Dead Space - Teil 2

<< Zu den Kapiteln 1 - 6

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 Lastenaufzug 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 der 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!

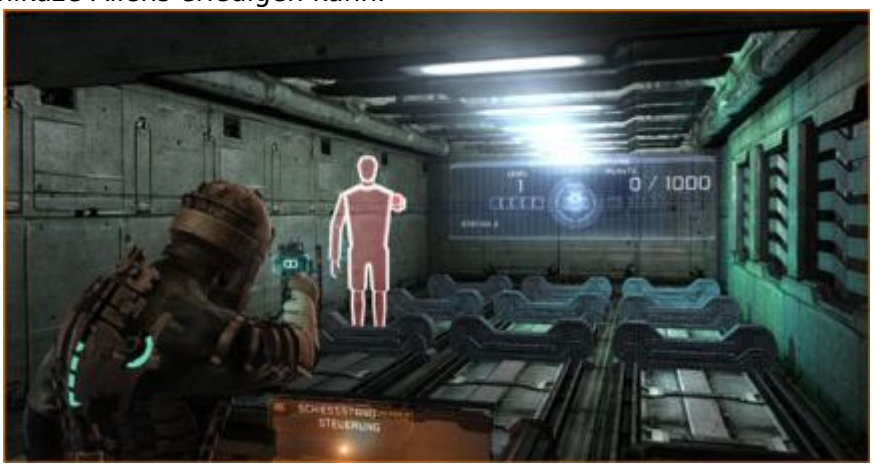
Kapitel 9: Tot bei Ankunft

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

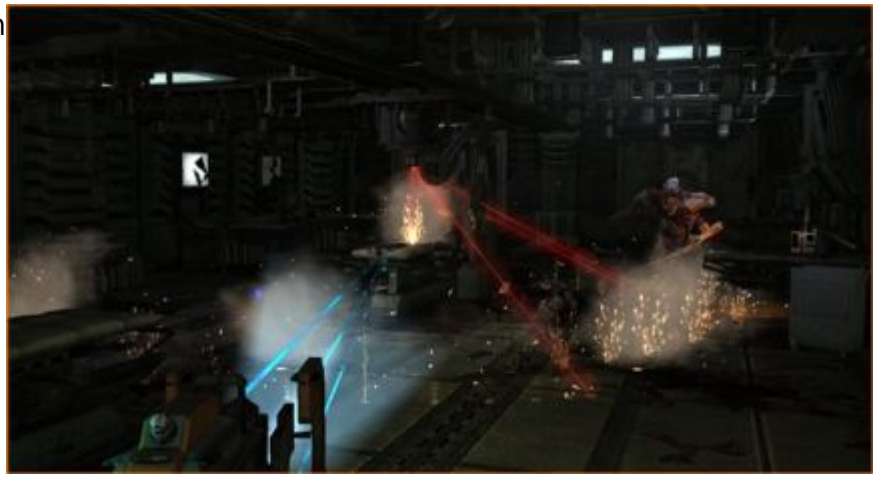
zurecht kommen!
Hierzu Bedarf es jedoch einiger Vorbereitungen und einer geschickten Strategie, die ich nachfolgend erläutern will, denn einfach die Luken zu öffnen und die auftauchenden Feind abzuschießen ist natürlich keine sonderliche Herausforderung! 😉

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 gegebenenfalls 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.

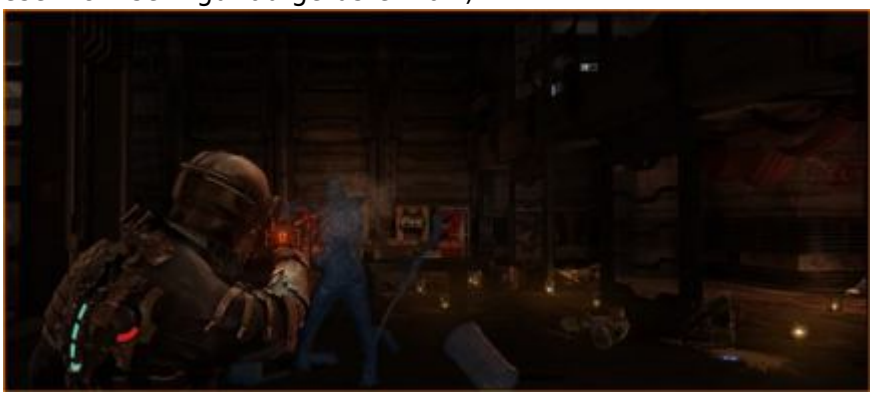
Welche Seite man dabei zuerst bearbeitet ist egal. Wichtig ist jedoch, dass man jeweils möglichst nahe hinter der Deckung bleibt, insbesondere wenn der Feuerstrahl gerade aufbrandet.
Per Kinese muss man die Deckungen dann jeweils ein Stück vor und dann ein Stück zur Seite schieben, bevor es dann nach 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 (Alternativ kann man das Geld auch noch sparen und zu Beginn des nächsten Levels für einen Level 5 Anzug ausgeben, wobei dieser natürlich auch gleich mal 25.000 mehr kostet!) und dazu noch einige Energieknoten, denn allein die gefundenen Halbleiter sollten dafür schon ausreichen.

