46: (48 in der Definitive Edition)**



Sie finden sich in einem größeren Außenareal wieder, sollten hier zunächst speichern und den Bereich nach rechts hin erkunden, da man hier allerhand Munition findet.
Sobald man sich dann auf den Sand vorwagt, gilt es genau aufzupassen. Von hinten kommt ein **Panzer** heran und zahlreiche Soldaten strömen von vorne und rechts her aus ihren Verstecken!
Ziehen Sie sich am besten direkt etwas zurück und attackieren Sie die Angreifer mit der MP.
Bleibt man geduckt und auf größerer Distanz, wird man die Angreifer ganz gut abwehren können.
Wagen Sie sich dann vorsichtig vor um mit der Armbrust weitere Feinde, die teils in der Deckung verweilen, zu erledigen. Wichtig ist nicht ins Feuer des Panzers zu geraten!
Hierzu kann man sich ganz gut in geduckter Haltung **an den zentralen Felsen heran schleichen** oder direkt **nach links, hinter den leicht vorgelagerten Felsen rennen**. Aus beiden Positionen kann man den Panzer dann recht gut bekämpfen. Wagen Sie sich dabei aber nicht zu weit vor und verlassen Sie die Deckung nur jeweils ganz kurz, denn auch das MG auf dem Gefährt kann schnell tödlich sein!
An Waffen kann man hier sowohl auf den Raketenwerfer, als auch das Lasergewehr oder gar die Granaten der MP setzen, für allesamt findet man in der Umgebung Munition!



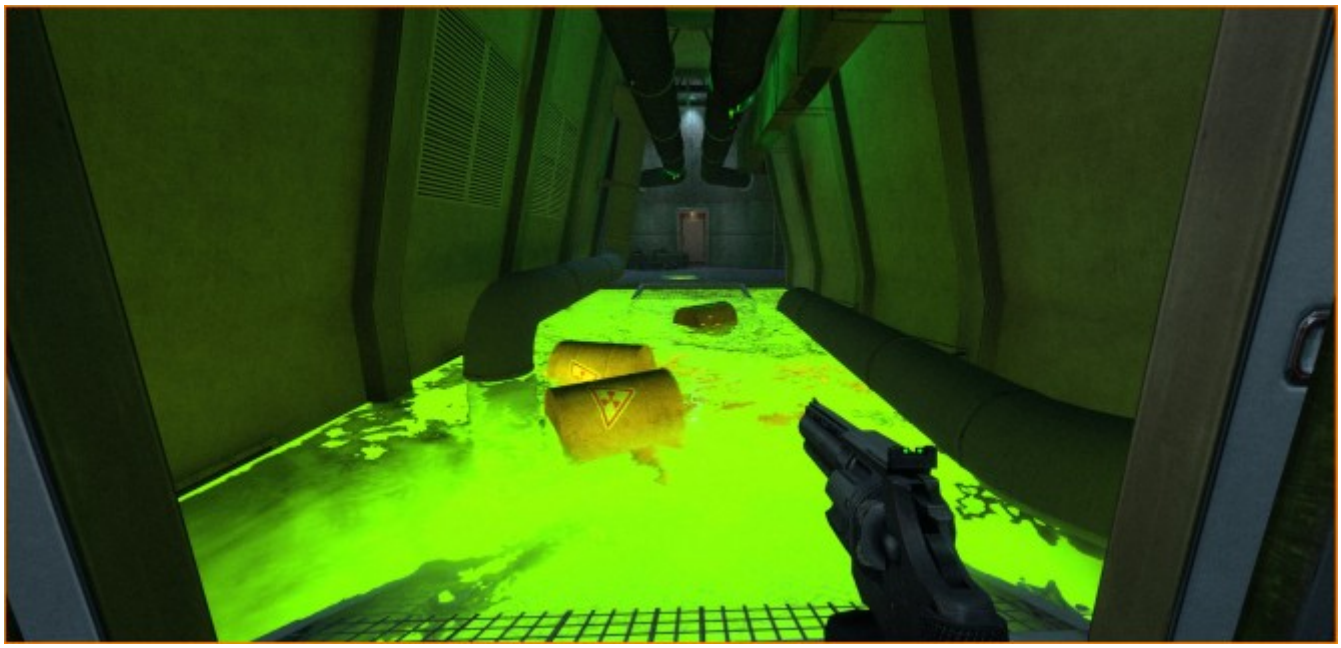
*In der Definitive Edition ist der grundsätzliche Ablauf ähnlich, aber im Detail doch etwas anders: so kommt man beispielsweise in einem geschlossenen Bereich aus der Röhre gekrochen und sollte sich hier zunächst ausgiebig umsehen, da man in diesen Bereich nicht mehr zurück kann!*
*Anschließend geht es über die Rohre neben der Tür zum kleinen Loch in der Wand und dort nach dem Anlegen eines Speicherpunktes dann in den „Sandbereich", wo die Kampf-Choreographie beginnt!*
*Gehen Sie hier zunächst hinter dem zentralen Felsen kurz in Deckung und wehren Sie einige angreifende Soldaten von vorne und von links her ab. Sobald der Panzer mitsamt seiner Entourage an Soldaten aufgezogen ist, wird die Stelle hinter den (auseinanderbrechenden) Felsen zu heiß, da man von fast allen Seiten her angegriffen werden kann und der Panzer mit einem glücklichen Treffer den*

*Kampf gleich ganz beenden kann!*
*Ich empfehle daher nach der Abwehr der ersten zwei bis drei Soldaten nach links hin, hinter die dortige Felsenlinie zu laufen. Dort kann man dann nur noch von zwei Seiten her attackiert werden. Schaut man selbst im steten Wechsel zu beiden Seiten nach den „aktuellen Entwicklungen“ wird man zudem eher selten von hinten überfallen und kann den Kampf selbst gut steuern.*
*An Waffen ist hier die MP auf kurze und mittlere Distanz die Empfehlung. Auf größere Distanzen ist der Bogen aufgrund der sich schnell bewegenden Ziele leider wenig geeignet, so dass man noch ein wenig auf den Colt setzen kann, ansonsten aber besser an den Feind herangeht statt auf große Distanzen zu viel Munition zu verschwenden - auch wenn alle „Depots“ noch aufgefüllt sein sollten!*



*Hinzu kommt, dass an einigen Stellen durch „unsichtbare Hindernisse“ die eigenen Schüsse nicht wirklich Wirkung zeigen - das betrifft vor allem die Stelle neben dem zentralen Felsen rechts sowie das Lager links - jeweils von der Deckung hinter dem langgezogenen Felsen aus gesehen.*
*Konzentrieren Sie sich daher aus der Deckung heraus darauf ankommende Feinde abzuwehren und dann alsbald dem Panzer den Garaus zu machen (was nebenbei bemerkt auch die recht laute „Hintergrundmusik“ dann enden lässt ;). Hilfreich ist hier, dass der Panzer, inkl. der beiden gefährlichen MGs, beim Angriff aus der „linken Deckung“ heraus in die „falsche Richtung“ blickt und so tatsächlich ohne große Gegenwehr aus kürzerer Distanz abgeschossen werden kann. Klappt das nicht mit den drei Treffern (des höchsten Schwierigkeitsgrades) kann es dann aber durchaus doch empfehlenswert sein, den nächsten Angriff von der Mitte aus zu starten!*
Anschließend folgt man dem Weg nach hinten zum Eingang des **Lambda Komplex**es. Laufen Sie hier nach links bis zum Aufzug, der nach unten fährt. Unterwegs gilt es beim Treppenabgang etwas Munition mitzunehmen und ein Automatikgeschütz auszuschalten.
Unten angekommen springt man über das seitliche Rohr und folgt dann dem Weg (*in der* Definitive Edition *nach oben, wo man durch einen Lüftungsschacht.*) bis zu einem **größeren Hangar, wo sich Marines und Aliens bekriegen**. Ziehen Sie sich zunächst zurück und warten Sie ab bis die Soldaten gewinnen, denn der Panzer ist hier quasi nicht von den Aliens zu besiegen.
Im Worst Case hängen einige Aliens dann beim Panzer herum und keiner wird zum Sieg kommen!
Da man in der Umgebung Munition für das Lasergewehr, den Raketenwerfer und auch Sprengladungen findet, kann man die verbliebenen Feinde und den Panzer, der sehr auf Sie fixiert ist und daher von der Tür aus erledigt werden sollte, ausschalten.
*In der* Definitive Edition *wurde hier ein Redesign durchgeführt, so dass man nicht nur aus dem Lüftungsschacht quasi direkt ins Kampfgeschehen fällt, sondern auch eher die Aliens die Oberhand gewinnen, da der Panzer von Ihnen geknackt wird! Es kann daher durchaus sinnvoll sein, sich zunächst noch im Lüftungsschacht etwas zurück zu halten und von dort aus einzelne Marines zu erledigen, die im Sichtbereich auftauchen.*
*Wagt man sich dann nach unten vor, sollte man darauf achten nicht vom Panzer ins Visier genommen zu werden - laufen Sie dazu notfalls im Laufschritt entlang des oberen Weges nach hinten. Die angreifenden Aliens sollten die Marines aber typischerweise ausreichend ablenken. Wird eine Seite sofort sichtbar zu stark, kann man beispielsweise mit dem Raketenwerfer kraftvoll gegen beide Seiten losschlagen und das Mächtegleichgewicht wieder herstellen oder den Kampf auch direkt beenden!*
Sehen Sie sich dann im hinteren Büro um (*mehrere Batterien!*) und arbeiten Sie sich **rechts durch**

**den „Lagerhangar“**, wo noch einige Geschütze warten, die man ganz gut mit ein paar Handgraten aus der Deckung umlegen kann!
Anschließend kann man weiter hinten das Tor mit dem seitlichen, grün-leuchtenden Schalter öffnen.



