

# Dead Space Komplettlösung

M.E.K

Hier die Ultimative Komblettlösung  
mit Cheat Trophähen Lösung und Savengame ps3

Mit Hilfe von

SalBei – Björn Balg



© 2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Dead Space are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

DEAD SPACE

## 1. Kapitel 1: Neuzugänge

Nach dem stimmungsvollen Intro dürft Ihr Euch frei im Schiff bewegen, das am Dock der USG Ishimura angelegt hat. Dreht Euch um und geht zuerst nach links, wo Ihr in der Ecke ein kleines Medipack findet. Wandert auf der anderen Seite aus dem Schiff hinaus, folgt dem Weg zu Eurer Rechten und öffnet das Tor. Links in den Regalen findet Ihr ein weiteres Medipack sowie 1.500 Credits. Geht durch die Tür an der gegenüberliegenden Seite und ladet die Schadensberichte am Terminal.

Nun werdet Ihr Zeuge, wie zwei Eurer namenlosen Kameraden von den fiesen Nekromorphen getötet werden und die zuvor verschlossene Tür neben Euch wird entriegelt. Rennt schnell hindurch und folgt dem Gang bis zum Fahrstuhl. Seid Ihr schnell genug, sollte euch das Viech nicht erwischt haben und Ihr fahrt bequem hinab zur nächsten Etage.

Unten angekommen findet ihr an einem Tisch den Plasmacutter und erhaltet zudem Eure Nahkampfattacken. Direkt daneben liegen zwei Behälter mit Medipack und 1.000 Credits. Marschieret nun zum Ausgang und schießt mit dem Plasmacutter auf die Sicherung rechts neben Tür. Öffnet diese und Ihr erblickt Euren ersten richtigen Gegner, der sich an einer Leiche zu schaffen macht und wenige Augenblicke später auf Euch zurast. Schießt ihm mit dem Plasmacutter die Beine ab und tretet gegebenenfalls noch mal zu.

Folgt dem Gang und lauft bei der Abzweigung erst einmal nach links, wo ihr 1.000 Credits einheimst. Danach geht's wieder zurück in die andere Richtung. Im darauf folgenden Raum erhaltet Ihr per Videolog Euren Auftrag zur Reparatur der Monorail. Rechts befinden sich 2.300 Credits in einem kleinen Schrank und links an der Tür kann zum ersten Mal gespeichert werden.

Mit einem klaren Ziel vor Augen geht es weiter. Haltet Euch links und lauft in dem großen Raum zur anderen Seite. Hier ergattert Ihr Eure Stase-Fähigkeit, mit der Ihr Gegenstände und Feinde verlangsamen könnt. Dies kommt gerade sehr gelegen, da die Tür zu Euren Füßen ein wenig spinnt. Um diese nun offen zu halten, wendet Ihr die soeben erlernte Stase an und huscht schnell durch den Spalt.

Dahinter begeben Ihr Euch zur nächsten Abzweigung, an der Ihr zunächst ein Stasepack aufheben sowie speichern könnt. An der rechten Seite liegen ein paar Credits und auf dem Klo kurz davor nehmt Ihr das Medipack und die Plasmamunition auf. Eilt zum anderen Ende und Ihr werdet mit dem ersten Rätsel im Spiel konfrontiert. Zunächst solltet Ihr aber unbedingt den Energieknoten an der rechten Wand einsammeln, der später zum Aufrüsten Eurer Waffen und Ausrüstung benötigt wird.

Die Lösung des Rätsels ist ziemlich simpel. Ihr müsst zwei Kontakte aktivieren, die den Wagon der Monorail einholen sollen. Da einer der beiden sich immer wieder zurück zieht, betätigt Ihr zuerst den linken Kontakt, der prompt in der Verankerung bleibt. Danach wendet Ihr euch dem Rechten und setzt nach Aktivierung sofort Stase ein. Rennt nun schnell zur Mitte zurück und setzt die Maschine in Gang. Hierbei sollten Euch ein bis zwei Gegner anfallen, die den gut gezielten Schüssen aus dem Plasmacutter aber wenig entgegen zu setzen haben.



## 2. Kapitel 1: Neuzugänge – Teil 2

Verlasst den Raum und kehrt zum Fahrstuhl zurück, der Euch in die untere Etage bringt. Auf dem Weg werdet Ihr einem neuen Nekromorphen begegnen, welcher sich nur mit zwei Armen und einem Schwanz fortbewegt. Trennt ihm am Besten mit dem senkrechten Strahl des Plasmacutters die Arme ab, da alles andere sinnlos ist. Selbst bei Vernichtung des Schädel kriecht er unbeirrt auf Euch zu.

Tretet aus dem Lift heraus und Ihr werdet sofort von weiteren Feinden begrüßt. Lasst einen coolen Spruch von den Lippen (optional), während Ihr sie ins Nirwana befördert. Folgt dem rechten Pfad hin zum nächsten Aufzug und fahrt nach oben. Lasst Euch von dem vermeintlich toten Gegner nicht erschrecken und sammelt den Schlüssel für den Wartungsraum auf. Lauft zurück und haltet Euch unten angekommen links.

Benutzt an der verschlossenen Tür den Schlüssel und schnappt Euch die Platine zu eurer Linken. Schaut Euch gegenüber die Werkbank genau an und holt rechts daneben noch den zweiten Energieknoten, der an der Wand hängt.

Benutzt beide Knoten an der Werkbank und erhöht am Besten Kapazität und Schaden des Plasmacutters. Wandert nun zurück zum Kontrollbereich, in dem Ihr Euren Auftrag anfangs erhalten habt. Solltet Ihr Euch verlaufen, benutzt einfach Isaacs helfenden Wegweiser, um wieder auf die richtige Spur zu kommen. Habt Ihr Euer Ziel erreicht, setzt hinten rechts die Platine ein und aktiviert dann die Monorail am Terminal gegenüber des Speicherpunktes.

Dreht Euch um und geht wieder zurück zum Raum, in dem Ihr den Plasmacutter gefunden habt. Fahrt von dort mit dem Aufzug nach oben. Bleibt auf dem Gang und erledigt Euch des Gegners vor der Tür. Vorsicht: Macht eine 180° Wende und zerstückelt auch einen weiteren, plötzlich auftauchenden Feind.

Im nächsten Raum angekommen, schließt Ihr die Tür auf und folgt dem Weg zurück zu Eurem Schiff. Aktiviert an Board die Startsequenz, woraufhin Ihr schleunigst verschwinden solltet und mit anseht, wie die vorerst letzte Fluchtchance sprichwörtlich in Rauch aufgeht.

Leider bleibt Euch keine Zeit der Trauer, da Ihr sofort von aggressiven Nekromorphen attackiert werdet, die auf die weite Distanz und bei reichlich angehäufter Munition keine Herausforderung sein sollten. Trennt ihnen die Gliedmaßen ab und Ihr solltet diesen Zwischenkampf ohne Schaden überstehen.

Schlendert zurück und betretet im nächsten Raum das nun geöffnete linke Tor. Bevor Ihr jetzt in den Fahrstuhl steigt, solltet Ihr rechts im Gang noch schnell auf der Toilette das große Medipack holen.

An der Haltestelle findet Ihr den ersten Shop, an dem Ihr Euch als aller erstes den Anzug Level 2 kaufen sollten, der nicht nur Eure Itemplätze um drei erhöht, sondern zu dem auch ziemlich cool aussieht. Spart die restliche Kohle vorerst, betretet die Monorail und klickt zum Abschluss des Kapitels einfach auf die Karte.

DEAD SPACE™

### 3. Kapitel 2: Intensivstation

Verlasst das Abteil und eilt hinüber zu der blinden, verrückten Dame, die Euch das Kinesemodul gibt. Nehmt es auf und Ihr könnt ab sofort Gegenstände heranziehen, bewegen und wegschleudern. Spielt also ein wenig mit Leiche und anderen Dingen herum, um ein Gefühl dafür zu bekommen. Seid Ihr soweit, könnt Ihr rechts bei den Sitzen ein kleines Medipack aufsammeln und links beim Shop Objekte deponieren, soweit Ihr dies nicht schon im letzten Kapitel getan habt.



