Dead Space

Kapitel 1: Neuzugänge



Machen Sie sich zunächst ein wenig mit der ungewohnten Steuerung vertraut und sehen Sie sich etwas im Schiff und vor allem auch davor um. Gerade wenn Sie beispielsweise den WidescreenFixer verwenden ist dies der richtige Zeitpunkt um diesen für die ersten Minuten richtig einzustellen (und damit auch einen Blick auf den Protagonisten zu erhaschen!). Ebenso wird man nach und nach durch aufploppende Holo-Nachrichten auf die Bedienung hingewiesen und sollte sich gegebenenfalls einzelne Tastenbelegungen aufschreiben, denn diese kann man nicht völlig frei konfigurieren!
Im Schiff findet man zudem schon ein erstes Medikit!
Folgen Sie dann dem Team zur Fluglounge, wo man den Herrschaften die Tür öffnen muss! In Der Lounge gibt es dann etwas Streit und auch den ersten Savepunkt! Machen Sie sich am besten mit ihm vertraut und speichern Sie sicherheitshalber mal ab, damit man sich die ganze Introsequenz nicht noch einmal antun muss wenn man erneut beginnen will. Abbrechen ist nämlich auch nicht möglich!!
Bevor man dann in den seitlichen Raum geht, sollte man sich genau umsehen, denn gerade im Eingangsbereich findet man ein weiteres Medikit und einige Credits! Die Kisten, die man später per Fußtritt zerstören kann, sind hier leider noch nicht „freigeschaltet“, denn man darf noch nicht auf den Boden stampfen!!!
Aktivieren Sie dann im Seitenraum die Konsole und stellen Sie sich am besten so auf, dass Sie sowohl die Geschehnisse in der Lounge, als auch die Tür hinter Ihnen im Blick haben.
Nachdem der erste Feind aufgetaucht ist, wird die Tür nämlich aufgehen und man muss dort dem Gang im Laufschritt folgen. Dabei wird man zwar mehrfach von irgendwas erwischt, jedoch nicht arg verletzt!



Laufen Sie daher einfach immer weiter bis zum Lastenaufzug, den man dann schnell öffnet und betritt. Drinnen wird man dann erst mal nicht weiter verfolgt, sollte aber direkt die Konsole bedienen.
Unten angekommen schnappt man sich zunächst den Cutter auf dem Tisch zur Linken und zerstampf nun (endlich!!) die herumliegenden Kisten mit grünem Leuchten und schaut dann auch in die Behälter neben dem Tisch mit dem Cutter, wo man ein Medipack und Credits findet!
Gehen Sie dann zur Tür und zerschießen Sie das „Energieteil“ daneben, wodurch die Tür geöffnet werden kann. Dahinter trifft man direkt einen Feind. Zielen Sie am besten schon direkt auf die Gliedmaßen (wie es an der Wand hinter dem Tisch geschrieben stand!), denn wenn man zwei davon entfernt hat, gibt das Biest auf!
D.h.: am effektivsten ist zunächst ein Schuss in Richtung Kopf, wodurch der Feind einen Moment benommen ist, so dass man besser zielen kann um ihm die beiden Arme oder mal ein Bein und dann einen Arm zu entfernen.
Folgen Sie anschließend dem Gang bis zum Kontrollraum für das Monorail-System. Nach dem Gespräch sollte man sich dort genau umsehen, denn man findet unter anderem in den Spinden (heran treten bis das dortige blaue Licht etwas pulsiert, dann Benutzen-Taste drücken) und den kleinen „Schränckchen“ an der Wand (dito!) kleine Nützlichkeiten. Ebenso kann man hier erneut speichern!
Gehen Sie dann durch die nun offene Tür neben den Spinden und zweigen Sie zunächst nach links ab, wo man direkt einen weiteren Savepunkt findet, vor dem jedoch ein Alien liegt. Geben Sie diesem am besten schon am Boden liegend Saures und lesen Sie dann den nahen Audiolog vom Boden auf, wo man dann noch einmal bestätigt bekommt, dass man auf die Gliedmaßen schießen muss! 😉



Anschließend geht es dann in die andere Richtung, wo man kurz vor dem Monorailtunnel dann zum dritten Mal den Hinweis auf die Gliedmaßen bekomme. Nun sollte es wirklich jeder wissen! :D
Im Tunnel läuft man dann nach hinten zu der epileptischen Tür, wo man auch das Stase-Modul findet und dieses auch an der nahen „Stase-Ladestation“ auffüllen kann.
So gerüstet kann man die Tür verlangsamen und dann sicher hindurch treten.
Dahinter findet man eine weitere Save-Station.
Durchsuchen Sie dann zunächst die Toiletten (Munition!) und gehen Sie dann zur Monorail-Werkstatt, was auch die einzig offene Tür ist.
Dort sollte man sich zuerst auf beiden Seiten umsehen, denn man trifft nicht nur zwei Feinde, sondern findet auch allerhand Nützliches, darunter vor allem einen Energieknoten in einem der seitlichen Schränken! Diese sind für den weiteren Verlauf sehr wichtig, weshalb ich versuchen will hier auf alle solchen Fundstellen hinzuweisen!
Anschließend kann man auf der Eingangsseite den ersten Greifer ausfahren und in der Mitte seine Stase-Energie aufladen. Anschließend aktiviert man den Greifer auf der anderen Seite und belegt ihn direkt mit einem Stase-Effekt, so dass man genug Zeit hat um wieder in die Mitte zu laufen, wo man die Konsole aktivieren und so den defekten Monorail-Wagen von den Schienen entfernen kann. Einen

Hinweis auf die Lösung dieses kleinen Rätsels findet man übrigens, wie so oft, in einem der dort herumliegenden Audio-Logs!



Wehren Sie dann den auftauchenden Feind ab und kehren Sie auf dem bekannten Weg zurück nach unten zur Monorail-Kammer, wo man gleich von zwei Aliens angegriffen wird, die man aber beide ganz problemlos dank dem Stase-Modul erledigen kann. Denken Sie dabei an das Aufladen des Moduls, was dort dank der Stase-Station problemlos geht!
Folgen Sie dann auf der anderen Seite des Monorail-Bereiches dem Gang, biegen Sie jedoch nicht in den Kontrollraum ab, sondern laufen Sie geradeaus, an dem Savepunkt vorbei zum Wartungssektor, der nun freundlicherweise geöffnet hat.
Sobald man mit dem Aufzug dort angekommen ist, wird man auch direkt schon von Feinden ins Visier genommen. Nutzen Sie erneut, aber diesmal zielgerichteter die Stase und vor allem auch die herumliegenden, roten und explosiven Flaschen um die Feinde zu erledigen!
Laufen Sie am besten eine Runde über die Gänge, u.a. am geschlossenen Büro vorbei, um alle Feinde zu erledigen und die Munition aufzusammeln, die diese noch reichhaltig fallen lassen und fahren Sie erst dann mit dem Aufzug nach oben.
Dort kämpft man sich geradeaus durch und nimmt dort den am Boden liegenden Schlüssel an sich. Anschließend geht es wieder nach unten, wo man aber direkt bei der Ankunft von einem Monster attackiert wird. Hier muss man mit voll geladener Waffe bereitstehen!
Laufen Sie dann zum Sektorbüro, wo man den Schlüssel verwenden kann und sich drinnen nicht nur die Platine sichern, sondern auch ein Mittleres Medikit und einen weiteren Energieknoten abstauben kann. Letzteren kann man hier zudem auch direkt anwenden, denn man findet eine Werkbank auf der man beide Energieknoten zur Verbesserung seiner Ausrüstung einsetzen kann!
Mit zwei Knoten kann man jedoch im Bereich des Stase-Moduls sowie des Anzuges nicht viel anfangen, ich empfehle daher die Feuerstärke und Kapazität des Cutters zu erhöhen, was direkt hilfreich ist!



Sie müssen sich nämlich wieder zum Aufzug zurück kämpfen und mit diesem hoch fahren und dort beim Verlassen des Aufzugs auch direkt einen Feind abwehren. Für solche Situationen, in denen man oft nicht direkt gezielt schießen kann, sind eine größere Feuerstärke und Kapazität der Waffe sehr gut geeignet! 🙂
Folgen Sie dann dem Weg zurück zur Kontrollstation, wo man die Platine ganz rechts an der Apparatur anbringt und dann an die zentrale Konsole tritt um dort einen Monorail-Wagen zu rufen.
Nach dem Gespräch geht es dann durch die andere Tür wieder in Richtung der Lounge, d.h. durch die Gänge bis zum Aufzug, mit dem nach oben fahren, dort zwei Aliens killen und dann bis in die Lounge selbst laufen.

Sehen Sie sich dort erneut um, denn Sie können nun endlich die grün leuchtenden Kisten zertreten und werden in Kürze alles gebrauchen können, was es zu greifen gibt 😉
Kehren Sie zum Schiff zurück und erledigen Sie auftauchende Gegner. Auf der Brücke des Schiffs versucht man dann den Schadensreport abzurufen, wird dabei jedoch unschön gestört und muss das Schiff schnell wieder verlassen.
Draußen kommen dann zahlreiche Aliens heran, die man zwar auf größere Distanz ganz gut zerlegen kann, jedoch gerade auf dem höheren Schwierigkeitsgrad (und eventuell ohne erste Waffenupgrades) eventuell nur bei sehr gezielten Schüssen alle per Cutter erwischt!



Lassen Sie daher die Gegner ruhig etwas näher heran kommen, damit auch jeder Schuss sitzt und man auch das Stasis-Modul anwenden kann!
So kommt man den Biestern ganz gut bei, insbesondere wenn man sich beständig auf dem langen Steg zurück zieht!
Sind alle Feinde erledigt, gilt es deren Hinterlassenschaften zu sichten und wieder in die Lounge zu laufen, wo nun die Tür zur Monorail offen ist.
Diese erreicht man durch den Aufzug dahinter, sollte jedoch noch einen Abstecher zu den Toiletten zur Rechten machen, da man dort ein großes Medipack findet!
Bei der Monorail angekommen kann man dann auch zum ersten mal den Shop nutzen. War man aufmerksam und sammelfreudig, kann man hier schon rund 20.000 Credits zur Verfügung haben bzw. mitunter einige Items auch verkaufen.
Meine Empfehlung geht jedoch eher dahin große oder mittlere Medipacks in den Safe zu packen und das vorhandene Geld höchstens für einen neuen Anzug auszugeben, denn die Waffe reicht erst einmal noch prima aus für die Feinde und selbst zwei kaufbare Energieknoten bringen keinen so großen Vorteil wie ein neuer Anzug mit besserer Panzerung und mehr Inventarplatz!
Nach dem Einkauf und gegebenenfalls dem Besuch bei der Werkbank kann man dann die Monorail besteigen...

Kapitel 2: Intensivstation



Nehmen Sie zunächst das „Geschenk“ der gerade noch Überlebenden entgegen und entfernen Sie dann mit dem Kinese-Modul die Kisten auf dem Weg in Richtung Krankenstation.
Unterwegs findet man das Schema für den Flammenwerfer und im Eingangsbereich der Krankenstation dann auch direkt einen weiteren Shop und eine Speicherstation. Außer letzteres kann man hier aber noch nicht wirklich Nutzen ziehen aus den Neuigkeiten im Shop!
Sie haben dann die Wahl welches Item Sie zuerst besorgen.
Zum Forschungslabor: Folgen Sie dem Gang bis zur epileptischen Tür, die man wieder per Stase verlangsamt, wofür man glücklicherweise nahe der Tür eine Stase-Station findet!
Im Labor wird man dann auch recht bald von zahlreichen Aliens angegriffen. Tasten Sie sich daher

zunächst nur vorsichtig vor und ziehen Sie sich bei Auslösung des Alarms in die Ecke zurück. Angreifende Gegner legt man dann per Stase lahm und widmet sich unterdessen einem anderen Feind, so dass man die zahlreichen Feinde hier ganz gut in den Griff kriegen kann.
Laufen Sie dann nach hinten und fahren Sie dort mit dem Lastenaufzug runter. Erneut kommen zahlreiche Feinde herbei, so dass man zuvor am besten seine Stase- sowie die Lebens-Energie auflädt und die Waffe nachlädt!
Sind dann unten alle Angreifer erledigt, wird die Quarantäne aufgehoben und man kann sich anschließend in Ruhe umsehen.