# Chapter 14: Lambda Core (Lambda-Kern)

### Abschnitt 47: (49 in der Definitive Edition)



Aktivieren Sie zunächst im Kontrollraum rechts den Strom und fahren Sie dann mit dem großen Lastenaufzug nach unten.
Dort lungern einige Aliens herum, die auch noch Verstärkung bekommen, jedoch allesamt im weitläufigen Bereich leicht zu erledigen sind.
Laufen Sie dann hinten zu den beiden Energie-Stationen und dort durch die hintere Tür mit den grünen LEDs. Dahinter kann man beim zerstörten Geländer nach unten springen, nochmal etwas Lebensenergie zu sich nehmen und sollte am besten auch mal Speichern!
Sie kommen zu einer großen Lagerhalle, die von **sechs Assassinen bewohnt** wird. Natürlich kann man diese, insbesondere auf dem schweren Schwierigkeitsgrad, nicht im offenen Feld stellen, sondern muss sein Schlachtfeld geschickt wählen!
Hierzu empfehle ich entweder zwischen den Containern in schmalen Gängen zu lauern oder **am besten direkt nach oben zu flüchten**. Dazu läuft man zunächst nach rechts hin, entlang der Wand und dann nach links hin an den Containern entlang bis zum Durchgang, über dem eine rote Lampe

leuchtet.
Dort findet man zwar auch einen **Aufzug**, doch über die **Treppe** geht es schneller nach oben. Dabei wird man mitunter schon von hinten unter Beschuss genommen und trifft auf dem Weg nach oben eine weitere Gegnerin.
Greifen Sie am besten zur Schrotflinte und rennen Sie einfach nach oben. Feinde in Reichweite gilt es direkt unter Feuer zu nehmen, aber sonst oben sofort nach rechts ab zu biegen, wo man einen **schmalen Gang findet, der am Ende eine seitliche Tür hat**.
**Dort legt man sich dann mit der Schrotflinte auf die Lauer** und wartet ob ein eine Assassine durch den schmalen Gang oder die Tür kommt.
Beides reicht dann als Vorwarnung aus, so dass man direkt das Feuer eröffnen kann. Bleiben Sie hierzu am besten in der Hocke und legen Sie gegebenenfalls noch Laserminen aus, falls die Feindinnen nicht sofort anbeißen.
Ebenso kann man sich durch die Tür schnell nach draußen wagen um die Feindinnen anzulocken. Ziehen Sie sich aber dann jeweils schnell wieder zurück und nutzen Sie die dort oben liegenden Medikits und Batterien weise!
Hat man mindestens fünf Assassinen erledigt, kann man sich in die große Halle vorwagen, da die letzte Gegnerin meist erst dadurch angelockt wird.




*In der Definitive Edition ist der Kampf aufgrund des deutlich verringerten Schwierigkeitsgrades zwar ein gutes Stück leichter, aber auch nicht ohne! Zwar kann man mit ein paar Laserminen an den Containern im Startbereich und durch geschicktes Ausspionieren der ersten Feinde einige gute Treffer landen, doch den schnellen Feindinnen ist in dem engen Bereich dann nur noch schwer entgegen zu treten! Die beste Wahl ist daher auch hier entweder die schnelle Flucht nach oben (am einfachsten durch die Holzkisten zwischen den ersten Containern!), wo man von wenigen Seiten her attackiert werden kann, oder ein schneller Lauf zwischen den Containern hindurch mit der Schrotflinte. Mit dieser kann man die Feindinnen gut an sich rankommen lassen und dann mit einem Doppelschuss meist direkt einen Erfolg erzielen!*
*Solange man in Bewegung bleibt und die zahlreichen Medikits und Batterien in den Container sinnvoll nutzt, kommt man meist recht gut durch die Halle hindurch. Im hinteren, etwas weitläufigeren Bereich kann man dann auch noch ein wenig warten bis die Feindinnen herankommen und mit gezielten Revolverschüssen auch aus größeren Distanzen erledigt werden können!*

Folgen Sie dann oben dem Weg über die linke Seite bis nach rechts hin, wo man sich durch die Holzkisten in einem der Container prügeln oder einfach den Container an der Seite umgehen kann. Dahinter findet man endlich eine „grün leuchtende“ Tür deren und dahinter einen Aufzug, mit dem man wieder nach unten fährt.

### Abschnitt 48: (50 in der finalen Version)

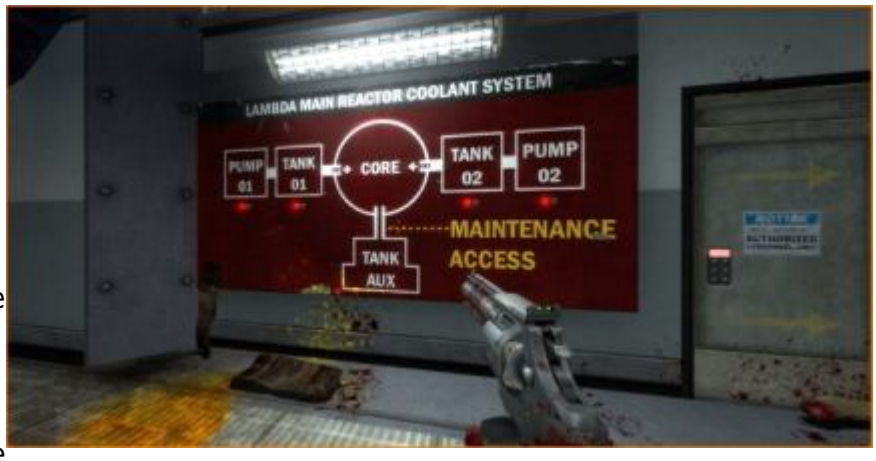


Regenerieren Sie Ihre Lebensenergie an der Station und folgen Sie dann dem Tunnel bis zur großen Halle. Dort wird man von herbei beamenden Aliens überrascht, kann diese jedoch mit einer geschickt **eingeübten Choreographie** prima erledigen!
Zunächst gilt es zum Lasergewehr zu greifen und dieses aufzuladen, laufen Sie erst dann vor zum Bereich wo Munition für das Lasergewehr am Boden liegt! Dadurch erscheinen dann weiter hinten einige Aliens, darunter zwei Große. Eines erledigt man direkt per Lasergewehr und zieht sich gleichzeitig zurück, damit man den Blitzen der „kleineren Feinde“ entkommen kann.
Am besten laufen Sie direkt wieder die Rampe hoch und gehen dort **hinter einem der Gabelstapler in Deckung**. Die nachsetzenden Aliens muss man dann auf kurze Distanz ausschalten. Mit der Schrotflinte und deren sekundären Doppelschüssen klappt das ganz gut. Wichtig ist nur, dass man möglichst in Deckung bleibt wenn die kleineren Aliens heran kommen und **beim größeren Alien direkt in den Nahkampf geht**, so dass dieses nicht seine treffsichere Waffe einsetzt!
Speichern Sie dann und bereiten Sie sich für den zweiten Kampf vor. Sobald man sich weiter in den Raum vorwagt, kommt durch das große Tor gegenüber ein weiteres Alien. Dieses kann man wieder per geladenem Lasergewehr direkt zerstückeln, muss jedoch dann mit den hinter einem auftauchenden Aliens fertig werden.



Hierzu ist es sinnvoll den **Bereich dort mit einigen Laserminen und auch explosiven Fässer zu schmücken**, so dass die Aliens quasi beim Auftauchen direkt in die Luft fliegen oder zumindest geschwächt sind.
Laufen Sie nach dieser Vorbereitungsaktion dann auf das große Tor zu und erledigen Sie mit einem Schuss den dort hindurch kommenden Feind. Anschließend geht man am besten nach rechts hin in Deckung und erwartet die Reste der herbei gebeamten Aliens!
*In der* Definitive Edition *findet alles quasi analog dem oben beschriebenen statt, aufgrund des deutlich niedrigeren Schwierigkeitsgrades braucht man jedoch keine „Choreographie“ zu planen oder zu üben, sondern kann sich stattdessen ganz dem wilden Kampf hingeben! :D*
Erst wenn man alle erledigt hat, wird der Wissenschaftler die obere Tür öffnen und die **Feuerleiter herunter lassen**.
Oben folgt man dem Weg weiter nach oben bis zur „Testkammer“, wo man die neue Waffe auch ausgiebig ausprobieren kann, da man glücklicherweise genug Munition findet!
Dahinter geht es mit einem Aufzug nach unten.

**Abschnitt 49: (51 in der finalen Version)**



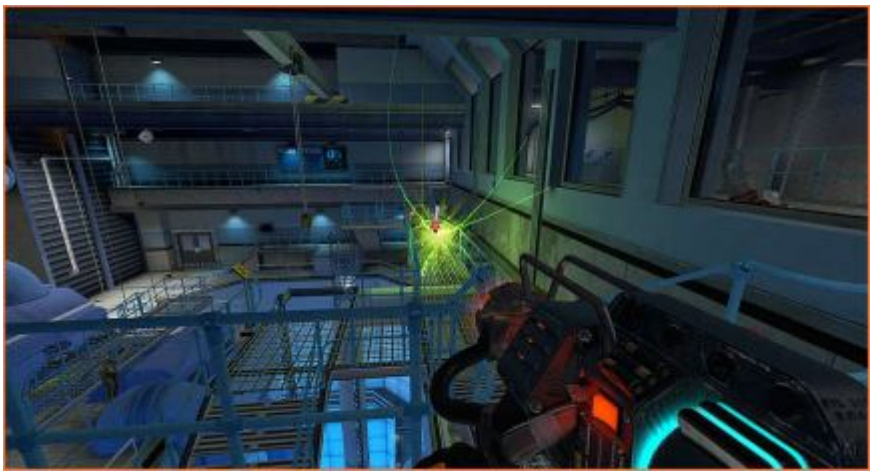

Sobald man den Aufzug verlässt, kommen zahlreiche **Alienhunde** herbei, die durch ihre Druckwellen auch die nahen Fässer zur Explosion bringen. Da sich die Türen zum Aufzug auch hinter einem verschließen, kann man bei diesem Einstieg in den **HUB-Level** fies in die Zange genommen werden.
Meine Empfehlung geht daher dahin mit der Alienkanone zunächst nach links hin zu schießen, wodurch einige Hunde um die Ecke erledigt werden können.
Wagen Sie sich dann etwas vor und erledigen Sie die angreifenden Hunde per Schrotflinte oder MP. Die Fässer kann man dabei gezielt nutzen um auch die rechte Seite freizusprengen.
Anschließend geht es nach links und **in Richtung der Maintenance Station**, wo man einen Wissenschaftler trifft, der klar die Marschrichtung vorgibt: Reaktor fluten und dann kann man in diesen hinein tauchen.
Hilfreich sind dabei auch die zahlreichen Wandanzeigen (in der finalen Version sogar mit Infos zum aktuellen Ort!), denn aufgrund des sehr komplexen Leveldesigns kann man hier schon mal desorientiert hinsichtlich was noch zu tun und was bereits erledigt ist!
Laufen Sie dann **zurück zum Aufzug** und dort in die andere Richtung, wo man bei einem stark brummenden Generator (hinter dem man zudem Munition und Energie findet!) die beiden Brücken (zwischen denen unter Wasser ein kleiner Aufzug nach unten zu rufen ist, der Sie dann nach oben bringt, wo allerhand Munition für das Lasergewehr rumliegt!) zu den „Coolant Systems 1 and 2“ findet.
Nachfolgend sind beide Wege beschrieben.

