

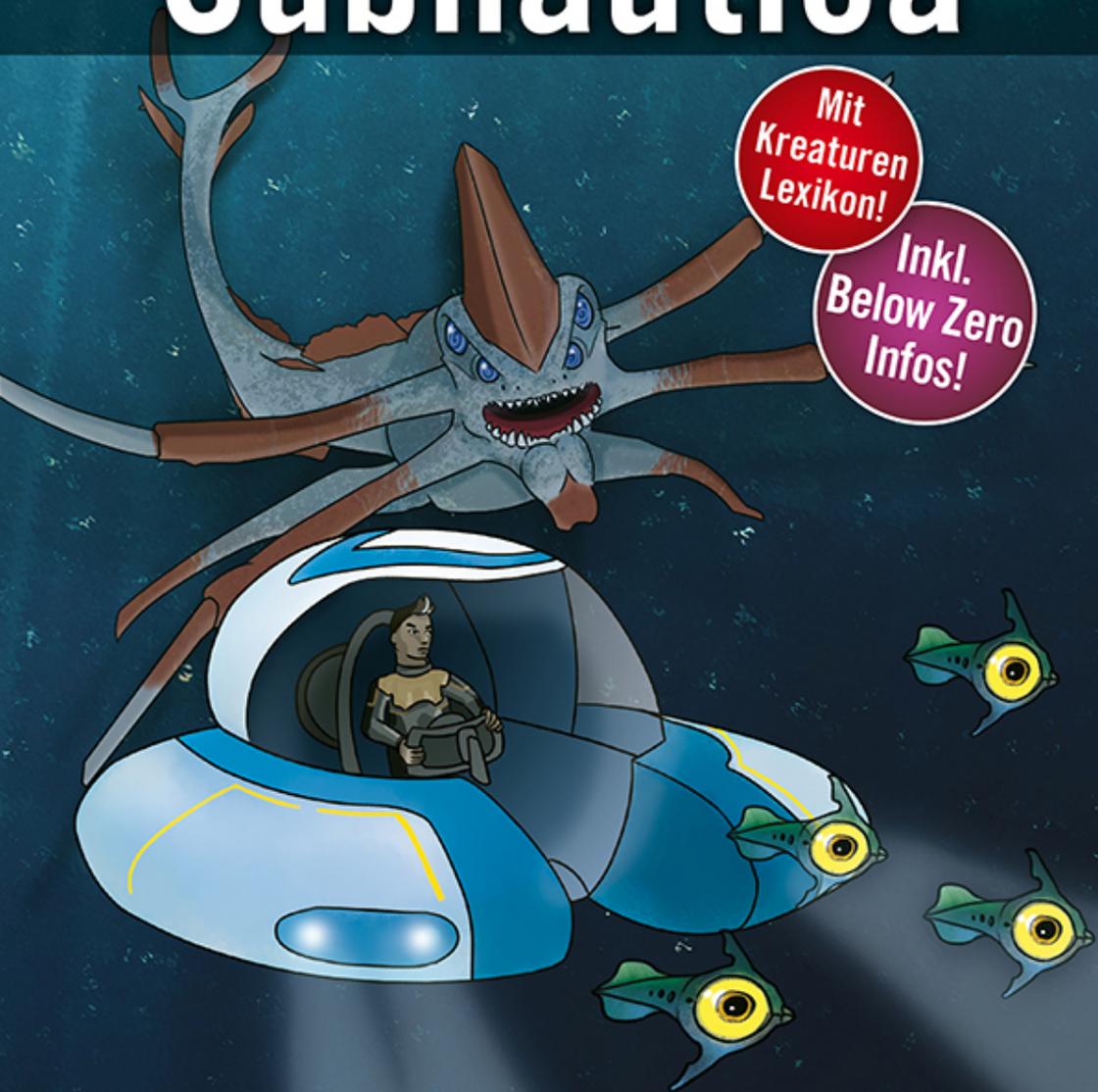
BILDNER

inoffizielle

Das Handbuch zu Subnautica

Mit
Kreaturen
Lexikon!

Inkl.
Below Zero
Infos!



