

# Erfolgsleitfaden - Alien: Isolation

**Der folgende Erfolgsleitfaden ist nicht vollständig!**

Erfolge, die automatisch im Verlauf der Geschichte erspielt werden, finden keine Erwähnung. Ebenso werden jene Erfolge nicht erwähnt, für die man bestimmte Gegenstände (z.B. Ausweiskarten oder Nostromo-Logs) sammeln muss.

## Erfolgsübersicht

- Erfolg „Jede Kugel zählt“**  
In der 3. Mission findest du direkt neben der Sicherheitskarte für den Flugschreiber einen Revolver (plus Pläne für Rauch- und Blendgranaten). Rüste ihn aus und gib einen Schuss ab.
- Erfolg „Mängel entdeckt“**  
Hierzu musst du einen beliebigen Androiden töten. Dieser Erfolg kann beispielsweise mit dem Erfolg „Ich bin an der Reihe“ kombiniert werden.
- Erfolg „Ich bin an der Reihe“**  
Für diesen Erfolg muss ein Android ausschliesslich mithilfe des Wartungshebers getötet werden. Schleiche dich am besten von hinten an einen Androiden heran und brate ihm eins mit dem Wartungsheber über. Du kannst dich ihm im folgenden Kampf stellen oder nach ein paar Schlägen die Flucht ergreifen und das Ganze wiederholen.
- Erfolg „Ohne Kratzer“**  
Um diesen Erfolg freizuschalten, musst du aus einem Kampf mit einem Androiden fliehen ohne dabei Schaden zu nehmen. Attackiere hierzu einfach einen Androiden und verstecke dich anschliessend in einem Schrank oder Lüftungsschacht. Alternativ kannst du ihm natürlich auch einfach nur davonrennen. Wenn der Android sein Interesse an dir verliert, stellt sich der Erfolg ein.
- Erfolg „Überwältigt“**  
In der 4. Mission findest du in einem Seitenraum den Plan für die EMP-Mine. Stelle sie her und wirf sie anschliessend vor die Füsse eines Androiden. Alternativ kannst du auch einen Menschen mithilfe einer Rauch- bzw. Blendgranate ausser Gefecht setzen.
- Erfolg „Knapp entkommen“**  
Um diesen Erfolg freizuschalten, darfst du während der gesamten 4. Mission kein einziges Mal von einem Androiden angegriffen werden. Wirst du trotzdem einmal angegriffen, kannst du einfach den letzten Speicherstand laden und es noch einmal versuchen.

- Erfolg „Verstecken. Rennen. Überlegen.“**  
 Hierzu darfst du während der 5. Mission auf keinen Fall vom Alien getötet werden. Renne nicht durch die Gänge, sondern schleiche durch das Gebiet und gehe zügig vorwärts. Wirst du vom Alien trotzdem einmal getötet, so kannst du noch während der Tötungssequenz den letzten Speicherstand laden.
- Erfolg „Systemschock“**  
 Für diesen Erfolg muss ein Gegner mithilfe des Elektroschockers ausgeschaltet werden. Diesen erhältst du automatisch zu Beginn der 6. Mission.
- Erfolg „Feuerflucht“**  
 Während der 6. Mission findest du im Raum mit der Schlüsselkarte den Bauplan für den Molotowcocktail. Provoziere nun einen Alienangriff und wirf ihm noch während des Angriffs einen Molotowcocktail entgegen.
- Erfolg „Lichterloh“**  
 Am Anfang der 10. Mission erhältst du automatisch einen Flammenwerfer. Betätige ihn und der Erfolg ist dir sicher.
- Erfolg „Hau ab“**  
 Nachdem du den Flammenwerfer erhalten hast, musst du lediglich auf den nächsten Alienangriff warten. Sobald das Alien auftaucht, kannst du es mithilfe des Flammenwerfers in die Flucht schlagen.
- Erfolg „Mit Bedacht zu nutzen...“**  
 Zu Beginn der 11. Mission findest du neben einer Leiche eine Pumpgun. Rüste sie aus und gib einfach einen Schuss ab.
- Erfolg „Das könnte klappen“**  
 Diesen Erfolg kannst du während der 14. Mission freischalten. Der Bolzenschiesser findest du auf einem Tisch und zwar in dem Raum, wo man das Gitter hochfahren muss. Nun einfach noch einen Schuss abgeben und der Erfolg ist dir sicher.
- Erfolg „Vorsicht geboten“**  
 Dieser Erfolg schaltet sich frei, sobald du die zur Alienbrutstätte mutierte Reaktorwartung in der 14. Mission durchquert hast und das ohne ein einziges Mal zu sterben.
- Erfolg „Notwehr“**  
 Töte insgesamt 10 oder mehr Menschen. Beachte aber, dass dieser Erfolg im Konflikt mit „Gnade oder Vernunft?“ steht. Beende deshalb am besten zuerst die Kampagne und töte erst danach die für diesen Erfolg notwendigen Menschen.
- Erfolg „Gnade oder Vernunft?“**  
 Hierzu darfst du während sämtlichen Missionen keinen einzigen Menschen töten. Versuche die Menschen zu umgehen oder renne von ihnen davon. Sollte dennoch einmal ein Mensch zu Schaden kommen, kannst du ganz einfach den letzten Speicherstand laden und es noch einmal versuchen.