**Coolant System 1** ist im Abschnitt 50 (bzw. 52!) zu aktivieren. Folgen Sie dazu dem Weg nach unten und öffnen Sie das Tor, was den nächsten Abschnitt laden lässt.

**Coolant System 2** entsprechend im Abschnitt 51 (bzw. 53!), wo man jedoch den Weg durch einige Trümmer finden muss, was etwas Duck- und Springerei erfordert. *Dies ist in der* Definitive Edition *allerdings nicht mehr der Fall, wo lediglich der Weg ein wenig beschädigt ist!*

Beim Wechsel zwischen den Kühlsystemen muss man sich hingegen stets vor „neu aufgetauchten Alienhunden“ in Acht nehmen! 😄

**Abschnitt 50: (52 in der Definitive Edition)**



Erledigen Sie zunächst die Feinde am Boden, die mitunter direkt um die Ecke kommen, so dass man sich entweder sofort zurück zieht (bevor das Tor schließt) oder alternativ nach vorn und links hin die „Flucht“ ergreift, da dort weniger Tentakeln von den Decken hängen!
Erledigen Sie im Anschluss am besten alle Tentakeln auf einer Seite und klettern Sie dann hinten die rot beleuchtete Leiter nach oben.
Sobald man sich dort der Leiter in der Mitte nähert, erscheinen auf der anderen Seite zwei Blitzaliens, die man schnell erledigen muss.
Anschließend klettert man in der Mitte die Leiter hoch und dahinter direkt eine weitere, die zu einem Aufzug führt, mit dem man dann auch schon wieder nach unten fährt. Sie sind nun auf der anderen Seite, wo die Aliens aufgetaucht sind, und können hier zunächst mal im Kontrollraum den **Durchgang zur anderen Seite öffnen**, so dass der Umweg über den Aufzug unnötig wird.
*In der* Definitive Edition *kann man sich diesen Weg über die Leitern sparen bzw. es gibt ihn nicht - man kann hingegen direkt zum gläsernen Gang hinüber rennen, wodurch man auch etwas Deckung vor den auftauchenden Feinden hat und sie so auf die Distanz einfacher erledigen kann. Laufen Sie dann einfach rüber zur anderen Seite.*
Folgen Sie dann dort dem Gang und springen Sie in den **verbarrikadierten Seitenraum**. Dort findet man oben bei den Fenstern zum Pumpenraum einen Zugang am Boden, wo man einen **Stromschalter umlegt**, was direkt einen halben Zombie hinter Sie (*bzw. neben die Bodenabdeckung*) beamt und oben die beiden Tore öffnet!
Dadurch kann man dann in den eigentlichen Pumpenraum, wo dann aber allerhand Aliens herbei beamen wenn man sich voran bewegt (und natürlich die Tore wieder schließen! 😉)
Greifen Sie am besten zum Lasergewehr um der Plagegeister Herr zu werden und laufen Sie über die Stege ein wenig umher um alle Feinde „anzulocken“!



Bevor man dann am Kontrollbereich **per Hebel die Pumpe aktivieren** kann, muss man noch über die seitlichen Leitern nach unten in das leere Becken klettern, wo man das **Verschlusstor zur Versorgungsleitung per Schalter öffnet**.
Anschließend fährt man am einfachsten per Aufzug nach oben und dort kann man dann endlich die Pumpe anwerfen und dadurch eine Seite des Reaktors unter Wasser setzen und so einsatzbereit machen.
Laufen Sie nun wieder den ganzen Weg zurück, *wobei man im ersten Raum mit dem Becken in der* Definitive Edition *nicht wieder durch den gläsernen Gang zur Rechten kann, sondern mit dem Aufzug davor runterfahren muss. Achten Sie hier unbedingt auf die Goodies an der Wand!* 😉

**Abschnitt 52: (54 in der Definitive Edition)**

Auch beim "Coolant Tank 02" findet man ein großes Becken vor, kann jedoch nicht nach oben hin weg klettern, da die Leiter beschädigt ist. Klettern (oder springen) Sie daher nach unten und **öffnen Sie dort per grünem Schalter das Schott** im Wasser, schwimmen Sie dann aber direkt ein Stück hoch und stellen Sie sich auf den **Gitterrost über dem Schott**, so dass man damit nach oben fährt und dort auf den Weg springt (Facehugger am besten schon von eben ausschalten!). Hinter der Tür folgt man dem rot ausgeleuchteten Weg bis zu dem hinteren Becken, wo man erneut ein Schott öffnen kann. Lassen Sie sich dabei auf dem Weg zum zweiten Becken nicht von den vielen Ventilen mit grünen Lichtern ablenken - dort kann man nichts einstellen! 😉



Anschließend arbeitet man sich über die Leitern oder den Aufzug nach oben durch und findet sich im **zweiten Pumpraum** wieder - die "schwebende Plattform" mit Goodies sollte man dabei noch vor Flutung des Beckens besuchen!
Aktivieren Sie auch diese Pumpe, was wieder zahlreiche Aliens herbeiruft. Anschließend läuft man hier über die Treppen nach oben und kann dort, quasi parallel zum ersten Pumpenraum, im „Büro“ über eine Schreibtischbarrikade den Bereich verlassen.
Sie kommen zum Raum mit dem Becken von vorhin und sollten sich dort genau umsehen, da man neben den auftauchenden Feinden natürlich auch allerhand Zeugs findet. Anschließend springt man bei der defekten Leiter runter; fährt mit dem kleinen Aufzug ein Stückchen nach unten oder springt einfach auf das Geländer am Kran (mitsamt den Batterien!) von oben her runter. Folgen Sie dann dem Weg zurück durch den Gang mit den aktiven Sprinkler-Anlagen zum „Hub-Level“.

**Abschnitt 49: (51 in der Definitive Edition)**

Sofern man Bedarf an Munition oder Energie hat, sollte man zunächst den Doc (mitsamt der Wache davor) in seinem Kontrollraum besuchen, ansonsten geht es bei der Verzweigung nach links **in Richtung des „Aux. Tank Reactor Access“**.
Speichern Sie dort vor der Tür unbedingt, denn dahinter geht es rund! Zahlreiche Aliens beamen herbei und man wird massiv austeilen, sich dabei immer wieder zurückziehen und auch einige Treffer der großen Aliens (deren Nähe man mitunter eindeutig feststellen kann!) einstecken müssen!
Wagen Sie sich dabei nicht dauerhaft in die Halle vor und ziehen Sie sich immer wieder zurück um Schutz zu suchen und die Waffen nachzuladen. Dank schlagkräftiger Waffen (oder alternativ wildem Geballer mit der Alienwaffe in den Raum hinein!) und vieler Regenerationsmöglichkeiten im Kontrollraum sowie auf dem kurzen Wegstück (den man über die Rohre erreichen kann) nahe der Tür, aber auch dem Wachmann, den man als Unterstützung heran holen kann, kann man die Feinde schlussendlich gut erledigen.



Bevor man dann **in das große Becken springt**, sollte man nochmals in den Kontrollraum und dort alle verbliebenen Sachen mitnehmen sowie auf den zentralen Kran, wo man am Kontrollpult ebenfalls Nützliches finden kann!
Anschließend springt man ins Wasser, **öffnet dort das Tor per grünem Schalter**, nimmt noch einmal Luft und **taucht dann durch den langen Tunnel in Richtung des Reaktors.**
*In der* Definitive Edition *kann man übrigens ohne vorherige Öffnung des Tores direkt in den Tunnel tauchen!*

**Abschnitt 53: (55 in der Definitive Edition)**

Schnappen Sie im ersten Raum ein wenig Luft (über den Vorsprung kann man aber auch auf den Weg hochklettern und dort ein paar Goodies aufnehmen oder später hierzu nochmal zurückkommen!) und tauchen Sie dann weiter zum Reaktor. Dort klettert man an der Seite mehrere Etagen hoch bis zahlreiche Aliens im Gang rund um den Reaktor auftauchen. Erledigen Sie diese und klettern Sie dann in der zweiten Nische mit dem Arbeitsplatz hinten eine weitere Leiter hoch. Oben findet man eine Art Lagerraum und eine weitere Leiter.
Man landet schließlich in einer Art Aussichtsraum neben dem oberen Reaktor. Sobald man dort den Hebel umlegt (Manual Override), wird der **Reaktor** angeworfen oder gestoppt und kriegt auch gleich etwas Unmut in Form **roter Laserstrahlen**, die sowohl das Glas/*den Zaun* zerdeppern, als auch die auftauchenden Aliens mitunter erledigen.
Gehen Sie daher am besten zunächst in Deckung und versuchen Sie aus dieser sicheren Nische die Aliens zu erledigen und dann die **sich wiederholenden Muster der Ausbrüche zu erkennen**.
Anschließend tastet man sich vorsichtig voran, an dem Kontrollraum (Munition!) entlang, zu einer weiteren, nach oben führenden Leiter im Reaktorraum.
Auch hier geht es dann einmal rund und weiter nach oben, wobei unterwegs zahlreiche Aliens auftauchen.
Oben findet man ein schönes Schmelzloch in einer Tür, das man natürlich nutzen muss und dann dahinter dem Gang bis zu einem zerstörten Aufzug folgen kann.



**Abschnitt 54: (56 in der Definitive Edition)**

Klettern Sie im Aufzugschacht die Leiter hoch und sehen Sie sich dort rund um den Wachraum um - man findet hier schon die ersten fliegenden Energiekugeln allenthalben!
Im weiterführenden Gang hinter dem Wachraum tauchen zahlreiche Aliens auf, die man auf kurze Distanz aber eigentlich besser bekämpfen kann, da diese dann oft in den Nahkampf gehen und nicht ihre immer treffenden Waffen einsetzen!
*In der* Definitive Edition *kann man diese dank dem reduzierten Schwierigkeitsgrad mit der Gluon-Gun selbst schon fast risikolos bekämpfen und muss den Wachmann gar nicht erst mit rein ziehen!*



Folgen Sie diesem Gang und testen Sie schon einmal im „Lab B-104“ die Teleporterkugeln, denn am Ende des Ganges findet man einen weiteren **Reaktor, der von zahlreichen Teleportkugeln umgeben** ist.
Nebenbei: Einen **Hinweis** auf den richtigen Weg findet man im unteren Kontrollraum, der durch den Aufzug und die seitliche Leiter kurz vor dem seitlichen Zugang zum Reaktor zu erreichen ist! Dort ist **die Zahl 247 auf den Boden geschrieben** und man findet eine, jedoch leicht unklare, Symbolgrafik des Reaktors an der Wand!
Beim Reaktor gilt es dann die Teleporter geschickt zu nutzen um nach oben zu kommen!

