Dead Space

Diese Lösung basiert auf der deutschen Steam-Version 1.0.0.222 sowie dem Schwierigkeitsgrad „Schwer“. Die Screenshots wurden im Eyefinity-Modus, meist in 3840×0124 (per Treiber zusätzlich 4xAA sowie 16xAF aktiviert), gemacht und zur Optimierung der Ladezeiten verkleinert.
Da das FoV leider nicht ganz optimal mit dem Eyefinity-Modus zusammen arbeitet, wurde mit dem „WideScreenFixer“ (Version 3.4) dies ein wenig nachjustiert. Das vorhandene Dead Space Profil wurde auf die Werte 2,6 („Still“- FoV) und 2,2 („Walk“ - FoV) eingestellt.

Tipps:

- Sehen Sie sich stets genau um, denn nur so werden Sie ausreichend Energieknoten, Munition, Medikits auch auch Credits zum Einkauf von allem Notwendigen finden!
- Nutzen Sie dabei die Kinese um an die zahlreichen Objekte zu kommen, die außerhalb ihrer Reichweite liegen (insbesondere über Ihnen!)
- Um manche Türen zu öffnen muss man einen Energieknoten aufwenden, was jedoch fast immer ein guter Tausch ist, da man dahinter Gegenstände mit einem vielfachen Wert findet!
- Behalten Sie daher nach Möglichkeit stets einen Energieknoten im Inventar um für solche Gelegenheiten gerüstet zu sein!
- Wer mal nicht weiter weiß, kann eigentlich per Strg- oder B-Taste den Weg anzeigen - die weitere Lösung ist damit eigentlich unnötig 😉
- Welche Munition die Feinde nach dem Ableben fallen lassen, hängt vermutlich zu einem großen Teil auch von der selbst verwendeten Waffe bzw. welchen man im Inventar mit sich herum trägt ab - wer also eine gewisse Lieblingswaffe hat, darf diese ruhig gerne häufig verwenden!
- Daher empfehle ich auch die Laserkanone im Inventar mit zu führen. Zwar kann man diese nur gegen einzelne langsame Gegner wirklich gut einsetzen, aber dafür kann man deren Munition sehr gewinnbringend verkaufen!

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!

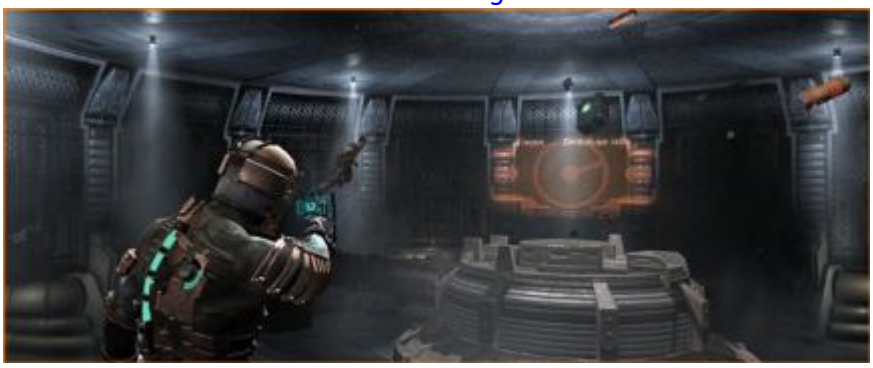
Kapitel 3: Kurskorrektur

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!

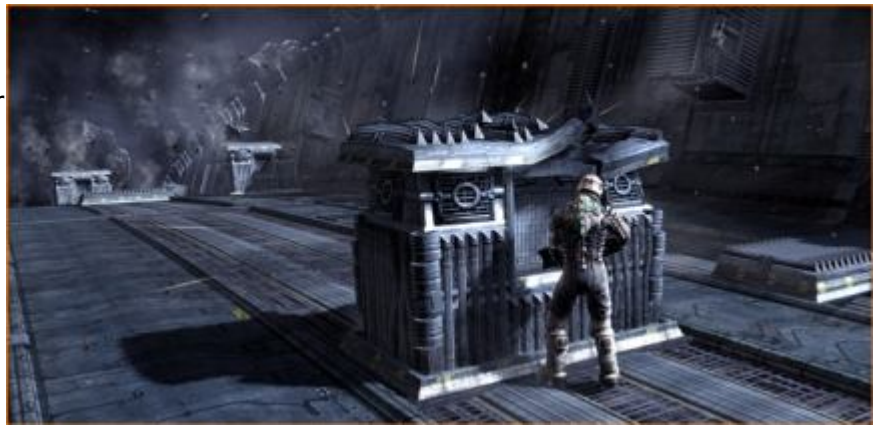


Kämpfen Sie sich bis zum durch kleine Schränke versperrten Durchgang vor, wo man per Kinese die Hindernisse aus dem Weg räumt. Laden Sie dann noch die Stase-Energie dort auf und wagen Sie sich in den nächsten Raum vor, wo erneut eines dieser Biester angreift, die man nur von hinten erwischen kann! Halten 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!