Andreas Zintzsch



Das inoffizielle Handbuch zu
Subnautica



Verlag:
BILDNER Verlag GmbH
Bahnhofstraße 8
94032 Passau

<http://www.bildner-verlag.de>
info@bildner-verlag.de

Tel.: +49 851-6700
Fax: +49 851-6624

ISBN: 978-3-8328-5398-3

Covergestaltung: Aaron Kübler
Lektorat und Satz: Anja Schmid

Autor: Andreas Zintzsch

Herausgeber: Christian Bildner

Bildnachweise:
Kapitelbild 1 The Ocean Agency - stock.fotolia.com
Kapitelbilder 3 & 5 Andrew - stock.fotolia.com
Kapitelbild 4 Guillaume Meurice - Pexels.com
Kapitelbilder 6 & 7 Pexels.com

© 2019 BILDNER Verlag GmbH Passau, © 2021 überarbeitete Auflage
Die Informationen in diesen Unterlagen werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt. Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden. Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen. Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

Dies ist kein offizielles oder lizenziertes Produkt der Firma Unknown Worlds Entertainment oder der Firma Gearbox Publishing, LLC. Fast alle Hard- und Softwarebezeichnungen und Markennamen der jeweiligen Firmen, die in diesem Buch erwähnt werden, können auch ohne besondere Kennzeichnung warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichem Schutz unterliegen.

Das Werk einschließlich aller Teile ist urheberrechtlich geschützt. Es gelten die Lizenzbestimmungen der BILDNER-Verlag GmbH Passau.



Vorwort

Subnautica ist ein Geheimtipp unter den Survival-Games-Spielern und wurde im Dezember 2014 als Early-Access-Spiel veröffentlicht. Zusammen mit der Community baute Unknown Worlds Entertainment eine fantastische Unterwasserwelt mit einer fesselnden Storyline. Viele Early-Access-Titel wurden nie fertiggestellt oder waren nicht besonders erfolgreich. Zusammen mit Spielen wie ARK Survival Evolved bewies Subnautica Skeptikern, dass Early-Access auch ein Erfolgsmodell sein kann.

Besonders an dem Spiel ist, dass es entgegen dem Zeitgeist auf Multiplayer vollständig verzichtet und rein auf ein spannendes Single-Player-Prinzip setzt. Diese Rechnung ging auch voll und ganz auf.

Eine weitere Besonderheit ist, das fast vollständige Fehlen von Waffen. Der Spieler hat nur Täusch- und Ablenkmittel und ein einfaches Messer zur Abwehr der teils gigantischen Gefahren. Geschicktes Manövrieren und vorausschauendes Handeln sind wichtiger als stumpfsinnige Gewalt. Daher erhielt das Spiel auch eine FSK Freigabe ab 6 Jahren. So tauchen Jung und Alt in die fantastische Welt von Subnautica ein, das Anfang 2018 als Vollversion für den PC und Weihnachten 2018 auch für Xbox One und Playstation 4 veröffentlicht wurde. Versionen für die Playstation 5 und die Nintendo Switch sollen im Mai 2021 folgen.

Im Jahr 2019 erschien dann auch das erste Addon "Subnautica Below Zero" als Stand-Alone-Variante, natürlich wieder im Early-Access-Modell. Das Addon führt die Geschichte um den Wasserplaneten 4546B und seine Geheimnisse um Alterra, die Degasi Expedition und die Außerirdischen, die nun die Erbauer genannt werden, weiter fort.

Subnautica Below Zero erscheint am 14. Mai 2021 als vollständiges Spiel und wird bereits gespannt erwartet.

An wen wendet sich dieses Buch?

Dieses Buch soll Anfängern den Einstieg ins Spiel erleichtern und alten Hasen die wichtigsten Informationen kompakt und gesammelt liefern, ohne lange im Internet nach den einzelnen Informationen suchen zu müssen.



Eine Beschreibung der Biome und ihrer Lebewesen geben dem Spieler eine gute Übersicht was, wo zu finden ist. Die Fundstellen interessanter Orte wie Wrackteile, Rettungskapseln, die Basen anderer Überlebender oder von Außerirdischen helfen dem Spieler sich zu orientieren und zurechtzufinden.

Die Informationen aus dem Spiel beruhen auf der PC Version von *Subnautica*, aber die Inhalte sind auf Xbox und Playstation identisch. Wichtige Steuerangaben sind für alle drei Systeme zu finden.

Dieses Buch beschäftigt sich hauptsächlich mit dem Hauptspiel von *Subnautica*. Die eigenständige Erweiterung *Below Zero* hat jedoch viele Elemente, die zum Hauptspiel identisch oder sehr ähnlich sind. So sind z. B. die Konsolen-Kommandos, natürlich abgesehen von den Orten, identisch. Daher haben wir uns entschlossen, auch ein extra Kapitel der Erweiterung *Below Zero* zu widmen und die wichtigsten Fakten und Neuerungen zu präsentieren.