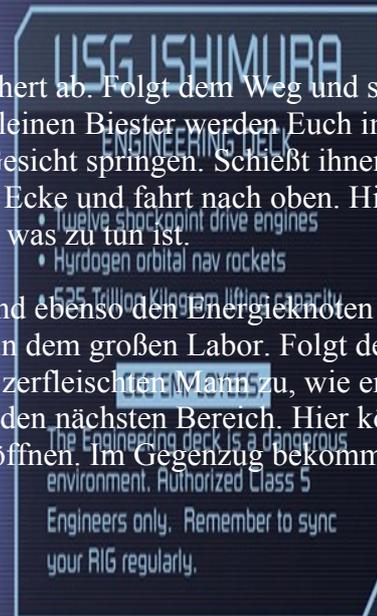
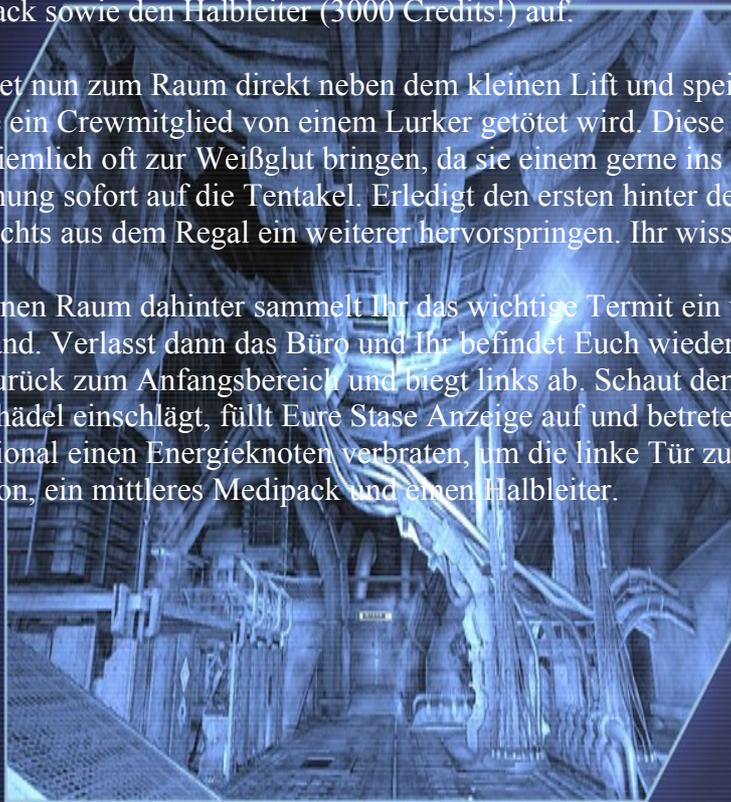
Räumt per Kinese die Kisten vor Euch aus dem Weg und sammelt kurz vor der Tür das Schemata ein, das Euch den Kauf des Flammenwerfers ermöglicht. Geht durch die Tür und erfährt, dass Ihr eine Art Sprengstoff holen müsst, um das Gerümpel links neben Euch zu beseitigen. Natürlich besteht dieser aus mehreren Komponenten. Bevor Ihr weiter fortschreitet, sammelt die insgesamt 4.000 Credits vom Boden und dem Schrank und speichert ab.

Folgt dem Gang hinter dem Tor neben der Speicherstation und benutzt die Stase Station. Verlangsamt die Tür und betretet den nächsten Raum, in dem „klugerweise“ bei Gegneraufkommen alle Türen verriegelt werden. Bleibt im Eingangsbereich und erledigt Euch der Mutanten im oberen Abteil. Erledigt den kriechenden Nekromorphen auf der unteren Etage am Besten von oben aus und fährt dann nach unten.

Lauft geradeaus zur linken Tür und zerstückelt ein weiteres Biest. Dreht Euch um und tötet den Rest. Sammelt alles ein, was Ihr findet könnt und begeben Euch auf jeden Fall ins mittlere Büro. Schiebt mit Kinese das Bücherregal zur Seite und nehmt im geheimen Zimmer ein mittleres Medipack sowie den Halbleiter (3000 Credits!) auf.

Schreitet nun zum Raum direkt neben dem kleinen Lift und speichert ab. Folgt dem Weg und seht zu, wie ein Crewmitglied von einem Lurker getötet wird. Diese kleinen Biester werden Euch im Spiel ziemlich oft zur Weißglut bringen, da sie einem gerne ins Gesicht springen. Schießt ihnen bei Begegnung sofort auf die Tentakel. Erledigt den ersten hinter der Ecke und fährt nach oben. Hier wird rechts aus dem Regal ein weiterer hervorspringen. Ihr wisst, was zu tun ist.

Im kleinen Raum dahinter sammelt Ihr das wichtige Termit ein und ebenso den Energieknoten an der Wand. Verlasst dann das Büro und Ihr befindet Euch wieder in dem großen Labor. Folgt dem Weg zurück zum Anfangsbereich und biegt links ab. Schaut dem zerfleischten Mann zu, wie er sich den Schädel einschlägt, füllt Eure Stase Anzeige auf und betretet den nächsten Bereich. Hier könnt Ihr optional einen Energieknoten verbrennen, um die linke Tür zu öffnen. Im Gegenzug bekommt Ihr Munition, ein mittleres Medipack und einen Halbleiter.



## 4. Kapitel 2: Intensivstation – Teil 2

Wandert nach draußen und schiebt dort den großen Behälter zur Seite. Nach einem kurzen Intermezzo mit weiteren Nekromorphen, setzt Ihr die Energiezelle in die Öffnung. Bevor Ihr nach oben fahrt, macht einen kurzen Abstecher ins anliegende Zimmer, wo Ihr neben dem Schema für die Impulsprojktile einen weiteren Energieknoten erhaltet.

Verarbeitet den plötzlich auftauchenden Feind und fahrt mit dem Lift in den oberen Bereich. Lauft hier über die Plattform und schiebt diese mit Kinese zur anderen Seiten. Beachtet dabei aber die beiden Monster und zerstört die Sicherung neben der Tür. Betretet den ersten Außenbereich und schlendert locker hindurch. Auch wenn Ihr ein Zeitlimit für die Luftreserven habt, ist der Weg sehr kurz, so dass man selbst rückwärts gehend hindurch kommt. Für alle Paniker befindet sich aber ein Lufttank in einem der Schränke.

Geht durch das runde Tor in eine Art riesige Waschtrommel und deaktiviert die Schwerkraft. Springt über die Wände hin zur anderen Seite und setzt dort eine der vielen umher schwebenden Zellen in die Öffnung ein. Hinter der Tür findet Ihr endlich den zweiten Teil für die Bombe und außerdem Munition sowie ein paar Credits.

Rennt einmal mehr den kompletten Weg zurück zum Anfang und trifft unterwegs auf die fiesen, kleinen Bazillen, die sich an Euch klammern und schnell die ganze Energieleiste abgeknabbert haben. Hier solltet Ihr Euch entweder mit dem Impulsgewehr oder dem Sekundarfeuer der Strahlenkanone zu Wehr setzen. Ansonsten hilft nur schnelles Drücken der A- bzw. X-Taste.

Benutzt die Termitbombe an dem Gerümpel, um Euch den Weg frei zu sprengen. Halten Euch rechts und vernichtet die Lurker. In einem Seitenraum könnt Ihr 1.800 Credits abstauben und setzt dann die Energiezelle wie bekannt ins passende Loch. Im folgenden Bereich befindet sich neben mehreren Nekromorphen eine weitere Tür, die sich nur mit Hilfe eines Energieknoten aufschließen lässt. Falls Ihr einen übrig habt, bekommt Ihr dafür etliche Plasmamunition und ein Schema für starke Munition (Strahlenkanone).