Ein interessantes Audiolog im Toilettenbereich, zahlreiche Spinde und einen Speicherpunkt sollte man zuerst suchen, anschließend im zentralen Büro das aufklärende Videolog ansehen (dann am besten noch per Telekinese den Wandschrank bewegen, so dass man ins Seitenzimmer kann, wo man unter anderem einen Halbleiter findet!) und erst dann durch den kleinen Raum neben dem Aufzug bis in das Biolabor gehen. Dort trifft man dann den Nachwuchs und muss sich nach oben durchkämpfen, wo man endlich das Thermit findet und in einem Wandschrank einen weiteren Energieknoten findet! Man ist hier auch gleich wieder oben beim Laboreingang und kann so schnell zurück zur Barrikade kommen.
Im Bereich Bildgebende Diagnostik findet man sich dann alsbald in einem Scanner-Raum wieder, wo man direkt am Eingang eine Werkbank nutzen kann, aber auch alternativ mit einem Energieknoten den seitlichen Raum öffnen kann (an der Konsole neben der Tür anbringen). Dann fehlt einem zwar der Energieknoten, doch im Raum findet man dafür u.a. einen Halbleiter (Gold) und ein großes Medikit, je nach eigenem Zustand kann sich das also durchaus lohnen!
Anschließend gilt es per Kinese-Fähigkeit den großen „Behälter“ in der Mitte zur Seite zu fahren, so dass man dahinter die mächtigen Gegner erledigen kann. Im dortigen Seitenraum kann man dann auch direkt im Wandschrank einen neuen Energieknoten finden!
Anschließend muss man draußen erneut per Kinese tätig werden und die „Batterie“ am Boden beim Aufzug in die nahe Wandöffnung hieven, denn erst dann kann man den Aufzug nach oben benutzen. Von dort aus sieht man dann übrigens auch etwas Munition auf dem Bereich unter dem oberen Weg liegen, welche man sich auch per Kinese schnappen kann. Halten Sie also auch mit dieser Info im Kopf die Augen offen!

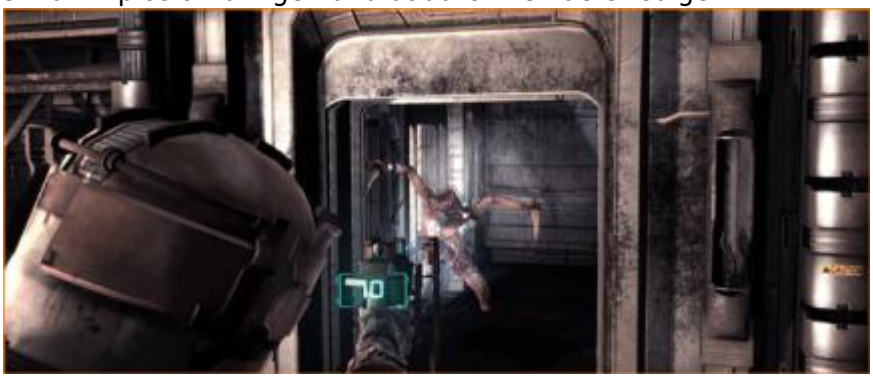


Um dann oben weiter zu kommen, muss man wieder die Kinese verwenden und den beweglichen Scannerwagen herbei ziehen, so dass man zur anderen Seite rüber und dann rechts daneben wieder in die andere Richtung laufen kann. Den Bereich der Schwerelosigkeitstherapie kann man dann erst betreten wenn man das glühende Modul an der Tür zerschossen hat.
Hinter den Türen landet man dann aber zunächst einmal im Weltraum bzw. dem Vakuum, da ein Stück des Schiffes beschädigt ist. Hier hat man zwar eine sehr beeindruckende Aussicht, sollte aber nicht zu lange rumtrödeln (aber nach Fundsachen Ausschau halten!), auch wenn man in den seitlichen Schränken u.a. eine Sauerstoffflasche findet!

Wieder im Schiff steht man auch schon quasi in der Zero-G-Kammer und kann dort per Konsole die Schwerkraft deaktivieren.



Sie können nun mit Zielen und der Strg-Taste auf eine andere „Ebene“ fliegen (nur über einen bestimmten Abstand möglich!) und sich so zur anderen Seite rüber arbeiten. Am einfachsten geht das über eine der beiden Seiten, so dass man insgesamt nur zwei Flüge unternehmen muss bis man auf der anderen Seite an der Tür steht.
Diese muss man aber noch reparieren indem man per Kinese eine der Batterien einfängt und in die passende Öffnung schiebt. Im Raum dahinter findet man dann den Defibrillator und etwas Munition.
Dreht man sich wieder um und will zurückkehren, werden in der Schwerelosigkeit zahlreiche Necromorphen auftauchen! Eröffnen Sie direkt das Feuer, denn in der Schwerelosigkeit kann man die Feinde noch etwas leichter erledigen, ja mitunter sogar während es Anflugs zerlegen. Mit etwas Glück kann man auch einige der roten Fässer zur Explosion bringen und dadurch Feinde erledigen.



Kehren Sie dann wieder zur anderen Seite zurück und laufen Sie durch den luftleeren Raum wieder zurück. Dabei trifft man wieder Gegner, die zwar nicht schwer zu erledigen sind, aber doch Zeit rauben, so dass man nach dem ersten Feind besser noch einmal kurz zurückkehrt um Luft zu holen. Auf der anderen Seite sollte man dann direkt von der Tür weg, also nach links hin, ausweichen, damit die Tür zum Vakuum auch schließt und man während des Kampfes mit dem Alien zumindest nicht erstickt.
Folgen Sie dann einfach weiter dem Weg zurück zur Barriere. Sie treffen unterwegs einige Feinde, müssen den Scan-Wagen wieder ein wenig verschieben und vor allem nahe der letzten Stase-Station auf die neuen Feinde aufpassen. Diese sind klein und fies und machen Sie schnell fertig wenn sie massenhaft auf Ihnen landen.
Tasten Sie sich daher nur vorsichtig heran und erledigen Sie die Biester mit gezielten Schüssen. Bei der Barriere angekommen, kann man diese schnell aus dem Weg brennen und dann in die eigentliche Klinik gehen. Dort trifft man in der Notaufnahme wieder etwas Nekromorph-Nachwuchs und muss anschließend wieder eine der großen „Batterien“ in die Öffnung bei der Tür zu Flur A der Notaufnahme einsetzen.



Dort trifft man auf zahlreiche Feinde, sollte sich daher nur langsam vor tasten und vor allem bei Bedarf die Stase-Energie auffüllen (man hat hoffentlich etwas im Inventar!), damit man gegen mehrere Gegner gleichzeitig vorgehen kann ohne in hektisches und zielloses Dauerfeuer verfallen zu müssen!
Den verschlossenen Seitenraum zu Beginn kann man mit einem Energieknoten öffnen, was sich durchaus lohnen kann, da man dort

einiges an Munition und vor allem auch ein neues Schema findet! Am Ende der diversen Notaufnahme-Gänge findet man einen Aufzug zur Leichenhalle, wo man dann die Leiche des Kapitains findet, die jedoch alsbald von einer Art „Fledermaus“ ziemlich umfunktioniert wird. Bleiben Sie auf Abstand und laden Sie bei Bedarf Munition und Stase-Energie nach, denn sobald das Biest durch das Glas bricht, sollte man es am besten per Stase lahmlegen und dann losfeuern, damit man ihm wie üblich die Arme abtrennen kann. Da es sich um den Anführer des Schiffes handelt, ist dieser natürlich etwas widerstandsfähiger 😉
Ebenso gilt es die „Fledermaus“ schnellstens zu erledigen, da diese sonst noch weitere Leichen präpariert und gegen Sie hetzt. Das Biest ebenfalls per Stase einzubremsen ist daher eine sehr gute Idee!
Schnappen Sie sich dann alles was der ehemalige Kapitain hat fallen lassen, insbesondere auch den Energieknoten im kleinen Raum.



Anschließend kann man mit dem Aufzug nebenan wieder nach oben in die Notaufnahme fahren, von wo aus es dann zurück geht bis zum Levelanfang, d.h. der Monorail-Station.
Natürlich trifft man dabei wieder einen Feind und zwar einen der neuen, dunklen Gegner, die besonders viel aushalten. Man sollte daher gegebenenfalls beim Shop vorbeischauen und sehen was man gutes tun kann, insbesondere bezüglich der Ausrüstung.
D.h. Spätestens jetzt sollte man seinen Anzug aufrüsten und sofern mögliche Energieknoten kaufen mit denen man an der nächsten Werkbank die Waffen aufrüsten kann. Mit dem Plasmacutter kommt man zwar noch ganz gut zurecht, aber der Bedarf nach mehr Feuerkraft wird steigen!

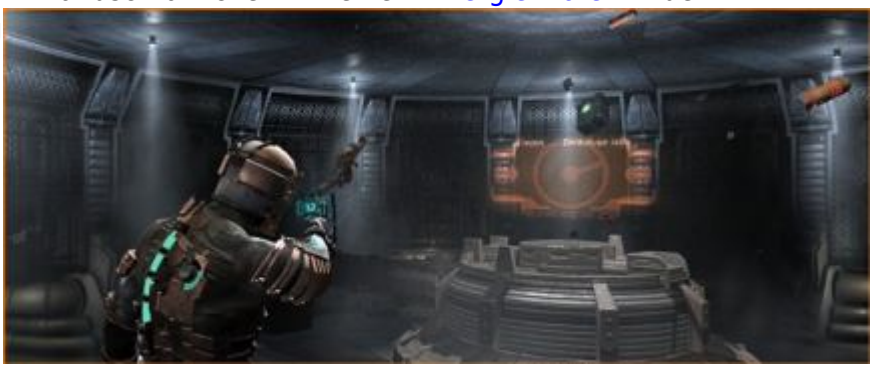
Kapitel 3: Kurskorrektur

Laufen Sie bis zum Kontrollraum, sehen Sie sich dort um und speichern Sie. Danach können Sie wieder wählen, wo Sie zuerst aktiv werden.



Im Maschinenbereich läuft man direkt die Treppe runter und schnappt sich im Umkleideraum das Schema für die Flammenwerfermunition.
Anschließend geht es hinter der Treppe, vorbei an der Werkbank bis zum Bereich mit den Kontrollstationen für die Betankung. Folgen Sie hier dem Weg bis zur Verzweigung (Nord und Süd), wo man sich am besten zuerst in Richtung der südlichen Station aufmacht.
Dazu muss man per Kinese den Gondel-Wagen heran holen und dann mit diesem zur anderen Seite gondeln. Nutzen Sie diese Zeit um Munition und Kinese-Energie nachzuladen, denn auf der anderen Seite wird man von zahlreichen Feinde attackiert, die man nur mit viel Glück mit den dort liegenden, explosiven Behältern hochjagen kann. Wichtiger ist es daher die Feinde per Kinese zu verlangsamen

um gezielte Schüsse abgeben zu können.
Arbeiten Sie sich dann nach oben hin zum ersten Schalter für die Treibstoffzufuhr durch. Diesen muss man per Kinese ganz nach unten ziehen. Auf dem Rückweg gilt es dann den Bereich genau zu durchsuchen, denn man findet neben dem Schema für eine neue Waffe auch einen Energieknoten im kleinen Lagerraum in der Mitte.
Bei der Wegzweigung geht es dann in die andere Richtung, wo man auch direkt die zweite Kontrollstation findet und damit die Treibstoffzufuhr wiederherstellen kann.
Folgen Sie dann am besten hier dem Weg nach oben, denn er führt zum Kontrollraum, wo jedoch erneut eine Nekromorph-Fledermaus zuschlägt, so dass man einen weiteren, starken Feind erledigen muss.
So langsam sollte man entweder weitere Upgrades für den Plasma-Cutter einspielen oder das eigene Waffen-Repertoire ausweiten. Genügend Schemata hat man inzwischen eigentlich gefunden! Zur Zentrifuge kommt man mit dem seitlichen Aufzug.
Dort schaut man sich zunächst um und betritt dann den Dekontaminationsbereich, wo natürliche Störenfriede die Prozedur behindern. Warten Sie bis die Angreifer in den Raum kommen und erledigen Sie die drei dann nacheinander.
Anschließend geht es durch die nun offene, hintere Tür. Bei der Wegzweigung sollte man zuerst nach links laufen, wo man am Gangende ein Wandschränkchen mit einem Energieknoten findet!