Wir empfehlen allen Spielern zuerst das *Subnautica* Grundspiel zu vollenden und dann die Story mit *Below Zero* weiterzuführen.

Die Version von *Below Zero*, aus der die Informationen in diesem Buch stammen, ist 42690 vom Februar 2021 mit den Updates bis April.

Im Buch werden wichtige Wörter zu Orten, Gegenständen, Handlung oder Befehlen farblich markiert, wie z. B. *Fabrikator*, *Mountain Islands* oder *Zyklop*.

Und nun wünschen wir dir viel Spaß bei deinen Unterwasserabenteuern in *Subnautica*!



Inhalt

| | |
|---------------------------------------|-----------|
| Vorwort | 3 |
| 1 Allgemeines | 7 |
| 1.1 Spielsteuerung | 8 |
| Spielstart und Einstellungen..... | 8 |
| Spielstände und Savegames..... | 9 |
| Spielmodi..... | 9 |
| Wichtige Spielelemente | 10 |
| Der PDA | 12 |
| Fahrzeugsbildschirm | 14 |
| Der Fabrikator | 16 |
| 1.2 Die ersten Spielminuten | 18 |
| 1.3 Die Story | 20 |
| 2 Ausrüstung & Basen | 23 |
| 2.1 Ausrüstung..... | 24 |
| 2.2 Basenbau | 25 |
| Hüllenstärke..... | 26 |
| Tipps zum Basenbau..... | 29 |
| 2.3 Fahrzeuge..... | 30 |
| Fahrzeugmodule..... | 30 |
| Tauchdock | 30 |
| 2.4 Fundorte aller Fragmente..... | 42 |
| 2.5 Fundorte aller Datenboxen..... | 48 |
| 3 Biome & Orte..... | 51 |
| 3.1 Allgemeines zu Biomen..... | 52 |
| Höhlenforschung | 52 |
| Tiefere Biome..... | 53 |
| Karte der Oberfläche | 54 |
| Jellyshroom Cave Karte | 56 |
| Lost River Karte..... | 57 |
| Inactive Lava Zone Karte | 58 |
| Lava Lakes Karte | 59 |
| 3.2 Auflistung der Biome | 60 |



| | | |
|----------|---|------------|
| 4 | Fundorte | 101 |
| 4.1 | Fundorte große Wracks | 102 |
| | Grassy Plateau | 103 |
| | Bulb Zone..... | 107 |
| | Mountains..... | 108 |
| | Dunes | 109 |
| 4.2 | Kleine Wrackteile | 110 |
| 4.3 | Rettungskapseln | 113 |
| 4.4 | Degasi Basen | 115 |
| 4.5 | Basen der Außerirdischen | 117 |
| 5 | Liste aller Kreaturen | 121 |
| 6 | Tipps und Cheats | 213 |
| 6.1 | Allgemeine Tipps | 214 |
| | Wegfindung | 214 |
| | Überleben | 215 |
| | Verteidigung..... | 216 |
| 6.2 | Cheats und Konsole..... | 217 |
| | Die Konsole / Cheats aktivieren | 217 |
| | Konsolenbefehle | 218 |
| 7 | Subnautica Below Zero | 227 |
| 7.1 | Below Zero - Überblick | 228 |
| | Zeitplan und Fertigstellung | 228 |
| | Story Überblick | 228 |
| | Neuerungen und Änderungen | 229 |
| | Karte und Biome | 229 |
| | Oberflächenkarte Below Zero | 230 |
| | Übersichtskarte mit Basen, Artefakten und Leviathanen | 232 |
| | Die ersten Spielschritte..... | 233 |
| 7.2 | Fahrzeuge..... | 234 |
| | Alte Fahrzeuge aus dem Hauptspiel | 234 |
| | Die Seebahn | 234 |
| | Schneefuchs Hoverbike..... | 235 |
| 7.3 | Kreaturen | 236 |
| 7.4 | Cheats für Below Zero..... | 265 |
| | Index..... | 269 |



1 Allgemeines



1.1 Spielsteuerung

Spielstart und Einstellungen



Sobald du das Spiel startest, hast du mehrere Möglichkeiten:

- 1 **Spielen:** Starte ein neues oder gespeichertes Spiel.
- 2 **Einstellungen:** Verändere die Einstellungen von Subnautica. Hier findest du alle Einstellungen zu Grafik und Audio. Du kannst auch die Spielsteuerung anpassen, indem du die Tasten deiner Tastatur oder deines Controllers neu belegst.
- 3 **Verlassen:** Beendet das Spiel.
- 4 **Neues Spiel:** Sobald du auf ❶ Spielen klickst kannst du hier ein neues Spiel starten.
- 5 **Gespeicherte Spiele:** Hier kannst du deine gespeicherten Spielstände laden.