Kapitel 10: Das Ende aller Tage

Betreten Sie den Warteraum mit den zahllosen Leichen. Von hier aus gilt es drei Nav-Karten aufzuspüren, damit man oben zum „VIP-Shuttle“ kommt.
Fangen Sie daher am besten direkt unten an, wo man an der Seite in Richtung Schlafblock-C geht, jedoch nur zum Zero-G-Basketball weiter kommt.
Hier findet man dann hinter den Umkleidekabinen (inkl. Anleitung als auch dem Schema für den Level 5 Anzug!) die eigentliche Spiel-Halle, wo sowohl die Nav-Karte (reflektierend!) auf einer der Plattformen liegt, als auch bei betreten der zweiten Reihe an Plattformen einige „Tentakel-Babies“ herbei kommen.
Erledigen Sie die Biester am besten indem Sie den ersten Feind direkt unter Feuer nehmen und mit mindestens zwei, drei guten Treffern erledigen oder zumindest so gut wie. Anschließend sollte man schnell auf ein anderes Pad springen, damit sich die restlichen Gegner nicht auf Sie einschießen können.
Schießen Sie dann erneut auf die Gegner und wechseln Sie bei Bedarf nochmals die Position. Hat man

alle erledigt, kann man sowohl die Nav-Karte an sich nehmen, als auch das Zero-G-Basketball spielen (auf dem ersten Pad an das virtuelle Terminal treten), was natürlich wieder einige nette Belohnungen freischaltet. Das Spiel ist aus meiner Sicht jedoch deutlich weniger interessant, als noch das Zielschießen, da man hier auch recht stark auf die Kinese angewiesen ist um wirklich erfolgreich sein zu können!
Versuchen Sie aber doch mindestens zwei oder drei Runden zu spielen um wenigstens einige Goodies mitnehmen zu können.
Effektiv ist dabei die anfliegenden Bälle möglichst schnell zu schnappen und sofort in einem der „Körbe“ zu versenken. Später wird das noch durch die Hindernisse erschwert.
Generell kann man sich hier je nach Ausgangsposition ganz unterschiedlich gut schlagen. Je näher man an den Körben ist, desto kürzer ist die Flugzeit der Bälle, man wird jedoch eventuell diese nicht schnell genug einfangen können. Weiter hinten zu stehen ist daher sicherer, man ist jedoch auch etwas langsamer (sofern man die Kinese nicht sehr gut aufgerüstet hat!).



Hat man genug, kann man die Halle verlassen und sich dann in den nun offenen Spinden bedienen. Auf dem Rückweg wird man dann vor allem im Hauptraum mit den vielen Leichen ordentlich zu tun bekommen, denn dort gilt es schnellstens einen Fledermaus-Gegner zu erledigen, der sonst zahlreiche Leichen umfunktioniert!
Anschließend kann man mit dem Aufzug in der Ecke nach oben fahren, wo man nicht nur speichern und eine Werkbank benutzen kann, sondern auch ein langes und einiges erklärendes Dokument zur Unitology-Religion findet.
Folgen Sie dem Weg in Richtung Wohndeck, wo der "gute" Doktor mal wieder seinen Eid verletzt.
Im Speisesaal gilt es dann eine Herausforderung zu meistern, denn wenn man dort hinten mit dem Aufzug runter fährt, wird man von zwei der langen, zähen Feinde attackiert!
Zwar kann man diese natürlich per Stase und Waffengewalt, notfalls auch mit zahllosen Hieben, erledigen, doch dann wird man nur mit deren Hinterlassenschaften in Form vieler kleiner Feinde konfrontiert!

