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!
Hinter einem größeren, zugesponnenen Durchgang findet man sich dann in einer weitläufigen Schlucht mitsamt einem Wasserfall wieder. Folgen Sie dem seitlichen Weg zur anderen Seite, wo man das nächste Hindernis per Entflammung beseitigt und dann ein paar Meter in die Höhle geht.
Speichern Sie dann unbedingt, bevor man nach unten spring, denn von vorne rast der Gonarch heran und man muss hier nun entweder sofort nach links bei dem Verblichenen einen Moment Deckung hinter dem Felsvorsprung suchen oder kann auch direkt losstürmen und sich in die „Verfolgungsjagd“ stürzen!
Bei der Jagd ist man dabei selbst die Beute, die sich durch die hintere Höhle, die Gonarch durch sein Erscheinen und dadurch das Zerfetzen des Gespinne davor erst zugänglich macht, durchqueren muss bis man am Ende in der nächsten kleinen Höhle wieder Zuflucht vor dem rasenden Tier findet! Laufen Sie dabei geschwind und immer am linken Rand durch die Höhle und nutzen Sie den ein oder anderen Weitsprung um etwas Distanz aufzubauen, so dass man auch bei den hinteren Spinnweben, die man am besten schon aus der Entfernung per Pistole zerschießt, nicht zu sehr aufgehalten wird! Zu Entdecken gibt es dabei nichts - das Ziel ist also klar das Ende der großen Höhle möglichst unbeschadet zu erreichen!
In der kleinen Höhle mit dem leeren Munitionskanister ist man schließlich zwar relativ sicher vor dem Gonarchen, kann dann aber erstmal aufgrund weiteren Spinnweben nicht weiter. Erneut muss man per Flammen den Zugang links freimachen, wozu man am besten per Pistole die Spinnweben in der Höhle zerschießt und dann direkt auch weiter hinten auf den Gasschlot feuert, was die ganze Höhle in Flammen setzt und so auch die auftauchenden Facehugger abbrennt - wenn auch einige es immer noch schaffen zumindest in Ihre Richtung zu springen! Bleibt man ziemlich am Eingang der Höhle stehen, wird man davon aber nicht beeinträchtigt, muss allenfalls ein wenig hin und her treten um anfliegenden, brennenden Facehugger auszuweichen und kann dann dem nun freien Weg folgen.
Dieser führt zu einer weiteren Höhle, an deren Ende der Gonarch hinter ein paar kräftigen Wurzeln wütet und man die daneben austretenden Gase ebenfalls entzünden muss um den Weg nach unten frei zu brennen.
Man landet in einem kleinen Gewässer und kann dort erst einmal nicht dem weiteren Weg folgen. Hierzu muss man nämlich zuerst einige der explosiven Kürbisse rund um die Kristalle neben dem Weg sprengen (sicherheitshalber sollte man dazu ganz nach hinten in der Höhle schwimmen oder gar gleich ganz abtauchen und per Pistole schießen) und kann dann aus dem Wasser steigen und in den nächsten Gang gehen. Am Ende findet man erneut einen Gasschlot, der etwas hinter einer Ecke positioniert ist und dessen Entzündung die ganze Höhle in Flammen setzt!
Hier gilt es daher entweder einen gezielten Schuss zu platzieren und dann schnell zurück zum Wasser zu rennen, wo man Schutz vor dem Info und den auftauchenden Facehuggern, findet. Alternativ kann

man natürlich auch mit einer Granate oder Sprengladung die Entzündung etwas verzögert starten und kann so dann ganz in Ruhe zum Gewässer zurückkehren.
Ist der Weg dann erst einmal freigebrannt, kann man am Ende der Höhle wieder ein Stückchen nach unten springen und dort der unter Wasser stehenden Höhle folgen bis man in einem „Teich“ mit drei „Wassertentakeln“ auftauchen kann.
Dort kommt man aber noch nicht auf die höhere Ebene, sondern muss dafür an der Seite, hinter einigen Spinnweben nochmal einen Kürbis zerschießen, was dann den Wasserspiegel ansteigen lässt.
Schwimmen Sie nun nach oben zur zweiten Ebene, wo sich ein Zugang zu einer weiteren Höhle (erneut hinter einigen der „Wassertentakeln“) findet. An deren Ende zerschießt man einen weiteren Kürbis (unter dem Wurzelgeflecht an der Decke) und das Wasser steigt dadurch weiter an.
Schwimmen Sie zurück zur „Haupthöhle“, wo sich wieder einmal durch den gestiegenen Wasserspiegel ein neuer Höhlenzugang ergibt!
Folgen Sie dort dem Weg bis zum Bereich über dem Wurzelwerk, wo nach entfernen der Spinnweben zahlreiche Facehugger herankommen, die man aber ganz gut mit einigen Handgranaten abwehren kann oder alternativ direkt per Beschuss der Kürbisse an der Decke und dadurch herabfallender Felsen ins Wasser befördert! Da dieses nun wieder angestiegen ist darf man entweder durch das zerborstene Wurzelwerk am Boden oder den gerade durchquerten Gang wieder zurück in die zentrale Halle, wo das Wasser einen weiteren seitlichen Gang erreichbar gemacht hat.
Dort führen zwei Gänge nach oben, wobei einer immer mit einer Art „Schleimschicht“ überzogen ist, so dass man dort allerhöchstens freudig hinabrutschen kann! Oben angekommen geht es dann aber auch direkt wieder einige Meter nach unten zu einem weiteren Wurzelwerk. Das Rätsel besteht hier nun darin an der Decke eine Fackeln zu entflammen, die das dortige Wurzelwerk wegbrennt und dadurch zahlreiche Facehugger nach unten fallen lässt!
Diese kann man in Ruhe „konventiell“ unten abwehren oder man feuert direkt auf einen der nun freiliegenden Kürbisse, was erneut Felsen nach unten und dadurch allesamt durch das Wurzelwerk stürzen lässt! Greifen Sie im Wasser dann schnell zur Armbrust um den beißwütigen Fisch abzuwehren und tauchen Sie anschließend in der großen Höhle, die nun endlich ihren „finalen Füllstand“ erreicht hat bis zum hinteren Ausstieg.
Folgen Sie dem Weg und speichern Sie am besten beim Kristall, da dahinter absehbar eine „Rutschpartie“ bis in die Arme des Gonarchen und daran anschließend eine atemlose Flucht mitsamt dem zweiten Kampf gegen ihn erfolgt!
Sobald man also nach dem rutschigen Weg unten angekommen ist muss man direkt nach links hin in in den kleinen Bereich hinter dem Wurzelwerk flüchten. Dort ist man zwar erstmal sicher, kann aber auch nicht viel tun außer den Gasschlot in Brand zu setzen, was eine Feuerlawine lostritt und auch den Gonarchen zunächst hinter eine Feuerwand verbannt, die er allerdings auch sehr bald wieder durchschreiten wird!
Nehmen Sie daher direkt die Hände in die Hand und den Finger am besten auf den „Rennen-Taster“ und folgen Sie der Höhle in die andere Richtung, quasi immer dem „Feuerstrang“ nach! Achten Sie dabei darauf möglichst wenig durch die Feuerwand zu laufen und sehen Sie sich auch nicht groß um, denn Gonarch ist stets hinter Ihnen und auch nicht aufzuhalten!
Wichtiger ist es daher ab und an mit einem Weitsprung nach vorne ein Hindernis zu überspringen und einige Spinnweben im Weg rechtzeitig weg zu schießen! Auch wenn der Weg am Ende etwas schmaler wird, kann man Gonarch nicht abschütteln und sollte sich daher bis zur „finalen Kampfarena“ nicht groß um die Umgebung kümmern und so auch an der Versorgungskiste nur im Schnellschritt vorbei huschen!
In der Kampfarena angekommen beginnt auch recht schnell ein erneuter Kampf gegen den Gonarchen, den man primär mit der Panzerfaust führen muss, da hierfür Munition herbeigebeamt wird und alle anderen Waffen nur eine unzureichende Wirkung entfalten und daher die Munition nicht ausreicht!
Der Kampf an sich ähnelt dem ersten Aufeinandertreffen, d.h. man wird immer wieder mit den Mini-Headcrabs konfrontiert und kann nur mit Weitsprüngen sinnvoll ausweichen und Abstand gewinnen.