Spielstände und Savegames

Sobald du ein Spiel startest wird ein neuer Speicherstand generiert. Immer wenn du im Spielmenü speicherst wird dieser überschrieben. Du kannst pro neu begonnenem Spiel nur einen Speicherstand haben.

Tipp für die PC-Version

Die Speicherstände der PC-Version sind im Spielverzeichnis zu finden. Gehe in den Spielordner deines Spiels. Hast du das Spiel über Steam installiert, findest du deine Spiele normalerweise im Standard-Ordner für Steam-Spiele:

C:\Program Files (x86)\Steam\SteamApps\Common

Dort findest du alle deine Steam-Spiele, unter anderen auch Subnautica. Deine Savegames befinden sich im Ordner

\Subnautica\SNAppData\SavedGames

Die Ordner *slot0000*, *slot0001*, *slot0002*, usw... stehen für je einen Subnautica-Spielstand.

Kopiere dir diese Ordner und du kannst sie jederzeit zurück kopieren, um so einen alten Spielstand wiederherstellen.

Spielmodi

Startest du ein neues Spiel kannst du aus 4 Spielmodi auswählen:

- **Überleben** : Die Standardversion. Du musst essen und trinken um zu überleben. Stirbst du, dann wirst du in deiner letzten Basis wiederbelebt und verlierst einige Gegenstände.
- **Freies Spiel**: Die einfachere Version von *Überleben*, du musst nichts essen oder trinken.
- **Hardcore**: Die schwierige Version, du hast nur ein einziges Leben.
- **Kreativ**: Du kannst nicht sterben und kannst sofort alle Baupläne bauen. Errichte deine Traumbasis und probiere alles aus.



Wichtige Spielelemente

Im Spiel hast du verschiedene Informationen auf deinem Bildschirm:



- 1 Tiefen und Richtungsangabe:** Die weiße Zahl gibt die Tauchtiefe in Metern an. Bist du in einem Fahrzeug zeigt die zweite gelbe Zahl die sichere *Tauchtiefe*. Darunter nimmt dein Fahrzeug Schaden! Hast du einen *Kompass* ausgerüstet, wird dir hier auch die Himmelsrichtung angezeigt. Bist du in einer Basis, steht über der Tiefenangabe auch die aktuelle und maximale Stromversorgung deiner Basis.
- 2 Sauerstoff:** Der grüne Balken und die Zahl zeigen deinen Sauerstoffvorrat an. Du kannst ihn durch bessere *Tauchflaschen* von 42 auf bis zu 225 steigern. Bist du ohne *Kreislauftauchgerät* in tiefen Gewässern (unter 100m) unterwegs, steigt dein Sauerstoffverbrauch um so schneller an je tiefer du kommst! Achtung: Bist du auf 0 Sauerstoff wird dein Bildschirm schwarz und kurze Zeit darauf stirbst du! Ein *Auftriebskörper* kann dich eventuell noch retten und schnell an die Oberfläche bringen. Sauerstoff bekommst du an der Oberfläche, in Fahrzeugen und Basen, die mit Strom versorgt sind und in Alien Basen.

- 3 Leben:** Zeigt dein Leben an. Bist du auf 0 dann stirbst du. Leben regeneriert sich, wenn du gut isst und trinkst oder wenn du ein Medikit verwendest.
- 4 Hunger:** Ist der gelbe Balken auf 0 verhungerst du. Du kannst *rohen*, *gebratenen* oder *gesalzenen Fisch* essen um Deinen Hunger zu stillen. Später kannst du auch *Früchte* anbauen und sie essen. Auch Unterwasserpflanzen wie *Lampenbusch* und *Schlingpflanzenproben* stillen ein wenig den Hunger.
- 5 Durst:** Du musst regelmäßig trinken, sonst verdurstest du. Nahrung wie *Fische* oder *Früchte* geben dir auch ein wenig Wasser. Vor allem *Marmormelonen*, *Knollenbaum* und *Lampenbuschproben* geben viel Wasser. Im Fabrikator können *Blasenfische* und auch *Chlor* zu sauberem Wasser verarbeitet werden. Eine gebaute *Wasserfiltermaschine* in einer Basis sorgt ebenfalls für frisches Wasser.
- 6 Benutzbare Objekte:** Im Inventar deines PDA kannst du in diese 5 Plätze Werkzeuge wie *Messer*, *Taschenlampe*, *Scanner* oder auch den *Seegleiter* ablegen. Diese kannst du auswählen und dann benutzen. Am PC wählst du mit den *Tasten 1-5* oder mit dem *Mausrad* das jeweilige Werkzeug aus. Möchtest du weitere Werkzeuge benutzen, kannst du sie im PDA austauschen.

