Half-Life 2 Black Mesa - Teil 4

zurück zu Teil 1 der Lösung
zurück zu Teil 2 der Lösung
zurück zu Teil 3 der Lösung

Chapter 16: Gonarch's Lair (Gonarchenfalle)

Abschnitt 65:

Folgen Sie dem Fluss durch die vulkanartige Höhle (erinnerte mich auch ein wenig an die „Höllen-Level“ aus Doom 3) bis zum großen „Schlachtfeld“ unterhalb vom Wasserfall. Dort findet dann in Kürze der Kampf (bzw. das Glücksspiel) gegen einen mächtigen Zwischengegner statt, was vom Schwierigkeitsgrad ein wenig aus dem bisherigen Niveau herausfällt!
Bevor der Kampf beginnt kann und sollte man sich genau umsehen und alle Ecken auskundschaften, so dass man später zumindest grob weiß, wohin man sich bewegen kann.
Um den Kampf zu beginnen muss man vom zentralen „Teleporterfeld“ aus den Leitungen am Boden jeweils folgen und am Ende einen Kristall per Sprung oder Benutzen-Taste aktivieren. Hat man alle drei Kristalle aktiviert - selbst die „Lücke in einem Kabel“ ist nicht relevant - ist der Dreifachteleporter aktiv und man kann auch dort den Kristall nutzen, was einen Teleport in Richtung des „rot leuchtenden Turmes im Himmel“ anstößt!
Das ruft dann aber auch den Gonarchen heran, der die Teleportieraktion stört und somit den Kampf einleitet. Speichern Sie daher am besten unmittelbar vor Auslösen des Teleportes!
Der Kampf selbst ist dabei leider eher ein Glücksspiel, denn eine „richtig faire Angelegenheit“! Immer wieder bleibt man an irgendwelchen Objekten hängen (und wird zerquetscht oder in die Unendlichkeit geschleudert), springt einem einer der ausgestoßenen Mini-Facehugger oder eine umher geschleuderte Felssäule in den Panzerfaust-Schuss (und führt zum Exitus) oder man kann Gonarch einfach nicht ausweichen da das Sprung-Modul gerade keine Energie mehr hat!
Sprung-Modul und Panzerfaust sind dabei die beiden entscheidenden Mittel um dem Gegner Herr zu werden! Anscheinend kann man nur mit dieser Waffe den „Sack“ (😄) des Feindes ausreichend beschädigen/verletzen bis er irgendwann davonläuft - alle anderen Waffen erzielten in meinen Versuchen keinen Erfolg und nur ein Treffer mit einer Panzerfaust führt zu einem „akustischen Feedback“ des Gegners! Da auch überall Munition für die Waffe rumliegt ist es naheliegend diese einzusetzen! 😉
Das Sprungmodul gilt es hingegen quasi für die Defensive bzw. die Ausweichmanöver zu nutzen - auch hier ist das naheliegend, da man per Einblendung nochmal mehrfach darauf hingewiesen wird! 😉 Selbst im Laufschritt bekommt man sonst keine ausreichende Geschwindigkeit hin um dem Biest auszuweichen oder gar davon zu laufen! Nutzen Sie daher nur die Richtungstasten und primär den „Doppelsprung“ (bzw. den doppelten Tastenanschlag zum Auslösen des Weitsprungs) und lassen Sie den Sprint-Modus einfach Beiseite.
Den Kampf selbst sollte man dabei vornehmlich auf dem großen Platz führen, da man in den