**Ebene 1:**

Den ersten neben dem Arbeitsplatz auf Level B muss man genau dann benutzen wenn im Reaktor

eine der „Arbeitsbühnen“ im Teleportergegenstück drinnen vorbei fährt (sonst wird man von den vorbeirasenden Bühnen zerquetscht!).
Sie können dann von diesem Gefährt aus zu jeweils drei Teleporterkugeln in der Mitte springen, die netterweise auch nummeriert sind.

**Teleporter 1:**
Sie landen in einem Raum voller Röhren, wo Sie oben ein Teleporter zurück zum Startpunkt beim Reaktor bringt.

**Teleporter 2:**
Sie kommen zur nächsten Ebene, müssen jedoch wieder den richtigen Moment abpassen wenn auch oben eine Arbeitsbühne unter dem „Teleporterausgang“ vorbei fährt.

**Teleporter 3:**
Neben etwas Munition findet man hier auch ein Batteriepack und den Weg zurück zum Startpunkt beim Reaktor.

**Ebene 2:**

Stellen Sie sich auf Ebene 1 am besten so auf, dass Sie den **Teleporter-Ausgang weiter oben im Blick** haben und im richtigen Moment nur einen Schritt zurück machen müssen. Gut oben angekommen sollte man speichern und sich in die Hocke begeben, da man einem Rohr ausweichen muss, davor jedoch auch einmal vom Wagen abspringen kann und an der Seite einige Batteriepacks findet!

**Teleporter 4:**
Hier muss man wieder vor dem Betreten nach oben sehen, so dass man zum richtigen Zeitpunkt, der hier etwas schwieriger abzupassen ist (notfalls die Sekunden zählen!), nach oben teleportiert und auf einem weiteren rotierenden Teil landet.

**Teleporter 5:**
Sie kommen zu einem Raum mit einigen Überlebenden, wo einer der Türen zurück in Richtung des Reaktors führt, wo man dann neben Munition auch einen Teleporter findet, der zurück zum Startpunkt teleportiert.

**Teleporter 6:**
Sie fallen ein gutes Stückchen bis zum nächsten Teleporter und landen beim Startpunkt!

**Ebene 3:**

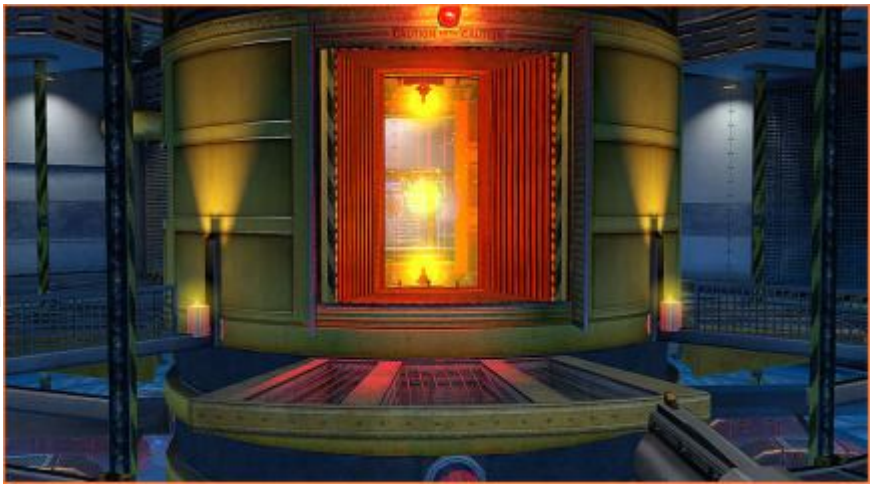
Wieder gilt es zu speichern und sich unter den Rohren hinweg zu ducken!

**Teleporter 7:**
Ohne auf irgendwas zu achten, kann man hier direkt hindurchgehen und landet auf der untersten Reaktorebene.

**Teleporter 8:**
Durch einen kleinen Kontrollraum an der Seite des Reaktor kommt man auch hier zurück zum Startpunkt!

**Teleporter 9:**
Wie man bereits an den kleinen Blitzen erkennt stimmt hier etwas mit dem Teleporter nicht, so dass man hier direkt ins Nirvana teleportiert wird!

**Unterste Ebene:**



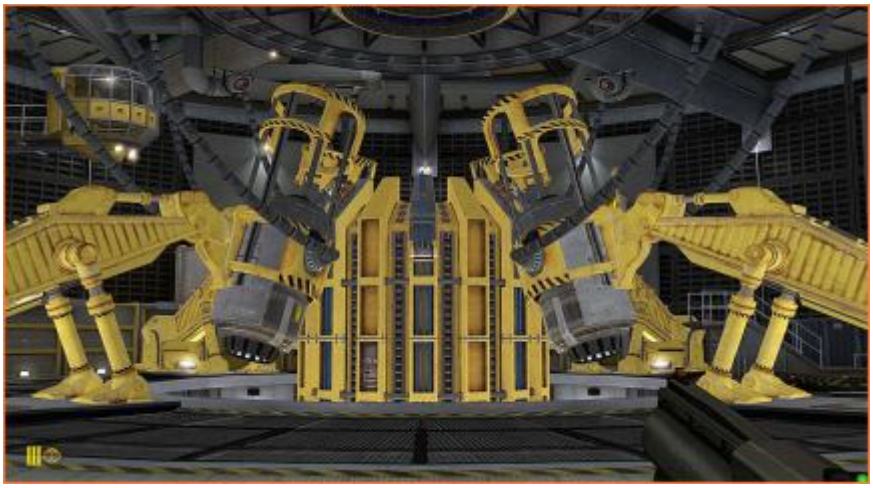
Hier gilt es im richtigen Moment (wenn der **Ring gerade nach unten fährt** und etwa auf einem Niveau mit den äußeren rotierenden Teilen ist) zunächst über den mittleren Ring, der hoch und runter fährt, zu den beiden Nischen mit den Kontrollmaschinen zu bekommen. An beiden muss man den **kleinen grünen Knopf drücken**, so dass sich anschließend der **innerste Reaktorkern öffnet**.
Erneut gilt es nun über den mittleren Ring zur Reaktoröffnung zu laufen und dort in den zentralen Teleporter zu springen, der wieder nach oben teleportiert, wo man jedoch bei einem Kontrollraum herauskommt, der nur auf den ersten Blick so aussieht wie der erste Kontrollraum. Folgt man dem Gang lädt hier hingegen der nächste Abschnitt!
*In der* Definitve Edition *ist der Bereich rund um den zentralen Teleporter auch ein wenig entschärft, da der Ring, über den man laufen muss nicht mehr nach oben und unten fährt. Das erleichtert das Vorankommen ungemein, so dass die Chance ins Wasser zu fallen und zerquetscht zu werden deutlich reduziert ist! Die beiden Schalter an der Seite sind dabei nur optisch etwas verändert!*

**Abschnitt 55: (57 in der Definitive Edition)**

Mit Aufzug oder der seitlichen Leiter geht es nach oben zum **Eingang des Lambda Reactor Core Level A**, wo man zunächst etwas warten muss bis die Wissenschaftler die **Selbstschussanlagen deaktivieren** und das Tor öffnen.
Dahinter kann man sich dann geistig und materiell auf das kommende Abenteuer einstellen. Sprechen Sie mit der Wissenschaftlerin am großen Tor um das „**Weitsprung-Modul**“ zu erhalten und mit dem Wachmann um an die **reichlich gefüllte Waffenkammer** zu kommen, so dass man mit absolut vollen Vorräten in die Schleuse gehen kann.

**Abschnitt 58: (nur in der Definitive Edition, zuvor noch Teil von Abschnitt 55)**

Dahinter geht es bis zum großen **Testraum**, wo man am besten direkt ein ordentliches Savegame anlegt. Alle weiteren Fortschritte können dann bedenkenlos per Quick-Save gesichert werden. Das Quicksaven ist vor allem auch wichtig da man durchaus **Performance-Probleme** bekommen kann. Nach mehrfachem Neuladen scheint dem Programm mitunter der Speicher zu entgleiten, so dass es zu massiven Rucklern kommt und eigentlich nur durch einen kompletten Neustart des Programms wieder Spielbarkeit einzieht! Nur mit Quicksaves kommt man daher halbwegs praktikabel voran und nach Ruckel-Orgien wieder direkt in das Geschehen selbst!
*Das beschriebene Performanceverhalten gilt glücklicherweise nicht mehr für die* Definitive Edition*!* 🙂



Zum Ablauf des folgenden Kampfes: **Zahlreiche Aliens erscheinen**, vor allem in der Luft, später auch am Boden, und müssen gezielt ausgeschaltet werden, so dass diese **weder Sie noch den Wissenschaftler am Kontrollpult erledigen**!
Hilfreich sind hier, insbesondere auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad, nur die besten Waffen wie **Lasergewehr und Panzerfaust**!
Zudem sollte man sich direkt in eine **erhöhte Position** begeben, von der aus man den Luftraum besser überblicken kann, teilweise auch etwas besser Deckung findet und vor allem von den Gegnern am Boden nicht direkt nach deren Auftauchen aufs Korn genommen werden kann!
Auf welchen der beiden oberen „**Plattformen**“ man sich dann platziert, ist relativ egal. Auf beiden findet man etwas Munition für das Lasergewehr und Medikits bzw. Batterien für den Anzug. Da auch die Gegner in der Luft bei jedem Versuch an anderen Stellen auftauchen, wird man sich kaum gezielt vorbereiten können, so dass einem nur die zunehmende Übung im Kampf bleibt!
Greifen Sie für die ersten Feinde am besten zur Panzerfaust, mit deren Lenkungs-Modus man die Feinde recht zielgenau erledigen kann. Typischerweise ist ein Flugalien mit einem Schuss zu erledigen!
Attackieren Sie jedoch nur Feinde, die bis etwa maximal der halben Raumlänge von Ihnen entfernt sind. Darüber hinaus geht der Schuss oft daneben, da man auf diese Entfernung nicht mehr genau genug zielen kann! Gehen Sie zudem nach jedem Schuss nahe der äußeren und einer der seitlichen Wände in Deckung, so dass das zu überwachende Sichtfeld etwas begrenzt wird und man so nicht mit dem Beobachten anfliegender Energie-Geschosse (oder mitunter sogar „schwarzer Löcher“) überlastet wird!
Da man für die Panzerfaust nur wenige Schuss dabei hat, gilt es dann alsbald auf das Lasergewehr zu wechseln. Lädt man dieses per Sekundär-Modus voll auf, kann man jeden Feind mit einem zielgenauen Schuss zerplatzen lassen!
Versuchen Sie daher möglichst gut zu zielen und erledigen Sie einen Feind nach dem anderen, wobei nahe natürlich zu bevorzugen sind!
Den Kampf gilt es so fortzuführen und **rund ein Dutzend Flug-Aliens zu erledigen**, bevor dann auch weitere **Aliens am Boden** auftauchen. Ignorieren Sie dabei die „Hunde“ und erledigen Sie nur bei Bedarf die „Blitz-Aliens“, die mitunter auch nach oben feuern können!
Achten Sie stattdessen verstärkt auf Anweisungen des Wissenschaftlers, der alsbald das Öffnen des Teleporters ankündigt. Sobald er dies tut, muss man dann **in Richtung der Rampe loslaufen**.
Greifen Sie gegebenenfalls zur Schrotflinte oder der Armbrust um Lasergewehr-Munition zu sparen und die Hunde am Boden oder auch Blitz-Aliens auf kurze Entfernung erledigen zu können.
Arbeiten Sie sich in Richtung der Rampe vor, wo zwei große Aliens auftauchen, die mit ihren „Bienen-Waffen“ natürlich immer treffen (während man diese Waffe selbst mangels Feuerkraft auf mittlere und große Distanzen kaum gebrauchen kann), so dass man die Feinde schnellstmöglich und aus größerer Distanz per Lasergewehr ausschalten muss. Zwei Treffer bei voller Aufladung reichen dabei aus, was durch die Munition die man auch hier unten auf den Kisten findet, möglich wird!
Ignorieren Sie dann weitere Feinde und rennen Sie einfach über die Treppe nach oben und springen Sie in die zentrale Kugel ... Xen wartet!