Springen Sie dabei möglichst immer zur Seite und nutzen Sie die beiden Säulen im Kampfraum um stets ein wenig Deckung zu finden vor seinen Fernangriffen per Schleimkugeln oder herangeschleuderten Steinstücken, während man wie gewohnt auf seinen „Sack“ feuert! Sobald die Munition für die Panzerfaust ausgeht, sollte man bei der Versorgungskapsel vorbei schauen. Im weiteren Kampfverlauf wird auch noch eine zweite Kapsel erscheinen - nutzen Sie diese nur wenn auch die Lebensenergie bedeutend geschwächt wurde: nur für wenige Lebenspunkte sollte man das Medikit nicht verschwenden!
Hat man schließlich genug Schaden angerichtet, wird Gonarch das Wurzelwerk am Boden mit einem herabstürzenden Kristall zerstören und man fällt eine Ebene nach unten. Dort findet man sich in einem nur etwas engeren, aber doch weitgehend gleichen Kampareal wieder und kann sich auch an einer weiteren Versorgungskiste laben!
Gonarch ist nun sichtlich mitgenommen und kaum noch mobil, schießt dann aber ganz massiv mit seinen grünen Schleimkugeln um sich, so dass man sehr genau auf seine Laufwege achten muss und am besten immer nur Runden im Kampfraum dreht und nicht mehr hin und her ausweicht oder versucht hinter den Säulen in Deckung zu gehen, wobei man auch dort von den „Explosionswellen“ erwischt werden kann!
Halten Sie dann weiter mit der Panzerfaust auf ihn drauf, bis er in der Mitte endlich sein Leben aushaucht und in einer Explosion zerplatzt, die den Weg nach unten freimacht.
Dort folgt man dem Höhlenweg bis der nächste Abschnitt lädt…

Chapter 17: Interloper (Eindringling)

Abschnitt 68:

Folgen Sie der Höhle bis nach draußen, wo man einen beeindruckenden Ausblick bekommt! Der weitere Weg führt nach rechts hin zunächst an den beiden Tentakeln vorbei, die man diesmal jedoch mit Lärm bzw. Handgranaten nur bedingt von der Bewachung des Weges abbringen kann!
Am einfachsten ist es daher das Sprungmodul zu nutzen um entweder über die Felssäule mit zwei schnellen Weitsprüngen zum Ende des Weges (und dem Beginn einer Sprungphase über zahlreiche schwebende Felsen) zu fliegen. Alternativ kann man dem Weg folgen und von dort, aus leicht erhöhter Position aus, dann quasi über die beiden Tentakeln hinweg zu springen und an der gleichen Stelle zu landen.
Fällt man nach unten, kann man sich zwar mit ein paar Weitsprüngen meist wieder irgendwie nach oben arbeiten, wird dabei aber auch gerne mal von den Tentakeln erwischt - ein Speicherpunkt vor der Sprungaktion ist daher empfehlenswert!
Mit einigen Weitsprüngen geht es dann über die einzelnen Felsen zur anderen Seite zum Felsen neben dem Rohr-/Abwassersystem, wo auch eine Versorgungskiste zu finden ist. Folgen Sie dort dem Weg unter dem Gitter hindurch bis zur Kochstelle, von der aus man die Bestrafungsaktion der „Locals“ aus beobachten kann.
Setzen Sie sich hier dann heldenhaft für die Unterdrückten ein indem Sie die großen Aliens attackieren und mit gezielten Schüssen ausschalten, wodurch die Unterdrückten in alle Richtungen davon laufen und nicht weiter von Belang sind.
An den ganzen Apparaten und Energieverbindungen kann man hier dann nicht viel tun außer (Ausnahme: sich in der „Kabine“ ein wenig in Sachen Lebensenergie erfrischen!) sich auf den hoch und runterfahrenden „Phallus“ zu stellen wenn dieser gerade eingefahren ist (Duck-Sprung) und mit diesem dann nach zu oben fahren, wo man mit einem Weitsprung zum kleinen Kontrollraum bzw.

dessen Balkon springen kann. „Drücken“ Sie dann den „grünen Schalter“ was den Aufzug gegenüber öffnet. Zu diesem kommt man über die „hölzerne Sprungrampe“ am Balkon per Weitsprung.
Im Aufzug aktiviert man diesen erneut mit der grünen Leuchte an der Wand und steigt dann oben aus, wo man eine interessante Apparatur hinter der Gitterwand begutachten kann. Im seitlichen Lagerraum springt man dann über das hölzerne Regal per Duck-Sprung ganz nach oben, wo ein Durchgang zu einem Seitenraum zu finden ist. Hier kann man erneut eine „Lebensenergie-Kabine“ aufsuchen und dann am zentralen grünen Knopf - die anderen an der Seite sind vielmehr Lampen - das Tor öffnen.
Beobachten Sie zunächst die Teleportieraktivitäten und lassen Sie dann nach Deaktivierung des Kraftfeldes die „Kollegen“ am besten wieder in Ruhe. Mit dem grünen Schalter an der Maschinerie zur Rechten kann man den ersten Teil der Anlage aktivieren und muss dann dem Weg durch die „Straße“ nach oben folgen und dort nach rechts in das Haus gehen. Mit einigen Duck-Sprüngen kommt man dann durch den schmalen Schacht zu einem Treppenhaus, wo sich die zentralen Schalter auch wieder als Leuchten entpuppen! 😉
Folgen Sie dem Weg und springen und krabbeln Sie dann durch die Schächte nach oben bis man in dem oberen Kontrollraum mit einer Versorgungskapsel und einem weiteren „Kontrollpult“ landet. Laben Sie sich an den Fundstücken und speichern Sie dann unbedingt, denn sobald man mit dem grünen Schalter den unteren Generator wieder aktiviert, kommen zahlreiche „Mind-Control-Aliens“ herbei, die die friedlichen „Wissenschaftler-Freunde“ in Feinde verwandeln, die schnell das Glas am Kontrollraum zerstören und einen wilden Kampf vom Zaun brechen.
Am einfachsten ist es hier tatsächlich nach dem Bruch der Scheibenkonstruktion direkt mit einem Weitsprung nach unten in Richtung des Teleporters zu fliegen und von dort unten aus die Feinde aufs Korn zu nehmen - dort ist man nämlich von den zahlreichen Blitz-Angriffen ein wenig sicherer als oben.
Oben findet man andererseits in insgesamt drei Versorgungskapseln allerhand Munition, Medikits und Anzugenergie, so dass man bei guter Zielsicherheit die Feinde auch recht schnell und ohne große Blessuren dezimieren kann und so den „Blitz-Hagel“ schnell beendet bekommt! Am einfachsten ist hierbei nach der Zerstörung der Glaswand mit einem Weitsprung auf die Gebäudedächer auf der rechten Seite zu fliegen, wo man ein wenig in Deckung gehen kann (notfalls ganz nach vorne, wo die Dächer noch ein paar Meter weiter unten sind, so dass man noch mehr Deckung hat) und sich dann auf die fliegenden Feinde konzentrieren kann, die die Aliens unmittelbar in Ihrer Nähe unter Kontrolle gebracht haben!
Damit man die Anzahl der Feinde schnellstmöglich reduziert bekommt, empfehle ich zunächst den Griff zum Revolver und anschließend zur Energiekanone, die mit ein wenig Aufladung jeden fliegenden Feind mit einem Treffer zerplatzen lässt uns so nach 3-4 Schüssen meist schon das gröbste erledigt hat!
Ziemlich ungeeignet sind hingegen Panzerfaust oder Armbrust, da man damit einfach nicht genau genug treffen kann! Konzentrieren Sie sich zudem auf die Feinde, die unmittelbar die „Wissenschaftler“ unter Kontrolle haben (grüne Linien!) und erst im Anschluss an jene, die eher um den Teleporter herum fliegen.
Nachdem alle Feinde erledigt sind, sollte man dann unbedingt alle drei Versorgungskapseln besuchen - sofern man von unten aus gekämpft hat kann man auch wieder den eben genutzten Weg erneut beschreiten um wieder auf die Dächer zu kommen!
Anschließend geht es dann zum Teleporter, wo neben dem weinenden „Wissenschaftler“ die Maschinerie in die Luft geflogen ist und man einen Zugang zum Raum dahinter findet. Zwar kann man dort nach zur Linken die Kisten aus dem Weg räumen und eine Etage nach oben laufen, wo eine weitere Versorgungskapsel erscheint, doch diese enthält nur ungesunde Kartoffelchips und sollte daher gemieden werden! 😉
Gehen Sie stattdessen in den Aufzug und aktivieren Sie diesen, der zu einem Fluss führt. Hier läuft man an der Seite nach ganz oben und springt dann von der letzten möglichen Stelle aus mit einem Weitsprung zum „organischen Boden“ mit den vielen Löchern - durch die man aber allesamt nicht

fallen kann!
Dahinter gilt es dann über die seitlichen „Schächte/Säulen“ jeweils nach oben zu klettern und zur anderen Seite rüber zu springen. Mit insgesamt drei Sprüngen kommt man so auf den obersten Bereich, der von markanten, hellblauen Leuchten illuminiert wird und wo dahinter der Fluss nach unten stürzt.
Folgen Sie dem Fluss nun entgegen der Fließrichtung und auch durch die Gischt in die Höhle und dort stets weiter bis zum nächsten Abschnitt.