Folgt dem Pfad ganz normal und erlebt im nächsten Abschnitt ein krankes Schauspiel. Am Ende des Raumes findet Ihr einen weiteren Speicherpunkt, den Ihr auch benutzen solltet. Betretet einen Gang weiter den Aufzug und fahrt nach unten zur Leichenhalle, in der Ihr es mit einer Art Fledermaus-Necromorph zu tun bekommt, die Leichen in gefährliche Mutanten verwandeln kann. Hier hilft zielloses Ballern, da Ihr nicht wollt, dass neben dem auferstandenen Captain noch weitere Spielgefährten dazu kommen. Sammelt nach dem Kampf den „Rig des Captains“ ein. Im hinteren Bereich liegt zudem ein Energieknoten auf dem Boden.

Steigt in den nun geöffneten Lift und fahrt wieder nach oben. Lauft geradeaus zur nächsten Tür und verlangsamt den Gegner dahinter mit Stase, um ihn in aller Ruhe auseinander nehmen zu können. Öffnet links das Tor und steigt zum Abschluss des Kapitels wieder in die Monorail.



© 2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Dead Space are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

DEAD SPACE

## 5. Kapitel 3: Kurskorrektur

Steigt zu Beginn wie gewohnt aus dem Wagon und seht Euch den Videolog an. Zusammenfassend müsst Ihr in diesem Kapitel dafür sorgen, dass die Ishimura wieder in ihre gewohnte Umlaufbahn gelenkt werden kann. Sammelt bei der Haltestelle die Plasmamunition auf und lauft weiter in den Startbereich, in dem Ihr rechts abbiegt und hinter der Tür dem Gang folgt.

Rennt vorerst geradeaus und sammelt das Schema für den Brennstoff (Flammenwerfer) auf. Eilt zurück und haltet Euch links, wo Euch ein anscheinend toter Nekromorph überraschen will. Setzt Eure Reise fort und benutzt an der Werkbank Eure Energieknoten. Entweder für den Plasmacutter (Kapazität & Stärke) oder den Anzug (Lebensenergie).

Wandert im nächsten Bereich zunächst zweimal links und hebt in der Nische das kleine Medipack auf. Danach folgt Ihr Eurer Hilfelinie zu einem senkrechten Schalter. Zieht hier mit Kinese den Griff nach unten und erledigt hinter Euch die auftauchenden Kreaturen. Lauft nun ein kleines Stück zurück und zieht die Gondel zu Euch. Steigt ein und betätigt das Terminal für die Abfahrt.

Auf der anderen Seite werdet Ihr sofort von mehreren Nekromorphen empfangen, die Ihr bereits aus sicherer Entfernung erledigt. Passt aber darauf auf, dass sich die listigen Biester nicht einfach tot stellen und rammt ihnen sofort Euren Stiefel ins Gesicht.

Folgt der Hilfelinie bis zum Speicherpunkt und sammelt das Schema für den Ripper daneben auf. Betätigt hier genau wie eben wieder den Schalter und begeben Euch zurück zur anderen Seite. Rennt den Weg nach oben und vergesst das Medipack auf halber Strecke nicht. Ihr befindet Euch nun wieder im Anfangsbereich und nehmt nach einer kurzen Alienattacke hinten rechts den Aufzug nach unten. Kauft Euch zuvor aber noch den Ripper und das Impulsgewehr, da die beiden Waffen in den nächsten Abschnitten äußerst hilfreich sein können.

Nachdem Ihr aus dem Lift ausgestiegen seid, folgt dem einzig möglichen Weg zur nächsten Tür. Hier werden ein paar Nekromorphen auf Euch losgelassen, an denen Ihr prima Eure neu gekauften Waffen ausprobieren könnt. Danach gelangt Ihr in einen gebogenen Gang, in dem Ihr als erstes links abbiegt, um Credits sowie einen weiteren Energieknoten einzukassieren. Folgt dem Weg nun in die andere Richtung und sammelt beim zweiten Loch den Halbleiter ein. Kurz vor dem Zentrifugenraum könnt Ihr abspeichern.

DEAD SPACE™

IN STORES OCTOBER 14



## 6. Kapitel 3: Kurskorrektur Teil 2

In diesem Abschnitt ist mal wieder die Gravitation ausgeschaltet. Entledigt Euch der beiden Feinde und springt nach unten zur Zentrifuge. Um den Apparat zum Laufen zu bringen, müsst Ihr die beiden schweren Generatoren mit dem Hauptteil verbinden. Da sich die Kontakte aber schnell drehen, solltet Ihr auf diese Stase anwenden und sie dann sanft mit Kinese an die Zentrifuge anschließen. Falls Euch die Stase ausgehen sollte, befindet sich eine Nachfüllstation im oberen Teil des Raumes.

Springt nun wieder hoch und aktiviert die Zentrifuge, was nebenbei ein Vakuum erzeugt. Also habt Ihr keinen Sauerstoff, aber dafür die Schwerkraft am Hals. Dreht Euch um und fahrt mit dem Lift nach unten. In der folgenden Sequenz müsst Ihr von Nische zu Nische rennen, ohne von der Zentrifuge erwischt oder den Gegnern getötet zu werden. Lasst Euch Zeit und wartet sicherheitshalber lieber eine Runde länger, da Ihr auf der Hälfte an einer Luftstation vorbeikommt.

Habt Ihr diese kurze Auflockerung hinter Euch, müsst Ihr den kompletten Weg wie immer zurück zum Ausgangspunkt. Jedoch erwartet Euch auf der Reise dorthin ein riesiger Tentakel, den Ihr schnellstens abschießen solltet, bevor er Euch in seine Höhle zieht. Schießt dafür einfach ein paar Mal auf den „unauffälligen“, gelben Knubbel.

Geht nun durch die runde Schleuse und betretet einen Außenbereich. Springt zunächst auf die Plattform vor Eurer Nase, dreht Euch um 90 Grad nach rechts und hechtet im Superman Style zur anderen Schleuse. Im dahinter liegenden, sehr lauten Korridor liegt ein Schema für das mittlere Medipack auf dem Boden. Lauft den Pfad entlang und Ihr findet Euch in einem mehrstöckigen Raum wieder, in dem Ihr auf jeder Etage optional zwei weitere Räume mit Items besuchen könnt.

Achtung: einer davon benötigt mal wieder einen Energieknoten, für den Ihr neben Munition und 5.000 Credits auch das Schema der Ripperklingen erhaltet. Falls Ihr keinen Energieknoten mehr haben solltet, könnt Ihr einen in der obersten Etage erbeuten.

Behandelt die defekte Tür am Boden wie gewohnt mit Stase (Station in einem der unteren Räume) und beseitigt die Aliens mit dem explosiven Tank. Spürtet den Weg weiter hinauf und tretet durch die einzig offene Tür in einen großen Raum voll gestopft mit Nekromorphen und Items (1 Energieknoten). Leitet nun die Startsequenz ein und bekämpft die anrückenden Gegner vorwiegend mit dem Ripper. Bestätigt die Zündung am selben Terminal und macht Euch, wer hätte es gedacht, auf zur Monorail. Damit wäre auch das 3. Kapitel abgeschlossen.

## 7. Kapitel 4: Drohende Vernichtung

Sammelt bei der Haltestelle zu Beginn alle Items ein und setzt Euren Weg durch die Tür fort. Schießt im Gang schnell auf das Monster in der Wand und deckt Euch im Shop mit Energieknoten ein (Das nötige Kleingeld vorausgesetzt). Lasst Euch von dem heftigen Einschlag nicht beirren und nehmt alle herumliegenden Gegenstände mit. Lauft ganz hinten die Treppe runter und betätigt den Lift.