*In der Definitive Edition ist der Kampf ein Stückchen leichter, hat es aber trotzdem immer noch in sich und ist auch ein wenig anders gestaltet. Von der erhöhten Position aus hat man zwar immer noch*

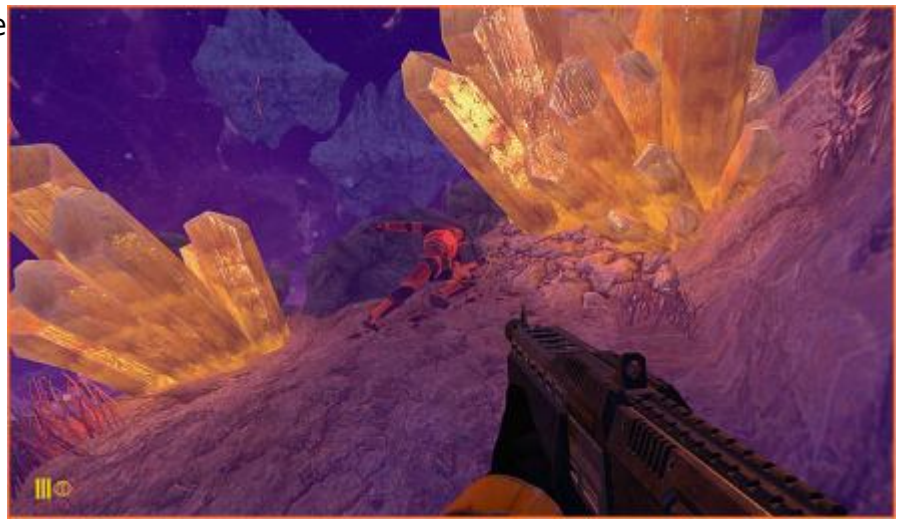
*einen guten Überblick, doch da die Flugaliens sich anscheinend nicht mehr dem Wissenschaftler in der Kontrollkabine widmen hat man nun deren ungeteilte Aufmerksamkeit! Dadurch und trotz mitunter auftretender „Feindklumpen“ steht man so massiv unter Beschuss, dass man auf erhöhter Position dem Beschuss kaum noch effektiv ausweichen kann!*
*Ich empfehle hier daher eher eine Position am Boden und dort nach Möglichkeit den „Dauerlauf“, da man dem Beschuss so am besten entkommt! Kreist man so lange um die Anlage bis der Teleporter - in Form einer sehenswerten „Kugel“ im „Event Horizon Stil“ - startbereit ist, kann man viele Treffer in der Anfangsphase vermeiden. Die später auftauchenden Blitz-Aliens sind dann aber etwas nervig, so dass man diese auch attackieren muss und nicht einfach ignorieren kann. Glücklicherweise konnte ich keine Alien-Hunde mehr erspähen!*
*Bei der Waffenwahl kann man etwas „abrüsten“, denn die Panzerfaust bringt hier gefühlt nicht mehr so viel Effizienz wie Lasergewehr, Colt und MP. Diese haben eine ausreichende Schussfrequenz um die Feinde zu Beginn schnell dezimieren zu können und so deren Anzahl halbwegs ertragbar zu halten.*
*Wichtiger ist aber eher immer in Bewegung zu bleiben und auch beispielsweise ab und an über die seitlichen Erhöhungen zu streifen um dortige Munition, Medikits und Batteriepacks einzusacken.*
*Sobald sich das Treiben dem Höhepunkt nähert - was wieder vom Wissenschaftler per Durchsage angekündigt wird und sich dann auch in einer geänderten Farbgebung darstellt - muss man sich der Treppe nähern und dort die beiden Aliens schnell erledigen, was ganz gut mit einer Granate aus der MP und noch ein paar regulären Schuss hinterher klapp. Danach flüchtet man sich über die Treppe, springend in die zentrale Kugel nach Xen.*



## Chapter 15: Xen




**Abschnitt 59:**



Folgen Sie dem Weg aus der Höhle und laufen Sie dann nach links. Beim leuchtenden Kristall kann man die „Restenergie“ vom Anzug des Verblichenen aufnehmen - die umherschwebenden „Amöben mit Verdauungstrakt“ kann man gefahrlos ignorieren! Einige Meter weiter gibt es dann nochmal eine kurze Abzweigung, wo man erneut bei Kristallen einen Anzug mit Restenergie findet.
Der eigentlich Weg führt aber weiter bis zu einer Stelle, wo es etwas hinab geht, was dank der reduzierten Schwerkraft problemlos hinunter gesprungen werden kann. Bei der **"hochgeklappten Zugbrücke"** kann man diese per Hebel runterlassen und sich dann ein erstes/weiteres mal an einem (diesmal verpflichtenden) „Weitsprung“ üben. Hat man die Tentakel an der Decke zuvor nicht ausgeschaltet muss man über den seitlichen Weg von unten noch einmal nach oben laufen! 😉
Auf der anderen Seite sollte man sich noch in der Nische die „neu verpackten Goodies“ ansehen und kann dann über die nächste „Rampe/Brücke“ zur **blau leuchtenden "Quellenlandschaft"** rüber springen. Dank deren heilenden Kräften kommt man auf jeden Fall voll genesen aus dem Wasser. Bevor man sich über die nächste „Brücke“ einen weiteren Felsen nach unten vorarbeitet (hier reicht auch wieder ein einfacher Sprung aus dem Lauf) sollte man noch per Weitsprung einen kleinen Abstecher zum kleineren Felsbrocken machen, auf dem ein weiterer „Anzugträger“ verblichen ist. Beim unteren Felsen muss man dann erneut die Zugbrücke runterlassen und kommt dann nur per Weitsprung zur anderen Seite rüber. Dort erwehrt man sich einiges Alien-Hunde und aktiviert per Hebel eine Winde, die einen größeren **„Schwebefelsen“** heranzieht. Danach kann man auf das nahe Gerüst klettern und von dort aus zum herangezogenen Felsen rüber springen. Über einige weitere

Brocken geht es dann zum nächsten größeren, weiter unten liegenden Felsen, wo man eine **Teleporter-Kugel** findet, die zum Pendant in Sichtweite führt.
Folgen Sie dort dem seitlichen Felsengang und erledigen Sie die Blitze-absondernden Abnormitäten an der Decke. Da man dazwischen an blauen Kristallen die Anzugenergie aufladen kann sind ein paar Treffer auch kein Problem!
Den Sprung über die seitlichen Felsen zur kleinen Nische weiter hinten, wo erneut ein „Anzug mit Restenergie“ zu finden wäre, kann man sich entsprechend sparen und dem Weg weiter folgen, wo kurz nach einem **360°-Scanner** der nächste Abschnitt lädt.

**Abschnitt 60:**



Es geht bis zu einer **größeren, wassergefluteten Höhle mit einer Vielzahl an Stalaktiten und Tentakeln an der Decke**. Fällt man hier irgendwo bei der anstehenden Springerei ins Wasser, so muss man zurück zum Anfangspunkt, wo sich der einzige Ausstieg befindet. Die beiden Biester im Wasser sind in diesem Fall natürlich nicht unbedingt hilfreich, weshalb man sie am besten von oben mit der Armbrust ausschaltet. Wurde man gebissen, kann man sich aber zumindest ein wenig beim Käfig - nahe dem Einstieg in die Sprungkette - stärken, da dort mal wieder ein Anzug mit Restenergie zu finden ist.
Lassen Sie dann die erste „Rampe“ per Hebel runter und springen Sie rüber zum ersten Felsen. Dass man dort nicht bis ganz nach oben kommt ist weniger schlimm, da man den Bereich vom zweiten Felsen aus erreicht. Achten Sie dabei stets auf Tentakeln im Sprungbereich und erledigen Sie diese vor einem Sprung sicherheitshalber!
Auf dem zweiten Felsen kann man dann sowohl direkt in Richtung der **hinteren Schleuse** oder über die beiden erreichbaren Felsen rüber zur anderen Seite springen, wo man Munition für die Armbrust findet!
Bei der Schleuse steckt man das Kabel von der danebenstehenden Batterie ein und kann dann die Tür öffnen. In der **Forschungsanlage** trifft man auf einige Forscher-Zombies, die zur Abwechslung auch HEV-Suites anhaben, so dass man stets auf die Köpfe zielen muss!