Abschnitt 69:

Es geht weiter der Fließrichtung des Wassers entgegen und dann bei einem zugewachsenen Bereich die zungenartige Riesenwurzel zur Linken nach oben, wo man dann den zugewachsenen Bereich quasi „übergehen“ kann. Bevor man dort oben jedoch wieder nach unten zur anderen Seite des Flusses springt, sollte man unbedingt speichern, denn es beginnt mal wieder eine längere „Flucht- bzw. Hetz-Etappe“, bei der man atemlos vorangetrieben wird!
Sobald man nämlich nach unten springt, wird man hinter dem nächsten Wurzelwerk an einer dunklen Ecke eines der unbesiegbaren Riesenbiester erkennen, die man schon vor kurzem aus der Entfernung patrouillieren sah! Sobald das Vieh Sie erblickt, wird es sich befreien und dann Ihnen nachjagen und dabei allerhand Hindernisse aus dem Weg sprengen!
Es gilt daher die Beine in die Hand zu nehmen - Sprinten reicht hier dann aber tatsächlich auch aus, d.h. man muss nicht auf Weitsprünge zurückgreifen um den meisten Feinden zumindest soweit zu entkommen, dass man problemlos die Flucht fortsetzen kann und nicht eingeholt wird - und dem Weg nach links hin zu folgen. Laufen Sie dabei durch einige Öffnungen und über eine Wurzel bis im Bereich dahinter schon zu erkennen ist, dass auch von vorne plötzlich ein Feind herankommt!
Hier geht es dann nach links und nach unten, wo schon das nächste Biest aus seiner dunklen Ecke kommt und Ihnen nachsetzen will! Das wird nun bei zahllosen Gelegenheiten passieren, man ist hier also im atemlosen Land der schwarzen Riesen angekommen und wird erstmal weiter gehetzt!
Nach dem Sprung nach unten sollte man dann direkt weiter sprinten und dem Weg um 180° drehend nach unten folgen, wo dann auch noch zahlreiche Alienhunde auftauchen. Insbesondere die leuchtenden und explosiven Exemplare sind hier möglichst mit einem Schuss auszuschalten, wofür man kurz stehenbleiben muss! Danach geht es direkt im Laufschritt weiter und hier am besten bei der Abzweigung nach rechts, wo eine Wurzel an der rechten Wand nach oben führt. Von dort aus kann man ggf. nachsetzende Hunde gut abwehren, wobei die schwarzen Riesen meist alles unten zermatschen und man sich dort oben dann für einen Moment in Sicherheit wiegen kann.
Springen Sie von dort aus dann am besten per Weitsprung zur Stelle mit der Versorgungskapsel, man sich kurz eindeckt und dann schnell den anstürmenden Feinden entkommt indem man geradeaus mit einem weiteren Weitsprung zum gegenüberliegenden Felsen bzw. der Aussparung weiter unten springt (Ziel sind die drei orangen „Pflanzenbüschel“).
Auch dort droht direkt von beiden Seiten ein schneller Tod, so dass man schnell wenden und zurück in die vorige Richtung, aber weiter nach unten weiterspringen sollte, wo dann ein Sprungpad anzuvisieren ist. Landet man daneben kann man sich wieder einen Moment Ruhe gönnen und dort ohne Risiko ein Savegame anlegen.
Nutzen Sie dann das Sprungpad um quasi gleich zwei Etagen nach oben zu fliegen, wo man aber - wie sollte es anders sein - in den feurigen Armen einen schwarzen Riesen landet! Hier kann man mit einem Weitsprung zum Weg nach rechts hin seinem schnellen Angriff ganz gut entkommen und dann mit dem nächsten Sprint beginnen, der in die eine Höhle und an zahlreichen „Stechpalmen“ vorbei führt. Ein weiteres Riesenmonster ist dabei natürlich gesetzt, so dass man bis ganz nach oben durchsprinten muss, wo man dann über einen spitzen Felsvorsprung noch etwas Anlauf nehmen kann um denn mit einem weiteren Weitsprung zur anderen Seite bzw. zum dortigen Feind rüber springen

zu können.
Wenden Sie sich hier direkt nach rechts und greifen Sie zu einer kräftigen Waffe, denn man muss im Laufschritt einen herankommenden „Riesen-Hund“ abwehren (ein Doppel-Schuss mit der Schrotflinte regelt das beispielsweise instantan!) und gleichzeitig die Flucht fortsetzen bis zum nächsten Sprungpad quasi auf dem oberen Ende des Weges. Dieses befördert Sie in einem großen Satz zum nächsten Feind, der nach etwas Gebrüll wie gewohnt die Verfolgung aufnimmt.
Stürmen Sie daher direkt nach rechts durch die Öffnung in der „Wurzelwand“ und nehmen Sie dann für die nächste Wand ein wenig Anlauf über die rechte Seite, so dass man entweder mit einem Weitsprung über die „dicke Wurzel am Boden“ kommt oder notfalls per Ducksprung diese überwinden kann - entscheidend ist hier nur nicht hängen zu bleiben! Dahinter geht es dann die große „zungenartige“ Wurzel nach oben und von dort aus mit einem Weitsprung durch die obere Öffnung in der nächsten „Wurzelwand“. Alternativ kann man dort auch „am Boden“ bzw. durch den Flusslauf kriechend durch die „Wurzelwand“ kommen, wird dabei aber natürlich etwas mehr Zeit verlieren!
Folgen Sie dann weiter der Höhe bzw. entgegen der Fließrichtung des Wassers bis zum nächsten schwarzen Riesen, wo man erneut nach rechts hin durch das Wurzelwerk muss. Dies schafft man hier mit einem Duck-Sprung durch die Öffnung in der Mitte! Alternativ wird das Gehölz aber auch durch einen Angriff eines Riesenaliens zertrümmert und gibt dann den Weg frei, so dass man mit einigen Blessuren dann auch weiter kommt und am besten erstmal mit einem Weitsprung etwas Distanz schafft!
Folgen Sie dann dem Weg über den „größeren Platz“ (mit Riesenaliens von allen Seiten her herankommend!) und über die Felsspitze per Weitsprung rüber zur anderen Seite! Dort ist man dann endlich sicher vor den Biestern und kann sich in Ruhe umsehen und über die beiden Sprungpads weiter nach oben kommen, wo man dann die Feinde quasi im „Ausstellungsmodus“ nochmal betrachten kann.
Folgen Sie dann dem Fluss entgegen bzw. aufwärts bis zum nächsten größeren Bereich mit allerhand „Öffnungen“ aus denen das Wasser strömt. Laufen Sie hier an der linken Seite über die rote, zungenartige Wurzel nach oben bis zur zentralen Öffnung, wo man dann hineinspringt und dem Wasser weiter folgt bis man nur nach links weiter kann, wo es schließlich wieder ein paar Meter runter geht und man eine „Lichtsäule“ findet, die offensichtlich schon ein anderer menschlicher Eindringling hier platziert hat. Folgen Sie hier auch dem Wasser nach oben…

Abschnitt 70:

Folgen Sie dem Wasserstrom entgegen nach oben bis zu einer Stelle, wo der weitere Weg durch eine Art Tor und zwei grüne Glibberklumpen daneben versperrt wird. Mit einem Schuss aus der Pistole kann man die grünen Tropfen zur Explosion bringen und so den weiteren Weg freisprengen.
Dahinter wird man dann von einem „Abluftschacht“ eingesaugt und landet dann neben einer Versorgungskapsel! Anschließend folgt man dem nächsten Schacht, der bis zu einem Bereich hinter einer Art Kontrollzentrale bläst. Dort kann man jedoch nichts machen und sollte daher dem Weg nach links unten folgen, wo man eine weiterführende, runde Röhre findet. Folgen Sie dort dem Weg quasi um die Ecke bis man durch das Gitter grüne Schleimklumpen an der „Glasscheibe“ (oder was auch immer das ist) beschießen und so alles zum Zerbersten bringen kann.
Laufen Sie dann die paar Meter zurück und betreten Sie den großen Bereich durch den freigesprengten Durchgang. Laufen Sie hier nach rechts hinten, wo eine größere Maschine regelmäßig den äußeren Ring hoch und runter fährt, so dass man darüber eine Etage nach oben kommt. Dort sind die „lokalen Wissenschaftler“ offensichtlich nicht ausreichend erfahren, so dass man den einzig „freien bzw. beweglichen“ Stecker rechts vom Kontrollpult bzw. unterhalb des Lüfters ziehen und an das Kontrollpult umstecken muss.
Dadurch fährt der äußere Ring nun eine Etage weiter nach oben und lässt Sie oben auf den