Da das schlicht zu viel Munition und Energie kostet und gerade auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad somit kaum zu realisieren ist, empfehle ich hier generell nur per Stase die beiden Feinde lahm zu legen und dann direkt nach rechts hin zu laufen.
Dort findet man nicht nur in einer Kiste am Boden (Vorsicht vor dem „Überlebenden in der Wand“) einen Schlüssel, den man weiter oben benötigt um zum Schlafblock A Zugang zu bekommen, sondern auch einen Energieknoten im Wandschrank.
Da man aufgrund der Schleimes am Boden nur an der Außenwand des Schiffes halbwegs schnell voran kommt, wird man zwischendurch die Feinde noch mindestens ein mal einfrieren müssen. Hat man sich beide Items geschnappt, gilt es schnellstens zurück zum Aufzug zu laufen und dort hoch zu fahren.
Folgen Sie dem Weg am Speisesaal vorbei weiter bis Sie auf ein „Mutterwesen“ nahe der Tür zum Schlafblock A treffen. Hier gilt es in Bewegung zu bleiben, denn man wird alsbald von einem halben Dutzend „Tentakel-Eier“ unter Feuer genommen. Zielen Sie daher schnell und genau auf die Tentakeln des Feindes in der Wand und erledigen Sie dieses so.

Anschließend nimmt man sich der Eier an, deren Tentakel am besten per Lasercutter jeweils mit einem Schuss zu zertrennen sind.
Mit dem im Speisesaal gefundenen Schlüssel kann man dann dort die Tür öffnen und bis zum Schlafblock C vordringen, wo man auch erneut speichern darf.
Hier geht es zunächst zum Schlafblock A (Kojen), wo man direkt von einer Tentakel gepackt wird und daher direkt eine gute Waffe wählen sollte. Nachdem man das orange Gelenk zerschossen hat, kann man sich genau umsehen und dann im seitlichen Lagerraum per Kinese einen Schalter herunter ziehen, der draußen die Tür zum Schlafblock B öffnet.
Dort herrscht zwar Sauerstoffmangel, doch zahlreiche Aliens treiben sich trotzdem herum. Denen kann man jedoch recht gut entgegen treten, da man sie meist alleine stellen und dann per Stase in Ruhe zerlegen kann.
Sehen Sie sich dabei genau und in Ruhe um. Den Sauerstoff des Anzugs kann man hier auch immer wieder an der Nachfüllstation auftanken, so dass man nicht immer zeitraubend durch die Tür muss.
Im seitlichen Raum mit den Schlafnischen trifft man dann nicht nur weitere Gegner, sondern findet in der Mitte auch eine weitere Nav-Karte und im kleinen Lagerraum einen Energieknoten.
Dank der vielen Munition, die hier herum liegt, kann man seine Vorräte wieder etwas regenerieren und dann zurück laufen.
Fahren Sie wieder mit dem Aufzug hoch und kämpfen Sie sich bis zum ersten großen Raum mit den zahlreichen Leichen durch. Dort geht es dann unten durch die Tür in Richtung „Schlafblock C“, am Zero-G-Basketball vorbei und durch die Tür weiter in Richtung „Schlafblock C“, wo man die noch verschlossene Tür mit dem im Speisesaal gefundenen Schlüssel öffnen kann.
Speichern Sie hier bevor Sie in den größeren Raum mit der endlos laufenden Sequenz des Doktors gehen. Nachdem man dort einige Gegner erledigt hat, kann man endlich den „Schlafblock C“ betreten, wo man einen seitlichen Lagerraum mit einem Energieknoten öffnen kann. Dahinter findet man einiges an Munition und Medikits, jedoch nichts, was man nicht auch durch den Verkauf des Energieknotens hätte kaufen können.
Anschließend gilt es die Schlafkojen per Kinese so zu verschieben, dass man weiter kommt. Im ersten Schritt zieht man dazu die Kojen gegenüber der Tür nach rechts hin zusammen (Gelb). Schieben Sie dann die links daneben stehende Koje nach rechts in die kleine Lücke (Grün) an der hinteren Wand, die durch die erste Verschiebung entstanden ist.
Im dahinter nun zugänglichen Bereich findet man einen Rubin-Halbleiter und muss nun quasi den gerade geöffneten Weg wieder schließen. Ziehen Sie dazu die eben zur Seite geschobene Koje wieder zurück, so dass man an der Wand zwei Kojen nach rechts schieben kann. Dadurch entsteht wieder eine Lücke, in die man die links daneben stehende Koje schieben kann (Gelb), so dass man wieder einen Durchgang schafft. Hier muss man dann nur dem Weg nach links hin bis zur „Leichen-Sammlung“ folgen, wo sich noch eine Überlebende schnell die Kugel gibt.