seitlichen Tälern noch weniger Ausweichmöglichkeiten hat und auch von den Fernangriffen des Feindes mitunter schon tödlich verletzt werden kann!
Eine Regeneration ist dabei lediglich an der „Care-Box“ neben dem zerstörten Teleporter möglich, wobei man auch dort nur Energie für den Schild findet! Die wichtigere Lebensenergie kann man hingegen nur auf der seitlichen „Insel“ auftanken. Auch dort ist man jedoch nicht vor den Fernangriffen sicher und sollte sich daher nicht nur einfach in die heilende Flüssigkeit ducken, sondern auch immer umsehen, ob ein grüner „Schleimpfropfen“ auf den Felsen bzw. den gesamten Bereich niedergeht - was häufig auch zum sofortigen Ende führt!
Manuelles Speichern sollte man hier allenfalls in einem wirklich ruhigen Moment vornehmen, da man gerne auch mal in der nächsten Sekunde tödlich überrascht werden kann und dann wieder ganz von vorne beginnen muss. Glücklicherweise scheint das Spiel auch zwei automatische Speicherpunkte anzulegen, wenn man dem Feind ein gewisses Maß an Schaden angetan hat und somit dann auch einen Fortschritt allein durch den Nachladepunkt erkennen kann - sonst ist außer etwas „Schwitzen am Sack“ und dem ein oder anderen Aufheulen leider nicht viel zu erkennen. Pardon für die Wortwahl!
Der eigentlich Kampfablauf ist dabei natürlich höchst dynamisch und langandauernd, da man bis zu einem halben Dutzend Treffer (viele davon ggf. auch nicht erfolgreich, da nur auf größere Entfernung erzielt) anbringen muss bis Gonarch sich zurückzieht - eine Beschreibung fällt daher schwer.
Primär gilt es einfach immer wieder mit der Panzerfaust (am besten mit aktiviertem Lenkmodus per Laserpunkt) auf den „Sack“ zwischen den vier Beinen zu zielen und dabei möglichst immer auszuweichen und nicht zu nahe an den Gegner heran zu kommen, da man dann auch eher von den kleinen Facehuggern gepiesackt wird!
Auf dem größeren Feld rund um den Teleporter ist das gefühlt am einfachsten möglich, da man hier auch recht schnell an neue Munition aus den „Care-Boxen“ heran kommt! Wichtig ist dabei stets einem „Angriffslauf“ zur Seite auszuweichen. Danach hat man meist gute Chancen sehr zielgenau zu feuern, insbesondere wenn Gonarch in eine Wand gelaufen ist!
Achten Sie dabei auch stets auf die eigene Gesundheit, die sehr abrupt abnehmen kann bei einem „Körpertreffer“ oder wenn man einem Fernangriff nicht effizient ausweichen konnte! In diesen Fällen sollte man sich dann versuchen auf die seitliche Insel zu retten. Dort ist man zwar auch nicht restlos sicher, kann sich aber doch meist ein wenig in die heilende Flüssigkeit ducken und Gonarch zieht sich dann auch häufig ein wenig zurück, so dass man nach Heilung und Aufmunitionieren an der lokalen Kiste wieder zum Hauptkampffeld zurückkehren kann.
Halten Sie so immer wieder drauf und weichen Sie den Angriffen möglichst geschickt zur Seite aus - nach hinten bringt meist wenig, da man dann mitunter selbst vom Felsen springt oder durch einen gleichzeitigen „Bodycheck“ gefühlt in die nächste Galaxie geschleudert wird.
Hat man irgendwann genug Schaden angerichtet, wird Gonarch nach hinten fliegen und das dortige Netz durchbrechen. Folgen Sie (nach einer „Heilungs- und Munitionssammelplatzrunde“) ihm in die Höhle bis zum hinteren Bereich, wo man dann nur durch das nächste Netz brechen und nach unten fallen kann…

Abschnitt 66:

Sehen Sie sich in der Höhle um, wo man aber nur ein paar 9mm Patronen und etwas Energie für den Anzug findet. Dann muss man die beiden C4-Ladungen an der mit X-markierter Felswand mit der nahen Zündmaschine hochgehen lassen und dem dahinter freigelegten Höhlengang folgen. Achten Sie dort genau auf den nebligen Bereich und die Möglichkeit das ausströmende Gas per Leuchtfackel zu entzünden!
Im nächsten Bereich schaut man sich erneut um, erledigt einige eingegrabene Facehugger und greift dann zu einer Leuchtfackel um am Gasschlot neben dem „Spinnennetz“ das Gas zu entflammen und

so das Netz wegzubrennen!
Folgen Sie dann der Höhle und nehmen Sie die Leuchtfackel direkt mit um auch das nächste Netz aus dem Weg zu brennen. Dahinter sieht man schon bald den Gonarchen in der Entfernung wieder, muss aber auch nochmal zur Linken einen Gasschlot entflammen. Dies gestaltet sich hier jedoch schwieriger - zumindest hat es bei mir immer nur mit mehreren Anläufen per Leuchtfackel geklappt, was natürlich etwas nervig ist, wenn man durch die ganze Höhle zurück muss um eine neue Fackel aufzunehmen. Einfacher kann es daher sein mit einer Waffe auf den Schlot zu feuern, was auch eine Zündung auslöst!
Krabbeln Sie anschließend unter der Fackel hindurch und speichern Sie, da um die Ecke der Gonarch lauert und man gegenüber auch nur nochmal dezent auf die relevante Waffe Panzerfaust hingewiesen wird. Sollte man dort irgendwie plötzlich stecken bleiben, kann das an einer direkt unter einem auftauchenden Headcrab liegen, die man dann einfach mit einem Schuss auf den Boden erledigen und die Blockade so lösen kann!
Treten Sie in Richtung Gonarch schnell aus der Höhle heraus, da man sonst von seinen „Schleimangriffen“ schwer getroffen werden kann. Alternativ kann man auch versuchen möglichst weit hinten in der Höhle zu bleiben und von dort aus mit der Panzerfaust zu schießen, anschließend per Zoom seinen „Sack“ für eine Endsteuerung des Schusses anzuvisieren und dann schnell in den hinteren Teil der Höhle zurücktreten wo man nicht von den „Schleimangriffen“ erwischt werden kann! Für eine „Vertreibung“ reicht es so aber quasi nicht aus, d.h. man wird so oder so aus der Höhle kommen müssen!
Im „Außenbereich“ hat man dann etwas mehr Bewegungsspielraum, sollte sich den Waffeneinsatz aber noch sparen, da der Feind schnell in Deckung gehen kann und man weiter links noch eine etwas bessere Position mit etwas mehr Spielraum bekommt!
Laufen Sie dazu zunächst nach rechts und aktivieren Sie dort am Ende des Kabels die Zündmaschine, die weiter links einen neuen Durchgang freimacht. Folgen Sie dort dem Weg über die „Spinnweben“ bis man nach unten durchbricht. Von dort aus kann man dann wieder per Panzerfaust auf den Gonarchen auf der anderen Seite feuern.
Nachdem er „ein paar (Treffer) auf den Sack“ (nach einer gewissen „Panzerfaustbehandlung“ scheint hier übrigens auch eine normale Waffe auszureichen um den „Flucht-Trigger“ zu setzen!) bekommen hat, wird er dann mal wieder den Rückzug antreten. Dann hat man etwas Ruhe für die nächsten Schritte! Alternativ kann man ihn auch einfach ignorieren und nach links hin dem Weg entlang der blauen Leuchten in die Höhle folgen bzw. dorthin weitspringen - nach dem Weitsprung sollte man am besten im Laufschritt unterwegs sein, damit man nicht von einem Angriff getroffen und vom Felsen geschleudert wird!
Durch die Höhle geht es bis zu einem größeren freien Bereich mit zahlreichen „Vögeln“ in der Luft. Mit einem Weitsprung von der Kante aus kommt man zur anderen Seite und kann dort dem weiteren Weg durch die Höhle nach oben folgen und dabei die Schildenergie vollständig aufladen!
Oben bzw. wieder an der großen Schlucht angekommen geht es nach links, wo man wieder ein Spinnennetz per „Schlotentflammung“ beseitigen muss. Hat man den Gonarchen bis hierhin noch nicht vertrieben wird es nun langsam etwas schwierig, da der Platz zum Ausweichen hier etwas knapp ist und die zahlreichen „Gasschlote“ durch die „Schleimangriffe“ zudem noch in Brand gesetzt werden, was den Manövrierplatz zusätzlich einengt!
Schlängelt man sich allerdings schnell nach links durch und „aktiviert die Flamme“ beim Netz per Schuss aus einer Waffe, so kann man mit etwas Geschick und Glück auch so noch durchkommen und sich in den sicheren Bereich dahinter retten.
Dort folgt man dem Weg nach rechts hin durch ein „Basislager“ und kann dahinter endlich bei der Schlucht über den großen, schwebenden Felsen zur anderen Seite springen, so dass man zunächst aus dem Schussfeld des Gonarchen entkommen ist!
In der Höhle erspäht man ihn zwar direkt danach schon wieder, muss aber keinen Nahkampf führen, sondern kann sich durch die Höhle nach hinten durchkämpfen, findet aber auch in einem kleinen Seitenabschnitt (beim explosiven Kürbis) ergiebig Munition!