Felsvorsprung rüber springen (nutzen Sie zuvor am besten bei Bedarf noch den „Heil-Alkoven“ gegenüber dem Kontrollpult, da man sonst nur mit steigendem Aufwand hierhin zurück kommen kann). Von Dort aus geht es dann mit einem Weitsprung rüber zur anderen Seite, wo eine weitere Apparatur neu zu konfigurieren ist: lösen Sie zunächst das Kabel an der Zentrifuge rechts neben der Kontrollkonsole und verbinden Sie es anschließend mit der Kopplung an der rechten Seite (woanders passt das Kabel auch nicht hin!). Da bringt dann die dahinterliegende Maschine zum Laufen und man kann erneut über den beweglichen, äußeren Ring eine Etage nach oben fahren und dort auf den seitlichen Felsvorsprung springen. Hier steckt man das Kabel an dem Lüftungsanlage ab und wirft es am besten auch direkt nach unten. Springen Sie dann hinterher und befestigen Sie es an der linken Fassung, wodurch der Ring dann ganz nach oben fährt.
Dort springt man über den „Zaun“ zum nächsten Bereich, wo zuerst wieder eine Zentrifuge abkoppeln und das Kabel an der nahen Konsole rechts anbringen muss. Springen Sie dann nach links hin runter, wo erneut ein Teil der Kühlanlage von der Energie abgekoppelt wird und das entfernte Kabelende muss man hier dann nach oben werfen. Fahren Sie anschließend mit dem Ring-Teil vor Ort eine Stuft nach oben und befestigen Sie dann das Kabel auf der anderen Seite der Konsole, was wiederum eine höhere Stufe mit dem hochfahrenden äußeren Ring erreichbar macht.
Springen Sie dort rüber zu der bläulich ausgeleuchteten Höhle im Felsen, an deren Ende man eine weitere Konsole mitsamt Stecker findet. Springen Sie hier über die Konsole nach oben, entfernen Sie den Stecker und werfen Sie ihn nach unten zur anderen Anlage gegenüber der unteren Konsole. Anschließend springt man hinterher und befestigt den eben heruntergeworfenen Stecker an der Anlage.
Dies gibt in der Mitte ein neues Kabel frei, das man nun mit dem zentralen Verbindungsteil an der Konsole gegenüber verknüpfen muss. Damit steht die Maschine - konkreter der hoch- und runterfahrende Teil - nun so richtig „unter Dampf“ bzw. Elektrizität, so dass die weiße Abdeckung an der Röhre rechts daneben deutlich ausgebeult wird. Verpassen Sie ihr einen Schuss, was dann anscheinend ausreicht um den Ring wieder gefahrlos betreten zu können, so dass man nun ganz nach oben fahren kann.
Betreten Sie den oberen Teil des Zylinders und machen Sie einen Weitsprung zur anderen Seite, wo unter den beiden blau leuchtenden Anschlussstellen ein vergitterter Weg verläuft. Ist man auf diesem gelandet, geht es über den seitlichen Weg nach oben und von dort zum Bereich über der Kontrollzentrale.
Ein letztes mal gilt es hier die Energieverbindungen neu anzuordnen! Starten Sie am besten an der hinteren Kopplung, wo zunächst das Kabel vom seitlichen Kühlgerät an der linken Dose angesteckt wird. Anschließend fährt man mit dem „kleinen Aufzug“ dahinter nach oben und springt dort „über den Zaun“ zum dahinter verlaufenden (Ab?)Wasser. Folgen Sie diesem nach oben, drehen Sie sich um und fliegen Sie dann mit einem Weitsprung rüber zum Weg „an der Narbe“. Von dort aus geht es zurück in Richtung der großen Halle, wo man dann über den Aufzug den Stecker löst und unten an der Kopplung anbringt, was dann wieder ein Kabel freigibt, dass man mit der zentralen Verbindung an der Konsole verknüpft. Anschließend muss man noch die beiden seitlichen Stecker dort anbringen, wobei man an den auf der rechten Seite nur kommt, wenn man per Duck-Sprung in das dortige „Krabbelgerüst“ springt und sich dann zum Stecker hocharbeitet.
Bevor man das letzte Kabel einsteckt, sollte man nochmal „ordentlich“ Speichern, da danach wieder die fliegenden Mind-Control-Feinde auftauchen und die zahlreichen Wissenschaftler um Sie herum schnell umpolen, so dass es Blitze regnet!
Glücklicherweise sind es diesmal ein paar weniger, so dass man die Feinde schnell abgeschossen bekommt. Colt und Energiegewehr sind wieder bevorzugte Waffen, wobei man sich am besten eher im Bereich rund um die beiden Säulen aufhält und gar nicht groß auf die „Wissenschaftler-Aliens“ achtet, sondern einfach nur möglichst schnell die fliegenden Feinde ausschaltet.
Anschließend geht es (Blickrichtung in die große Höhle hinein) nach links hin durch das zerstörte Gitte zu den großen, grünen Zylinder, die allesamt unter Strom stehen und nach und nach „begehbar“ gemacht werden müssen.

Beim ersten geht es dann noch recht flott, da der weiße „Druck-Balg“ direkt daneben und wiederum mit einem Schuss die Sache erledigt ist. Anschließend kann man mit dem hochfahrenden Ring ein wenig höher kommen, so dass die seitliche Höhle mit den hineinlaufenden, grünen Röhren erreichbar wird. Meiden Sie hier die grünen Ausdünstungen rund um die Röhren und springen Sie dann sobald möglich auf die weiter nach hinten verlaufende Röhre, die dann auch zum zweiten „Druck-Balg“ führt. Nach dessen Entschärfung kann man in der seitlichen Höhle oder auch auf dem eben beschrittenen Weg zurück zur großen Höhle kommen, wo nun auch der zweite Zylinder genutzt werden kann um ein wenig höher zu kommen und von dort aus entweder in die nächste seitliche Höhle oder auch direkt zum Bereich rund um den dritten Zylinder zu springen.
Sofern man bis hierhin schon arg viel einstecken musste, kann man natürlich auch jederzeit nochmal zum Regenerations-Alkoven neben dem ersten Zylinder zurückkehren - muss dann aber auch den ganzen Weg über die diversen Zylinder nach oben erneut bewältigen und findet alsbald auch einen zweiten Alkoven!
Beim dritten Zylinder gilt es den grünen Röhren nach unten zu folgen, wo man im Wasser (oder nennen wir es „Flüssigkeit“ ;)) landet. Dort kann man dann den „Druck-Balg“ unterhalb des Felsen entlasten und sich am hinteren Lüftungsschacht ansaugen und wieder nach oben pusten lassen (zuvor muss man noch das Gitter unten zerschießen), wo man bei der Öffnung direkt neben dem Zylinder herauskommt.
Dort kann man dann endlich gefahrlos auf den Rand springen und so auf den Zylinder gelangen, von dem aus kann man entweder zum zweiten „Heil-Alkoven“ oder auch direkt zu dem rot leuchtenden „Gefäß“ springen kann.
Folgen Sie dort dem Weg ein wenig nach oben und springen Sie dann durch eines der beiden Löcher am Boden in den organischen „Tunnel“ darunter. Folgen Sie diesem nach links hin.