Dann gilt es dann schnell zu handeln bzw. zuerst die umliegenden Nützlichkeiten einzusammeln, die Stase aufzuladen und dann die Nav-Karte in der hinteren Ecke aufzunehmen. Sobald man letzteres getan hat wird ein unbesiegbares Monster (wie schon aus Kapitel 5 bekannt) von der Decke kommen.
Da man ihm auch diesmal nicht den Garaus machen kann, seinen Gelüsten nur per Stase und zerschießen der Beine etwas Langsamkeit beibringen kann, gilt es schnellstens die Flucht zu ergreifen und dem gleichen Weg wieder in Richtung des Aufzugs zu folgen.
Nach dem Auftauchen sollte man daher direkt eine Stase auslösen und dann zurück durch das Kojen-Labyrinth laufen. Natürlich muss man hier die eben verschobenen Einheiten wieder genau in die entgegengesetzte Richtung schieben und ist dann aber noch nicht einmal in Sicherheit, denn der Feind kommt plötzlich wieder durch die Decke, so dass man ihm erneut eine Stase verpassen muss.
Laufen Sie dann weiter zum größeren Raum, wo natürlich wieder die Tür zum Aufzug verriegelt ist und man etwas gegen die Feinde aushalten muss. Nutzen Sie daher bei Bedarf nochmal die Zeit im Bereich der Kojen, wo man nur vor dem unbesiegbaren Feind davon laufen muss, um Stase- und Lebens-Energie zu regenerieren.

Im größeren Raum vor dem Aufzug kommen dann noch weitere Feinde heran, die man ebenso per Stase lahmlegen muss um sie halbwegs kontrolliert erledigen zu können. Achten Sie dabei stets auf den Hauptgegner, den man zwei bis drei mal erneut einfrieren muss.
Erst dann wird die Tür zum Aufzug freigegeben, wo man auch schnellstens durch rennen sollte, da der Feind auch hier nachsetzt und man nur durch Benutzen des Aufzuges wieder in Sicherheit kommt.
Laufen Sie dann zurück zur Eingangshalle, fahren Sie mit dem Aufzug nach oben und folgen Sie dem Weg in Richtung VIP-Shuttle. Dort findet man nicht nur einen hilfreichen Doktor, sondern auch einen weiteren Halbleiter.
Bevor man daher mit dem Aufzug weiter in Richtung Shuttle fährt, sollte man nochmal in die Eingangshalle zurückkehren um sich dort an Shop und Werkbank zu bedienen.
Der Aufzug bringt Sie dann in den eigentlichen VIP-Bereich, wo aber natürlich wieder einige Feinde lauern, so dass man sich am besten nur vorsichtig an die Tür heranwagt bzw. zunächst erst mal gar nicht direkt in den Raum hinein läuft.
Bleiben Sie besser im Gang, so dass die Feinde ggf. nur einzeln heran kommen können oder mit etwas Glück an der Tür mit einer Stase belegt werden können, so dass man aus dem relativ sicheren Gang einige gezielte Schüsse abgeben kann.
Versuchen Sie die dicken Dinger möglichst schnell zu erledigen, damit sie nicht die kleinen Biester freigeben, die man eigentlich nur per Flammenwerfer halbwegs gut bekämpfen kann.

Nach dem Kampf findet man in den seitlichen VIP-Räumen zahlreiche nützliche Sachen und auch ein aufschlussreiches Audio-Log.