Dann geht es in die andere Richtung bis zur Zentrifuge, wobei man unterwegs noch einen Halbleiter findet!
Im schwerkraftlosen Bereich um die Zentrifuge gilt es dann zunächst nach einigen Feinde Ausschau zu halten, die hier aus allen Richtungen angeflogen kommen können!
Fliegen Sie dann selbst nach unten und sehen Sie sich gegebenenfalls noch ausgiebig um. Dann muss man die beiden seitlichen, rotierenden Dinger an die Mitte andocken. Dazu gilt es zunächst die rotierenden Körper per Stase zu verlangsamen und erst dann per Kinese das ganze Gerät an den zentralen Bereich anzudocken.
Hat man dies auf beiden Seiten erledigt, kann man weitere Feinde ausschalten und dann nach oben zur Konsole springen. Bevor man diese aktiviert, sollte man unbedingt noch oben seine Stase-Energie auffüllen und sich einen Sauerstoffbehälter „zurechtlegen“.
Sobald man die Konsole nämlich benutzt, wird zwar die Schwerkraft wieder hergestellt, aber die Atmosphäre geht stiften!
Es gilt daher in einem Wettlauf gegen die Zeit wieder zum Eingang zu kommen, was gar nicht einmal so ganz leicht ist.
Nach Aktivieren der Zentrifuge gilt es daher schnell hinter der Konsole den Aufzug nach unten zu benutzen und dort zu warten bis die Zentrifuge gerade vorbei gerauscht ist. Laufen Sie dann sofort nach rechts hin los, wo man die erste Nische anpeilen muss. Natürlich taucht dort auch direkt wieder ein Nekromorph auf. Verpassen Sie ihm am besten eine Stase und behalten Sie die Zentrifuge im Auge!



Nachdem diese vorbei gerauscht ist sollte man nämlich die Chance nutzen, den Kampf abbrechen und sofort weiter nach rechts hin, in Richtung der zweiten Nische, laufen. Der Verfolger wird dann meist von der Zentrifuge erwischt.
In der Nische findet man glücklicherweise eine Sauerstoff-Station!
Von hier aus kann man dann die Gegend nochmals analysieren und genau dann mit „vollen Lungen“ wenn sich wieder ein Startfenster öffnet. Einen auftauchender Nekromorph, der ebenfalls die nächste Nische ansteuert, gilt es dabei zu ignorieren. Wichtig ist, dass man selbst in der Nische landet. Dort kann man sich immer noch mit dem Feind auseinandersetzen, falls dieser nicht direkt weggewischt wurde!
Nutzen Sie hier bei Bedarf auch noch einen Sauerstoff-Kanister, denn in der nächsten Nische findet man auch schon den Aufzug, der nach oben führt, wo man den Bereich wieder verlassen kann. Nutzen Sie den Schleusenbereich dann um Munition nach zu laden und sich zu erholen, denn direkt dahinter wird man von einer riesigen Tentakel gepackt und muss in den kurzen Momenten in denen man Zielen kann seine Waffe auf das gelbe Gelenk der Tentakel ausrichten und feuern!
Ist man frei kann man sich wieder zurück bis zum Kontrollraum vorarbeiten, wo nun nach links hin der Zugang zum Treibstoffdepot (Radioaktivitätszeichen!) offen ist.
Bevor man diesen nutzt, sollte man seine Sauerstoff-Vorräte prüfen. Mindestens einen Kanister sollte man nun im Inventar haben.



Hinter der Schleuse steht man nämlich wieder im luftleeren Raum und alsbald auch in der Schwerelosigkeit. Bevor man jedoch in Richtung der anderen Seite aufbricht, sollte man sich am Anfang genau umsehen und per Kinese alles greifbare heranziehen. Man findet Munition und Medikits hier draußen!
Eine kurze Rückkehr zum Kontrollraum bzw. der Schleuse hilft dann bei der Sauerstoffregeneration, ohne dass man ein Sauerstoff-Fläschchen opfern müsste!
Der Weg durch das Vakuum ist dabei dann gar nicht so schwer. Fliegen Sie auf die einzelne Fläche direkt vor Ihnen und blicken Sie hier nach oben, da zwei Nekromorphen attackieren.
Hat man diese erledigt, kann man bei Bedarf etwas Sauerstoff nachtanken, damit man genug Zeit hat um den Medikits im hinteren Bereich nach zu jagen.
Ziel ist die Schleuse auf der anderen Seite, die man nicht direkt anspringen kann! Springen Sie daher in den Bereich direkt davor, der leicht schräg ist. Von dort aus kann man dann auch nur im „unteren Bereich“, d.h. dort wo keine Griffe sind, zur Schleuse gehen. Sonst bleibt man in der Schwerelosigkeit hängen!
Hinter der Schleuse wird man vom ohrenbetäubenden Lärm (klasse gemacht!!) geschockt, sollte sich davon aber schnell erholen, das Medipack-Schema aufsammeln und dann weiter laufen bis zur großen, völlig überwucherten Halle.
Durchsuchen Sie hier zunächst die beiden seitlichen Räume, wo man allerhand Munition und auch einen Energieknoten findet!
Anschließend geht es mit dem Aufzug eine Ebene runter, wo nochmals zwei Seitenräume warten und ein nächster Aufzug ganz nach unten fährt. Auch dort gibt es zwei Seitenräume, wobei einer jedoch

nur durch einen Energieknoten zu öffnen ist. Da man drinnen viel Munition und 5.000 Credits findet hat sich diese Investition normalerweise schon fast wieder amortisiert!
Legen Sie dann die hektische Tür lahm und kämpfen Sie sich dahinter bis zur Antriebssteuerung durch.
Dort betreiben zahlreiche Aliens ihre ungestümen Tänze, können aber vom Eingang aus ganz gut zerlegt werden. Wagt man sich weiter vor kommt noch ein sehr dickes Ding herbei, das aber auch kein Problem darstellt.
Dafür findet man hier überall Munition und kann entsprechend ahnen, dass da irgendwas Großes passieren wird!
Legen Sie sich daher am besten schon mal einige der explosiven Flaschen in den zentralen Bereich zurecht und benutzen Sie erst dann die hintere Konsole.



Das lockt dann auch direkt ein halbes Dutzend Feinde heran.
Drehen Sie sich um und verpassen Sie dem von rechts heran rennenden Feind am besten eine Stase und einige Treffer bis die anderen in der Mitte auf Höhe der Flaschen angekommen sind und man dort dann das Feuerwerk zünden kann.
Ziehen Sie sich dann zurück und versuchen Sie stets einzelne Feinde per Stase zu bremsen, so dass andere Feinde zuerst attackiert werden können.
Der Cutter ist hier immer noch ganz gut, auch wenn man mindestens eine Kapazität von 12-14 Schuss braucht um nicht ständig nachladen zu müssen. Dies ist übrigens nebenbei gesagt in Verknüpfung mit der Unmöglichkeit den Nachladen-Knopf gleichzeitig mit einem anderen drücken zu können, eine absolute Design-Fehlentscheidung und für PC-Spieler sicherlich kurios!!
Wichtig ist beim Kampf generell ruhig zu bleiben und möglichst nur gezielt zu feuern, d.h. auch heran sprintende Feinde nicht wahllos mit Feuer zu belegen!
Kommt man der Horde nicht bei, sollte man versuchen sich nach links hin in die Gänge zu flüchten, wo man dann nicht ganz so übel umzingelt werden kann. Alternativ kann man auch direkt nach rechts hin ausweichen, steht dann aber auch in der Sackgasse wenn einem die Munition ausgeht.
Generell sollte man hier mindestens zwei Waffen einsatzbereit haben!
Nach dem Kampf kann man dann nochmal alles durchsuchen und alles Nützliche einsammeln, bevor man dann den Antrieb endgültig startet. Verlassen Sie den Raum und laufen Sie am Speicherpunkt vorbei, dem nun offenen Weg nach bis zum Kontrollraum und dann schlussendlich zur Monorail.
Hat das Inventar zwischendurch nicht gereicht um alles Nützliche einzusammeln, kann man hier auch nochmals die Bereiche abgrasen und alles im Shop auf den Kopf hauen bzw. in einer Werkbank verfügbare Energieknoten in die Aufrüstung seiner Gegenstände stecken.

Kapitel 4: Drohende Vernichtung



Folgen Sie dem Weg zur Brücke, wo auch der nächste Speicherpunkt liegt (ganz vorne).
Dort geht es dann auch einige Meter weiter unten zum Aufzug, der zum „Cockpit des Captains“ führt, wo man Hammond trifft, neue Anweisungen erhält, aber vor allem auch das Schema des Level 3 Anzuges findet!!
Laufen Sie dann wieder zurück zur Brücke und einige Meter auf die hintere Tür, neben der, die zur Monorail führt, zu. Dort bricht ein großes Biest durch und es gilt dieses nun zu erledigen. Gliedmaßen kann man hier aber nicht mehr abschießen, sondern muss das Biest per Stase einbremsen und sich dann schnell hinter es setzen und in seinen Rücken feuern! Hat man ihm eine ordentliche Ladung verpasst, wird es sich in die Hocke begeben und man hat einige Sekunden Zeit um nachzuladen und gegebenenfalls Stase und Lebenspunkte wieder aufzufüllen.
Wichtig ist dabei, dass man sich stets etwas zurück zieht, so dass man nach dem Lahmlegen problemlos hinter das Biest laufen kann, dabei von keinen Hindernisse ausgebremst wird, und den Feind generell recht nahe heran kommen lassen sollte, damit man hinter dem Feind wieder die Möglichkeit hat auf Abstand zu gehen und sich auf den nächsten Angriff vorzubereiten!
Hat man das Biest drei bis fünf mal (je nachdem welche Waffe man benutzt) so im Rücken erwischt, wird es eingehen und man kann hinter der zerschmetterten Tür nicht nur im Wandschrank einen Energieknoten abstauben, den man in der nahen Werkbank direkt einsetzen kann, sondern auch die beiden Aufzüge auf der Brücke aktivieren.
Bevor man diese nutzt, gilt es jedoch noch einmal durch die andere Tür in Richtung der Monorail zu gehen, da man dort am Shop, wenn man genügend Geld zusammen hat, den neuen Anzug kaufen kann! Sehr nützlich!
Auf der Brücke kann man dann die beiden Aufzüge benutzen.
Der eine führt zum Schiffssystemraum, wo man sich durch die Gänge vorkämpft (man findet u.a. das Schema für die Laserkanone!) bis man im Raum mit den defekten „Schwerkraftplatten“ ankommt. Hier kann man einzelne Feinde geschickt in diese defekten Felder laufen lassen, was Munition spart. Versuchen Sie dabei jedoch nicht zu knauserig zu sein, sonst gerät man in einen Nahkampf und wird beim Ausweichen selbst an die Decke geschossen!

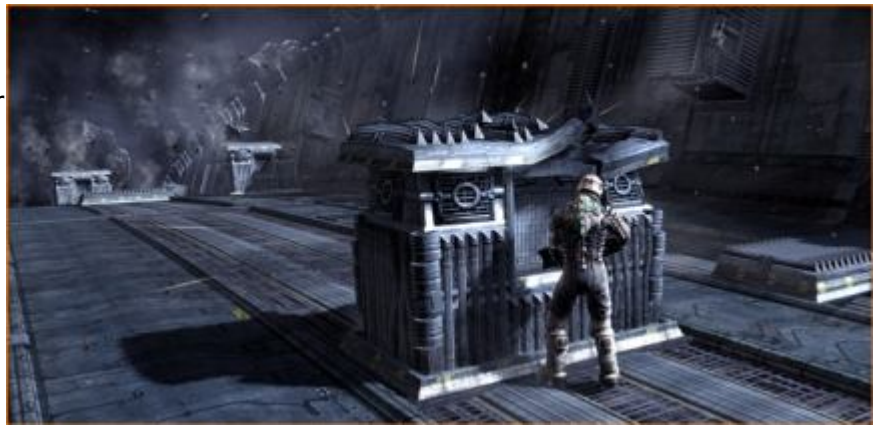


Kämpfen Sie sich bis zum durch kleine Schränke versperrten Durchgang vor, wo man per Kinese die Hindernisse aus dem Weg räumt. Laden Sie dann noch die Stase-Energie dort auf und wagen Sie sich in den nächsten Raum vor, wo erneut eines dieser Biester angreift, die man nur von hinten erwischen kann! Halten Sie sich dazu am besten auf der linken Seite des Raumes auf und warten Sie erneut bis es angerannt kommt, so dass man etwas Platz hinter ihm hat. Nachdem es gelähmt wurde, rennt man hinter das Biest und eröffnet das Feuer. Die Taktik bleibt die selbe, da man jedoch etwas weniger Raum zum manövrieren hat, sollte man sich hier jeweils an eine Wand stellen und zu einer stärkeren Waffe als dem Plasma Cutter greifen!
Als Belohnung spuckt das Biest nach seinem Ableben auch einen Energieknoten aus!