Abschnitt 71:

Sie kommen nach etwas Krabbelei zu einer Art Kolonie, die von einigen „Mind-Control-Aliens“ durchstreift wird, die Sie jedoch nicht beachten, so dass man diese auch ignorieren und dem Wasser folgen kann. Hinter der Versorgungskapsel geht es über das Gitter und dann nach links, wo man den weiteren Weg mit zwei grünen, explosiven Kapseln freisprengt.
Im größeren Bereich dahinter folgt man der Röhre mit dem grünen Inhalt nach rechts hin in die Höhle, wo man dann alsbald über dem nächsten versperrten Durchgang steht und diesen mit den unten angesammelten explosiven Gefäßen öffnen kann. Im Nachgang fallen dann noch weitere Gefäße herab und man kann der Flüssigkeit bis zum „Sieb“ folgen, wo sich diese sammeln. Werfen Sie einige zur anderen Seite, wo man dann auch den nächsten Durchgang freisprengen kann.
Dahinter wiederum geht es nach rechts, den Fließrichtung der Flüssigkeit entgegen, bis ganz nach hinten, wie die Barnacle-Guns in der Massenfertigung sind. Über die zentrale Säule mit dem sich nach oben und unten bewegenden Teil kommt man dann nach oben. Springen Sie zunächst auf den Rand wenn dieser unten ist und oben dann wieder ab bzw. zur Ausbuchtung an der Seite mit dem orangen Licht. Von dort aus geht es dann zurück, wenn die zentrale Maschinerie wieder nach unten gefahren ist und man so auf den nächsthöheren Rand kommt und mit diesem eine weitere Etage nach oben fahren kann. Dort geht es rüber zum Kontrollpult und bei Bedarf kann man sich hier auch gleich noch einmal umdrehen und wieder zurück springen auf den „obersten Rand“ der Maschinerie um im obersten Bereich die aufgetauchte Versorgungskiste zu besuchen. Hierzu muss man jedoch um auf den obersten Teil der Maschine zu kommen nicht nur den Weitsprung einsetzen, sondern nach „Abflug“ auch noch in die Hocke gehen um „erfolgreich landen“ zu können!
Folgen Sie dann dem Weg am Kontrollpult vorbei nach hinten bis man zu einem Raum mit zwei hoch-und-runter-fahrenden „Ringen“ um je eine Säule kommt. Erneut springt hier zunächst auf der linken Seite auf den Ring in der gleichen Ebene. Sobald dieser nach oben gefahren ist, kann man dann mit

einem Weitsprung rüber zur anderen Seite springen. Von dort aus sieht man dann schon einen „Luftschacht“ an der Seite, der offensichtlich mit viel (Unter-)Druck Luft ansaugt, was man dann nutzen kann um „sich einsaugen“ zu lassen. Der Schacht führt zu einem Kontrollraum darüber. Springen Sie dort nach unten und orientieren Sie sich nach links, wo regelmäßig ein „Aufzug“ hoch und runter fährt. Fahren Sie mit diesem nach oben, gehen Sie auf den schmalen Rand an der rechten Seite und dort dann hockend durch die seitliche Öffnung in den Schacht mit dem „Energiekopplung“. Diese löst man, was das Kraftfeld darunter deaktiviert. Ziehen Sie dann den Stecker dem unteren Schacht folgend in Richtung des zentralen Pultes - das Kabel ist glücklicherweise flexibel gelagert, so dass man die Entfernung auch überbrückt bekommt und nur allenfalls im richtigen Winkel ziehen muss!
Verbinden Sie den Stecker dann von unten her mit dem Pendant oben, was den Durchgang zur anderen Seite öffnet. Dort findet man am Ende unter der „Zentrifuge“ einen weiteren Stecker, den man unten abziehen und dann an der zentralen Konsole wieder anschließen muss.
Das öffnet allerdings nicht den Durchgang in der Mitte sondern legt die Zentrifuge selbst lahm, so dass man durch diese zur anderen Seite krabbeln kann. Dort findet man zwei „Teile“, die regelmäßig nach oben fahren und über die man sich dann über die einzelnen „Stufen“ am Rand nach oben hocharbeiten kann. Im oberen Zentrifugen-Teil sind nun die schneller rotierenden Elemente deaktiviert, so dass man in die Anlage selbst hüpfen und auch dort den Stecker ziehen kann. Dadurch wird auch der obere Teil komplett stillgelegt und man kann den Stecker zum zentralen „Energiekoppler“ im oberen Bereich des Kontrollraumes umstecken.
Von dort aus geht es dann nach links zur anderen Seite, wo ein Metallgitter hoch und runter fährt. In der unteren Position kann man dieses per Duck-Sprung überwinden! Alternativ kann man auch von ganz unten im Kontrollraum her auf den unteren Weg hinter dem Gitter springen und so nach oben fahren, so dass man auch an den Energiestecker kommt ohne einen Duck-Sprung ausführen zu müssen. Nach Entfernen des Steckers bleibt die Maschinerie aber auch stehen, so dass man problemlos zurück zum oberen, zentralen „Energiekoppler“ kann und dort auch das zweite Kabel einsteckt.
Dadurch wird nach unten hin ein drittes Kabel frei, dass man unten in der Mitte des dortigen Energiekopplers - neben den beiden vorhin von unten her umgesteckten Kabeln - anbringt. Speichern Sie zuvor unbedingt, denn wie gewohnt kommen danach fliegende Mind-Control-Feinde herbei, die die Schutzscheibe zerdeppern und die Aliens um Sie herum unter Gedankenkontrolle bringen!
Schießt man die Feinde schnell aus der Luft, so ist die Sache auch schnell und ohne große Blessuren zu überstehen!
Danach muss man über die hoch- und runterfahrenden Ringe im Hauptraum weiter und deren tödliche Spannung jeweils vorher deaktivieren! Im ersten Schritt zerschießt man dazu das weiße, wabernde Band direkt auf gleicher Höhe rechts vom Kontrollraum in dem man sich gerade befindet. Das macht den ersten „Aufzug“ direkt vor Ihnen zugänglich mit dem man dann eine Etage nach unten fährt.
Dort kann man über die seitliche, grüne Leitung nach unten laufen, wo man unter dem Gitter hindurch lugen und dort die zweite „Druckstelle entlasten“ kann, was den nächsten „Ring-Aufzug“ betretbar macht! Laufen Sie dazu über die grüne Leitung wieder nach oben, fahren Sie mit dem Aufzug ganz nach oben und springen Sie dann per Weitsprung rüber zum anderen Ring wenn dieser in seiner unteren Position ist.
Wenn dieser dann wieder nach oben fährt kann man von dort aus zum Bereich seitlich mit den orange leuchtenden Steinen/Eiern weitspringen. Dort findet man neben der weißblau leuchtenden Lampe einen Höhlengang der zu weiteren Gängen bzw. biologisch anmutenden „Adern“ führt, die schließlich bei einem Regenerationsalkoven neben einer Stelle wo immer wieder grüne „Abfallbehälter“ herunterfallen, endet.
Diese gilt es dann in ihrem Fall zu stoppen indem man sich auf das blaue Kraftfeld stellt und dann einige Behälter so vom „Weiterfall“ blockiert. Nach einer kurze Regeneration nebenan gilt es einen Behälter ins Wasser neben dem großen Metallklotz zu werfen und dort dann selbst ins Wasser

abzutauchen. Schnappen Sie sich den Behälter und lassen Sie ihn dann in einer der Öffnungen nach oben schwimmen, wo man die versperrenden Holzbalken dann durch Sprengung des Behälters aus dem Weg räumt. Schwimmen Sie dort drinnen nach oben und springen Sie auf die zentrale Röhre, wo ein Unterdruck Sie gleich hinein und durch eine längere Röhre zieht.
Am Ende findet man sich in einem großen Behälter mit schmerzverzerrten Riesenaliens wieder! Erneut geht es hier nach oben und aus dem Wasser. In der Mitte wird man diesmal per Luft angesaugt und durch die nächste Röhre gesogen (notfalls in der Mitte stehend mehrfach in Richtung Röhre hochspringen). Am Ende folgt man dem seitlichen Weg nach oben bis man wieder im zentralen Raum mit den Glasröhren und „elektrisierten Aufzügen“ landet, diesmal aber über dem roten Energieschild, den man vorhin noch von unten gesehen hat.
Wieder muss man sich über die grünen Leitungen voran arbeiten und vom Startpunkt aus nach ganz rechts oben laufen. Dort erspäht man den grün-blauen Schacht der zum weitgehend zerstörten Kontrollraum führt, wo allerhand Energieströme ein Vorankommen deutlich erschweren.
Hüpfen Sie hier vorsichtig nach hinten, wo hinter einem Gitter erneut eine „Druckstelle“ in einer Leitung zu erspähen ist. Dies kann man entweder von unten mit einem Handgranatenwurf über das Metallgitter entschärfen oder man springt über die „Metallträger und Bruchstücker“ nach oben, wo man dann zur Planke auf dem Gitter springen und dahinter runter springen kann und die Druckstelle direkt von unten per Schuss entlastet.
Egal wie: nach der Entlastung fliegt allerhand in die Luft und zahlreiche Mindcontrol-Aliens kommen herbei und wollen mal wieder ausgeschaltet werden. Mit der Gluonenkanone gelingt dies hier mal wieder ganz herrlich! 🙂
Anschließend zerschießt man auch noch die zweite Druckstelle direkt im hinteren Bereich des Kontrollraumes, wo das Metallgitter davor durch den Kampf auch zerborsten ist.
Springen Sie anschließend auf den linken „Aufzug“ wenn dieser ganz nach unten gefahren ist, fahren Sie mit diesem hoch in die obere Position und springen Sie dann rüber zum anderen Aufzug in seiner unteren Position. Oben angekommen springt man dann zum Bereich gegenüber hinter dem „roten Kubus“, wo man einen Regenerationsalkoven und eine Versorgungskapsel findet.
So gestärkt folgt man der Flüssigkeitsstrom nach unten bis zu einer Plattform. Hier geht es geradeaus weiter und der Höhle nach oben folgend dem „Flüssigkeitsstrom“ entgegen bis der nächste Abschnitt lädt.