Bevor man dann zum eigentlichen Shuttle (direkt hinter dem nächsten Speicherpunkt) weiter geht, sollte man durchaus nochmal zum Shop weiter unten zurückkehren, wo man beispielsweise den Rubin-Halbleiter gegen einen Energieknoten tauschen kann.
Gerade die Aufwertung der Stase an der nahen Werkbank kann dann für den anstehenden Kampf sehr nützlich sein!
Beim Shuttle kann man sich erst mal außen herum umsehen und die Munition und Medikits einsammeln. Nach dem Einsetzen der Navkarte im Shuttle selbst gilt es dann zum hinteren Kontrollraum zu gehen.
Bereiten Sie sich hier auf den Kampf vor, denn sobald man mal testweise die Konsole bedient hat und dadurch den Antrieb des Shuttle gezündet hat, kommen die Feinde herbei.
Neben dem mit normalen Waffen unbesiegbaren Fleischklopps, der direkt im Kontrollraum erscheint sind es vor allem die mutierten und wieselflinken Soldaten, die draußen auftauchen.
Dorthin muss man aber natürlich, denn den „Unbesiegbaren“ kann man natürlich nur mit dem Antrieb des Shuttle verbrennen.
Nach dessen Auftauchen gilt es daher direkt die Stase auszulösen und nach draußen zu laufen, wo man sich zunächst um die weiteren Feinde kümmert. Orientieren Sie sich dabei in Richtung des Weges hinter dem Antrieb, so dass man insbesondere den Fleischklopps hier mit einer weiteren Stase belegen kann.
Anschließend gilt es nach Möglichkeit in den Kontrollraum zu rennen und den Antrieb zu zünden und damit hoffentlich den Feind zu verbrennen. Je länger die Stase wirkt, desto einfacher ist dies natürlich. Hat man dies nicht geschafft, muss man wieder nach draußen und dort erneut versuchen den Gegner hinter dem Antrieb per Stase lahmzulegen und dann erneut zum Kontrollraum zu rennen.
Nach dem Kampf erscheint der gute Doc und man muss die Dockinghalterungen am Shuttle lösen.
Folgen Sie dann dem Weg zurück bis zur Monorail, vergessen Sie zuvor aber nicht sich in den Resten der gegrillten Feinde umzusehen, denn diese lassen u.a. einen Energieknoten fallen!
In der Eingangshalle trifft man dann auch noch auf den Doc bzw. dessen Überreste, die man endlich beseitigen darf!

Kapitel 11: Alternative Lösungen

Folgen Sie dem Weg nach links hin bis zum großen Frachtraum.
Unterwegs sollte man sich genau umsehen, denn man findet allerhand Zeug.
Auch im Frachtraum selbst wird man neben ungewohnter Bewegungsfreiheit zahlreiche offene Spind mit nützlichem Inhalt finden.
Die wenigen Gegner kann man mit etwas Glück so anlocken, dass sie nebeneinander stehen wenn man das Goldsäckchen des einen Gegner hochgehen lässt!
Sehen Sie sich dann unbedingt in allen Ecken um und plündern Sie alle Spinde, denn es gibt neben viel Munition auch einen Energieknoten zu bergen.
Sobald man dann die Bergung der Fracht an der seitlichen Konsole startet, wird nicht nur der imposante Marker herbeigeschafft sondern auch einiges an Feindzeug. Bleiben Sie dann zunächst im seitlichen Bereich und erledigen Sie alle Feinde.
Anschließend wagt man sich auf den mittleren Steg vor, wo man dann von zwei Tentakeln angegriffen wird, deren Gelenkkapsel man mal wieder zerschießen muss. Die zweite Tentakel taucht erst auf wenn man sich weiter vorwagt!