Nach einigen Metern durch die Höhle (inkl. „Heilteich und -kristallen“, die man auch zum Auffüllen der Energiereserven nutzen sollte, da man nachfolgend auf jeden Fall etwas „bluten wird!“) springt man ein wenig nach unten zu einer niedrigen Höhle, wo man vom Gonarchen von oben gepiesackt wird! Direkt dahinter findet man sich in einem von orangen Kristallen ausgeleuchteten runden Höhlenbereich wieder, wo Gonarch von oben nach und nach die „Decke aus Spinnweben“ zerstößt und zahlreiche Mini-Headcrabs nach unten entlässt. Diese kann man auch mit Alienwaffe oder Brechstange nur eher unzureichend abwehren - sofern man diese aber mit wildem Gerenne um die mittlere Felssäule kombiniert, kann man doch vielen Angriffssprüngen der kleinen Biester gut entkommen und wird nur 10-20 Prozent der Lebens- und Anzugenergie verlieren bis der Spuk endet! Dies passiert dadurch, dass nach einem Gepolter von oben die Zündmaschine am anderen Ende der Verkabelung nach unten fällt und so auch gleichzeitig die Zündung initialisiert wird - halten Sie sich dann von der Wand weg.
Sobald diese in die Luft gegangen ist, kann man dahinter der Höhle nach oben folgen, den nächsten Geysir entflammen und kommt dann auf der anderen Seite der großen Schlucht (wo man quasi vorhin noch vorbei kam) raus. Halten Sie hier aber noch etwas inne, denn sobald man den Weg betritt kommt auch von rechts ein rasender Gonarch herbei, dem man nur nach links hin rennend und mit Weitsprüngen entkommen kann indem man sich dort in die engere Höhle rettet! Ein Kampf ist aussichtslos, da man immer von der Wucht erschlagen oder in die Pampa geschleudert wird!
Greifen Sie dafür am besten auch direkt zu einer guten Waffe gegen die Alienhunde, den man wird direkt auf ein ganzes Rudel treffen! Glücklicherweise zieht sich Gonarch sofort zurück und verschwindet in eine andere Höhle, so dass man sich in den offeneren Bereich zurückziehen kann um die Hunde abzuwehren. Zwar kann man hier nun noch etwas zurück laufen und die Aussicht genießen, doch mehr gibt es nicht zu tun, da man aufgrund einer unsichtbaren Wand nicht einmal mehr zum gegenüberliegenden Weg springen kann!
Folgen Sie daher der nächsten Höhle, besuchen Sie unbedingt den seitlichen Gang mit dem blauen Kristall um die Anzugenergie wieder aufzuladen und laufen Sie dann durch die Höhle bis zum nächsten größeren Bereich mit einer erneuten praktischerweise fix und fertig dastehenden „Zündmaschine“!
Speichern Sie unbedingt mal wieder, denn sobald man die Maschine aktiviert wird auch Gonarch durch die Kristalle zur Linken trümmern und man muss erneut im Laufschritt und mit Weitsprüngen durch den freigesprengten Bereich und dort bis zum nächsten, rettenden Kristallgang flüchten!
Weiter geht es dann zum nächsten Bereich, wo Gonarch aber auch wieder durch eine Kristallwand bricht sobald man sich nach rechts hin bewegt. Flüchten Sie schnell nach oben auf den Felsvorsprung über den auch die Kabel laufen - dort kann Gonarch Sie allenfalls mit seinen grünen Schleimkugeln erwischen, so dass man ihm mit etwas Geschick von hier aus relativ gefahrlos immer wieder eins „auf den Sack geben“ kann bis er schließlich davon rennt!
Alternativ kann man aber auch per Weitsprung zum gegenüberliegenden Felsen springen und sich dort am schmalen, seitlichen Weg vorsichtig nach oben vorarbeiten (Duck-Sprünge sind ausreichend!). Gehen Sie dabei nicht zu hektisch, aber doch auch schnell und gezielt vor, so dass man nicht vom Gonarchen attackiert werden kann und oben dann in aller Ruhe die „Zündmaschine“ betätigen kann, die eine Kristallformation in Blickweite zerstört, den großen Kristall dabei geschickt so umfallen lässt, dass er eine Brücke bildet und gleichzeitig noch durch einen „Kristallsturz“ direkt auf Gonarch vor dem Felsen dafür sorgt, dass dieser im Anschluss von dannen zieht!
Folgen Sie dann dem Weg über die „neue Kristallbrücke“ und durch die Höhle bis zu einem hochgiftigen See! Nach einer Stärkung an der Heilquelle springt man dann vorsichtig über die „Seerosenblätter“ im See in Richtung „rechts hinten“. Die letzten Sprünge muss man dabei im Laufschritt angehen und stets den Weitsprung einsetzen. Am Ende findet man ein „tiefes Loch“ zwischen den stacheligen Schildkrötenpanzern (Mario lässt grüßen! 😉 oder vielleicht auch nur Riesen-Rosskastanien 😉) und kann dort gefahrlos nach unten springen, da man dank Sprungmodul unten abgefedert landet!