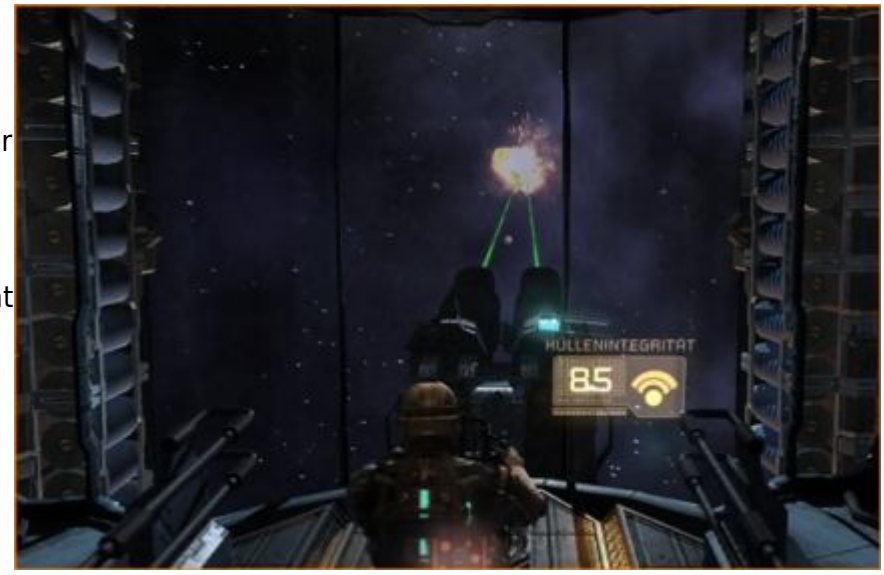


Nutzt man dann den Aufzug zur „Abbauverwaltung und Komm-Array-Ebene“ hat man zwei Ebenen zur Wahl. Fahren Sie am besten zuerst runter zu Ebene 1 (Abbauverwaltung), wo man sich bis in den Raum mit den defekten Schwerkraftkacheln vorkämpft. Dort findet man ganz vorne eine Konsole, muss jedoch gut auf die 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.

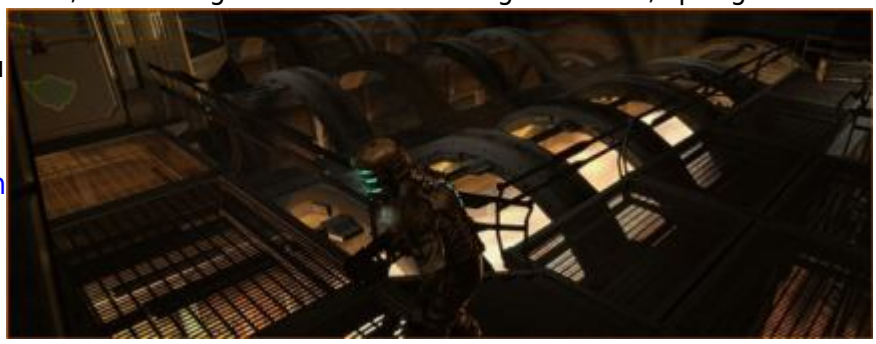
Kapitel 6: Gefahr für die Umwelt

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.

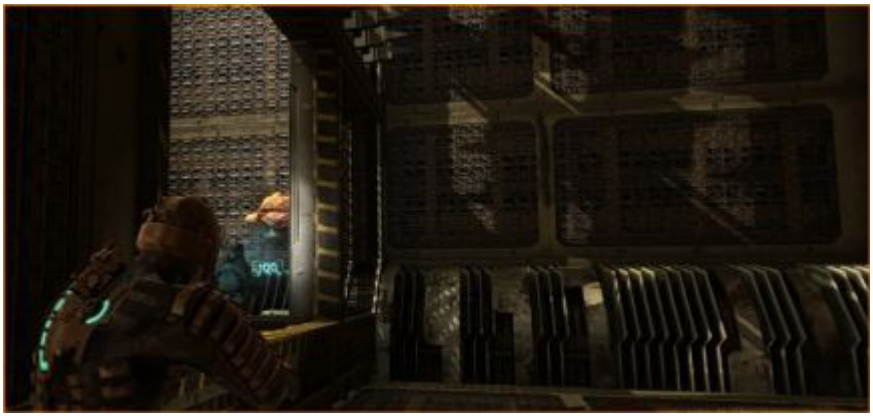


Im Luftfilterungsraum gilt es dann zuerst den Zyklus der Feuerungen zu analysieren. Fahren Sie dann mit dem Aufzug nach unten und zerstören Sie dort die „Sicherung“ an der Tür, so dass sich die Tür zum Feuerraum öffnet. Postieren Sie sich dann so, dass Sie schon von hier aus auch die zweite und dritte 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 oder Ripper haben hier beispielsweise zu wenig Reichweite, Laserkanone oder Strahlenkanone 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 ff.

>> Weiter zu den Kapiteln 7 - 12 >>

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/deadspace?rev=1560177557

Last update: **2019/06/10 14:39**