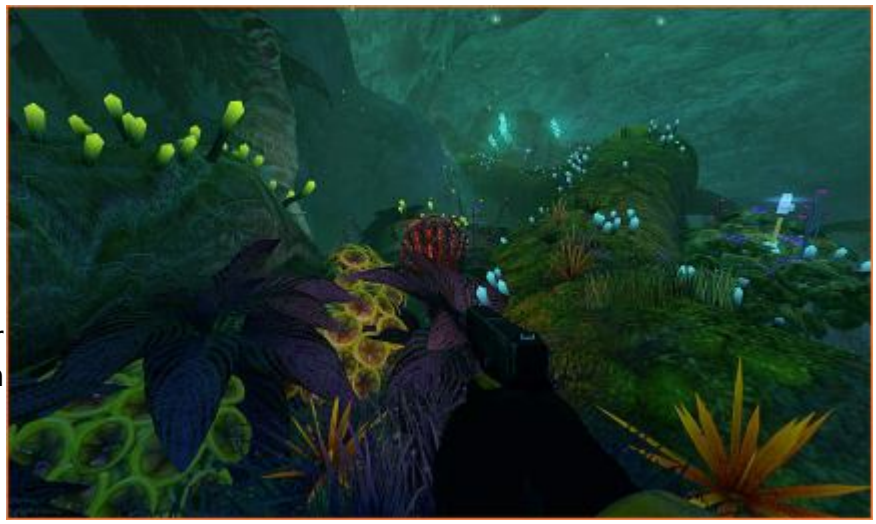


Arbeiten Sie sich durch die Räume und Feinde bis zum **Labor mit der Alien-Energiequelle** durch. Dort muss man die nächste **Tür mit Strom versorgen** indem man den Stecker in das entsprechende Pendant an der Energiequelle steckt. Dahinter geht es weiter, aus der Laboranlage hinaus durch eine kurze Höhle bis man schon wieder von oben in die Anlage zurück kommt. Gehen Sie dort nach rechts in die leuchtende „**Kristallhöhle**“ und

platzieren Sie den orangen Kristall von der „Ausgrabungsstelle“ in die zugehörigen Fassung, die man dann mit dem Kabel zum **Hauptverteiler** verbindet (zwei Stecker!), was diesen wieder zum Laufen bringt.
Dadurch wird die Tür freigeschaltet, die wieder Zugang zum Laborbereich gewährt. Durch die Tür direkt gegenüber kommt ein Zombie und danach läuft man dorthin. Jedoch wird die Tür plötzlich hinter einem wieder verschlossen und man muss die nächsten **Kabel umstecken: von der leeren zur vollen Energiezelle**!
Danach geht es aus der Anlage hinaus.

**Abschnitt 61:**

Folgen Sie der Schlucht nach hinten (in der seitlichen Abzweigung findet man nur eine heilende Quelle) bis zu den „explosiven Kürbissen“. Hier muss man mal wieder einen **Energiekristall vom Gerüst bergen** und in die untere Fassung stecken und diese dann per Kabel mit der unteren Zelle verbinden, deren Verkabelung bis zur Schleuse führt.



Auf das Gerüst kommt man entweder mit etwas Hüpferei oder man sprengt die Kürbisse (alternativ auch die explosive Kiste) in die Luft und kann so problemlos hochlaufen. Nachdem auf dem Kabel zur Schleuse wieder Saft ist muss man dann ganz nach oben auf das Gerüst und mit zwei Weitsprüngen rüber zur **Schleuse**, die zum nächsten Bereich führt.
Dort kann man zunächst nach rechts hin laufen, wo eine „Tentakelpflanze“ ein paar Goodies beschützt - nach ein paar Schüssen aus der Pistole kann man sich die Sachen aber auch schon gefahrlos schnappen! Weiter geht es dann in die andere Richtung, wo man dem grünen Weg nach oben folgt. Von dort aus kann man mit einem Weitsprung und über die Blätter weiterspringend rüber zum Gerüst und dem hinteren „grünen Weg“ (oder „Baumstamm?) nach oben folgen. Die Tentakel kann man dabei mitsamt den herankommenden Hunden mit dem explosiven Kürbis hochgehen lassen. Weiter oben folgt man dem Weg durch die Höhle, wo man weitere „Spit Squids“ (teilweise mit Hilfe der „explosiven Fauna“!) ausschalten muss.
Im dahinterliegenden **See** treibt wieder ein Alienfisch sein Unwesen, den man zuerst ausschalten sollte. Danach schaut man sich am besten mit der Armbrust im Zoommodus um und erledigt noch einige Tentakel-Aliens, die weiter hinten herumlaufen. Anschließend schwimmt man einige Meter nach rechts zum dortigen Bereich, wo man auch nochmal ein wenig Munition und einen, von weißen Kristallen ausgeleuchteten **Eingang zu einer Höhle** findet.



Kämpfen Sie sich dort nach oben durch (am großen Kristall dabei unbedingt die Anzugenergie aufladen) den zuletzt sehr schmalen Gang, der zum Bereich über dem See führt. Die **Riesenblätter** versperren dort den weiteren Weg bis man das rote Wurzel-/Tentakelding daneben kaputt schlägt - dadurch bewegen sich die Blätter in eine neue Position, so dass man fidel drüber weg springen und zum nächsten grün-bemoosten Wurzelweg laufen kann.
Folgen Sie diesem nach oben bis zur nächsten Höhle, die zu einem größeren Raum mit einer **langen, rot leuchtenden Wurzel** führt. Wieder zerschlägt man das rote, herzartige Geschwulst im Nebenraum und kann dann nach dem Farbwechsel der Wurzel mit Anlauf und einem Weitsprung zum nun nach unten geklappten Blatt auf der anderen Seite fliegen.
Dort geht es wieder durch einen engen Gang bis zu einem weiteren, länglichen Tal. Folgen Sie hier dem Weg nach hinten in Richtung des Lagers. Dort kommen dann auch direkt einige **hochexplosive Hunde** heran, die man aber glücklicherweise mit einem Schuss aus der Pistole jeweils sofort „hochgehen“ lassen kann. Sind die Biester sehr nahe beieinander kann dies sogar zum „Massen-Exitus“ führen!
Versorgen Sie sich dann am Lager, das übrigens bei genauerer Betrachtung über dem ersten Lager nach der Schleusentür liegt, und folgen sie anschließend dem Weg durch die Schlucht nach hinten. Man trifft nochmal auf eine Meute „normaler Alienhunde“ und muss dann bei der roten Wurzel ein weiteres **Rätsel** lösen, das aus mehreren Schritten besteht. Diese kann man dabei durchaus in etwas abweichender Reihenfolge durchführen, daher wird hier nur eine Möglichkeit dargestellt:

**1.** Beim Ende der Wurzel in der schmalen Höhle muss man nach oben blicken und dort das “rote Tentakelding„ mit einem gezielten Schuss „ausschalten“. Das führt jedoch dazu, dass wieder eine Meute rotglühender Alienhunde freigelassen wird, drehen Sie sich daher schnell um, um diese abzuwehren.

**2.** Neben der Wurzel findet man noch eine Halterung für einen der Kristalle - stecken Sie hier schon mal das Kabel ein, das einige Meter daneben liegt.

**3.** Durch das „Umfärben“ der Wurzel hat links über der Kristallhalterung ein Blatt den Zugang zur dahinterliegenden Höhle geöffnet (und die Hunde rausgelassen). Gehen Sie dort hinein und bis in die hinterste Ecke, von wo aus man erneut nach oben auf eine weitere, rote Wurzel und deren "Wurzelendstück" blicken kann. Mit einem Schuss ändert sich erneut die Farbe und unten öffnen sich die Blätter, die den Zugang zu einem “**Sprungpad**„ freigeben. Dieses befördert Sie ein gutes Stück nach oben, wo man nur die explosiven Kürbisse bei den Kristallen sprengen muss und schon hat man den benötigten Energiespender gefunden, mit dem man über den seitlichen Weg direkt **zur Kristallhalterung** hinunter rutschen kann.

Hat man den Kristall in der Halterung installiert, wird über das verbundene Kabel der nahe **Teleporter** mit Energie versorgt und so aktiviert. Dieser bringt Sie quasi erneut eine Ebene weiter nach oben, wo man sich nun wieder bei einem Posten in Sichtweite über dem Letzten befindet. Legen Sie hier den Hebel um, damit der **Felsen mit dem nächsten Sprungpad** herangezogen wird. Nur in dieser Position kann man darüber nämlich auf die nächste, grünbewachsene Wurzel hochspringen. Folgen Sie dieser bis zum Ende - die Hunde neben den Kürbissen erledigt man elegant

mit letzteren - und feuern Sie dort auf die beiden Tentakeldinger links und rechts davon, denn nur wenn beide „ausgeschaltet“ sind öffnen sich alle Blätter vor der Höhle geradeaus.
Springen Sie hinüber und folgen Sie dem Weg nach oben.

**Abschnitt 62:**



Sie kommen nach einigen Metern durch die Höhle - mitsamt Sprungeinlagen - zu einem Bereich mit einem riesigen Baum in der Mitte. Rundherum gibt es drei Höhlen aus denen jeweils eine **rot leuchtende Wurzel** kommt. Alle Wurzeln führen zu einem von Blättern verschlossenen "Ausgang", den man nun natürlich öffnen muss indem man die drei „Geschwulste“ am Wurzelende deaktiviert.
Sofern man im anfänglichen Bereich nach unten fällt, kann man mit einem der Sprungpads wieder nach oben kommen - denn nur dort kommt man auch weiter!
In welcher Reihenfolge man die drei Wurzeln umfärbt scheint egal zu sein, so dass ich einfach im Uhrzeigersinn beginne mit dem ersten Weg, der direkt links vom Einstiegspunkt ist.

**Erste Wurzel**: Folgen Sie dem kurzen Weg bis zu einem Bereich voller kleiner Wurzeln. Von dort aus erkennt man schon das Ungemacht weiter unten mit **zahlreichen Sprengfallen und explosiven Kürbissen**! Natürlich kann man diese nicht von hier oben aus zur Explosion bringen, so dass man speichern sollte und dann durch das einbrechende Netz rechts (mit der Leiche) nach unten springen muss.\ Arbeiten Sie sich nun hier vorsichtig hüpfend (über die Kürbisse) und duckend (unter den Laserstrahlen) voran bis zu einer kleinen Stelle ohne Sprengfallen, wo man etwas durchatmen und pausieren kann. Zumindest sobald man die beiden Facehugger erledigt hat, die sonst auch gerne mal angreifend in einen Laserstrahl springen!
Greifen Sie danach am besten zur Armbrust, da man einige Meter weiter passenderweise fünf schlafende Alienhunde findet, die man ganz vorsichtig vorantastend mit der Armbrust und deren Zoom-Modus gut ausschalten kann. Achten Sie auch hier wieder penibel darauf keinen der Kürbisse versehentlich zu erwischen!
Danach hat man es glücklicherweise auch schon geschafft und muss nur noch das rote Geschwulst beharken, damit sich einerseits die erste Lage Blätter beim Ausgang öffnet (wie man vom Standort aus beobachten kann) und gleichzeitig auch direkt vor einem noch ein Blatt zur Seite bewegt und so den Weg zum Ausgang freigibt.
Interessanterweise kann man hier nun auch nochmal zurück in die „Spießrutenschlucht“ und kann von der anderen Seite her kommend die Kürbisse und Sprengfallen beharken. Letztere erledigt man dabei besser mit einer fernzündenden Bombe, da die Wirkung der Explosionen durch die ganze Schlucht reicht, so dass man ausreichend Sicherheitsabstand benötigt. Dafür kann man dann die ganze Schlucht frei begehen! 🙂

**Zweite Wurzel:** Es geht bis zu einem größeren Bereich, in dem schmale Wege jeweils die beiden Seiten einer Ebene verbinden, von denen es insgesamt drei Stück gibt. Auf jeder Ebene trifft man einige Feind, vor allem die spuckenden Tentakelbiester, die vornehmlich von der Seite her auf Sie

zielen! Da man nicht zu wild ausweichen kann, sollte man mit guten Fernkampfwaffen wie Armbrust oder Revolver mit wenigen Schüssen aus einer guten Deckung heraus die Feind jeweils niedermachen. Achten Sie zudem auf Beschuss von weiter oben!
Folgt man dem jeweiligen Weg, führt dieser immer zu einem **Sprungpad** bis man auf der höchsten, der dritten Ebene angekommen ist. Dort kann man entweder mit einem laangen Sprung zum Bereich direkt gegenüber kommen oder alternativ auf dem seitlichen Vorsprung einen Zwischenstopp zur anderen Seite einlegen.
Dort kommt man zum nächsten roten Geschwulst, nach dessen Deaktivierung sich auch der seitliche Durchgang öffnet und man mit dem Sprungpad zum fast freigelegten Eingang fliegen kann.