Dahinter muss man die zuckenden Stromkabel per Stase etwas verlangsamen. Lösen Sie die Stase am besten genau dann aus, wenn die Dinger etwas nach links hin zucken! Anschließend läuft man schnell zur Konsole rechts daneben, aktiviert diese und muss sich zuletzt wieder bis zur Brücke zurück kämpfen. Natürlich trifft man dabei wieder neue Gegner, vor allem auf der Brücke wird man von zahlreichen Feinden überrascht!

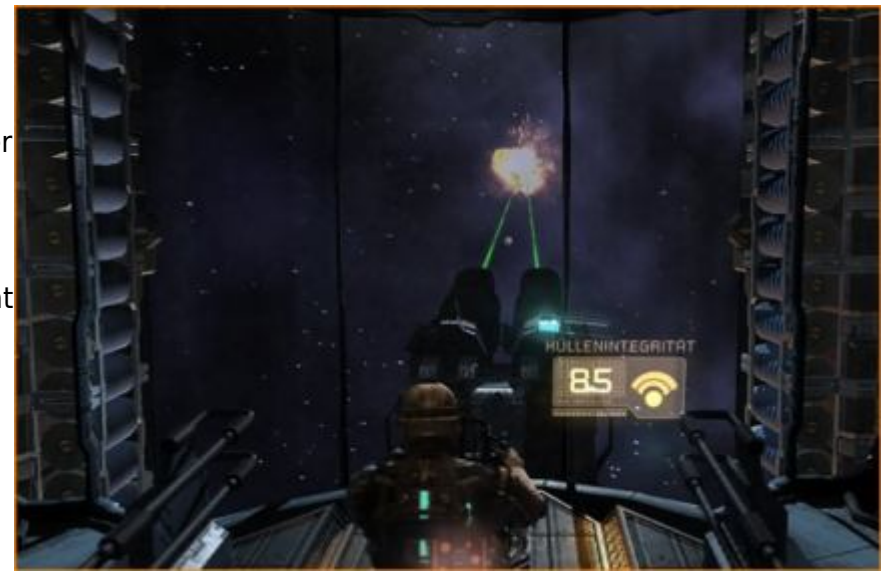


Nutzt man dann den Aufzug zur „Abbauverwaltung und Komm-Array-Ebene“ hat man zwei Ebenen zur Wahl. Fahren Sie am besten zuerst runter zu Ebene 1 (Abbauverwaltung), wo man sich bis in den Raum mit den defekten Schwerkraftkacheln vorkämpft. Dort findet man ganz vorne eine Konsole, muss jedoch gut auf die zahlreichen Feinde hier aufpassen, denn u.a. eine Nekromorph-Fledermaus treibt hier ihr Unwesen und modelt die Leichen um, was man nach der Aktivierung des Schalters zu spüren bekommt.
Sind die Feinde aber mal alle erledigt, sollte man sich unbedingt in den seitlichen Lagerräumen umsehen, denn man findet dort neben einem Energieknoten auch viel Munition und Medipacks. Gerade das Öffnen des verschlossenen Raumes per Energieknoten lohnt sich diesmal sehr, da man neben 5.000 Credits und einem Halbleiter auch noch zahlreiche Medipacks findet, so dass sich die anfängliche Investition in das Türöffnen direkt bezahlt macht!
Bei der Rückkehr zum Aufzug kann man dann auch ruhig noch die Werkbank im kleinen Seitenraum nutzen und den Anzug bezüglich der Luftvorräte verbessern, was man ja schon direkt hier und dann auch recht bald gut gebrauchen kann!



Auf Ebene 3 trifft man dann weitere Feinde, bevor man bei den beiden verschlossenen Türen die Energie für das AAS wieder aktivieren kann. Anschließend muss man durch die linke, nun offene Tür und nach oben, bis man auf der Schiffshülle angekommen ist. Hier wird sich nun ein vergrößerter Sauerstoff-Vorrat bezahlt machen!
Sobald Sie dann im Sauerstoff- und Schwerkraftlosen Raum sind, sollten Sie nach rechts hinter die erste Deckung laufen und dort bei Bedarf Sauerstoff nachtanken und sich einfach mal ansehen wie das hier nun abläuft. Zudem bekommt man es auf den ersten Metern auch mit einem Nekromorphen zu tun, den man hier direkt erledigen sollte. Sofern er nicht bereits durch einen Steinschlag zertrümmert wird.
Wichtig ist dann zur Überquerung die Signale richtig zu deuten, wann nochmal ein Asteroidenschauer heranzieht! Dies ist dann der Fall, wenn das Schiff ein wenig wackelt und sich das Bild einen Moment leicht abdunkelt. Dann ist es höchste Zeit hinter einer der Deckungswände zu stehen, die jedoch auch nicht ewig halten, d.h. man darf generell nicht zu lange rumstehen und warten.
Halten Sie daher die Kamera stets so, dass Sie sehen können wann der Steinschlag zu Ende geht, so dass Sie direkt losrennen (!!!) und die nächste Deckung ansteuern können. Da man hier keine weiteren Feinde trifft, kann man sich ganz auf die Steine konzentrieren und etwa nach der halben Strecke einen Sauerstoff-Kanister benutzen um sich für den Rest des Weges fit machen zu können. Generell wird man meist nur eine Deckung nach der anderen erreichen können, zwei auf einmal erfordern etwas Glück und sehr schnelles Handeln!

Die letzten Meter kann man dann aber mitunter auch etwas risikoreicher gestalten, denn direkt bei der Schleuse kommen dann auch keine Felsbrocken mehr herunter!



Bei der Kanonensteuerung gilt es dann am besten direkt zu speichern und sich erst dann in Sessel zu begeben. Sie müssen dann mit linker und rechter Maustaste jeweils Geschosse abfeuern um kleine und große Felsbrocken zu zerstören. Die Dinger kommen dabei mitunter recht schnell herein, so dass man nicht immer alle erledigen kann. Das ist aber auch kein Problem, denn einzelne, kleine Brocken verursachen keine großen Schäden, so dass man von denen ruhig einige durchlassen kann. Wichtig ist hingegen die Großen rechtzeitig abzuschießen, d.h. Auch die aus den Großen entstehenden Kleinen! Versuchen Sie dabei nicht allzu wild Kreuz und Quer zu schießen, sondern schießen Sie lieber die Felsen ab, die Sie auch sicher treffen, d.h. Gerade in der nahen Umgebung Ihres Visier sind.
Lieber Dreiviertel sicher zerstören als hektisch umher zu schwenken und dadurch am Ende nur die Hälfte auch wirklich erwischt zu haben.
Da man genug Munition hat, sollte das kein großes Problem sein, so lange man seinen Fokus stets auf die dicken Brocken legt und bei den kleinen zielsicher den größten Teil ausschaltet. Anschließend geht es dann wieder zurück, wobei man diesmal nicht auf die Felsen, aber dafür auf mehrere Feinde achten muss. Mit einem erweiterten Sauerstoffvorrat des Anzugs kann man dabei fast in Ruhe rüber spazieren, sollte aber ruhig im Laufschritt vorangehen und die auftauchenden Feinde mit gezielten Schüssen erledigen oder zumindest „invalidisieren“, damit sie Ihnen nicht mehr hinterher kommen. Notfalls nimmt man noch etwas Sauerstoff zu sich um die andere Schleuse auch sicher zu erreichen. Dort fährt man wieder mit dem Aufzug runter und erledigt einige neue Gegner, die glücklicherweise recht wenig aushalten. Anschließend geht es mit dem anderen Aufzug wieder zurück zu Ebene 2 bzw. der Brücke und von dort aus dann zurück zur Monorail-Station.

Kapitel 5: Tödliche Hingabe

Generell sind die Räume hier zwar vertraut, doch viele Schränke, die vorhin noch verschlossen waren, sind nun geöffnet. Die Augen offen zu halten lohnt daher auch hier!
Laufen Sie zur Sicherheitsstation und dort dann zum Bereich Bildgebende Diagnostik.
Folgen Sie hier dem Weg bis zum großen Scanner-Raum, wo neben dem Aufzug „etwas Neues“ an der Wand hängt. Kommen Sie dem Ding nicht zu nahe, sonst werden Sie von einer Tentakel erledigt! Vielmehr gilt es die ausgespukten „Eier“, die alle eine Mini-Tentakel besitzen schnellstens zu erledigen und dann auf das Muttergewächs einzudreschen. Versuchen Sie hier wie gewohnt die „Arme“ bzw. Adern oder was auch immer zu zerschießen. Erst wenn alle vernichtet sind kann man gefahrlos zum Aufzug gehen und nach oben fahren, wo man sich dann dem weg bis zum Forschungslabor folgt.
Dort findet man zwischen den beiden Exemplaren in den Stasekammern einen Energieknoten und allerhand anderes Zeug, das man einsammeln sollte bevor man den Mischer aktiviert.
Dieser liefert dann das gesuchte Zeugs ab, löst jedoch auch eine kleine Diskussion aus. Nutzen Sie

dieses um sich hinsichtlich Gesundheit und Stase-Energie vorzubereiten, denn eines der Biester wird aus seinem zuhause ausbrechen und muss dann per Stase verlangsamt und per Waffe von seinen Gliedmaßen getrennt werden.



Das bringt jedoch nicht viel, denn kurz darauf wachsen diese wieder nach, so dass man erneut per Stase bremsend eingreifen und dann die Flucht ergreifen muss! Die Tür ist nun glücklicherweise wieder offen, so dass man dort entweder durch die Seitentür oder über den Aufzug entkommen kann. Durch den Scanner-Raum geht es dann zurück Richtung Sicherheitsstation, wobei man unterwegs zahlreiche Feinde trifft.
Bei der Sicherheitsstation kann man dann weiter in Richtung Notaufnahme vorstoßen. Bevor man sich dort vorwagt sollte man aber nochmal gespeichert haben und sowohl Stase- als auch Lebensenergie aufs Maximum gebracht haben.
Im folgenden Kampf wird man vor allem mit der mangelhaften Steuerung zu kämpfen haben. Mal wieder!
Tasten Sie sich in der Notaufnahme nur vorsichtig vor. Von links her kommt das laute Monster herbei und von überall sonst kommen weitere Feinde. Wichtig ist es daher dem unbesiegbaren Feind zunächst eine Stase zu verpassen und sich dann den anderen Feinden anzunehmen. Ein mindestens einmal aufgerüstetes Stase-Modul ist hier also sehr wichtig! Ebenso der griff zum Stase-Pack, der nur extrem umständlich und langwierig über das Menü erfolgen kann 😕
Versuchen Sie die anderen Feinde dann möglichst schnell zu erledigen. Ziehen Sie sich gegebenenfalls an eine Wand oder eine Ecke zurück, damit Sie nicht auch noch von hinten angefallen werden, was die chaotische Situation völlig zum Kippen bringen kann!
Wichtig ist, die „normalen Feinde“ möglichst schnell per Stase zu erwischen, da diese Sie sonst durch ihre Distanz-Angriffe schnell in die Knie zwingen. Feuern Sie dann auf ihre Gliedmaßen und achten Sie auf entfallende Stase-Einbremsungen des Hauptgegners.
Dabei sollte man öfter die Position wechseln und nicht zu viele Tasten gleichzeitig drücken (wie Rennen und Nachladen!), da das Spiel damit bekanntlich überfordert ist!
Hat man einige der normalen Feinde erledigt, gilt es sich in Richtung der großen Tür auf zu machen, da diese alsbald von Kendra Daniels geöffnet wird, so dass man sich dort schnell hindurch flüchten kann.
Ein echter Horror diese Bedienung!