Auf dem PC kannst du mit der Taste *F6* zwischen verschiedenen Ansichten durchschalten: Anzeige der Taucherbrille aus oder an, alle Elemente aus- oder anschalten.

Auf XBox oder Playstation findest du die Einstellungen dazu im *Developermenü* (siehe dazu Kapitel *Cheats und Tipps*).

So kannst du schöne Screenshots (Taste *F11*) ohne störende Elemente machen.



Der PDA



- 1 Inventar:** Hier kommst du zur Übersicht über dein Inventar, siehe dazu auch Punkt **7**, **8** und **9**.
- 2 Baupläne:** In diesem Bildschirm siehst du alle Baupläne, die du bereits bauen kannst. Für neue Baupläne musst du entweder zuerst bestimmte Materialien finden oder bestimmte Gegenstände einmal herstellen. In Datenboxen findest du komplette Baupläne. Mit dem Scanner kannst du Fragmente, Einrichtungen und neue Basenbauteile scannen, um diese zu erlernen. Oft musst du 2-4 Fragmente des gleichen Typs scannen bis du den Bauplan erlernt hast. Ist in dieser Liste ein Bauplan noch grau, musst du zuerst weitere Fragmente finden und scannen.
- 3 Signal-Manager:** Im Hauptbildschirm werden dir interessante Orte als Signale angezeigt. Dies können deine Signalbojen, Rettungskapseln, Fahrzeuge oder auch andere interessante Orte sein. In diesem Menü kannst du jedes einzelne Signal aus- oder einschalten und ihm eine eigene Farbe zuweisen. Bei eingehenden Funksprüchen wird eine neue Position automatisch angezeigt (z. B. weitere Rettungskapseln). Einmal besuchte Orte werden automatisch ausgeschaltet, du kannst sie in diesem Menü jedoch wieder anzeigen lassen!

4 **Bilder:** Hier findest du deine Bildschirmfotos (*Screenshots*).

Einen Screenshot erstellst du mit den Tasten:

PC: *F11* Xbox:  Playstation 

Screenshots kannst du in einen Bilderrahmen laden und so als Wandbild in deiner Basis verwenden.

Auf dem PC findest du die Screenshots im Spielverzeichnis:

`\Subnautica\SNAppData\SavedGames\slot000X\screenshots`

5 **Aufzeichnungen:** Alle (Sprach-)Nachrichten, die du bekommen hast, werden hier aufgezeichnet. Du kannst so alle erhaltenen Funknachrichten und Aufzeichnungen noch einmal lesen und abspielen.

6 **Datenbank:** In der Datenbank werden alle neu erlangten Informationen gespeichert. Scannst du etwas ein, wird ein Datenbankeintrag angelegt. Auch bei bestimmten Fundstücken oder neu gefundenen Orten wird ein Datenbankeintrag gemacht. Lies sie durch um wertvolle Tipps zu erhalten.