Abschnitt 67:

Sie landen quasi neben dem Gonarchen der davon galoppiert und dann in Sichtweite stehen bleibt. Sobald man ihm jedoch nachläuft oder auch nur einen Schuss abgibt, wird er mit einem Schleimklumpen die Steinverbindung über den Weg zerstören und so den Weg versperren.
Folgen Sie daher der seitlichen Höhle und entfernen Sie die Spinnweben per Feuer oder Brechstange und arbeiten Sie sich weiter bis zur Stelle, wo Gonarch durch eine Ritze lugt und dann zahlreiche Mini-Crabs loslässt! Diese sind nur schwer abzuwehren, so dass man entweder mit Brechstange oder Barnacle Gun wild um sich haut bis alle Feinde erledigt sind oder man sich alternativ weiter entlang der Höhle vorarbeitet, dabei jedoch noch zahlreiche „echte Headcrabs“ bekämpfen muss!
Beide Optionen sind nicht übermäßig ergiebig, so dass es auch helfen kann einfach möglichst schnell durch den Bereich zu rennen oder gar mit ein paar Weitsprüngen möglichst schnell voran zu kommen bis man zu einem Bereich mit einige Goodies hinter seitlichen Spinnweben kommt!
Dreht man sich dabei immer mal wieder um, um die Verfolger mit ein paar Schlägen oder Schüssen etwas auf Distanz zu halten, kann man so mit etwas Glück sogar mit ganz wenigen „Schäden“ durch diesen Abschnitt kommen!

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/blackmesa4?rev=1744038056

Last update: **2025/04/07 15:00**