Greift Euch auf der linken Seite das Schema für den dritten Anzug und erfahrt im nächsten Raum euren genauen Auftrag: Ihr sollt die automatische Abwehrrichtung wieder in Gang setzen. Fahrt

DEAD SPACE™

zurück nach oben und wetzt zum gegenüberliegenden Tor, welches von einem Brute durchbrochen wird. Die gepanzerten Wesen scheinen im ersten Augenblick recht zäh, sind mit der richtigen Taktik jedoch kinderleicht zu knacken. Verwendet Stase, lauft um sie herum und schießt mit einer beliebigen Waffe solange auf den Rücken, bis der Brute bewegungslos am Boden liegt.

Spürtet in den nun offenen Bereich und aktiviert die Fahrzeuge. Vergesst auf keinen Fall den Energieknoten zu Eurer Rechten. Dreht Euch um und lauft geradeaus in den Aufzug. Steigt aus und schlendert den Pfad entlang. Vor der nächsten Tür finden Ihr das Schema für die Laserkanone und dahinter eine Stase-Station mitsamt Nekromorph.

Es folgt ein abwechslungsreicher, aber zugleich frustiger Abschnitt. Mit den Schwerkraftfeldern könnt Ihr zwar viel Spaß haben, Euch aber auch selber darin verfangen. Lasst also Vorsicht walten und bewegt Isaac vornehmlich mit gezogener Waffe, da Ihr ihn so besser steuern könnt. Bekämpft die Feinde mit gewohnten Strategien und arbeitet Euch bis zu den herumwirbelnden Stromkabeln vor. Diese verlangsamt Ihr und leitet schnell die Energiezufuhr um.

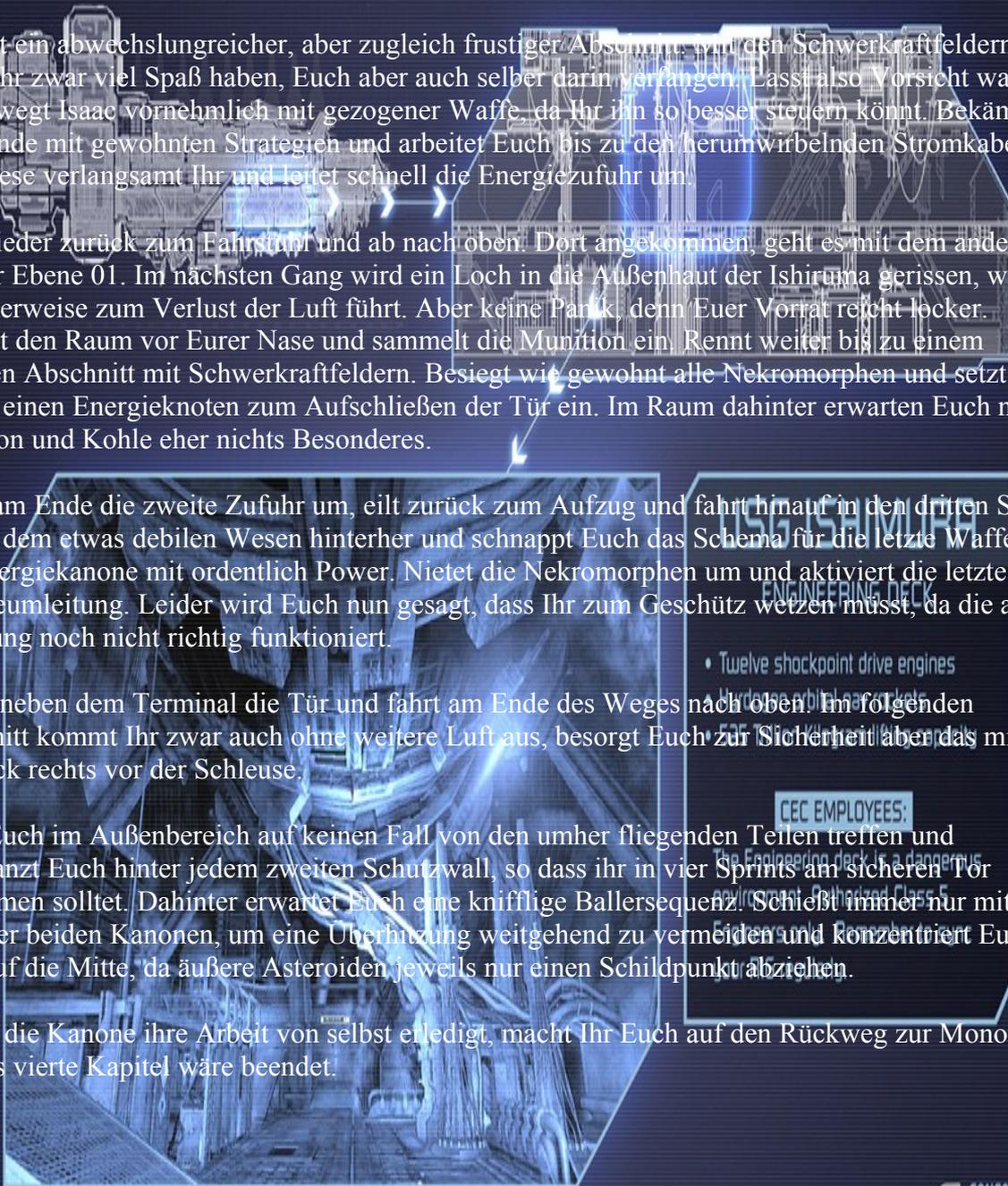
Nun wieder zurück zum Fahrstuhl und ab nach oben. Dort angekommen, geht es mit dem anderen Lift zur Ebene 01. Im nächsten Gang wird ein Loch in die Außenhaut der Ishiruma gerissen, was logischerweise zum Verlust der Luft führt. Aber keine Panik, denn Euer Vorrat reicht locker. Betretet den Raum vor Eurer Nase und sammelt die Munition ein. Rennt weiter bis zu einem weiteren Abschnitt mit Schwerkraftfeldern. Besiegt wie gewohnt alle Nekromorphen und setzt bei Bedarf einen Energieknoten zum Aufschließen der Tür ein. Im Raum dahinter erwarten Euch neben Munition und Kohle eher nichts Besonderes.

Leitet am Ende die zweite Zufuhr um, eilt zurück zum Aufzug und fährt hinauf in den dritten Stock. Schaut dem etwas debilen Wesen hinterher und schnappt Euch das Schema für die letzte Waffe: Die Energiekanone mit ordentlich Power. Nietet die Nekromorphen um und aktiviert die letzte Energieumleitung. Leider wird Euch nun gesagt, dass Ihr zum Geschütz wetzen müsst, da die auto-Erfassung noch nicht richtig funktioniert.

Öffnet neben dem Terminal die Tür und fährt am Ende des Weges nach oben. Im folgenden Abschnitt kommt Ihr zwar auch ohne weitere Luft aus, besorgt Euch zur Sicherheit aber das mittlere Luftpack rechts vor der Schleuse.

Lasst Euch im Außenbereich auf keinen Fall von den umher fliegenden Teilen treffen und verschanzt Euch hinter jedem zweiten Schutzwall, so dass ihr in vier Sprints am sicheren Tor ankommen solltet. Dahinter erwartet Euch eine knifflige Ballersequenz! Schießt immer nur mit einer der beiden Kanonen, um eine Überhitzung weitgehend zu vermeiden und konzentriert Euch stark auf die Mitte, da äußere Asteroiden jeweils nur einen Schildpunkt abziehen.

Sobald die Kanone ihre Arbeit von selbst erledigt, macht Ihr Euch auf den Rückweg zur Monorail und das vierte Kapitel wäre beendet.



## 8. Kapitel 5: Tödliche Zuwendung

Ihr seid nun wieder zurück in der Krankenstation und bemerkt einige Veränderungen. Jemand war in der Zwischenzeit hier und Ihr seid somit nicht mehr allein. Folgt dem Gang in den Anfangsbereich und lauscht der Stimme eines fremden Charakters. Geht durch das Tor zu Eurer Linken und Ihr trefft im übernächsten Raum auf einen neuen Nekromorphen. Kommt dem Klumpen an der Wand bloß nicht zu nahe, da Isaac sonst seinen Kopf verliert. Werft lieber einen explosiven Tank auf ihn und feuert zur Not aus der Ferne.