Abschnitt 72:

Folgen Sie der Höhle und über die Jumppads nach oben bis man vor einer größeren Anlage steht. Bevor man hier nach unten springt und sich auf den Weg links vorbei an der Anlage begibt, sollte man unbedingt den Alkoven benutzen und speichern!
Vor Ihnen erscheinen zahlreiche Riesenaliens, die nur auf größere Distanz halbwegs gefahrlos bekämpft werden können. Auf kurze Distanz sind die Feinde sehr gefährlich und kampfstark, da sie sehr schnell unterwegs sind, immer wieder in Deckung gehen und auch auf erhöhte Positionen springen können.
Tasten Sie sich daher nur langsam voran und versuchen Sie jeden Feind einzeln zu erledigen. Gut geeignet sind hierfür direkt wirkende Fernwaffen wie Laserkanone, MP, Pistole und Colt. Ist deren Munition verschossen muss man dann zu Panzerfaust, Bogen und ggf. Schrotflinte oder Beegun greifen!
Kämpfen Sie sich so bis zum hinteren Bereich durch, wo man einerseits eine Versorgungskapsel findet und andererseits durch die Röhre zur anderen Seite muss. Dort findet man zwar eine weitere Versorgungskapsel, die man über den Vorsprung erreicht, muss sich dafür auf etwas engerem Raum weiteren Feinden stellen und sich wieder in die andere Richtung durchkämpfen.

Glücklicherweise findet man dort auch wieder eine Alkoven und kann seine Gesundheitswerte so wieder in Ordnung bringen bevor man sich in den nahen „Staubsauger“ begibt, der in die Anlage selbst führt.
Dort wird man bei Annäherung an die grünen Kristalle feststellen, dass diese die Barnicle-Gun aufladen mit der man dann auch direkt freigiebig auf zahlreiche Mindcontrol-Aliens in der Luft und einige Riesenaliens innerhalb der Anlage reagieren muss, die auftauchen sobald man sich dem hinteren, überdachten Bereich nähert und dadurch einen Alarm auslöst!
Da insbesondere die ersten Angriffe aus der Luft mit den ferngelenkten Energiekugeln recht heftig ausfallen können und man diesen nur begrenzt ausweichen kann, empfiehlt es sich ein wenig zurück zu gehen und nach unten Deckung zu suchen. Lugen Sie dann immer wieder hervor um weitere Feinde abzuschießen und dann erneut Deckung zu suchen.
Sind alle Feinde erledigt, kann man nach hinten zum grün leuchtenden Bereich laufen, wo man erneut von einem Unterdruck eingesaugt und oben auf einer Art „Körper-Müllhalde“ ausgespuckt wird.
Klettern Sie hier über die Leichen nach oben, wo man durch einen schmalen Schacht zu einem Vorsprung kommt. Dort kann man sowohl nach links, als auch nach rechts jeweils seitlich den nächsten, „einsaugenden“ Lüftungsschacht erreichen, der dann weiter nach oben führt.
Man landet hier quasi über dem „Körperhaufen“, wo immer wieder Körper vorbei fallen, und muss nun über die schmale Rampe nach oben und dann in die entgegengesetzte Richtung zum nächsten Lüftungsschacht und damit der nächsten „Saugaktion“ krabbeln.
Dadurch wird man schlussendlich aus der „Maschinerie“ gepustet und muss anschließend der Höhle folgen.

Abschnitt 73:

Sie kommen zu einer Art Schleuse - oder dem Stargate? 😉 - die sich allerdings nicht öffnet. Springen Sie daher auf seitlich hoch und auf den „Rahmen“. Von dort geht es dann mit einem Weitsprung zur linken (Blickrichtung zur Höhle) Ausbuchtung im Felsen. Dort kann man über drei Röhren sich ein wenig nach oben arbeiten und dann zur anderen Seite rüber springen, wo erneut über drei Röhren nach oben zu klettern ist.
Dort taucht man bei einem Fließband auf, das immer wieder Gefäße vorbei fährt. Springen Sie hier schnell rüber zur anderen Seite und dem Alkoven. Von dort aus kann man dann, der „Fließrichtung des Bandes“ folgend, zur anderen Seite rüber springen, wo man dann schlussendlich auf das Fließband springen muss.
Platzieren Sie sich hier möglichst in der Mitte zwischen zwei „Containern“ (den Inhalt sollte man dabei nicht befreien 😉) und warten Sie, bis Sie beim nächsten Kraftfeld nach links hin vom Band und in eine größere Höhle geschubst werden. Dort folgt man dem Weg und bei der „Doppelschleuse“ an einer Seite nach oben. Speichern Sie dort bevor Sie auf das Gitter treten.
Dieses bricht nämlich ein und lässt Sie in die Flüssigkeit fallen, die von einigen hungrigen Aliens bevölkert wird, denen man sich in Summe am besten nicht stellt. Es ist daher ratsam entweder schnellstmöglich zum Ufer gegenüber zu tauchen oder am besten gleich nur kurz über das Gitter zu laufen und dann mit einem Weitsprung geradeaus die Distanz zum rettenden Ufer möglichst schnell zu überwinden.
Dort angekommen muss man noch einige Spuckaliens erledigen und kann dann durch die Teleporterkugel eine Etage nach oben kommen. Von hier aus geht es wieder auf das Transportband und mit den Behältern weiter bis zum nächsten Kraftfeld, wo man nur kurz das Fließband und damit die Fließrichtung wechselt.
Das nächste Band endet alsbald wieder an einem roten Kraftfeld, so dass man nach rechts hin abspringen und über das seitliche „Rohr“ nach oben laufen und dort zum gegenüberliegenden Bereich