**Dritte Wurzel:** Vom „verblätterten“ Eingang aus kann man dann über die Mitte zum dritten Zugang weiter links hin laufen, wobei man sich hier im Wesentlichen nur an der roten Wurzel an der Wand orientieren muss! In der Höhle springt man dann vorsichtig ein gutes Stück nach unten und mit dem Sprungpad dort dann gleich wieder nach oben, wo man etwas höher einen Ausgang in den zentralen Bereich findet. Von dort aus muss man nun quasi der roten Wurzel folgend mit einem Weitsprung **zum zentralen Baum rüberspringen**, wo man auf dem Vorsprung neben einem Verblichenen landen muss.
Dort gibt es eine **Öffnung ins Bauminnere**, wo man durch einige “Spinnennetze„ nach unten fällt und dabei zahlreiche „Alienflöhe“ mitreißt, denen man unten entweder durch wildes umherspringen schnell entkommen muss oder alternativ mit der Brechstange um sich schlägt bis man die Biester weitgehend dezimiert hat oder man gar die “explosiven Kürbisse„ unten schnell sprengt und damit die meisten Beißer ausschalten kann.
Am einfachsten ist es aber wohl tatsächlich unten angekommen einfach schnellstmöglich zum Vorsprung an der Seite ohne „Kürbisse“ zu laufen und von dort aus per Weitsprung zur anderen Seite rüber zu fliegen. Sofern einem die Biester dahin folgen, reicht meist ein oder zwei **Weitsprünge quer durch den Raum** um genug Zeit zu schinden bis die Lebensdauer der Feinde abgelaufen ist.
Folgen Sie dann auf der anderen Seite dem weg nach oben über die, einen Weg bildende Wurzel nach oben und schalten Sie die zahlreichen Tentakelfallen über dem Weg in Ruhe aus.
Oben angekommen kann man die dritte Geschwulst ausschalten, es öffnet sich das Blatt daneben und man kann nun zum großen Durchgang laufen und der Höhle dahinter folgen, die zu einem größeren Bereich voller fliegenden Amöben führt.



Per Weitsprung geht es hier zur anderen Seite, wo man einige Alienhunde und Facehugger erledigt, etwas Munition findet und dann der Schlucht mit den Kristallen an der Seite folgt. Sie treffen dann hinter dem Wasserfall auf einige Alienhunde inklusive einem besonders großen “Boss-Exemplar„, das ein paar Treffer mehr verträgt. Folgen Sie dann dem mit zahlreichen “Tentakelbäumen„ besäumten Weg nach hinten und gönnen Sie sich davor (und ggf. zurückkehrend) den Abstecher zur seitlichen Heilquelle, da man dort auch einen sehr gut bestückten Munitionskanister findet!
Kämpfen Sie sich durch bis Sie zur Kopfzone des Wasserfalls kommen. Von dort aus kann man direkt dem Wasserstrom folgen oder über den seitlichen Weg hochlaufen und dort noch auf der gegenüberliegenden Seite einen "Heilkristall" besuchen.
Anschließend geht es dort dann nach unten, wo man dem **Wasserstrom bis zum See folgt **.**

**Erledigen Sie zunächst die beiden Alienfische im Wasser und gehen Sie dann zum Kristall auf den Steinsäulen. Diesen kann man durch Berührung (Nutzen-Taste oder notfalls darauf springen) in Bewegung setzen und so einen **Teleporter hinter dem Wasserfall** aktivieren.**
Dieser führt nach oben, quasi über dem „Eingangsbereich“ für den „Bergsee“. Von dort aus muss man mit einem Weitsprung rüber zum nächsten Kristall fliegen und auch diesen aktivieren, so dass neben dem ersten Teleporter auch der zweite aktiviert wird. Erneut wird man hier eine „Etage“ nach oben (bzw. zur „höchsten“) gebracht und kann dann dort dem seitlichen Weg folgen und einige Alienhunde abwehren, bevor man der Höhle folgt.
Dort gilt es nur über den seitlichen Weg einmal eine „Felsensperre“ zu überspringen bevor weiter hinten der nächste Abschnitt lädt.

**Abschnitt 63:**



Folgen Sie der Höhle bis zur **sprudelnden Quelle** des Baches und springen Sie dort per Weitsprung zur anderen Seite, wo es schließlich einige Stufen nach oben geht bis man mit einem erneuten Weitsprung zum einzelnen, großen Blatt an der großen "Wurzelanlage" fliegen kann.
Auf der anderen Seite folgt man dem Wasser und springt ihm quasi hinterher und hinunter durch die Felsenöffnung mit den grünen Blüten. Unten geht es dann weiter bis zu einer **optisch beeindruckenden Höhle** mit zahlreichen, von der Decke hängenden Pflanzen und einer neuen Art von Tentakeln im Wasser - die quasi das Pendant sind zu den bekannten, von der Decke hängenden Fallen. Glücklicherweise beißen diese nur über Wasser zu, so dass man auch einfach um die ausgestreckten Fangarme herumschwimmen kann! Will man unbedingt über die Wasserpflanzen springen, muss man die Fallen entweder vorher beschießen oder sich den Nervenkitzel geben und mit ausreichend Abstand und einem Weitsprung über die Fallen hinweg sausen!
In der Höhle findet man dafür in der hinteren, rechten Ecke auch wieder ein Munitionspack, so dass man auch ruhig alle Pflanzen erledigen kann.
Anschließend folgt man der Höhle weiter bis zum nächsten See, der voller Alienraubfische ist! Diese alle aus der sicheren Position an Land heraus zu erledigen ist angesichts ausreichender Munitionsvorräte (man findet hier sogar noch eine weitere Wissenschaftlerleiche mit Munition bei sich!) aber eigentlich auch kein Problem, so dass die Entscheidung wieder ganz nach dem eigenen Spielstil fallen kann!
Mit einigen normalen und **Weitsprüngen über die „Seerosenblätter“** kommt man aber auch prima zur anderen Seite, wo lediglich das spuckende Alien auf dem zentralen Felsen etwas Ärger macht. Läuft man einfach direkt weiter in die Höhle, kann man dem aber auch einfach entgehen!
Dahinter findet man sich mit einem tollen Ausblick an einer **Felswand** wieder. Springen Sie hier vorsichtig nach unten, wo neben einer herbeiteleportierten Munitionskiste auch eine blauer Energiekristall und eine blaue „Heilquelle“ genutzt werden können zur vollständigen Regeneration!
In der Höhle zerschießt man dann die Kürbisse bei der hölzernen Sperre und speichert dahinter am See erstmal ab. Es gilt hier **im Wasser die Kürbisse zu sprengen** und so den weiteren Weg zu

öffnen, der aber auch weitere **Alienraubfische** bereithält. Diese kann man nun entweder aus dieser erhöhten Position aus attackieren - muss dabei mitunter jedoch etwas warten bis die Biester in Ihren Schussbereich geraten!
Alternativ kann man auf die „Seerosenblätter“ springen und hier immer hin und her pendeln, so dass man nie ganz im Wasser versinkt. Das lockt mitunter aber auch schon die Feinde heran, so dass man sie ggf. mit einer kräftigen Waffe wie Schrotflinte oder Lasergewehr erlegen kann. Alternativ springt man mit der Armbrust ins Wasser und versucht die beiden Feinde schnellstmöglich auszuschalten und dabei immer wieder zur Seite auszuweichen, so dass die Feinde an einem vorbeischießen!
Hinter dem Holzgeflecht findet man dann zahlreiche **Wassertentakeln** vor. Hier kann man sich einen Weg freischießen oder ggf. mit Handgraten oder den Sprengladungen einen größeren Bereich freiräumen um zum “**Seerosenblatt**„ dahinter zu kommen.
Auf dieses muss man sich stellen um über das nächste, wegversperrende Holzgeflecht zu springen - zuvor sollte man jedoch unbedingt noch die **„Kürbisse“ an der Decke** zur Explosion bringen um die dortigen Tentakeln auszuschalten. Hinter dem Holzgeflecht sind erneut zahlreiche Wassertentakeln zu finden, so dass man am besten möglichst weit nach rechts hin „weitspringt“. Zur Sicherheit sollte man aber auch noch zur Armbrust oder mindestens der Pistole greifen um sich sofort freischießen zu können, falls man doch in einer Tentakel landet!
Bahnen Sie sich dann wieder einen Weg durch das **Tentakelfeld unter Wasser** und sprengen Sie die Kürbisse dahinter in die Luft (bzw. ins Wasser!). Anschließend entsteigt man dem Nass über das hintere Seerosenblatt, kann sich an einem weiteren Kristall und einer Heilquelle wieder frisch machen und dann dem Weg nach unten folgen.