Benutzt den Lift und setzt oben Stase bei der bewegenden Plattform an, damit Ihr nicht im Blitzgewitter landet. Es befindet sich nach der ersten Überquerung zum Glück eine Station zum Auffüllen der Energie. Lauft den einzig möglichen Weg entlang, bis Ihr in einer Art Versuchslabor ankommt. Links zwischen den beiden Mutanten befindet sich ein Energieknoten und auf dem Tisch vor Euch erhaltet Ihr eine wichtige Chemikalie. Zudem liegt in der linken unteren Ecke das Schema für die Energiemunition.

Sobald Ihr Euch die Kapsel unter den Nagel gerissen habt, öffnet sich rechts ein Fenster und Ihr macht Bekanntschaft mit einem Überlebenden der Ishimura-Crew. Leider ist Euch der Bursche nicht gerade gut gesinnt und entlässt sein Spielzeug, eine Art Super-Nekromorph, aus dem Tank hinter Euch. Zersägt ihm mit dem Ripper Beine sowie Arme. Das Viech regeneriert sich immer wieder, weswegen Ihr schnellstens durch die wieder geöffnete Tür verschwinden solltet. Biegt links ab und spurtet danach zurück zum Anfang.

Euch wird gesagt, dass Ihr eine DNA-Probe finden sollt. Also tragt zur Tür auf der anderen Seite und trefft auf Euren Freund von gerade eben. Nach den nicht wirklich aufmunternden Worten betretet Ihr den rechten Raum. Die folgende Stelle solltet Ihr am Besten wie folgt angehen: Bleibt stehen und wartet mit dem Ripper oder der Energiekanone in der Hand, bis der Supermutant auftaucht. Schießt ihm sofort die Beine weg und betäubt ihn mit Stase. Da alle Türen verschlossen sind, erledigt Ihr die restlichen Gegner und verlangsamt das riesige Monster zur Not noch einmal. Sind alle anderen Nekromorphen besiegt, wird die Tür westlich vom Eingang geöffnet. Aus irgendeinem Grund folgt Euch das Biest dahinter nicht und Ihr seid vor ihm vorerst sicher.

Zum Verschnaufen bleibt allerdings keine Zeit. Am Ende des Ganges wartet ein weiterer Wandgegner. Übergebt ihm als nettes Geschenk einen Tank und befreit ihn von den lästigen Tentakeln. Für den kleinen Horror zwischendurch steht in der rechten Ecke eine etwas merkwürdig schluchzende Frau. Und NEIN, Ihr könnt sie nicht aus Spaß töten - wer auch immer von Euch dies vorhatte. Um Euren Gewalttrieb trotzdem zu stillen, könnt Ihr sie aber mit dem abgetrennten Kopf einer Leiche bewerfen.

Nun aber zurück zum eigentlich Spiel und weg von den kranken Spielchen. Ein Stück weiter untersucht Ihr das Büro von Dr. Mercer, das im zweiten Kapitel noch verschlossen war. Neben einer wahren Ansammlung von Items findet sich am Schreibtisch die gesuchte DNA-Probe. Verlasst den Raum wieder und Ihr werdet mit der unliebsamen Tatsache konfrontiert, dass der miese Spielverderber Euch die Luftzufuhr gekappt hat und Ihr unter Zeitdruck wieder in den Anfangsbereich laufen müsst.

Kümmert Euch nur um die kleinen Bazillen (am Besten mit der Energiekanone) und lauft an den restlichen Feinden unbeindruckt vorbei, da Euch der Kampf nur Munition, Energie und Luft kosten würde. In der Kammer angekommen setzt Ihr am Terminal schnell wieder die Luftzirkulation in Gang, um ohne Probleme atmen zu können.

Da Ihr nun beide Komponenten besitzt, ist es an der Zeit zum Labor zurückzukehren und sie zu

verbinden. Nehmt also denselben Weg wie bei Eurer ersten Flucht und mixt beide Teile zur Giftkapsel. Tretet durch die rechte Tür und speichert vor dem großen Tor noch einmal ab.

Der erste Bosskampf stellt sich als ein leichtes Unterfangen heraus. Lockt den Super-Nekromorphen in die Gefrierkammer, verlangsamt ihn (optional könnt Ihr zudem auch die Beine wegfetzen) und rennt hoch zum Bedienfeld, das Ihr aktiviert. Die Kammer wird geschlossen und der Mutant schockgefrostet. Bevor Ihr aber den Raum verlasst, nehmt hinter Euch noch den Energieknoten aus dem Schrank. Eilt zur Monorail und beendet damit das 5. Kapitel

## 9. Kapitel 6: Umweltbedingte Gefahr

Lauft zu Beginn links in den Gang und dann rechts in die Toilette. Neben ein paar Leichen zum Spielen findet Ihr viele nützliche Gegenstände. Fahrt am Ende des Weges nach oben und Ihr erblickt einen ziemlich angeschlagenen Hammond. Schlendert zwischen dem Gemüse entlang und Ihr gelangt in den Hauptbereich. Eure Aufgabe besteht darin, alle Abschnitte von aufgeblasenen Nekromorphen zu säubern, die das Giftgas produzieren.

Speichert ab, kauft gegebenenfalls im Store ein und nehmt die linke Tür. Seid im nächsten Raum vorsichtig, denn sobald eine der Lampen rot aufleuchtet, strömt sie eine ätzende Substanz aus. Arbeitet Euch nach hinten und besucht den zweiten Raum, wenn Ihr Eure Waffen aufrüsten wollt. Fahrt nach oben, besiegt den Gegner und öffnet das Tor.

Folgt der Hilfslinie zu den beiden Giftverteilern und tötet sie mit einem beherzten Tritt. Zwischendurch werdet Ihr von mehreren Nekromorphen attackiert, denen Ihr Sägeblätter Eder eure Plasmamunition zu spüren gebt. Ist das Erdgeschoss gesäubert, fahrt Ihr mit dem Lift in die zweite Etage und rennt in den Abschnitt hinter Euch. Vernichtet den aufgeblasenen Müllsack und bewerft die auftauchenden Feinde mit den explosiven Behältern.

Spaziert nun auf der anderen Seite durch die Tür und speichert in aller Ruhe ab. Habt Ihr? Dann los: Schießt im folgenden Gang den anstürmenden Mutanten auf die schwer zu übersehenden Schwachpunkte. Im nächsten Raum herrscht Schwerelosigkeit und Ihr müsst Euch durch ein paar Kammern arbeiten. Betretet den Bereich, dreht Euch nach links und springt an die Wand.

Schiebt nun die Blockade vor Euch weg und hüpf hindurch. Achtet auch hierbei immer auf Monster. Hechtet zur Wand gegenüber und öffnet das Tor auf dem Boden. Schaut dahinter nach links und Ihr erkennt den Ausgang. Sollten Ihr Probleme haben, wird wie immer die Hilfslinie dem Frust vorbeugen.

Jetzt wird es ein wenig heiß. Fahrt rechts nach unten und Ihr seht Euch einer Reihe von Flammenwalzen gegenüberstehend. Versucht so gut es geht durch die sich schließenden Fenster die Sicherungen zu zerschießen und wartet auf einen günstigen Moment zum Durchspurten. Wird es einmal eng, könnt Ihr die Flammenwerfer auch mit Stase kurz aufhalten. Die dazu benötigte Station steht am Anfang. Hinter den Walzen befindet sich links der Giftgas-Nekromorph.

Fahrt nach oben und macht einen Abstecher in den hinteren Überwachungsraum. Hier liegt an der Wand ein Energieknoten. Mit dem Aufzug gelangt Ihr wieder in den Gartenbereich, von wo aus Ihr zurück in den Hauptteil marschiert und die gegenüberliegende Tür nehmt. Zerstört den Brocken an

der Wand und öffnet die zweite Türe rechts.