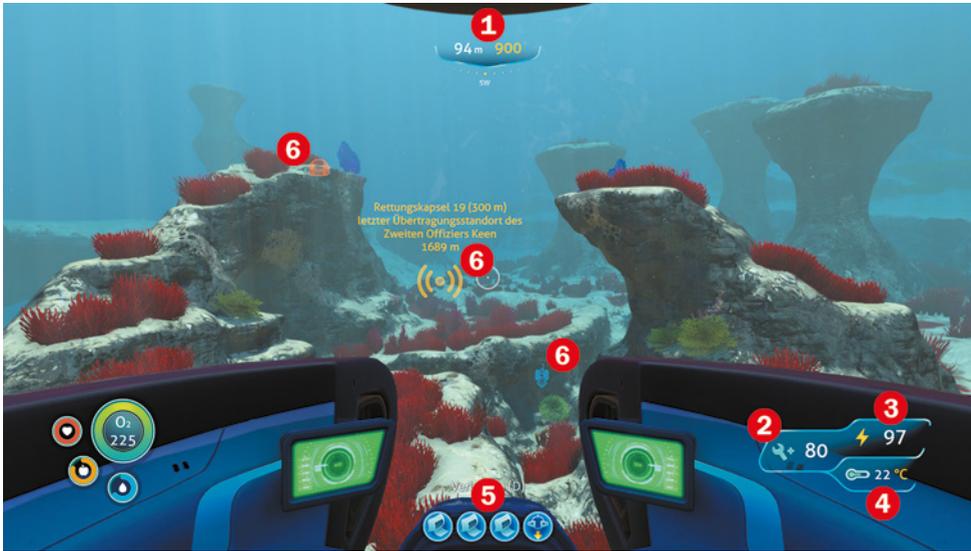
7 **Inventarplatz:** Dein Inventar. Gegenstände belegen je nach Größe unterschiedlich viel Platz in deinem Inventar. Solltest du nicht genügend Platz haben, dann wird der Gegenstand nicht aufgenommen. Neu fabrizierte Gegenstände bleiben auf dem Fabrikator liegen, wenn der Platz im Inventar nicht ausreicht!

8 **Ausrüstung:** Hier siehst du welche Ausrüstung du angelegt hast. Bei freien Plätzen wird neue Ausrüstung automatisch angelegt. Möchtest du Ausrüstung austauschen, ziehe einfach die neue Ausrüstung auf ihren Platz. Du hast Platz für *Tauchanzug*, *Sauerstoffflasche*, *Handschuhe*, *Tauchermaske*, *Flossen* und 2 Hilfsmittel (z. B. *Kompass* und *Scannerraum-Sichtfeld-Chip*)

9 **Werkzeuge:** Ziehe in diese 5 Platzhalter die Werkzeuge, die du benutzen möchtest.



Fahrzeuginstrumente



In einem Fahrzeug, wie der Seemotte oder dem Zyklus, hast du noch weitere Anzeigen:

- 1 Tiefen und Richtungsangabe:** Die weiße Zahl zeigt deine aktuelle Tiefe in Meter an, die gelbe Zahl deine maximale Tauchtiefe. Tauchst du tiefer nimmt dein Fahrzeug durch den Tiefendruck Schaden. Mit entsprechenden Tiefenmodulen kannst du die Tauchtiefe deiner Fahrzeuge erhöhen. Deine Spielfigur kann jedoch beliebig tief tauchen ohne Schaden zu nehmen!
- 2 Schaden/Zustand:** Der aktuelle Schadenszustand deines Fahrzeugs wird hier in % angezeigt. Ist dein Fahrzeug bei 0% wird es zerstört. Sitzt du dabei im Fahrzeug wirst du getötet. Nimm Reparaturwerkzeug mit, denn damit kannst du die Schäden am Fahrzeug von außen wieder reparieren und leicht die 100% wiederherstellen. Panzerungsmodule schützen das Fahrzeug vor Schäden.
- 3 Energie:** Zeigt den Ladestand deiner Energiezellen an. Bei 0% hat dein Fahrzeug keine Energie mehr und kann sich nicht mehr bewegen und produziert auch keinen Sauerstoff mehr. Nimm Ersatzenergiezellen mit, um bei Bedarf diese schnell wechseln

zu können. Bei der Seemotte wechselst du Energiezellen außen in der Mitte der Rückseite. Der Krebs hat zwei Energiezellen auf seinen Schultern. Im Zyklop kannst du im Maschinenraum auf beiden Seiten jeweils 3 Energiezellen (=6 insgesamt) austauschen.

- 4 Außentemperatur:** Hier siehst du die Temperatur in °Celsius, die gerade außen vorherrscht. Hat dein Fahrzeug ein Wärmekraftwerkmodul, dann lädt es seine Energie bei hohen Temperaturen wieder auf. Je höher die Temperatur, desto schneller lädt das Fahrzeug auf – empfohlen sind 50° und mehr. Die besten Orte dafür sind Geysire, Lüftungsventile der Alienbasen und natürlich die Lavazonen.
- 5 Module:** Du kannst dein Schiff mit Zusatzmodulen ausrüsten (Seemotte 4, Krebs 4 +2 Arme, Zyklop 6). Eine Übersicht dazu findest du im Kapitel über die Fahrzeuge. Hier siehst du, mit welche Modulen dein Fahrzeug zur Zeit bestückt ist. Zusatzmodule müssen zuerst hergestellt oder gefunden werden und dann von außen am Modulschacht ausgerüstet werden (Seemotte linke Seite am Flügel, Krebs auf seiner linken Schulter). Im Zyklop kann man Zusatzmodule im Maschinenraum ausrüsten.
- 6 Signale:** Im Hauptbild sieht man unter Wasser die Signale der verschiedenen Orte. In deinem PDA kannst du die Signale ein- und ausschalten und ihre Farbe einstellen (siehe PDA in diesem Kapitel). Fährst du auf ein Signal zu, so siehst du außerdem den Namen des Signal, in Klammern in welcher Tiefe dieses Signal sich befindet und wie weit du derzeit davon entfernt bist (letzte Zahl)