**Abschnitt 64:**

Der Weg führt zu einem riesigen, schwebenden … „Ding“, das über gigantische Wurzeln erreicht werden kann. Unterwegs trifft man jedoch auf allerhand Alienhunde, die zwar mitunter elegant mit den zahlreichen „explosiven Kürbissen“ hochgejagt werden können, doch auch deren Schallwellen oder gar die leuchtenden „Kamikaze-Hunde“ können die Kürbisse zur Explosion bringen und beides kann Sie schließlich von einer Wurzel ins „All“ schleudern!
Hier ist also etwas vorsichtig und allseits höchste Vorsicht angebracht, wenn man sich über die Wurzeln nach vorne wagt. Welche man dabei nutzt ist recht egal, da alle zur anderen Seite führen, wo schließlich aber nur die beiden seitlichen Stränge zu einer kleinen Höhle führen. Dort muss man sich dann geduckt nach links hin durch den „Wurzelgang“ vorarbeiten und kann dahinter dem Weg über einige weitere Wurzeln nach oben folgen, wo man erneut ein „Care-Paket“ von der Erde mit allerhand Munition und Batterien für den Anzug findet.
Folgen Sie hier oben dem Weg und erledigen Sie die zahlreichen „Kanonen an der Decke“ aus sicherer Entfernung, so dass man beim Zugang zur Höhle eigentlich weder Energiekristall noch „Heilungstümpel“ nutzen muss.
In der Höhle mit den beiden Kraftfelder am Eingang erledigt man nach links hin einige Alienhunde und läuft dann hinten über den herrlich orangen Kristall nach oben. Von dort aus muss man sich dann mit zwei gezielten Weitsprüngen zum oberen Weg vorarbeiten, welcher zu den Kabeln über den beiden Kraftfeldern führt. Zieht man diese ab, werden beide Felder verschwinden und man kann dem längeren Gang bis zu einer Art „Alien-Tech-Kontrollzentrale“ folgen.
Dort kann man dann auch nichts weiter tun, als den grünen Schalter zu drücken und zu schauen was passiert … und was passiert erinnert dann irgendwo doch ein wenig an den Spielbeginn! 😉
Nach der Aktion öffnet sich an der Seite eine Tür und man im Raum dahinter eine Energieverbindung unterbrechen indem man die Kabel abzieht. Das deaktiviert das Kraftfeld am Boden und man kann so dem Gang folgen nach unten kommen, wo man im „Reaktorraum“ steht. Mit einem Weitsprung geht

es hier zur anderen Seite, wo man einen Aufzug nach oben benutzen kann.
Sie kommen zu einem weiteren mysteriösen Raum in dem man aber nichts machen kann. Vielmehr muss man im Seitenraum mit den Kabeln herumspielen und eine passende Kombination suchen, die dann auch direkt am startenden Energiefluss erkannt werden kann. Die Pfeile geben hier schon einen Hinweis auf die korrekte Position: an der Wand muss der Stecker in der Mitte sitzen und das Kabel dann mit dem oberen Ende der Apparatur verbunden sein. Schon öffnet sich eine Tür um die Ecke, die zum „Kristallraum“ führt, wo man einen kleinen Splitter aufnimmt und diesen dann neben dem „Reaktorraum“ in die dritte, leere Fassung einsetzt.
Der ausfahrende „grüne Schalter“ aktiviert dann erneut einen Teil der großen Maschinerie und öffnet eine weitere Tür an der Seite, wo es ein Stückchen nach unten geht. Folgen Sie dort dem Weg bis Sie wieder außerhalb des großen Felsens sind. Dort muss man zunächst auf den „Felsblock“ an der Wurzel gegenüber weitspringen. Von dort aus kann man den explosiven Riesen-Kürbis an der Decke unter Beschuss nehmen, dessen Platzen auch alle Tentakeln an der Decke erledigt, so dass man wieder zurück springen und dann quasi geradeaus zum Bereich weiter unten mit den Riesenblättern weiterfliegen kann.
Folgen Sie dann wieder dem schmalen Wurzelwerk nach oben, wo man nach drei „Etappen“ den Zugang zu einer weiteren Höhle (in Sichtweite zum dem „Segel-artigen“ Kraftfeld daneben) findet. Folgen Sie dem Weg bis zu einem Kraftfeld am Boden, das man glücklicherweise mit dem Schalter daneben deaktivieren kann. Unten kann man das zweite Kraftfeld jedoch nicht mehr einfach so deaktivieren, sondern muss erst einmal nach draußen gehen und dort beim Kristall nach oben blicken. Wieder gilt es den dortigen Kürbis zerplatzen zu lassen, was schließlich einen Felsbrocken nach unten rauschen lässt und so einige der Energiekristalle zertrümmert, wodurch wiederum nicht nur das „Segel-artige Kraftfeld“ sondern auch das untere Kraftfeld im Felsen zusammenbrechen.
Gehen Sie also wieder zurück in den Felsen und springen Sie über das Sprungpad wieder nach oben und diesmal in den unteren Höhlenzugang (den mit dem blauen „Gras“ an der Decke) direkt unter dem, aus dem man vor wenigen Sekunden noch gekommen ist. Klappt das nicht so ganz, empfiehlt es sich unten nochmal inne zu halten und dann mit Blick nach oben erneut über das Pad hochzuspringen und so schon von unten aus den Gang direkt anzupeilen!
Folgen Sie der Höhle bis man wieder draußen auf dem „Wurzelweg“ neben dem deaktivierten „Segel-Schild“ landet. Von dort aus muss man dann zur anderen Seite weitspringen. Ggf. muss man zuvor aber noch den Kürbis an der Decke hochjagen, der auch den nahen Felsen ablöst und so erst den „Sprungweg“ freigibt.
Auf der anderen Seite folgt man dem Weg nach oben und wieder in den Felsen hinein bis man wieder in der zentralen Kristallkammer ist und erneut mit Anlauf und einem richtig getimten Weitsprung zur anderen Seite rüber muss. Dort geht es mit einem Aufzug nach oben, wo man in der „Kürbis-Hölle“ landet, da die Explosion eines jeden dieser Dinger sofort zum Exitus führt!
Laufen Sie daher durch den „Kontrollraum“ nach hinten, wo man über zwei Kürbisse, die den Gang versperren hinwegspringen kann. Dahinter findet man eine Sendung mit Sprengladungen, die man nachfolgend auch verwenden muss um das Rätsel zu lösen!
Entfernen Sie hierfür zunächst das lose von der Deckenkonstruktion hängende Kabel und verbinden Sie mit diesem im Seitenraum die beiden Anschlüsse, was dazu führt, dass die Tür gegenüber nun betriebsbereit ist und mit dem Schalter geöffnet und geschlossen werden kann. Dies gilt es zu nutzen indem man in den Raum eine Sprengladung wirft, die Tür schließt und dann genüsslich auf den Auslöser drückt. Öffnen Sie danach die Tür und machen Sie das gleiche Spiel mit der anderen Seite, wodurch man gefahrlos alle Kürbisse in der Umgebung los wird!
Anschließend muss man das Kabel neu bzw. wieder an der vorigen Stelle platzieren, wo man nun jedoch die Verbindung zum seitlichen Panel herstellen kann, wodurch der Energiefluss gemäß der Richtungsanzeige wieder hergestellt wurde. Im zweiten Schritt schnappt man sich dann den Kristallsplitter, der bei der ersten Explosion entstanden ist und platziert diesen im „Kontrollraum“ in der freien Fassung an der Decke. Dadurch fährt wieder ein Schalter aus, mit dem man den zweiten Teil der Maschinerie in Gang setzen und den seitlichen Gang öffnen kann. Laufen Sie dort zum Aufzug

und oben weiter bis man wieder „im Freien“ ankommt.
Dort orientiert man sich nach links hin, erledigt draußen einige Alienhunde und „Deckengeschütze“ bevor man zur nächsten Höhle kommt. Dort geht es am blockierenden Schild vorbei zur Höhle mit den orangen Kristallen. Laufen Sie ganz nach hinten und von dort aus geht es dann auf der oberen Ebene mit Weitsprüngen über zwei Kristalle zurück in Richtung Eingang, wo man dann über dem Eingang die Kabelverbindung lösen kann, was beide Kraftfelder zusammenbrechen lässt.
Folgen Sie dann der Höhle in die andere Richtung und nach unten bis man wieder mal in einem Kontrollraum steht. Hier sind nun mal alle drei Kristalle in Position, allerdings fehlt noch ein Energiefluss, den man im Raum links daneben herstellen muss - wofür schlussendlich diesmal zwei „Überbrückungskabel“ fehlen. Das erste findet man in der kleinen Nische gegenüber der großen Scheibe im Kontrollraum. Löst man hier die Verbindung wird gleichzeitig im Kontrollraum das kleine Kraftfeld am Boden versagen und man kann dort nach unten springen und dem Weg folgen. Der führt aber auch direkt wieder nach oben in einen Seitenraum, wo ganz zufällig ein zweites Kabel liegt. Mit diesem verbindet man zunächst die beiden Energiekoppelstellen vor Ort um die Tür zu öffnen. Anschließend kann man diese Kabel wieder abstecken und mitnehmen in den anderen Seitenraum, wo man nun mit den beiden Überbrückungskabeln zunächst die Verbindung zur oberen Kuppelstelle und der an der Wand ganz links herstellt. Anschließend verbindet man mit dem zweiten (kürzeren) Kabel die anderen beiden Verbindungen und schon fährt im Kontrollraum wieder der bekannte grüne Schalter herunter und man kann damit eine weitere Stufe der Maschinerie aktivieren. Anschließend öffnet sich die seitliche Tür und man kann mit einem Aufzug nach oben in den „Experimentierraum“ hochfahren.
Unglücklicherweise reicht das hier aber tatsächlich immer noch nicht aus und man kann nicht in die zentrale Energiekugel (oder was auch immer) springen, sondern muss mit einem Weitsprung rüber zur anderen Seite. Dort findet sich mal wieder eine Aussparung im Boden, in der man ein Kraftfeld, ein Verbindungskabel und einen Kristall findet. Entfernen Sie das Kabel, fallen Sie mit dem Kristall nach unten in den primären Kontrollraum und platzieren Sie dann den Kristall im Seitenraum in der freien Fassung. Wieder ist nun irgendwas passiert und man kann am zentralen Kontrollpult die nun wirklich finale Stufe der Maschinerie aktivieren. Im Anschluss öffnet sich die seitliche Tür und man kann über den ausgefahrenen Weg mit einem Weitsprung in das zentrale Portal springen.

---

## Chapter 1 - 8

>> Zurück zu Teil 1 der Lösung >>

## Chapter 9 - 12

>> Zurück zu Teil 2 der Lösung >>

## Chapter 16 - Ende

>> Weiter zu Teil 4 der Lösung >>

| | |
|---|---|
| **Text** | A. Neumann (2014 & 2024) |
| **Screenshots** | A. Neumann (2014 & 2024) |
| **Savegames** | A. Neumann (2014 & 2024) |
| **Lizenz** | (cc) BY-NC-SA |

From:
http://www.kultloesungen.de/ - **Kultloesungen.de**

Permanent link:
**http://www.kultloesungen.de/doku.php/blackmesa3?rev=1777757547**

Last update: **2026/05/02 21:32**