Schießt sofort auf den Gegner und kassiert das Geld sowie die Munition ein. Hinter der ersten Tür befindet sich eine Werkbank und die letzte muss leider mit einem Energieknoten aufgeschlossen werden. Dahinter liegt neben Munition und einem großem Medipack auch reichlich Knete. Also entscheidet selbst.

## 10. Kapitel 6: Umweltbedingte Gefahr – Teil 2

Benutzt den Lift und Ihr findet Euch hinter dem Tor in einer heruntergekommenen Gartenabteilung wieder. Beseitigt den Brute auf gewohnte Weise und wandert zum Lift. Den folgenden Gegner kann man selbst mit Hilfslinse schnell übersehen. Schaut hinter dem Aufzug nach unten und Ihr solltet zwischen den Tanks einen Nekromorphen entdecken.

Um ihn treffen zu können, betätigt Ihr den Schalter rechts neben dem Fahrstuhl und verlangsamt sofort die Klappe über dem Monster. Rennt wieder zurück und pustet das Vieh aus dem Spiel. Entledigt Euch einem weiteren in der linken Kammer und fährt danach in die dritte Etage, auf der Ihr einen weiteren Luftverpester vernichtet.

Nun geht es auf die mittlere Plattform und durch die Tür vor Euch. Zuvor könnt Ihr hinter dem Lift aber noch Munition einkassieren. Nehmt links den Energieknoten aus dem Schrank und lauft nach rechts. Im folgenden Gang müsst Ihr zum zweiten Mal gegen einen Riesententakel kämpfen. Schießt mit dem Plasmacutter schnell genug auf die gelbe Stelle und Ihr seid gerettet.

Es wartet ein weiterer schwerelos Abschnitt auf Euch. Betretet den Bereich und schaut nach links oben. Springt an die Decke und dreht Euch abermals nach links. Landet kurz vor den Stromblitzen und setzt das Feld mit Stase außer Kraft. Springt sofort weiter nach vorne und hechtet dann rechts durch die Öffnung. Tötet die Lurker und bewegt Euch an den Wänden entlang um den Stamm herum. Hüpf einmal mehr durch die Öffnung und besiegt neben den normalen Nekromorphen den letzten Giftverteiler.

Kehrt nun zum Anfangsbereich zurück. Das Stromfeld könnt Ihr mit einem Schalter deaktivieren. Rüstet Euch falls notwendig noch einmal für den Bosskampf aus und speichert ab. Aktiviert die Luftzirkulierung und geht durch das große Tor.

### **Boss: Leviathan**

Ein sehr einfacher Kampf mit zwei Phasen. In der ersten schießt Ihr mit dem Plasmacutter oder dem Impulsgewehr auf die gelben Schwachpunkte der Tentakel. Danach öffnet sich eine Art Mund, in der ihr auf die Kugel schießen musst.

Sobald aus der Öffnung Geschosse geflogen kommen, greift Euch die Dinger und pfeffert sie zurück. Schießt ansonsten weiter auf die Schwachstellen der Tentakel und auf die gelbe Kugel, wenn er sie zeigt. Sollte euch die Munition ausgehen, sammelt die im Raum schwebenden Pakete ein.

Nach kurzer Zeit sollte der Leviathan die Segel streichen und einpacken. Als Sieger verlasst Ihr freudig den Bereich und steigt in den Wagon.

DEAD SPACE™

## 11. Kapitel 7: Zur Fehlerstelle

Zu Beginn wird Euch mitgeteilt, dass Ihr ein SOS-Signal an einem Asteroiden befestigen müsst, um das Ganze daanch in den Orbit zu feuern. Folgt dem normalen Weg und schnappt Euch links von der Tür den Energieknoten. Sammelt im Anfangsbereich alle Gegenstände auf und verstärkt Eure Waffen an der Werkbank.

Ruft den Aufzug und fahrt auf Deck B. Währenddessen greifen Euch ein paar Nekromorphen an, die Ihr mit Stase sowie kräftigen Schüssen aus Eurer Energiekanone begrüßt. Bleibt dabei ständig in Bewegung und lasst Euch nicht einkesseln. Folgt der Hilfslinie bis zur nächsten Tür. Haltet Euch rechts und erledigt den herannahenden Feind.

Verkauft ein paar Sachen im Store, da Ihr die Moneten später noch gut gebrauchen könnt. Im nächsten Abschnitt besteht Eure Aufgabe darin, die vier herumfliegenden Gesteinsbrocken in den Gravitationsstrahl zu feuern. Natürlich werdet Ihr währenddessen nicht allein gelassen – Ihr wisst, was zu tun ist.

Bei Munitionsknappheit könnt Ihr einen Energieknoten verwenden, um die Tür hinter dem Schalter zu öffnen. Seid Ihr soweit ausgerüstet, aktiviert die Gravitationskontrolle und macht Euch auf einen etwas größeren Angriff von Nekromorphen gefasst. Sind alle Feinde erledigt und die Wände mit Blut getränkt, verlasst Ihr den Raum auf der gegenüberliegenden Seite.

Hier findet Ihr bei einer der Leichen den benötigten Schlüssel für den Kontrollraum. Schreitet durch die Tür und entnehmt dem Schrank rechts einen weiteren Energieknoten. Lasst Euch von dem kleinen Stromausfall nicht beirren und biegt im nächsten Gang rechts ab.

Eilt zurück zum Lift und begeben Euch auf Deck D. Bekämpft die Monster und zieht im nächsten Raum die Gondel mit Kinese zu Euch rüber. Startet die kleine Spritztour und erledigt Euch mit dem Plasmacutter den auftauchenden Widersachern. Da auch in *Dead Space* eine offensichtliche Romanze nicht fehlen darf, erwartet Euch auf der anderen Seite Isaacs verschollene Freundin.

Schreitet aus der Gondel, nehmt rechts Munition sowie ein mittleres Medipack mit und beschützt im nächsten Raum Eure große Liebe vor den angreifenden Fiesewichtern.

## 12. Kapitel 7: Zur Fehlerstelle – Teil 2

Geht durch die Tür und greift Euch neben Munition und einem großen Medipack das SOS-Signal. Außerdem befindet sich an der Wand ein Energieknoten und rechts im Regal das Schema für den Level 4 Anzug, den Ihr für läppische 35.000 Credits im Shop kaufen könnt. Lauft zurück zum Fahrstuhl und begeben Euch auf das nun freigeschaltete Deck C.

Biegt links ab und kauft Euch mit den gesparten Credits den Level 4 Anzug. Weiter hinten findet Ihr neben einer Werkbank zum Aufrüsten eine Energiezelle, die Ihr Euch per Kinese krallt. Falls Ihr die Werkbank benutzen solltet, greift Euch nach Beendigung ein kleiner Drecksack an.

Mit der Energiezelle vor Euch schwebend, wandert Ihr zur anderen Seite des Bereichs und setzt sie dort in die Öffnung ein. Fahrt nach unten, schnappt Euch die Gegenstände und betretet den nächsten



© 2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Dead Space are trademarks. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

**CONCORDANCE  
EXTRACTION  
CORPORATION**

Raum durch eins der zwei großen Tore.

Nun wird es ein wenig knifflig: Um den Asteroiden ins All zu befördern, müsst Ihr die vier Traktorstrahlen (aus denen die blauen Strahlen kommen) zerstören. Schießt dazu mit dem Plasmacutter oder dem Impulsgewehr im richtigen Moment auf das Innere. Vernichtet zuerst die drei kriechenden Mutanten und dazu die beiden Traktorstrahlen an Decke und Boden.

Die restlichen befinden sich außerhalb der Kammer. Zielt auf das Äußere des Asteroiden, springt im richtigen Moment ab und läuft auf die andere Seite. Befestigt das SOS-Signal an einer beliebigen Stelle und zerstört die beiden verbliebenen Traktorstrahlen, woran Euch die anfallenden Lurker hindern wollen. Wartet den richtigen Moment ab und hechtet wieder zur anderen Seite.