Dahinter kämpft man sich dann durch die Intensiv-Station, wo man nochmals eines dieser „Wanddinger“ findet, d.h. man muss wieder die Tentakeln der „Eier“ schnellstens abschießen und dann die Adern an der Mutter an der Wand. Weiter geht es dann bis zum nun offenen Büro von Dr. Mercer, wo man zahlreiche nützliche Sachen findet, die man unbedingt zuerst einstecken muss!
Mischen Sie danach die neue Probe an und kehren Sie dann nach dem Verlust der Atmosphäre wieder in Richtung der Sicherheitsstation zurück. Sobald man die Mischung hat, sollte man dann auch sofort losrennen, auch wenn noch die Gespräche laufen, denn man wird jede Sekunde an Zeit gut gebrauchen können. Wichtig ist insbesondere, dass man die Stase wieder aufgeladen hat, denn es gilt

in der Notaufnahme wieder drei große Feinde unbedingt lahm zu legen. Die beiden „Dicken“ würden bei Beschuss nur die kleinen Biester freilassen, die man eigentlich nur per Flammenwerfer gut bekämpfen kann!
Versuchen Sie erst gar nicht einen Kampf zu starten oder irgendetwas einzusammeln (zudem hat man vorhin ja einige Halbleiter einstecken können!), sondern laufen Sie nur schnellstens zurück zur Sicherheitsstation, wo man dann im kleinen seitlichen Büro die Atmosphäre wieder herstellt.
Anschließend geht es zurück in Richtung des Forschungslabors, wo man die erste Mischung genommen hat. Hier kann man das finale Gift herstellen lassen und dann durch die andere Tür zum Kryogeniklabor gehen.



Dort gibt es wieder eine kurze Ansprache in der Sie die Stase-Station nutzen müssen. Dann kommt das große Biest herbei und man muss es zum x-ten Mal per Stase lahmlegen. Da gleichzeitig noch zwei kleinere Gegner hier herum tollen, gilt es diese dann zuerst zu erledigen. Erst dann kann man sich dem Großen widmen. Locken Sie dieses dazu in die zentrale Kryo-Kammer, wo man das Biest dann per Stase lahmlegen muss. Anschließend läuft man schnell zum kleinen Kontrollraum, wo Mercer zu Beginn stand und aktivieren Sie dort an der zentralen Konsole die Einfrierung!
Voilà! Endlich ist das Biest ruhig gestellt!
Sehen Sie sich dann um, denn es gilt u.a. einen Energieknoten gegenüber der Konsole zu finden, und verlassen Sie dann den Bereich durch die andere Tür, die zu einer Monorail-Station führt.

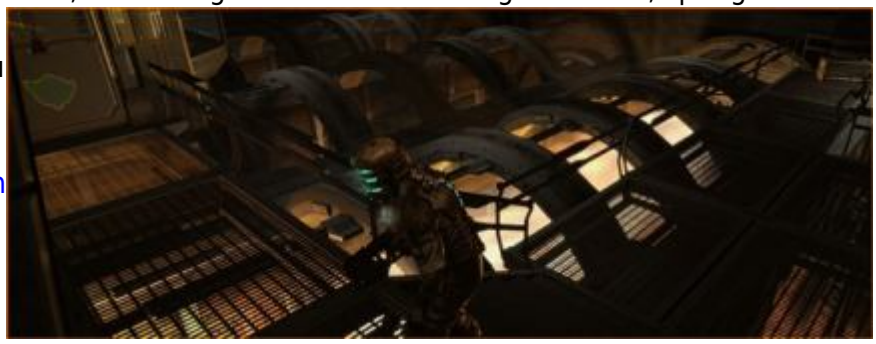
Kapitel 6: Gefahr für die Umwelt

Folgen Sie dem Weg nach oben, wo man Hammond trifft. Dahinter kann man nach links oder rechts abzweigen.



Nach links hin geht es zur Anbaukammer West, wo man zunächst giftigen Flüssigkeiten ausweichen muss und in den dortigen Seitenräumen eine weitere Werkbank findet. Am Ende des Weges führt ein Aufzug nach oben. In der Anbaukammer gilt es dann vorsichtig vorzugehen, denn mehrfach kommen aus den seitlichen Bereichen neue Gegner heran! Lockt man nicht alle auf einmal herbei, kann man diese jedoch ganz gut mit Stase lahmlegen und dann erledigen. Da fast alle etwas fallen lassen, wird man hier trotz zahlreicher Feinde nicht wirklich an Munition leer laufen!
Hat man sich dann im ganzen Bereich umgesehen und alle Feinde angelockt, gilt es in den seitlichen Räumen jeweils einen „asthmatischen Atmer“ zu töten, wodurch die dortige Luftverpestung gestoppt wird.
Anschließend kann man die Nährstoffzufuhr per Konsole in der Mitte erneuern (keine Ahnung ob dies sinnvoll ist, hört sich aber gut an) und dann mit dem Aufzug nach oben, zuerst zur dritten Ebene, wo

man nur etwas Munition und einen Halbleiter findet, und anschließend zur zweiten Ebene fahren.
Vor der Hydrosteuerung kann man dort mal wieder per Kinese einige Credits aus der Entfernung heran ziehen!
Drinnen gilt es dann einen weiteren Atmer zu erledigen, was man aber erst tun sollte, wenn man die dort lagernden Fässer in die Mitte des Raumes gelegt hat. Sobald man den Atmer erledigt hat tauchen nämlich zwei „Fledermäuse“ auf, die die lokalen Leichen bearbeiten. Sprengt man nun die Fässer in die Luft, kann man den Spuk schneller beenden!
Auf der anderen Seite folgt man dem Weg bis zur Kühlkammer, wo man einige neue Feinde trifft. Bei diesen gilt es stets auf das „goldene Päckchen“ zu zielen, auf das sie sich abstützen. Dieses wird nach einigen Treffern explodieren und den Träger so gleich mit zerreißen. Feuern Sie am besten nur wenn das Ding sich gerade auf das Päckchen abstützt beim gehen, da man sonst eigentlich kaum trifft!
Im eigentlichen Kühlraum herrscht dann Schwerelosigkeit. Zuerst muss man dort dann mal die Tür an der „Decke“ öffnen und einige Feinde erledigen. Springen Sie dann zur nächsten Kammer, wo man erneut eine Tür öffnen muss, bevor man in den letzten Raum springen kann. Generell sind hier nur die „glatten“ Flächen als Anspringpunkt zu wählen, da die Flächen aus Spitzen nicht genutzt werden können. Zum Verlassen dieses Bereiches in Richtung des Luftfilterungsraumes muss man dann auf den grauen Bereich kurz vor dem „Schild“, der anzeigt wo die Schwerelosigkeit endet, springen.



Im Luftfilterungsraum gilt es dann zuerst den Zyklus der Feuerungen zu analysieren. Fahren Sie dann mit dem Aufzug nach unten und zerstören Sie dort die „Sicherung“ an der Tür, so dass sich die Tür zum Feuerraum öffnet. Postieren Sie sich dann so, dass Sie schon von hier aus auch die zweite und dritte Türsicherung zerschießen können und warten Sie bis die erste Feuerphase vorbei ist.
Dann läuft man sofort los in Richtung der dritten Kammer und erledigt dort schnell die Türsicherung, so dass man schnell in den „sicheren Bereich“ kommt! Dort trifft man zwar nicht nur einen weiteren Atmer, sondern auch einen Nekromorphen, doch den kann man prima per Stase stilllegen und ihn dann zerlegen. Hat man das auch mit dem Atmer gemacht, fährt man mit dem dortigen Aufzug nach oben und schnappt sich im Kontrollraum zunächst den Energieknoten!
Folgen Sie dann dem Weg zum „Ausgang“, der schlicht ein Aufzug ist und wieder in die Anbaukammer führt, wo es neue Feinde gibt.
Erledigen Sie diese und kehren Sie dann zurück zur Atmosphärensteuerung, wo man einmal verzweigt ist.
Nach rechts hin kommt man hier zur Anbaukammer Ost, wo es aber deutlich weniger grün aussieht. Auf dem Weg dorthin kommt man aber erst mal bei einem der Wanddinger vorbei, das man jedoch aus sicherer Entfernung erledigen kann. Die Seitenräume sind hier ähnlich aufgebaut, wie in der anderen Richtung, man kann jedoch den hinteren nur per Energieknoten öffnen, was sich wieder lohnt, da man neben knapp 7.000 Credits auch Munition und ein großes Medipack findet!
In der Anbaukammer bekommt man es dann beim Umsehen mit einem der großen Monster zu tun, die nur von hinten zu erledigen sind. Da die Räumlichkeiten hier etwas beengter sind, sollte man sich vorne bei der Tür dem Feind stellen, da man hier noch vergleichsweise viel Raum zum manövrieren hat. Der Kampf erfolgt dann nach bekannter Manier per Stase und Vorstoß in den Rücken des Feindes und bringt einen Energieknoten als Belohnung.
Anschließend durchsucht man die Seitenräume, wo man jedoch nur einen Atmer findet. Der andere versteckt sich bei der Nährstoffzufuhr. Wenn man diese aktiviert, muss man folglich direkt das Fass per Stase einbremsen, um den zentralen Aufzug herum laufen und von dort dann den Atmer ausschalten.
Anschließend fährt man mit dem Aufzug nach oben, wo man diesmal zuerst auf Ebene 3 vorbeischaut

und einen weiteren Atmer erledigt, der dort rumpestet. Anschließend geht es auf Ebene 2 zur Kühlkammer, wo man zunächst neben dem Speicherpunkt auch einen weiteren Energieknoten findet! Auf dem Weg zur Kühlkammer wird man nochmals von der Tentakel attackiert und muss deren gelbes Gelenk abschießen.
In der Kühlkammer springt man dann im schwerkraftlosen Bereich zur nächsten, normalen Oberfläche. Von dort aus muss man dann nach oben blicken und das rotierende, blitzende Ding per Stase lahmlegen. Erst dann kann man auf die nächste, normale Fläche über einem springen. Dort läuft man dann direkt an die Öffnung, d.h. Direkt an den Rand stellen, denn nur dann kann man dort hindurch springen.
Sie treffen anschließend zwei weitere Gegner und können dann bis zum letzten Raum fliegen, wo der letzte Atmer in der Ecke kauert. Nachdem man ihn erledigt hat, kann man zurück springen und beim „Blitzgenerator“ diesen per Schalter deaktivieren, so dass man auch ganz zurück kann. D.h. Laufen Sie zunächst zurück zum Aufzug und dann weiter bis zur Atmosphärensteuerung, wobei man dort nochmal einen feindlichen Schlägertrupp trifft. Bei der Atmosphärensteuerung kann man dann wieder frische Luft schaffen und direkt dahinter in das Nährstofflager gehen, wo man dann den Filter einsetzt, aber trotzdem noch einmal selbst ran muss!
Sobald man sich im großen Lager etwas vorwagt, geht das Licht an und wenn man noch einige Meter auf das Biest zumacht, wird es aktiv. Sehen Sie sich daher zunächst etwas um, denn man findet jetzt schon und notfalls auch während des Kampfes einige Medipacks und Munition.
Letztere wird man auch gut gebrauchen können, denn es gilt ordentlich auszuteilen und dies muss vor allem recht schnell und dauerhaft geschehen. Meine bevorzugten Waffen sind daher weiterhin Plasma Cutter und Impulsgewehr, da beide recht schnell feuern können und ordentlich Ausdauer haben. Der Flammenwerfer hat hier beispielsweise zu wenig Reichweite, Laserkanone oder XXX eine zu geringe Feuerfrequenz!
Die erste Phase des Kampfes besteht dann darin, dass man den drei Tentakeln jeweils das gelbe Gelenk zerschießen muss. Wo man sich dabei dann auf dem Rundweg genau bewegt ist relativ egal, wichtig ist nur, dass man sich stets so positioniert, dass man auf das Gelenk feuern kann und nicht gegen die restlichen Tentakelarme, wo das Feuer sonst verpufft!
Die Arme greifen dabei typischerweise in zwei Bewegungen an. Zuerst kommt die Tentakel soweit heraus, dass erste Treffer angebracht werden können, der vordere Teil jedoch mitunter in der Schusslinie ist, so dass man nur bei frei Linie auch wirklich feuern sollte. Anschließend kommt der Arm noch ein Stück weiter heraus und je nachdem ob er nach links oder rechts ausschlägt, kann man durch Laufen in die entgegengesetzte Richtung die Position zum Gelenk etwas optimieren und sollte nun auch wild drauflos feuern!
Schafft man es nicht das Gelenk zu zerstören, wird die Tentakel Sie erwischen und zu Boden reißen. Zwar erholt man sich von dem Angriff wieder und kann dann ohne Hektik erst mal ein Medipack aktivieren, doch man sollte auch nicht zu verschwenderisch werden, denn mit etwas Zielgeschick und Übung kann man die Tentakeln selbst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad schon beim ersten Angriff zerstören, so dass man nicht erwischt wird!
Diesen Abwehrkampf muss man dann gegen alle drei Tentakeln führen.
Anschließend gilt es dann gegen den zentralen Schlund vorzugehen, wobei die nachwachsenden Tentakeln scheinbar keine Rolle mehr spielen und nur noch ein Hindernis darstellen!
Aus der mittleren Öffnung kommt dann nämlich phasenweise ein Schwall explosiver Geschosse, denen man einerseits unbedingt ausweichen muss, die man andererseits am besten schon direkt unter Feuer nimmt, wenn diese im Schlund sichtbar werden bzw. dieser gerade offen ist.
Sehr hilfreich ist hier das Impulsgewehr mit verstärkter Schadenswirkung und vergrößertem Magazin, wodurch man einige Zeit lang ohne nachladen auskommt!
Schießen Sie dann so oft und so schnell wie möglich auf die gelben Kugeln, die im Schlund sichtbar werden. Solange sie noch nicht in Ihre Richtung abgefeuert wurden, sollte man das Feuer nur dann eröffnen, wenn sich der Mund gerade geöffnet hat. Sobald jedoch eines unterwegs ist, sollte man hier entweder beherzt abdrücken und das Ding in ausreichendem Abstand zerstören oder versuchen