Der Fabrikator

In deiner Rettungskapsel findest du deinen ersten *Fabrikator*. Mit ihm kannst du viele Ressourcen, Gegenstände und Werkzeuge herstellen. Gehe zu einem *Fabrikator* und benutze ihn.



Du kannst dich durch die Menüpunkte des *Fabrikators* klicken.

- Ist ein Symbol grau, so hast du nicht die erforderlichen Materialien in deinem Inventar um das Objekt herzustellen.
- Gehst du auf ein Objekt, wird dir eine Beschreibung und die erforderlichen Materialien angezeigt. Grüner Text in der Beschreibung bedeutet, dass diese Materialien vollzählig im Inventar vorhanden sind, rot bedeutet, dass sie fehlen und erst besorgt oder hergestellt werden müssen.
- Ein kleiner gelber Kreis mit einer Zahl zeigt an, dass hier neue Baupläne verfügbar sind.
- In einer Basis benötigt ein *Fabrikator* Strom, um funktionieren zu können!



Weitere Herstellungsgeräte

Neben dem Fabrikator gibt es noch zahlreiche weitere Objekte und Geräte mit denen du Dinge herstellen kannst:

- **Konstruktionswerkzeug:** Ein Werkzeug, mit dem du deine eigene Basis errichten kannst.
- **Mobile Fahrzeugstation:** Baut alle Fahrzeuge von der Seemotte bis zur Neptun-Raketenplattform.
- **Fahrzeug-Erweiterungskonsole:** Sie kann nur im Tauchdock, an einer der beiden kurzen Wandseiten gebaut werden. Ermöglicht den Bau von Fahrzeugmodulen.
- **Modifizierungsstation:** Nur hier können alle Gegenstände auf eine bessere Stufe gebracht werden. Ein Tiefenmodul-1 für die Seemotte wird in der Fahrzeug-Erweiterungskonsole gebaut, aber auf Stufe 2 und 3 in der Modifizierungsstation aufgewertet. Ebenso wird ein Feldmesser im Fabrikator gebaut, aber in der Modifizierungsstation zu einem Thermalmesser verbessert.
- **Medikit-Fabrikator:** Produziert selbstständig ein Medikit, solange Strom vorhanden ist. Das Medikit muss entnommen werden ehe ein weiteres produziert wird.
- **Wasserfiltermaschine:** Produziert selbstständig 2x gefiltertes Wasser und 2x Salz, solange Strom vorhanden ist.
- **Zyklop-Modul-Fabrikator:** Damit können im Zyklop seine Auferungsmodule hergestellt werden. Ist im Maschinenraum in Fahr- richtung rechts an der Wand zu finden.
- **Scannerraum-Modulfabrikator:** Ist im Scannerraum an der Wand gegenüber der Kamerasteuerung vorhanden. In ihm werden Module für den Scannerraum produziert.
- **Kaffeemaschine und Verkaufsautomat:** kostenloser Kaffee und Snacks so viel man möchte - was will man mehr?



1.2 Die ersten Spielminuten

Hier einige kleine Tipps, was du in den ersten Spielminuten machen solltest.

Nach dem Absturz lösche das Feuer in der Rettungskapsel mit dem Feuerlöscher und deponiere ihn danach im Lagerfach der Sitzbank der Kapsel. Mache dann deinen ersten Tauchgang. Achte dabei auf deinen Sauerstoff!



Fange 2-4 Fische und evtl. auch 2-3 *Blasenfische*. Kehre zur Kapsel zurück und stelle im *Fabrikator* gekochten Fisch her. Die Blasenfische kannst du zu Trinkwasser verarbeiten. Iss und trink bis du wieder bei 100% bist.

Nun mach erneut einige Tauchgänge und sammle in deiner Umgebung folgendes:

- *Titan* (mind. 6)
- *Quarz* (mind. 2)
- *Kupfer* (mind. 2)
- *Säurepilz* (mind. 4)
- *Schlingpflanzenbüschel* (mind. 2)

Metallschrott kannst du aufsammeln und im *Fabrikator* in 4 *Titan* umwandeln.