mit der weißblauen Leuchte springen muss. Hüpfen Sie dort wieder auf das nächste „Rohr“ und von diesem aus dann quasi geradeaus weiter mit einem Weitsprung zum nächsten Fließband bzw. dem Felsvorsprung daneben. Durch Erreichen dieses Bereichs wird dann auch direkt eine Teleporterkugel aktiviert, so dass man im Falle eines Absturzes nicht wieder komplett von vorne den Weg über die Fließbänder angehen muss!
Das nächste, weiter nach oben führende Band führt sehr schnell zu einem blauen Kraftfeld, das man einfach rechts „umgehen“ und dahinter wieder auf das Band springen kann. Man kommt nun einige Meter weiter zu einer Art „Kontrollstation“ mit zwei rot leuchtenden „Steuereinrichtungen“. Hier kann man zwar selbst nichts steuern, aber dafür über eine der Einrichtungen nach oben klettern, wo man ein Loch findet, das zum Schacht zwischen den beiden Gerätschaften führt.
Dieser führt zu einer Anlage mit zahlreichen „Laserbarrieren“, die man nun umgehen muss indem man sich auf das hellblaue Kraftfeld stellt, wo unten immer wieder neue Behälter hochfahren. Auf solch einem stehend fährt man dann weiter mit dem Fließband und weicht den Laserschranken jeweils links und rechts auf dem Behälter stehend aus. Anschließend muss man sich einmal unter einer Barriere wegducken und danach gilt es entweder mit einem geschickten „Duck-Sprung“ die letzte zu überwinden oder alternativ mit einem Weitsprung sowohl die Laserbarriere zu überwinden als auch direkt nach vorne zum nächsten Behälter zu springen, der meist schon kurz vor dem nächsten Lüftungsschacht ist, in den man dann nur noch springen muss. Fällt man bei der letzten Aktion nach unten, wird man von der Maschinerie nach draußen geschoben und muss den Spaß von vorne beginnen!
Der Lüftungsschacht am Ende führt dann wieder nach draußen, wo der nächste Teleporter „freigeschaltet wird“.
Folgen Sie hier wieder dem nächsten Fließband und umgehen Sie zweimal an der Seite jeweils ein blaues Kraftfeld auf dem Weg des Bandes.
Am Ende findet man eine weitere „Kontrollstation“ (neben der nächsten Teleporterkugel) mit einem Schacht zwischen den „Steuereinrichtungen“. Hier kommt man zu einer, an eine Presse erinnernden Konstruktion, die man nachfolgend nutzen muss um sich nach oben voran zu arbeiten!
Springen Sie hierzu bei komplett runtergefahrener „Presse“ auf einen der seitlichen, bläulich leuchtenden Vorsprünge und von dort aus auf den oberen Bereich wenn dieser gerade in die Presse hineinfährt. Bewegt er sich dann wieder nach oben, so kann man dort auf das seitliche Rohr abspringen und warten bis die Presse zurück nach unten fährt, wodurch man wiederum auf einen kleinen Vorsprung am zentralen Metallteil springen und damit nach oben fahren kann. In der oberen Position kann man nun auf einen der Vorsprünge in der Ecke hüpfen und wieder mal warten bis die Maschinerie nach unten fährt und man so die kurze Gelegenheit bekommt auf eines der beiden nun erreichbaren Metallteile links oder rechts zu springen. Darauf fährt man das letzte Stück nach oben, wo ein schmaler Rand etwas Halt bietet, so dass man über einen der beiden seitlichen Schächte bis zum nächsten Raum krabbeln kann.
Dort läuft man in Richtung des Gitters und dann auf dem schmalen Weg nach rechts hin bis zum organisch anmutenden Schacht nach unten, wo man wieder neben den Fließbändern und einer weiteren Teleporterkugel herauskommt - man befindet sich hier dann schlussendlich nur wenige Meter neben der letzten Teleporterkugel, nur diesmal hinter dem versperrenden blauen Kraftfeld am Fließband!
Nutzen Sie daher nun wieder das Fließband um ein paar Meter weiter zu fahren, wo man dann auf ein weiteres Fließband bzw. nur dessen organisch-eingerüsteten Tragwerk abspringen kann. Folgen Sie hier dem Weg nach oben und springen Sie beim nächsten Kraftfeld vorsichtig nach unten, wo ein Alien an einer Art „Bedienstation“ steht. Dort geht es um die Ecke und über eine Art Wurzel nach oben, wo man in den Fließbandtunnel kommt. Ein paar Meter weiter muss man das Fließband dann wieder verlassen, da es durch ein weiteres Kraftfeld geht. Der gegenüberliegende Teil führt jedoch weiter und ermöglicht mit jedem durchfahrenden Behälter sich über das regelmäßig öffnende Tor (auf eine der kleinen, seitlichen Vorsprünge stellen) nach oben zu fahren, wo man dann wartet bis der zentrale Hauptteil des Tores wieder runtergefahren ist, anschließend schnell auf diesen Teil tritt und

damit dann eine weitere „Etage“ nach oben fährt, von wo aus man dann auf den rot leuchtenden „Würfel“ gegenüber springen kann. Dort geht es dann nach links oben, wo man eine Öffnung im Boden findet, die in die nächste Maschinerie führt.
Erneut landet man hierbei in einem Gang mit tödlichen Laserstrahlen am Boden, so dass man auf einen der hochfahrenden Behälter springen muss und dann einfach abwartet bis man mit dem Ding in einen seitlichen Raum gefahren wird. Dort gilt es nun allerhand „Akrobatik-Rätsel“ zu überwinden bevor es weitergeht.
Das erste besteht darin, dass man auf dem Behälter stehend von allen vier Seiten her von jeweils ein Form angefahren wird und ohne Aktivität dann in der Mitte zerquetscht wird. Springt man hingegen auf eine der anfahrenden Formen (ggf. noch eine Stufe nach oben auf das Ding selbst) kann man diesem Tod entgegen und muss nur einen Moment warten bis die Formen wieder einfahren und man zurück auf den Behälter springen kann.
Die zweite Prüfung besteht darin, dass wieder vier seitliche Arme bis zum Behälter ausgefahren werden und man dann auf einem dieser Arme Zuflucht suchen muss, da kurz darauf einige Laser von oben herab- und durch den Behälter fahren. Erst wenn die Strahlen wieder nach oben zurückgefahren wurden, kann und muss man wieder auf die Ausgangsposition in der Mitte.
Die dritte und letzte Herausforderung ist dann erneut mit Lasern verbunden, allerdings auch etwas schwieriger. Zu Beginn baut sich rund um den Behälter eine Art Weg zusammen, auf den man sich sofort stellen und dann am Behälter entlang nach unten fahren muss. Dort werden dann die Laser aktiviert und anschließend entgegen dem Uhrzeigersinn um den Behälter gefahren, so dass man jeweils mit kleinen Schritten nach rechts gehend, den Kontakt zu den Laserstrahlen vermeidend, der Drehung folgen muss.
Sobald diese geendet hat wird die Laser-Apparatur zusammengebaut, der „Weg“ fährt zurück nach oben und man muss erneut auf den Behälter springen, der dann seitlich aus dem „Untersuchungsbereich“ gefahren wird und schließlich im Bode verschwindet. Springen Sie zuvor unbedingt zum seitlichen Schacht bzw. machen Sie einen Schritt dorthin wenn der Behälter gerade nach unten hin daran vorbei fährt.

Abschnitt 74:

Springen Sie über die seitlichen Vorsprünge im Schacht nach oben und speichern Sie dort zunächst, bevor es nach unten zu den nächsten Transportbändern geht: unten trifft man nämlich zahlreiche Feinde an, die es einem durchaus schwer machen können!
Nach den ersten Metern ertönt nämlich schon der Alarm und zahlreiche Mindcontrol-Aliens sausen durch die Luft und zerstören zu allem Unheil noch zahlreiche der Behälter, so dass die darin enthaltenen Riesenaliens ebenfalls auf die Gegner-Liste zu schreiben sind.
Hier hilft es nun entweder möglichst schnell die nächsten Meter im Laufschritt zu überwinden oder sich mit einigen guten Waffen schnell einer großen Zahl der Feinde zu entledigen. Dies klappt sehr gut per Gluon-Gun, kann aber auch per Lasergewehr oder Colt erledigt werden, wobei man insbesondere für letzteren vermutlich nicht mehr viel Munition hat!
Schafft man es per Gluon-Gun direkt drei bis vier Aliens aus der Luft zu pusten, so sollte man dann ohne große Blessuren den zu verfolgenden Weg relativ ungestört beschreiten können, was man sonst eher im flotten Tempo und ohne Fehlsprünge o.ä. absolvieren muss. Springen Sie dazu beim ersten blauen Kraftfeld auf dem Weg des Transportbandes rüber zum anderen Band, wo man dann fast direkt über die nach oben laufende Schräge hoch und dann über das nächste Kraftfeld auf dem rechten Fließband hinüber springen muss. Wo das Fließband dann hinter dem nächsten Kraftfeld verschwindet, findet man auch eine Regenerations-Kabine, so dass erlittene Leider im vorigen Kampf schnell zu kurieren sind!
Daneben geht es durch einen „roten Kontrollraum“ weiter bis man wieder über dem Transportband

steht. Hier gilt es nach unten zu springen und vor dem blauen Kraftfeld zu speichern. Neben diesem findet man in einer Wandnische ein „rotes Ding“, dass man mit einem Schuss aus der Pistole schon zerstören und so das Kraftfeld deaktivieren kann!
Man steht nun aber auch direkt zahlreichen Mindcontrol-Aliens gegenüber, die man schon aus dem Kontrollraum beobachten konnte und die nun den nächsten Abschnitt der „Fließband-Achterbahn“ kontrollieren und dort nicht nur die Blitz-Aliens gegen Sie aufbringen sondern auch die Riesenaliens in den Behältern auf den Bändern!
Glücklicherweise kann man auf unbegrenzte Energie für die Gluon-Gun aus den grünen Kristallen bei den Bändern zurückgreifen und die Feinde so recht schnell und zielsicher dezimieren! Trotzdem reicht es nicht aus alleine nur auf dem Fließband stehend sich nach hinten schippern zu lassen und die Feinde in der Luft abzuschießen! Vielmehr muss man sich immer wieder neu positionieren, damit man nicht alle Angriffe direkt abbekommt, mitunter mal den Riesen-Aliens auf dem Fließband selbst ausweichen und vor allem immer wieder an den Kraftfeldern jeweils die „roten Dingern“ in den seitlichen Aussparungen zerschießen kann, damit das jeweilige Kraftfeld zusammenbricht und man hier dann weiter fahren kann!
Das Transportband selbst muss man dabei gar nicht wechseln, sondern kann prinzipiell auf beiden Bändern bis zum Ende fahren, wo dann zwei seitliche Wege zu einem weiteren, roten Kontrollraum führen.
Darin findet man einen dritten Zugang, der direkt zum nächsten Abschnitt führt.