- Erfolg „Schicht im Schacht“**  
Um diesen Erfolg freizuschalten, musst du dich insgesamt mindestens 20 mal durch einen Lüftungsschacht bewegen.
- Erfolg „Zum Überleben geschaffen“**  
Bastle hierzu ein beliebiges Gerät. Bereits in der 2. Mission kannst du u.a. diesen Erfolg abstauben und zwar dort, wo du den Bauplan für das Medikit findest. Stelle es einfach her und der Erfolg ist dir sicher.
- Erfolg „Seegson-Sicherheits-Proxy“**  
Um diesen Erfolg freizuschalten, musst du insgesamt mindestens 10 mal eine Türe oder ein Terminal hacken. Dieser Erfolg schaltest du im Verlauf des Spiel automatisch frei, da es in der Kampagne deutlich mehr als 10 Türen bzw. Terminals zu hacken gilt.
- Erfolg „Seegson-Experte“**  
Hierzu musst du 10 oder mehr Minispiele erfolgreich abschliessen. Diese Minispiele findest du allerdings nur an ausgewählten Terminals, wobei du aber im Verlauf des Spiels auf mehr als genug solcher Terminals triffst.
- Erfolg „Unter Strom stehen“**  
Für diesen Erfolg musst du auf mindestens 10 Neuverkabelungen zugreifen und eine Änderung vornehmen. Neuverkabelungen sind kleine Kästen, an denen du z.B. die Lüftung steuern oder bestimmte Türen entriegeln kannst. Während der Kampagne triffst du übrigens auf mehr als genug solcher Neuverkabelungen.
- Erfolg „Der geborene Ingenieur“**  
Für diesen Erfolg musst du insgesamt 7 Baupläne finden und anschliessend die auf den Bauplänen abgebildeten Gegenstände zusammenbasteln. Dies sind folgende Gegenstände:
  - Medikit (2. Mission)
  - Rauchbombe (3. Mission)
  - Blendgranate (3. Mission)
  - Geräuschemacher (4. Mission)
  - EMP-Mine (4. Mission)
  - Rohrbombe (5. Mission)
  - Molotowcocktail (6. Mission)
- Erfolg „100 Mal zu viel“**  
Du musst dazu mehr als 100 Mal vom Alien getötet werden. Noch Fragen?

- ❑ **Erfolg „Beim ersten Versuch“**  
Versuche, sämtliche Missionen unbeschadet zu überstehen. Sterbe kein einziges Mal und wenn doch, dann lade noch während der Tötungssequenz den letzten Speicherstand und versuche es erneut.
  
- ❑ **Erfolg „Überlebt“**  
Um diesen Erfolg freizuschalten, musst du das Spiel auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad durchspielen.

*Zuletzt bearbeitet am 11.11.2015 von Pascal Hollenstein <webmaster@zockerade.com>*