auszuweichen, wobei das nicht immer klappt.
Hat man genug Munition und Magazinkapazität, kann man weiter drauf halten bis das Biest nach einem halben Dutzend zerstörter Kugeln erledigt ist.
Notfalls kann man hier auch versuchen die explosiven Flaschen aus der Luft zu fischen und diese dem Biest entgegen schleudern, da man sich vor dem Kampf aber am Shop ausrüsten kann, sollte man hier gut zurecht kommen.
Anschließend kann man verbliebene Items einfangen und wieder zurück zur Monorail laufen.

Kapitel 7: Ins Leere

Folgen Sie dem weg bis zum Rig-Raum, vor dessen Eingang man zur Linken einen Energieknoten einsammeln kann.
Diesen kann man im Rig-Raum dann dank einem Shop, einer Werkbank und überhaupt viel in der Umgebung herum liegender Items nutzvoll verwenden und anschließend mit dem Aufzug Deck A (Vorbereitungsebene) verlassen.
Während der Fahrt wird man dann jedoch von zahlreichen Gegnern attackiert, die von oben in den Aufzug plumpsen und dort dann direkt per Stase lahmgelegt und anschließend zerlegt werden müssen. Auf dem engen Raum hat man sonst keine Chance, achten Sie daher vor dem Start auf Ihren Stase-Wert!
Auf Deck B (Verarbeitung) kämpft man sich nach hinten zur Mineralienverarbeitung durch, wo man durch ein Loch in der Wand zum Verarbeitungsraum kommt, der durch vier Asteroidenbrocken blockiert wird.
Hier gilt es nun natürlich per Kinese die vier Brocken einzufangen und diese in die „Schwerkraftröhre“ zu schießen, so dass sie dort verbrannt werden. Nach den ersten Brocken wird man dabei von einigen Gegnern attackiert, die mangels Schwerkraft aus allen Richtungen kommen können. Ziehen Sie sich notfalls nochmal durch das Loch in den Gang mit Schwerkraft zurück um die Übersicht zurück zu gewinnen!
Um alle Brocken aus dem Weg räumen zu können muss man zudem zur anderen Seite rüber schweben (nicht in den mittleren Strahl geraten!) und je nachdem wie stark man seine Kinese verbessert hat auch relativ nahe an den Klumpen heran gehen um ihn greifen zu können.
Anschließend geht es zur Konsole neben der großen Infotafel, wo man auch einen Seitenraum mit einem Energieknoten öffnen kann. Dies lohnt sich diesmal sehr, denn man findet neben Munition und Medipacks vor allem auch einen Rubin Halbleiter, so dass man am nahen Shop schon wieder einen neuen Knoten kaufen kann!
Nach der Aktivierung der Schwerkraft an der Konsole werden dann die seitlichen Wege hochgeklappt, so dass die zahlreichen Gegner dort auch gut voran kommen können! Widmen Sie sich am besten zuerst allen Gegnern aus der Richtung nach rechts hin und bewegen Sie sich auch langsam in diese Richtung. Vor allem die neuen Gegner mit den explosiven Päckchen sind hier sowohl gefährlich als auch nützlich. Bring man deren Päckchen zur Explosion wenn diese gerade neben einem anderen Nekromorphen stehen, werden beide gesprengt!
Ansonsten ist natürlich die Stase wieder hilfreich, so dass man genug Zeit hat um sich einzelne Gegner vorzunehmen oder beispielsweise zur Laser-Kanone zu greifen mit der man den dicken Feind am besten erledigt bekommt.
Betreten Sie anschließend den Kontrollraum auf der anderen Seite, wo man den Zugangsschlüssel findet. Damit geht es dann durch die dortige Tür, vorbei an einem Wandschränckchen mit einem Energieknoten, bis zurück zum Aufzug.
Fahren Sie nach unten zu Deck D (Wartung), wo es plötzlich abartig wild zur Sache geht. Einige Nekromorph-Fledermäuse haben hier reichlich Leichen bearbeitet und sind noch dabei und selbst die hier herumliegenden, explosiven Kugeln sind aufgrund der Masse der Gegner nicht recht

auszunutzen!
Entscheidend ist daher die Stase und vor allem der Rückzug zum Aufzug, denn dort scheint sich keiner der Feinde hinein zu trauen! Tasten Sie sich also langsam vor und ziehen Sie sich sofort zurück wenn die Gegner heran kommen. Diese werden dann per Stase lahmgelegt und sofort bearbeitet. Mit etwas Pech kommen noch aus der anderen Richtung Feinde herbei und man wird zerfleddert!
Ziehen Sie sich daher möglichst immer bis kurz vor den Aufzug zurück und schlagen Sie von hier aus zu. Gerade die Laserkanone ist hier recht nützlich gegen die schwarzen Feinde!
Leider findet man nach dem Kampf nur recht wenig Munition, dafür aber einen Gold Halbleiter.
Dahinter muss man dann eine Gondel heran holen und mit dieser dann zur anderen Seite fahren.
Zwar wird man von den Seiten her attackiert, sollte hier aber eher darauf aus sein Munition zu sparen, an den Seiten zu findenden Munition per Kinese aufzunehmen und stattdessen die dort liegenden Explosivflaschen nutzen um einzelne Feinde zu erledigen.
Solange man auf der Gondel etwas in Bewegung bleibt, wird man nicht zu viele Treffer abbekommen und Medipacks dürfte man hier schon fast mehr als Munition haben!
Die Flaschen auf den letzten Metern sollte man dann aber erst einmal sein lassen, denn man wird sie gleich noch gut gebrauchen können!
Am Ende kann man noch nicht sofort aussteigen, sondern trifft: Nicole!
Laufen Sie ihr nicht sofort durch den kleinen Zwischenraum nach, sondern sehen Sie sich dort genau um und schnappen Sie sich dann auch die beiden explosiven Flaschen, die von der Gondel aus zu erreichen sind.
Diese schleift man zum nächsten Raum, wo Nicole an der Konsole auf der anderen Seite fuhrwerkt, während man selbst die drei Flaschen bereit legt um sie den dort drüben auftauchenden Nekromorphen an den Kopf zu schleudern!
So kann man bis zu drei Gegner ohne Munition fertig machen!
Danach muss man jedoch auf normale Waffen zurück greifen und vor allem auch die Stase einsetzen.
Es erscheinen zwei mal Gegner auf beiden Seiten! Legen Sie diese auf Ihrer Seite unbedingt direkt lahm und kümmern Sie sich dann um die Feinde bei Nicole. Steht man direkt am Geländer kann man diese auch per Stase einbremsen und dann sehr gezielte Schüsse abgeben. Nutzen Sie dafür die Fernwaffen und erledigen Sie dann die Feinde bei Ihnen per Säge oder Flammenwerfer, also mit Nahkampfwaffen. Notfalls muss man die Stase erneuern und den Feinden die Waffen um die Ohren schlagen, denn Nicole kann man nur mit Fernkampfwaffen verteidigen!
Nachdem alle Gegner erledigt wurden, geht die Tür hinter Ihnen auf und Nicole entschwindet.
Schnappen Sie sich im Lager den Sender, den Energieknoten, das Schema für den Anzug Level 4 und alles Sonstige und kehren Sie dann zum Aufzug zurück, wobei Sie während der Gondelfahrt noch etwas wilder beschossen werden und sich hier dann auch durchaus vereinzelt verteidigen sollten. Am Ende wird man zudem im Nahkampf attackiert, so dass man etwas Stase gebrauchen kann.
Beim Aufzug angekommen kann dann ein Abstecher ganz nach oben, zur Auffüllung der Vorräte durchaus angebracht sein, denn auf Deck C (Abbau) trifft man natürlich direkt weitere Feinde und muss sich so erst zum nächsten Shop bzw. Werkbank durchkämpfen.
Die findet man aber nach links hin doch relativ schnell, nämlich nahe des Aufzuges zur Asteroidenabbausteuerung, deren Aufzug mit einem Bypass per Energie versorgt wird. Da man dort oben jedoch zunächst noch nichts machen kann außer schon einmal die Tür mit dem Schlüssel öffnen und drinnen den Energieknoten abstauben, kann man auch direkt unten per Kinese die „Batterie“ aus deren Gehäuse nehmen und rüber tragen zum Aufzug auf der anderen Seite, der zum Abbausektor führt. Unterwegs trifft man natürlich Feinde und muss die Batterie vorübergehend fallen lassen, was jedoch nicht tragisch ist.
Nachdem man Sie beim Aufzug eingesetzt hat, kann man mit diesem nach unten fahren und zwischen den beiden Eingängen zum Abbausektor zahlreiche Wandschränkchen mit Munition plündern und einen Gold Halbleiter einstecken!
Betreten Sie dann den Raum mit dem Asteroiden und erledigen Sie die ankommenden Gegner.
Bevor man sich dann an die Platzierung des Senders macht gilt es die beiden Haltestrahlen hier