Abschnitt 75:

Folgen Sie dem Weg nach rechts hin bis man wieder zum altbekannten Fließband runter springen kann. Dieses fährt dann an einem Bereich mit einem Sprungpad vorbei. Hier kann man entweder direkt vom Fließband aus hinunter springen oder man wartet bis dieses zum nächsten Kraftfeld führt, wo man dann spätestens absteigen und über den seitlichen Weg auch in Richtung des Sprungpads laufen und hüpfen muss.
Mit diesem fliegt man dann ein gutes Stück nach oben, wo sich die „Schleuse“ auch direkt wieder schließt, so dass man nur noch vorwärts bis zum nächsten Kontrollraum mit Regenerations-Alkoven laufen kann. Nach der Erfrischung stellt man sich dann bei den immer wieder hoch- und runter-fahrenden „Torsäulen“ auf eine der äußersten, seitlichen Säulen wenn diese ganz runtergefahren ist. Damit geht es dann eine Etage nach oben, wo man zur inneren Säule umsteigt und damit eine weitere Etage nach oben fährt, wo man schließlich auf das Tor selbst kommt, mit dem man dann ganz nach oben fahren kann. Von dort aus kann man das Kraftfeld beim zweiten, höheren Transportband überwinden und direkt in den Bereich dahinter springen. Dort geht es auch direkt über den seitlichen Weg neben dem Fließband nach oben zum nächsten Band, dem man wieder nur ein paar Meter folgt, bis man ein weiteres Band auf der gleichen Ebene erreicht (vor dem fliegenden „Mindcontrol-Alien“ in der „Glitzer-Blase“ ;)).
Folgen Sie hier mal wieder dem zweiten Band bis man zu einer seitlichen „Abstellkammer“ für die Behälter kommt, wo man mal kurz eingeschlossen und aus der Luft attackiert wird, was aber schnell abzuwehren ist. Speichern Sie danach aber zunächst, denn man wird auf den nächsten Metern sofort unter Feuer genommen und sollte daher schnellstens am Ende des Weges nach unten springen und von dort aus das Riesenalien attackieren und schnellstmöglich ausschalten!
Dieses ist eigentlich nur eine Ablenkung für das „Mindcontol-Alien“ in der Luft, dem man in seiner „Glitzerblase“ von unten nichts anhaben kann, das selbst dafür mit den gefährlichen Energieangriffen austeilt und sogar die hier unten rumliegenden Metallkugeln umher schleudert, wodurch man sehr schnell massiv geschädigt werden kann!
Es gilt daher schnellstmöglich voran zu laufen und den Kristall zu beschießen und zu zerstören, der den „Glitzerschild“ speist und nach dessen Zerstörung der Feind wie gehabt aus der Luft gepustet

werden kann. Da man hier zudem wieder die grünen Energiekristalle findet, die die Gluon-Gun aufladen, kann man damit reichlich austeilen!
Anschließend geht es hier unten ganz nach hinten, wo man ein, im Boden versenkten, Sprungpad findet, mit dem man wieder eine Etage nach oben kommt und auch direkt vor dem nächsten Sprungpad landet, das immer wieder Behälter und nun auch Sie weiter nach oben befördert!
Dort aktiviert sich mal wieder ein Teleporter und man kann über den seitlichen Weg nach oben zum nächsten Sprungpad, dessen „Sprungrichtung“ - für „Fremdkörper“ - jedoch durch ein Kraftfeld blockiert wird. Hüpfen Sie daher zunächst über das Pad selbst hinweg nach hinten zum dortigen Weg an der Säule. Blickt man auf diese, so erkennt man eine Öffnung in der Säule und kann dort mal wieder ein „rotes Ding“ zerschießen und so das Kraftfeld deaktivieren, so dass es eine weitere Etage nach oben geht!
Dabei muss man nach dem Ankommen sofort vom kurzen Transportband runter, da man sonst von anfliegenden Container zerquetscht werden kann! Laufen Sie stattdessen besser rüber zum „Regenerations-Alkoven“ und springen Sie dann über die von dort aus sichtbaren Rohre/Leitungen/Wurzeln (oder was auch immer) vorsichtig in Richtung der nächsten Transporterkugel.
Im Bereich dort gilt es dann schnell zu Handeln, den man wird von drei Riesenaliens am Boden und einem fliegenden „Mindcontrol-Alien“ aus der Luft (mit den Riesenkugeln) angegriffen. Stürmen Sie am besten schnell nach vorne und erledigen Sie im Laufschritt die Feinde am Boden, so dass die Angriffe mit den Riesenkugeln nicht immer treffen. Hat man die bodengebundenen Feinde erledigt, so gilt es die beiden Kristalle zwischen den Säulen zu zerschießen, die den fliegenden Feind unzerstörbar machen! Erst danach kann man ihn erledigen und dadurch öffnet sich dann auch der weitere Weg an einer der großen Säulen.
Dieser führt weiter nach oben, wo erneut eine Teleporterkugel aktiviert wird und ein Sprungpad zu finden ist, das aber zunächst wie üblich nicht weiterführt. Hier gilt es dann neben dem Kontrollpult über den seitlichen „Ast“ oder die Leitung zur anderen Seite des Kraftfeldes hier unten zu klettern, wo man dann mal wieder ein „rotes Ding“ in einer Aussparung zerschießen kann. Dadurch fällt nicht nur das Kraftfeld unten neben dem Kontrollpult, sondern auch das nächste in der „Fluglinie“ der Behälter zusammen, so dass man das Sprungpad nutzen kann um eine weitere Stufe nach oben zu fliegen.
Auch dort wird die nächste Teleporterkugel aktiviert beim vorbeilaufen. Folgen Sie dann dem seitlichen Weg weitere Meter nach oben, wo man das x-te Sprungpad findet, das man nicht sofort nutzen kann. Diesmal geht es per Weitsprung rüber zur weiß-blau ausgeleuchteten Höhle in der Säule gegenüber und dort bis zur „Leitung“ auf der anderen Seite, wo man dann vorsichtig zur nächsten Säule mit einer „Höhle“ voran klettern. Darinnen findet man sich hinter dem Gitter mit Blick auf das Sprungpad draußen wieder und kann sich dort nach unten fallen lassen, wo man direkt neben einem der pulsierenden „roten Dinger“ landet, das man hier mal direkt per Brechstange zertrümmern kann. Dadurch wird die Röhre geflutet und man kommt so nach oben, wo das Gitter zerbirst und man noch mit einem finalen Schlag auf das dortige „rote Aneurysma“ dieses zum Platzen bringt und so das Kraftfeld über dem Sprungpad deaktiviert wird.
Nach dem folgenden Sprung und Aktivierung der nächsten Teleporterkugel sollte man sich zunächst an der „Heilzelle“ laben und dann über den Weg mit den drei roten Leitungen nach oben gehen, wo man wiederum drei Optionen hat, da die drei „Türen“ jeweils offen sind bzw. von „magischen Effekten“ anscheinend offen gehalten werden.
Der linke Weg führt zu einem Sprungpad, das Sie direkt vor die Füße eines „Mindcontrol-Aliens“ befördert. Hier gilt es zunächst den folgenden Angriff mit den drei in der Ecke liegenden Metallkugeln zu überleben indem man schnell hinter der Säule Deckung sucht.
Danach muss man im Laufschritt oder per Weitsprung jeweils zu einem der drei Kristalle springen, die den Feind in der Luft mit einer unbesiegbaren Aura umgeben. Erst wenn man alle drei Kristalle zerstört hat - wobei diese jeweils nur von einer anderen Seite aus (unten, link oder rechts) „erreichbar“ sind - kann man den Hauptfeind ausschalten.

Chapter 18: Nihilanth

Chapter 19: Endgame (Endspiel)

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=1744662129

Last update: **2025/04/14 20:22**