Schlendert zurück zum Lift und fährt nach oben. Ihr müsst nun die Energiezelle an ihren ursprünglichen Platz bringen. Um an den Feuerwalzen schneller vorbei zu kommen, werft Ihr die Energiezelle erst voraus und rennt dann hinterher. Setzt den Klotz in die Öffnung und nehmt den Aufzug hinter Euch nach oben.

Entriegelt mit dem Schlüssel die Tür zum Kontrollraum, sammelt den Energiéknoten auf und aktiviert das Terminal, damit Euer Notsignal verschickt wird. Verteidigt Euch gegen die auftauchenden Gegner und geht zurück zur Monorail auf Deck A, um das siebte Kapitel abzuschließen.

## GLÜCKWUNSCH :

So Nun weiter zu den Fehlenden Trophäen

**Bei Anknunft tot:** Beende Kapitel 1 auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad. 20 G / Bronze Trophäe

**Laborratte:** Beende Kapitel 2 auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad. 20 G / Bronze Trophäe

**Alle Systeme los!** : Beende Kapitel 3 auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad. 20 G / Bronze Trophäe

**Kanonenfutter** : Beende Kapitel 4 auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad. 20 G / Bronze Trophäe

**Wahre Gläubige** : Beende Kapitel 5 auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad. 20 G / Bronze Trophäe

**Treibhauseffekt:** Beende Kapitel 6 auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad. 20 G / Bronze Trophäe

**SOS:** Beende Kapitel 7 auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad. 20 G / Bronze Trophäe

**Seltene Nachrichten:** Beende Kapitel 8 auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad. 20 G / Bronze Trophäe

DEAD SPACE

**Wrack** : Beende Kapitel 9 auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad. 20 G / Bronze Trophäe

**Bewhrer desa Glaubens** : Beende Kapitel 10 auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad. 20 G / Bronze Trophäe

**Verrat**: Beende Kapitel 11 auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad. 20 G / Bronze Trophäe

**Exodus**: Beende Kapitel 12 auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad. 20 G / Bronze Trophäe

**Überlebender** : Beende das Spiel auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad. 50 G / Silber Trophäe

**Genialer Techniker, Stufe 3** : Beende das Spiel auf dem härtesten Schwierigkeitsgrad. 150 G / Gold Trophäe

**Hamster**: Deponiere 25 Gegenstände im Safe. 10 G / Bronze Trophäe

Hierfür müsst Ihr im Shop 25 Gegenstände von Eurem Inventar in den Safe legen. Einfach ein Item auswählen und „Bewegen“. Natürlich müssen alle 25 gleichzeitig im Safe liegen.

**Geschichtenerzähler** : Sammle 75 Logs ein. 20 G / Bronze Trophäe

**Legendenerzähler**: Sammle 150 Logs ein. 40 G / Silber Trophäe

Seht Euch hierzu einfach den Abschnitt Logs (kommt noch!) an.

**Komplettes Arsenal**: Besitze jede Waffe im Spiel. 30 G / Silber Trophäe

Es gibt insgesamt 7 Waffen im gesamten Spiel. Damit Ihr sie erwerben könnt, müsst Ihr zuerst das jeweilige Schema finden. Die Fundorte dazu sind in der Komplettlösung beschrieben und sind nicht schwer zu entdecken.

**Z-Baller** : Schaffe Level 6 im Zero-G Basketball. 5 G / Bronze Trophäe

Das Zero-G Basketballfeld findet Ihr in Kapitel 10, wenn Ihr in der Halle zu Beginn rechts geht und dann wieder rechts dem Zero-G Schild folgt. Auf dem Feld, das mehr an eine Waschtrommel erinnert, müsst Ihr auf die Plattform vor der Tür, um das Spiel zu starten. Da Ihr in jeder der 6 Runden immer Euren vorherigen Rekord überbieten müsst, solltet Ihr in der ersten Runde den Ball ein paar Mal durch eine der Öffnungen werfen, zur ersten Plattform zurückkehren und die Phase beenden. Ab dem dritten Level wird Euch ein Zeitlimit von 120 Sekunden gesetzt. Ihr könnt zwar zu leuchtenden Plattformen springen, um den Multiplikator zu erhöhen, es reicht aber vollkommen aus, direkt vor den vier Toren zu stehen, den Ball aufzufangen, rein zuwerfen usw., bis Ihr wieder einen Punkt über dem letzten Highscore seid.

**Händler** : Sammle 8 Schemata ein. 10 G / Bronze Trophäe

Schemata sind eine Art Bauplan, der es Euch erlaubt, den Gegenstand im Shop zu kaufen. Darunter fallen Waffen, Munition und neue Anzüge. Sie sind immer gut zu erkennen und leuchten in einem starken lila.

**Armstrong** : Schieße mithilfe der Kinese auf 50 Objekte. 10 G / Bronze Trophäe

Hierfür müsst Ihr einfach 50 Gegenstände oder Körper(teile) mit der Kinese aufnehmen und wieder wegschießen. Dazu könnt Ihr auch einfach zu Beginn des zweiten Kapitels immer wieder denselben Gegenstand hochschießen, auffangen, hochschießen usw.

**Scharfschütze**: Trenne 20 Gliedmaßen ab. 5 G / Bronze Trophäe

**Chirurg**: Trenne 500 Gliedmaßen ab. 20 G / Bronze Trophäe

**Schlachter** : Trenne 1000 Gliedmaßen ab. 40 G / Silber Trophäe  
Sollte spätestens beim 2ten Durchgang ganz normal aufploppen. Um den Erfolg schneller zu erlangen, tretet auf jeden Gegner und jede menschliche Leiche ein, sodass der Kopf und die Extremitäten abfallen. Lässt sich natürlich so auf für Scharfschütze und Chirurg anwenden.

**Keine Bewegung!** : Setze Stase bei 50 Gegnern ein. 15 G / Bronze Trophäe  
Auch diese Bedingung dürfte beim gemütlichen Durchspielen von selbst kommen, da es recht hilfreich ist, Gegner zu verlangsamen und dann gemütlich in Stücke zu fetzen.

**Ballermann** : Erziele eine perfekte Wertung auf dem Schießstand. 5 G / Bronze Trophäe  
Den Schießstand findet Ihr in Kapitel 9 auf der USM Valor und er ist praktisch kaum zu übersehen. Den genauen Standpunkt verrät Euch die Komplettlösung. In den fünf Runden müsst Ihr jeweils alle Ziele treffen. Schießt auf die roten Kameraden und lasst die blauen in Ruhe. Ihr könnt jeden Level so oft versuchen, wie Ihr wollt und verliert auch keine Munition. Als Waffe ist das Impulsgewehr am Besten geeignet.

**Luftalarm** : Führe über 100 Zero-G-Sprünge aus. 10 G / Bronze Trophäe  
In schwerelosen Räumen könnt Ihr per Knopfdruck an eine nahe gelegene Wand springen. Führt diese Bewegung 100 Mal aus.

**Eine Waffe** : Schaffe das Spiel nur mit dem Plasmacutter. 40 G / Gold Trophäe  
Dazu musst du das Spiel nur mit dieser Waffe spielen also kauf dir immer reichlich medic's

**Schläger** : Töte mindestens 30 Gegner im Nahkampf. 10 G / Bronze Trophäe  
Hierfür bieten sich zwei verschiedene Methoden an. Entweder Ihr benutzt Stase und zerschlagt Euren Widersacher. Oder schießt ihm die Beine ab, lauft schnell hin und vergräbt ihn unter Eurer Schuhsohle.

**Absolute Maximum** : Upgrade alle Waffen und sämtliche Ausrüstungsgegenstände. 75 G / Gold Trophäe

Hierfür müsst Ihr *Dead Space* auf jeden Fall zweimal spielen. Sammelt beim ersten Durchlauf so viele Knoten ein, wie Ihr könnt und verkauft unnötiges Zeug im Store (Stasepacks, Lufttanks, Halbleiter, Peng usw.) In der Komplettlösung sind alle Energieknoten beschrieben, die man zwischendurch finden kann. Somit solltet Ihr nach dem ersten Durchlauf vier Waffen sowie Euren Anzug aufgerüstet haben. Ladet nun den beendeten Spielstand und beginnt von Neuem. Da Ihr keine Anzüge oder Waffen mehr kaufen müsst, könnt Ihr Eure ganze Kohle in Knoten investieren und ungefähr bei Kapitel 9 alles aufgerüstet haben.