drinnen zu deaktivieren. Nutzen Sie dies als Übung für den späteren „Außeneinsatz“ 😉
Dabei ist es nur allzu simpel: Legen Sie die rotierenden Scheiben per Stase lahm und feuern Sie auf einen der Energiestrahlen dahinter. Das bringt den gesamten Haltemechanismus zum Ende, so dass man sich direkt dem zweiten Gerät weiter oben widmen kann.
Anschließend geht es zum Asteroiden, der von den beiden rotierenden Sicheln „verteidigt“ wird, weshalb man nicht einfach auf den Asteroiden springen und den Sender anbringen kann. Selbst am äußersten linken Rand, wo die beiden Sicheln immer erst zuletzt hinkommen wird die Zeit nicht reichen!
Springen Sie daher und trotzdem dort nach dem Zurückfahren der Sicheln in die Obere/Rechte Position zum Asteroiden. Achten Sie dabei darauf einen möglichst kurzen Flug zu haben, d.h. Laufen Sie möglichst nahe an den Brocken heran und springen Sie dann in die linke/untere Ecke. Von dort aus läuft man dann auf dem Asteroiden nach draußen, wo keine Sicheln zu fürchten sind. Hier kann man dann in aller Ruhe, wobei auch diese von einigen Aliens und dem knappen Sauerstoffvorrat gestört wird, den Sender platzieren. Machen Sie dies am besten direkt nach dem Verlassen der Atmosphäre, da man dann direkt einen Hinweis hat, wo man später wieder zurück kann! Anschließend gilt es noch die beiden Haltestrahlen hier draußen zu deaktivieren, so dass man einige längere Sprünge dorthin machen muss.
Kehren Sie daher gegebenenfalls noch einmal kurz in den Bereich des Asteroiden mit einer Atmosphäre zurück um kurz Luft zu holen oder nutzen Sie Ihren Sauerstoff-Vorrat im Inventar um genug Sauerstoff für die Deaktivierung zu haben.
Anschließend kehrt man zum Asteroiden zurück (am besten an die Position des Senders, so dass man direkt eine Orientierung hat) und springt dann dort, wenn die Sicheln gerade in ihre Ausgangsposition zurückfahren, in das Schiff und läuft drinnen dann zum Aufzug zurück (vorher noch die Stase auffüllen!).
Bei diesem muss man dann die Batterie wieder aus der Halterung nehmen und diese zurück zur anderen Seite schleppen.
Natürlich trifft man wieder einige Feinde, muss aber vor allem auch den nun teilweise den Weg versperrenden Feuerfackeln ausweichen, was stellenweise gut getimed sein muss.
Fahren Sie dann nach Einsetzen der Batterie mit dem anderen Aufzug nach oben und laufen Sie zum Kontrollraum der Abbausteuerung. Bevor man dort den Asteroiden ins All entlässt, sollte man sich noch auf einen harten Kampf vorbereiten!
Nachdem man die Konsole benutzt hat und den Raum verlassen will, kommen zahlreiche Aliens von der Decke und müssen per Stase lahmgelegt und dann zerlegt werden. Aufgrund der hohen Zahl der Feinde kann man kaum auf wenig schlagkräftige oder ungenaue Waffen wie den Ripper zurückgreifen und die Feinde am besten per Laserkanone einzeln exekutieren.
Achten Sie dabei darauf sich für den Kampf richtig zu positionieren! Das ist einige Meter links der Konsole, denn die ersten beiden Feinde kommen durch den Lüftungsschacht rechts neben der Konsole und in der Ecke links von der Konsole.
Diese muss man sofort lahmlegen, denn wenn man von ihnen in den Nahkampf gezwungen wird, hat man eigentlich schon verloren!
Nutzen Sie dann die gewonnene Zeit um entweder weitere Gegner per Stase oder direkt per Laserkanone zu bearbeiten.
Hat man alle vier Angreifer erledigt, kann man zum Aufzug vor dem Kontrollraum zurück und dann dort unten zum großen, mehrere Ebenen verbindenden Haupt-Aufzug laufen. Fahren Sie wieder nach ganz oben und laufen Sie dort zur Monorail.

Kapitel 8: Suchen und retten

Laufen Sie zunächst bis zur Brücke, wo dann zahlreiche Feinde heran kommen. Bleiben daher am besten im Bereich des Eingangs stehen und greifen Sie zuerst zum Plasma Cutter, der gegen die ersten Feinde am effektivsten ist!
Bei diesen kann man nämlich nicht nur den explosiven Sack hochgehen lassen, sondern bei geschickter Abwehr der Feinde hier gleich mehrere mit wenigen Schüssen erledigen.
Nutzen Sie dafür die Stase und legen Sie den ersten herankommenden Feind lahm. Dann wartet man bis weitere in seiner Nähe sind, was vor allem bei den von links herbei kommenden Gegnern der Fall ist, und sprengt erst dann den Sack! Hierdurch werden oft zwei bis drei Feinde gleichzeitig, in einer Art Kettenreaktion, erledigt, was enorm Munition spart!
Das ist auch ganz nützlich, denn danach kommen direkt beim Eingang drei „dunkle Nekromorphen“ herbei, die man wieder direkt lahmlegen muss. Anschließend greift man am besten zu einer stärkeren Waffe um diese Feinde nieder zu mähen!
Glücklicherweise findet man nicht nur in den Überresten der Gegner dann einiges an Munition, sondern auch in den nun zu öffnenden Kisten auf der Brücke.
Fahren Sie anschließen mit dem Aufzug eine Ebene nach oben und kämpfen Sie dort die beiden Gegner an der Wand nieder. Dahinter trifft man im engen Gang auf einen neuen Gegner, der extrem viel aushält und selbst mit der Laserkanone rund ein halbes Dutzend Treffer überlebt!
Legen Sie ihn daher sofort per Stase lahm und eröffnen Sie das Feuer wenn er wieder aufsteht! Sobald er zerlegt ist, beginnt jedoch der „Nachkampf“, da er einige kleine Spinnen freigibt, die man nun ebenfalls noch erledigen muss, was bei den kleinen, schnellen Biestern gar nicht so einfach ist!
Die nächste Tür muss dann zunächst per Kinese von den sperrenden Hindernissen befreit werden bevor man dahinter mit einem Aufzug nach oben fahren kann.
Sie finden ein weiteres, sehr erhellendes Audio-Log und direkt hinter der Tür ein Schränckchen mit einem Energieknoten und eine Gondel, mit der es dann bis zum Kommunikations-Array geht. Dort gilt es durch die Schleuse im Nebenraum (wo man auch einen Energieknoten findet!) den Antennen-Bereich zu betreten. Bleiben Sie am besten nahe der Schleuse und locken Sie die Feinde an, die dann beim Krabbeln über die abgerundete Ecke vor der Schleuse in Stase versetzt und zerschossen werden.
Anschließend kann man sich in Ruhe den Antennen widmen, die man per Kinese aus ihren Öffnungen rupfen und dann neu verteilen kann. Die Anzeige an der Wand ist dabei keine große Hilfe, da (zumindest meine) erste Assoziation zum Vorgehen völlig daneben lag! Es gilt hier nicht etwa die funktionierenden Antennen-Module so zu platzieren, dass auf der Anzeige eine durchgehend grüne Linie von der linken zur rechten Seite entsteht, sondern vielmehr alle funktionierenden Module jeweils in den äußeren Slots unter zu bringen. Da versagt meine intuitive Logik wohl 😉
Hat man also einen funktionierenden Außenring realisiert, kann man zunächst zur Kontrollkonsole und dann zur Gondel zurück kehren, denn es gilt natürlich weiteres Unheil zu verhüten!
Nach der Gondelfahrt geht es mit dem Aufzug wieder nach unten und dort hinter der Tür direkt in den Aufzug zur Kanone 48, wo man auch einen Energieknoten findet.
Speichern Sie dort unbedingt, denn es folgt ein Boss-Kampf mit einem riesigen Alien-Biest auf der Außenhülle des Schiffes.
Dieses wird aktiv, sobald man einen ersten Schuss gesetzt hat. Es gilt nachfolgend seine Tentakeln jeweils an den orangen Gelenkkapseln zu amputieren. Da sich diese aber recht schnell bewegen, ist das gar nicht einmal so einfach, so dass man schon einiges an Munition verfeuern muss.
Glücklicherweise hat man davon unendlich, muss nur ab und an eine kleine Nachlade-Pause verdauen. Kompensieren Sie dies durch abwechselndes Feuern der beiden Rohre (linke und rechte Maustaste!).
Da die Flugzeit der Geschosse zudem recht lange ist, sollte man versuchen die eigenen Schüsse ein wenig um das Ziel zu streuen, so dass doch immer noch einige Schuss treffen werden. Achten Sie

zudem darauf, dass die heranfliegenden Teile möglichst nicht zu viel Schaden anrichten, d.h. schießen Sie diese ab, wenn sie halbwegs in die Reichweite ihrer Kanone sind. Da das Geschütz nicht allzu flink ist, wird man jedoch nicht alle Gegenstände abwehren können. Versuchen Sie einen guten Kompromiss zu finden zwischen dem Abwehren von Objekten und dem Schießen auf die Gelenke.
Hat man erst mal ein bis zwei Tentakeln, erledigt, wird auch das Abwehren der anfliegenden Objekte etwas einfacher, so dass auch der Rest des an und für sich nicht sonderlich schweren Kampfes problemlos gemeistert werden kann.
Nach der folgenden Sequenz gilt es zurück zum Aufzug zu laufen und nach unten zu fahren. Dort folgt man den Gängen zum nächsten Aufzug, der Sie wieder zurück zur Brücke bringt.
Hier trifft man einen weiteren, hartnäckigen Gegner, kann diesen jedoch bei Munitionsmangel auch einfach per Stase lahmlegen und dann schnell dem Weg in Richtung der Monorail folgen, so dass man sich den Kampf spart. Zu holen gibt es hier nämlich nichts mehr!

Kapitel 9: Tot bei Ankunft

Folgen Sie dem Weg, an einer Werkbank und einem Shop, wo man sich bei akutem Munitionsmangel ausstatten oder bei genügend finanziellen Mitteln einen neuen Anzug gönnen kann, vorbei bis zum „Zero-G-Erzlager“.
Dort findet man jedoch vor allem neongrün leuchtende „Munitionskugeln“, die leider so radioaktiv wie grün sind und daher aus dem Frachtraum geschossen werden müssen. Das ist natürlich nicht ganz so einfach wie es sich anhört, da man dazu die unteren Luken manuell öffnen und dann sowohl mit Sauerstoffentzug als auch Feindauftauchen zurechtkommen muss.
Gerade wenn man nur noch wenig Stase-Energie und Munition hat und eigentlich eher auf einen neuen Anzug „spart“ (so wie in meinem Fall gewesen!), kann diese kleine Abenteurei damit zur Nervenprobe werden, denn eigentlich kann man auch ohne große Munitionsverschwendung hier gut zurecht kommen!
Hierzu Bedarf es jedoch einiger Vorbereitungen und einer geschickten Strategie, die ich nachfolgend erläutern will, denn einfach die Luken zu öffnen und die auftauchenden Feind abzuschießen ist natürlich keine sonderliche Herausforderung! 😉
Zur Vorbereitung sollte man daher zunächst die Munitionskugeln in der Nähe der Luken sammeln, so dass man diese später recht schnell greifen und ins All befördern kann. Zusätzlich empfiehlt es sich natürlich wie immer den Bereich etwas zu erkunden und die umher schwebenden Kisten mit Munition und Credits zu zertrümmern. Anschließend zertrümmert man die seitlichen „Energiesicherungen“ bei den beiden Sauerstoff-Stationen munitionssparend per Tritt.
Anschließend werden durch den Atmosphärenverlust schon einige Kugeln ins All gesogen, so dass man nur noch die restlichen schnappen und dann per Kinese-Schuss (linke Maustaste) durch die Öffnung befördern kann.
Das geht am besten von den „runden Erhebungen“ auf der linken Seite aus (vom Zugang aus gesehen), wo man die Kugeln perfekt ins All befördern kann. Da gleichzeitig dann auch die Feinde auftauchen, gilt es hier jedoch zusätzlich möglichst oft per Flug zu einer anderen Fläche die Feinde auf Abstand zu halten und sie zum Nachsetzen zu zwingen.
Springen Sie daher am besten direkt bei Verlust der Atmosphäre auf eines der runden Gebilde, befördern Sie eine, maximal zwei Kugeln durch die Luke und springen Sie dann zu einem möglichst weit entfernten Punkt, beispielsweise beim Zugang zu diesem Raum. Dort wartet man kurz bis auch die Gegner sich auf den Weg zu Ihnen machen und springt dann, entweder direkt oder über einen weiteren Punkt als Umweg (am besten zu einer der Sauerstoff-Stationen!), zurück zur ersten Position, wo man dann erneut ein oder zwei Munitionskugeln ins All befördert.
Sobald alle draußen sind wird das erkannt und die Schleuse an der Valor lässt sich öffnen, so dass