Zudem kommen an den Seiten noch Tentakeln hoch, die aber quasi erst relevant werden, wenn man den Marker meist schon zur anderen Seite gezogen hat und wieder zurück zum Aufzug will. Laufen Sie daher hier am besten trotzdem schon einmal alle Wege ab um Vorsorge für später zu treffen.
Nehmen Sie dann den Marker per Telekinese "an den Haken" und ziehen Sie ihn in Richtung der anderen Seite. Etwa in Höhe der Raummitte muss man dann nochmal vom Marker ablassen und die auftauchenden Feinde erledigen, was aufgrund der Angreifer von zwei Seiten durchaus anspruchsvoll sein kann. Es ist daher durchaus hilfreich sofort in eine Richtung zu rennen und sich dann dort dem Kampf zu stellen. Sofern möglich kann sogar die Flucht bis zum Aufzug nützlich sein, da man mit diesem nach oben fahren und so der Meute unten erst mal komplett entfliehen kann, wobei man jedoch auch oben von einem Feind attackiert wird!
Gerade die dicken Gegner, die hier nun schon „Babies“ ausspucken sind recht nervig. Man wird hier öfter in den Nahkampf gezwungen, was die E-Taste beansprucht!
Sind alle Gegner erledigt und der Marker ganz zur anderen Seite geschoben, wird dieser auch nach oben weggefahren, so dass man zum Aufzug zurückkehren kann.
Laufen Sie dann zurück bis zur Monorail-Station, wo nun der Aufzug zur Fluglounge begehbar ist. Dort angekommen wird man schwer an die ersten Minuten auf der Ishimura erinnert, denn sobald man sich der Tür zum Flughangar nähert, wird wieder die Quarantäne ausgelöst und ein halbes Dutzend Feinde strömt heran!

Gegen die Feinde ist es dann durchaus hilfreich vor der Hangartür stehen zu bleiben und die anstürmen Feinde per Stase lahmzulegen, denn mit etwas Glück erwischt man gleich mehrere oder die Feinde blockieren sich schon gegenseitig. Eine geschickte Waffenwahl ist hier natürlich ebenfalls hilfreich, wobei ich Lasercutter oder Impuls-Gewehr wie meist als am geeignetsten empfand.
Hat man alle Feinde erledigt, sollte man zuerst noch in den seitlichen Bereich gehen, wo man, wie in den ersten Minuten, bis zu einem Aufzug laufen und sich dabei umsehen kann, denn es gibt neben allerhand Kleinigkeiten auch einen Rubin-Halbleiter zu erbeuten. Anschließend geht es in den bekannten Hangar 1, wo man seitlich des Steges noch allerhand per Kinese aufsammeln kann, u.a. ein „Peng“! :D
In Richtung der Startbahn 2 kommt man dann zu einer Konsole, an der man die Schwerkraft ausschalten kann, was auch nötig ist, damit man den hinter dem VIP-Shuttle lagernden Marker bewegen kann.
Sehen Sie sich jedoch vor der Schiebearbeit erst mal genau im Hangar um, denn man findet allerhand Zeug und auch den ein oder anderen Feind. Gerade wenn man sich dem Marker nähert, kommt beispielsweise naseweiser Nachwuchs heran, den man aber glücklicherweise mit den unter dem Shuttle lagernden explosiven Flaschen auch ganz gut erledigen kann.

Ziehen Sie dann per Kinese den Marker bis zur ersten Weiche, die man zunächst umstellen muss. Fahren Sie dann den Marker in Richtung des Shuttle, denn erst wenn die Weiche wieder ganz frei ist, kann man diese erneut umstellen und den Marker weiter in Richtung „unter das Shuttle“ ziehen.
Dabei tauchen dann natürlich noch zwei mal neue Feinde auf, so dass man bei Geräuschen sofort vom Marker ablassen und sich um die Gegner kümmern sollte.
Spätestens wenn der Marker unter dem Shuttle angekommen ist und man die Schwerkraft wieder aktivieren kann, sollte man sich hier noch einmal genau umsehen und vor allem bei den beiden Toren die Spinde plündern.
Fliegen Sie dann wieder hoch zur Kontrollkonsole und aktivieren Sie die Schwerkraft. Der Einladung des Doktors muss man dann folgen, denn alle anderen Türen sind verschlossen.
Dabei wird man dann aber auch endlich die Wahrheit erfahren und kann anschließend bei der Schwerkraft-Steuerung durch die zweite Tür in Richtung Kontrollraum (B) vordringen.
Dort trifft man Nicole, kann allerhand Wandschränkchen plündern (Energieknoten und einen Diamant-Halbleiter!) und dann per Knopfdruck das nun als (Not-)Shuttle titulierte Gefährt einfach zurück kommen lassen!
Kämpfen Sie sich dann wieder nach unten zur Startbahn 2 und betreten Sie das Shuttle, wo keine Spur mehr von Kendra zu sehen ist...

Kapitel 12: Totraum

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

Permanent link:
https://www.kultloesungen.de/doku.php/deadspacet2?rev=1478987456

Last update: **2016/11/12 21:50**