Insgesamt werden 155 Energieknoten benötigt. Verschwendet niemals welche an leere Plätze, die Ihr nicht belegen müsst. Es zählen allein die Upgrades beim Aufrüsten. Neben Waffen müsst Ihr auch Euren Anzug sowie Stase und Kinese mit Energieknoten aufwerten.

**Schwere Masse** : Zwingen einen Gegner fünfmal in ein Schwerkraftfeld. 5 G / Bronze Trophäe  
Die Gravitationsfelder tauchen zum ersten Mal in Kapitel 4 auf. Seid Ihr mit dem Aufzug in die unterste Etage gefahren, werdet Ihr auf einen Raum treffen, in dem bläuliche Felder den Boden bedecken, die alles nach oben ziehen. Der erste auftauchende Lurker rennt prompt drüber und endet als Geschnetzeltes. Die nachfolgenden Feinde sind leider ein bisschen klüger. Wendet daher Stase an und schiebt sie mit Eurem Körper in eines der Felder. Speichert zwischendurch immer ab, damit Ihr bei Misslingen notfalls neu laden könnt.

**Lieblingskunde** : Gib 200.000 Credits im Shop aus. 10 G / Bronze Trophäe  
Der Titel rechnet die Gesamtmenge der verwendet Credits im Spieldurchgang. © 2008 Electronic Arts. All Rights Reserved.

300.000 Credits nicht auf einmal am Store verprasst werden müssen. Geschieht im normalen Verlauf der Story

**Körperkontakt** : Töte 30 Gegner mit der Laserkanone. 10 G / Bronze Trophäe

**Schmitter**: Töte 30 Gegner mit dem Ripper. 10 G / Bronze Trophäe

**Zeit zum Basteln** : Töte 30 Gegner mit dem Plasmacutter. 10 G / Bronze Trophäe

**Treiber**: Töte 30 Gegner mit der Energiekanone. 10 G / Bronze Trophäe

**Spiel mit dem Feuer** : Töte 30 Gegner mit dem Flammenwerfer. 10 G / Bronze Trophäe

**Auto-Feuer**: Töte 30 Gegner mit dem Impulsgewehr. 10 G / Bronze Trophäe

**Ausweider**: Töte 30 Gegner mit der Strahlenkanone. 10 G / Bronze Trophäe

**Es gibt immer Peng!** : Finde den Peng-Schatz. 15 G / Bronze Trophäe

Zwar könnt Ihr Peng schon zu Beginn des Spiels sehen (guckt gegenüber vom Schiff ein Stück weiter rechts hinter dem Geländer nach unten), habt aber noch nicht das Kinesemodul. Also müsst Ihr Euch bis Kapitel 11 gedulden, wenn Ihr wieder zurückkommt. Lauft hier zur selben Stelle und greift Euch Peng per Kinese. Das Teil bringt Euch satte 30.000 Credits beim Verkauf.

**(Geheim) Exterminator** : Töte den Leviathan. 15 G / Bronze Trophäe

Beendet den Bosskampf in Kapitel 6. Falls Schwierigkeiten aufkommen sollten, schaut in kapitel 10

**(Geheim) Bestialische Gewalt** : Töte einen Brute. 15 G / Bronze Trophäe

Auf den ersten Brute trifft Ihr in Kapitel 4. Obwohl die Brocken ziemlich Angst einflößend erscheinen, sind sie leicht zu besiegen. Verwendet einfach Stase und lauft um den Schrank herum, da der Rücken sein schwacher Punkt ist. Schießt mit der Waffe Eurer Wahl solange auf ihn, bis er zu Boden sackt und sich nicht mehr rührt.

**(Geheim) Hirnlose Beute**: Töte das Hive Mind. 30 G / Bronze Trophäe

Hive-Mind ist der letzte Gegner im Spiel. Schaut für Tipps einfach in Kapitel 12

**(Geheim) Fangen spielen**: Fange einen Brute oder Leviathan-Pod mit Kinesis. 10 G / Bronze Trophäe

Probiert dies beim Bosskampf in Kapitel 6. Sobald Ihr dem Leviathan zum ersten Mal alle Tentakel abgeschossen habt, wird er aus seinem Maul seltsame Kugeln feuern. Greift Euch eins der Dinger mit Kinese und pfeffert es zurück zum Absender.

**(Geheim) Nur nicht übermütig werden!**: Überlebe die ADS Kanone mit über 50% Schild-Stärke. 10 G / Bronze Trophäe

Stellt Euch darauf ein, dass Asteroidenschießen mehr als nur einmal zu erledigen, denn mit mind. 50% Schild-Stärke zu überleben, ist recht schwierig. Speichert vor der Bordkanone, damit Ihr wieder neu laden könnt. Konzentriert Euch vor allem auf die großen Brocken und schießt nur im Notfall mit beiden Geschützen gleichzeitig, da ansonsten die Kanone zu schnell überhitzt.

Die kleinen Asteroiden am Rande könnt Ihr ruhig unbeachtet lassen, da sie nur 1% abziehen. Nach ein paar Versuchen solltet Ihr die Reihenfolge der erscheinenden Gesteinsbrocken drauf haben und vorausschauend schießen. Leider bleibt nichts übrig als das Ganze immer und immer wieder zu versuchen.

**(Geheim) Gut gekickt:** Befreie dich zehnmal aus der Griff-Attacke des Lurkers. 10 G / Bronze Trophäe

Lurker sind die wohl nervigsten Viecher im Spiel. Die kleinen Mistdinge sind schnell, wendig und greifen auch aus der Ferne an. Speichert zunächst ab und besorgt Euch danach Medipacks. Geht nun zu einem Bereich mit mehreren Lurkern und lasst Euch von jedem anspringen. Hämmerst nun wiederholt auf den A- bzw. X-Knopf, bis Isaac ihnen einen gehörigen Tritt verpasst. Verfolgt diesen Ablauf insgesamt zehn Mal.

**(Geheim) Schläger:** Töte den Slug-Boss mit mehr als 50% Schild-Stärke. 10 G / Bronze Trophäe  
Speichert in Kapitel 8 vor dem Bosskampf ab und betretet danach das Geschütz. Konzentriert Euch auf die mittleren Tentakel und achtet darauf, wenn sie etwas vom Boden aufheben. Schießt sofort auf die geworfenen Sachen. Benutzt vorwiegend nur ein Geschütz, um das Gerät nicht zu überhitzen. Sobald nur noch zwei Tentakel vernichtet werden müssen, habt Ihr es fast schon geschafft. Die restlichen Geschosse sollten kein Problem mehr darstellen und feuert einfach weiter auf die gelben Knubbel, bis alle Tentakel besiegt sind.

**(Geheim) Runter von meinem Schiff :** Töte den Slug-Boss. 15 G / Bronze Trophäe  
Der Slug-Boss ist das große Viech in Kapitel 8, das das Sendesignal an der Außenhülle stört.

Für die Savendaten der ps3 bitte einfach eine mail an

[21mek21@web.de](mailto:21mek21@web.de)

**SAVENDATA**

**Dead Space**

**Metal Gear Datenbank**

**Metal Gear Solid 4**

**GTA 4**

**Silent Hill Homecoming**

**Resident Evil 5**

**Assassins Creed**

**MotorStorm**

**Resistance Fall of Man**

**all die savengames sind zu 90-100%**

**CHEAT ▲□▲□□▲□□▲□□▲ CHEAT FÜR PS3 im Pause Menü Eingeben**

**and 5 EXTRA inventar Slots Freischalten**

DEAD SPACE™