man schnellstmöglich dorthin springen sollte.
Drinnen findet man eine wichtige Speicherstation und kann sich dann im Frachtraum den nächsten Feinden stellen. Die sind jedoch gewitzt schnell und daher noch eine Nummer gefährlicher. Tasten Sie sich daher nur langsam voran und nutzen Sie die verschiebbaren Containerelemente geschickt aus um jeweils nur Angriff aus einer Richtung zuzulassen!
Zunächst sollte man dabei an der rechten Seite ein Element zurück ziehen, so dass man an die Nische dahinter kommt, wo man etwas Munition findet.
Anschließend gilt es in der Mitte einige Elemente so zu verschieben, dass der weitere Weg frei wird (vorderstes Element nach hinten drücken und das dahinterliegende Element dann vor ziehen) und man dahinter die ersten Feinde erledigen kann. Da diese sehr schnell sind ist die Stase hier sehr hilfreich!
Weiter hinten kann man dann noch einmal auf der linken Seite des Raumes einige Containerelemente verschieben um an Munition zu kommen und eventuell einen weiteren Angreifer in die Falle locken indem man sich hinter das defekte Schwerkraftelement stellt.
Bei der Tür gilt es einige Kisten per Kinese weg zu räumen und sich im dahinterliegenden Raum genau um zu sehen, da man allerhand Munition und einen Gold-Halbleiter findet!
Folgen Sie dann dem Weg in Richtung des Aufzuges zum oberen Deck, wo man zunächst unbedingt speichern sollte. Anschließend empfiehlt sich das Entfernen der herumliegenden Leichen, da beim Rufen des Aufzuges dessen Energiezelle durchgeht und zwei Fledermausbiester erscheinen, die sich sofort daran machen umliegende Leichen zu reaktivieren!
Hat man die Leichen vorher per Kinese im Torpedoraum auf einen Haufen gelegt, wird man die Feinde direkt attackieren können und muss nicht noch Munition für frisch erzeugte Monster verschwenden!
Nehmen Sie anschließend die Energiezelle gegenüber des Aufzuges und stecken Sie diese in die Fassung neben dem Lift, so dass man damit nach oben fahren kann.
Dort trifft man im Bereich um den Schießstand wieder einen mächtigen Feind, den man jedoch mit etwas Glück in das defekte Schwerkraftelement laufen lassen oder mit den goldenen Sprengkörpern der ebenfalls heran rauschenden Kamikaze-Aliens erledigen kann.
Anschließend muss man sich dort unbedingt genau umsehen, denn man findet einen Energieknoten und kann auf dem Schießstand fünf Level (zumindest konnte ich nicht mehr erreichen bzw. danach wurde der Zähler wieder runter gesetzt!) frei schießen, was jeweils etwas Munition, ein mittleres Medikit und auf Level vier und fünf sogar einen Rubin-Halbleiter und einen weiteren Energieknoten als Belohnung bringt!
Gerade auf den letzten Leveln ist das Zielen aber aufgrund der etwas schwerfälligen Bedienung aber gar nicht einmal so leicht, so dass man folgende Regeln beachten sollte:
1. Bleiben Sie stets nahe bei der Konsole, denn nur so hat man unendlich Munition zur Verfügung!
2. Nach jedem Schuss sollte man seine Waffe wieder auf den mittleren Bereich richten, da man von dort aus beide Seiten schneller anvisieren kann.
3. Schießen Sie die Zielscheiben auch auf den höheren Levels nicht sofort bei Auftauchen kaputt, da dies sofort die nächste Scheibe antriggert. Etwas angenehmer ist es, wenn man die Scheibe erst nach einem kurzen Moment des Stehens zerschießt und nicht schon direkt bei deren Aufklappen.
4. Zielen Sie eher nach unten, so dass die Kamera etwas erhöht ist und man auch die linke Seite gut im Blick hat, da die sonst dort ganz vorne auftauchenden Scheiben mitunter recht schwer zu erkennen sind.
Auf jedem Level muss man dann zum erfolgreichen Abschluss alle roten Scheiben vernichten und keine der blauen erwischen. Konzentrieren Sie sich dabei möglichst gut, denn mit etwas Geschick kann man auf den ersten Leveln verpasste Ziele noch mit einem zweiten Schuss erwischen. Später muss dann jeder Schuss sitzen!
Die Belohnungen sind aber sehr wichtig, so dass man das kleine Zwischen-Spiel unbedingt durchziehen sollte!
Anschließend geht es weiter bis zum Krankenrevier, wo man nahe dem Eingang auch endlich wieder eine Stase-Station findet! Deren Energie brauch man aber auch dringend, denn im Revier gilt es einen

verrückten Laser-OP-Roboter lahmzulegen, da man nur so zur anderen Seite kommt.
Beim Betreten des Raumes kommt Ihnen dann auch sofort ein Feind entgegen, der jedoch vom Laser zerlegt wird. Ebenso ergeht es einem zweiten Feind, der durch das Auslösen der Stase, herbei gerufen wird. Seien Sie also erst mal nicht zu schnell mit dem Voran gehen!
Zudem wird man hinter dem „Behandlungsraum“ auch noch ganz schön in die Zange genommen, so dass meine Empfehlung dahin geht, im Raum mit dem Laser zunächst mal die Stase anzuwenden und zu warten bis auch der zweite Feinde von den Lasern zerlegt wurde. Je nachdem wie stark man seine Stase-Kapazität bis dahin ausgebaut hat (man sollte bei voller Ladung mindestens sechs oder sieben Schüsse zur Verfügung haben) sollte man entweder noch einmal zurück zum Aufladen oder den Laser erneut lahmlegen wenn er zur anderen Seite schwenkt und dann sofort an der rechten Seite nach hinten laufen.
Dort geht man direkt durch die Tür rechts und orientiert sich zunächst nach links hin, wo ein mutierter Soldat und auch weitere Kamikaze-Gegner heran kommen. Legen Sie den Soldaten unbedingt der Stase lahm und zerschießen Sie dann den „goldenen Sack“ des Selbstmörders, was im besten Fall beide Feinde ausschaltet. Gleichzeitig muss man hier dann aber auch darauf achten, dass von rechts her ebenso Selbstmörder heran kommen. Da man diese nur aus größerer Distanz hochjagen darf, muss man gegebenenfalls erneut die Stase anwenden und dann Abstand gewinnen bevor man die Feinde erledigt.
Diesen Kampf auf engem Raum mit Feinden aus zwei Richtungen zu überleben ist mitunter recht fordernd, weshalb man nach einem Erfolg sofort an der Speicher-Station weiter links ein Savegame anlegen sollte. Anschließend schaut man sich sowohl hier im Gang (Energieknoten!) als auch im „Behandlungsraum“ (ein Schema und allerhand Munition auch in den Seitenbereichen, so dass man den Laser nochmals lahmlegen muss) ausgiebig um. Nutzen Sie zudem die Stase wenn möglich mindestens um noch einmal zurück zur Ladestation zu kommen.
Weiter geht es dann bis zu den Unterkünften, wo dann auch schon der nächste heftige Kampf wartet. Laden Sie hier zunächst alle Waffen und die Stase nach, sehen Sie sich vor dem Eingang mal wieder genau in den Trümmern um (Munition!) und tasten Sie sich erst dann vorsichtig in den Raum vor und plündern Sie am besten zuerst die Schränkchen um die erste Säule. Sobald man sich hier weiter vor wagt, wird erneut Quarantäne ausgelöst und von hinten kommen zahlreiche Feinde heran.
Einfacher scheint es dabei, wenn man sich auf die linke Seite des Raumes begibt, wo ein Schwerkraftfeld kaputt ist und damit ein zusätzliches Hindernis für die anstürmenden Feinde darstellt. Die ersten sollte man dabei nach Möglichkeit mit einer etwas langsamen Waffe, wie der Laserkanone erledigen, da man noch etwas Zeit zum Zielen und Hantieren hat. Gerade gegen den aufgedunsenen, dicken Feind, ist die Laserkanone recht wirkungsvoll. Mit etwas Glück bleibt dieser jedoch auch einfach im hinteren Bereich des Raumes, so dass man ihn dann auch nicht noch extra anlocken braucht.
Lassen Sie in diesem Fall einfach die anderen Feinde heran kommen, denn gerade die mutierten Soldaten sind durch ihre Geschwindigkeit im Zusammenwirken mit den vielen Feinden auf einmal sehr gefährlich!
Diese gilt es dann unbedingt per Stase lahmzulegen, so dass man sich gegebenen falls noch kurz um einen anderen Feind kümmern kann. Sehr fein ist das lahmlegen gleich mehrerer Feinde per Stase, die man dann gemeinsam per Flammenwerfer rösten kann.
So lange man die Stase gezielt gegen die anstürmenden Feind einsetzen kann und die Munition nicht ausgeht, sollte man die Feinde dann halbwegs gut erledigen können. Gegen Ende angreifende Gegner mit den explosiven „Goldsäcken“ sind dann mitunter sogar hilfreich um andere, noch herum laufende Feinde mit zu erledigen.
Da die Gegner nach ihrem Ableben einiges fallen lassen, kann man sich dann nach Aufhebung der Quarantäne auch wieder ganz gut neu ausstatten. Durchsuchen Sie dazu auch alle seitlichen Schränkchen und besuchen Sie den Shop am Ende.
Von dort aus geht es dann durch die seitliche Tür in Richtung des Maschinenraums, wobei man unterwegs noch speichern kann.

Im unteren Maschinenraum gilt es den Aufzug nach oben zu nehmen und dort dann das regelmäßig aufbrandende Höllenfeuer zu meiden.
Im Raum vor Ihnen sind insgesamt sechs Sicherungen an der Seite zu zerschlagen, wozu man sich aber jeweils langsam in der Deckung der beiden großen … Turbinen oder was auch immer … voran bewegen muss.
Welche Seite man dabei zuerst bearbeitet ist egal. Wichtig ist jedoch, dass man jeweils möglichst nahe hinter der Deckung bleibt, insbesondere wenn der Feuerstrahl gerade aufbrandet. Per Kinese muss man die Deckungen dann jeweils ein Stück vor und dann ein Stück zur Seite schieben, bevor es dann nach und nach weiter nach vorne geht, so dass man insgesamt die drei Sicherungen pro Seite erreichen und zerstören kann.
Nutzen Sie dazu den regelmäßigen Zyklus. Wenn keine Flammen umher züngeln muss man die Deckung aus einigen Metern Abstand per Kinse greifen und dann voran schieben. Gehen Sie dann sicherheitshalber etwas näher und zerschlagen (munitionssparend!) Sie dann in einer weiteren Flammenpause die erreichte Sicherung.
Je nachdem wie sicher man sich dabei ist, kann man die drei Sicherungen mitunter sogar in den ersten drei „Feuerphasen“ erledigen und sich dann wieder vorsichtig zum Aufzug zurück ziehen. Von dort aus gilt es dann auch die zweite Seite nach demselben Muster zu bearbeiten. Sind alle Sicherungen zerstört, kann man den Singularitätskern an sich nehmen und dann den hinteren Gang nach unten nehmen. Plündern Sie unbedingt alle Kisten und regenerieren Sie bei Bedarf Stase- und Lebensenergie, denn im unteren Maschinenraum trifft man auf einen großen Feind, der auf der rechten Seite durch die Scheiben kommt.
Hier braucht man nun wieder viel Stase-Energie, denn man muss den Gegner wie gewohnt per Stase lahmlegen, wenn er kurz vor einem ist, dann schnell um ihn herum laufen, ihm einige Treffer in den Rücken verpassen und sich dann zurück ziehen, damit er nach Ende der Stase erneut anrennen und das Spiel damit von vorne beginnen kann.
Bleiben Sie dazu am besten auf der rechten Seite und rennen Sie einfach nur vor und zurück, was in dem engen Bereich aber auch durchaus mal zu einer Kollision führen kann.
Da Flucht jedoch aufgrund der verschlossenen Türen keine Option ist, muss man sich dem Kampf stellen und kann auch glücklicherweise in den Phasen wenn der Feind gerade in der Fötusstellung regeneriert seine eigenen Energien pflegen.
Hat man ihn vier bis fünf mal im Rücken erwischt, wird er auch eingehen und einen Diamant-Halbleiter fallen lassen.
Anschließend lässt sich auch die Tür zum Maschinenraum wieder öffnen, so dass man dahinter nach rechts bis zum Aufzug laufen kann. Dort gilt es mal wieder eine Energiekapsel per Kinese in die zugehörige Halterung zu schieben und dann den Aufzug zu benutzen.
Unten angekommen geht man am besten nach links hin direkt zur Schleuse, denn ein Savegame sollte man hier nicht mehr brauchen.
Von der Schleuse aus sollte man jedoch nicht zu lange trödeln oder die Gegend begutachten, denn im Vakuum lauern natürlich wieder zahlreiche Feinde!
Springen Sie daher am besten direkt zur anderen Schleuse gegenüber und öffnen Sie diese. Mit etwas Glück ist man auch sofort drinnen verschwunden bevor draußen die zahlreichen Feinde wieder bei Ihnen sind.
Auf dem Weg zur Monorail kann man dann einen letzten Feind erledigen und an einem Shop endgültig die gefundenen Sachen verscherbeln und sich spätestens jetzt einen Level 4 ????? Anzug kaufen und dazu noch einige Energieknoten, denn allein die gefundenen Halbleiter sollten dafür schon ausreichen.

Kapitel 10: Das Ende aller Tage

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/deadspace?rev=1424613326

Last update: **2015/02/22 13:55**