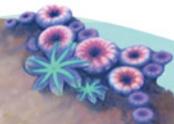
Kehre zurück und stelle 2x Batterie, 1x Glas und 2x(= 4Stück) Silikon-gummi her. Mit den gesammelten Materialien und dem eben Her-gestellten kannst du eine Standard-Tauchflasche, Schwimmflossen, Feldmesser, Scanner und eine Taschenlampe herstellen.



Damit bist du für den Anfang gut ausgerüstet und kannst dich jetzt weiter und tiefer in die See wagen.



Erforsche die ersten kleinen Höhlen in deinem Startgebiet. Dort stößt du auf *Kracherfische*, die in kleinen Knospen leben. Fliehe vor ihnen, denn sie attackieren dich mit einem Kamikazeangriff und explodieren in deiner Nähe. In den Knospen findest du *Schwefel*. Nimm ihn mit. In den kleinen Höhlen und im etwas tieferen Seetanggebiet wirst du auch schon bessere Rohstoffe wie *Blei*, *Silber* und *Gold* finden.



In der weiteren Umgebung der Rettungskapsel wirst du auch bereits kleinere oder größere Trümmerfelder finden. Dort und im Seetanggebiet (*Kelp Forest*) findest du kleine Kisten, in denen (defekte) Ausrüstung ist. Diese *Fragmente* kannst du jedoch mit dem *Scanner* einscannen und erhältst dadurch neue *Baupläne*. Manchmal liegen diese Fragmente auch einfach auf dem Seeboden herum.



Scanne alle Fragmente ein, die du finden kannst. Scanne auch Pflanzen, Tiere, und alle Gegenstände, die du findest, so übersiehst du keine Baupläne.

Du solltest im Anfangsgebiet der *Safe Shallows* und der *Kelp Zone* schnell die Fragmente für den *Seegleiter* finden (und auch Fragmente für *Gravitationsfallen* und die *mobile Fahrzeugstation*).

Baue dann einen *Seegleiter* und mit dem gefundenen *Silber* kannst du deine *Tauchflasche* upgraden und verbessern. Nimm dazu zuerst deine Tauchflasche aus dem Ausrüstungsbildschirm und lege sie zurück ins Inventar! Mit dem Schwefel kannst du ein *Reparaturwerkzeug* herstellen und in deiner Rettungskapsel das *Funkgerät* und die Technik reparieren.



Der Antrieb der Aurora wird bald darauf explodieren und die Gegend nuklear verseuchen. Stelle mit gefundenen Blei einen *Strahlenschutzanzug* her. Den Bauplan erhältst du automatisch nach der Explosion.

Dir wird dein Stauraum in der Rettungskapsel schnell zu wenig. Sobald du das *Konstruktionswerkzeug* herstellen kannst, baue eine kleine Basis aus 2 *X-Segmenten*, einer *Luke* und einem *Solarmodul*. Du solltest jetzt genügen Platz für einige *Schränke* oder *Spinde* haben und so deutlich mehr Lagerplatz. Deine kleine Basis kannst du jederzeit ausbauen oder auch wieder abbauen, wenn du einen besseren Platz gefunden hast.

Danach kannst du die roten Graslandschaften der *Grassy Plains* erforschen. Dort findest du schnell Fragmente für die *Seemotte*, *Laserschneider* und den *Thermalreaktor* für eine Basis.

Danach wird es langsam Zeit die Aurora zu erforschen und du wirst durch die einzelnen Notrufe der anderen Rettungskapseln in immer neue Gebiete geführt.

Viel Spaß bei deinen weiteren Abenteuern!



1.3 Die Story

ACHTUNG WARNUNG - SPOILERGEFAHR!

Die Geschichte von Subnautica ist spannend und der Spieler findet sie im Laufe des Spiels selbst heraus. Wenn du dieses Kapitel als neuer Spieler liest, geht dir sehr viel Flair und einige Überraschungen im Spiel verloren!

Der Absturz

Die *Aurora* ist ein Raumschiff der *Alterra Corporation* das neue Hyper-raumsprünge in weit entfernten Gegenden der Galaxis bauen soll.

In dieser Gegend des Weltraums ist vor ca. 10 Jahren das mongolische Raumschiff "*Degasi*" mit dem hochrangigen Industriellen *Paul Torgal* an Bord verschwunden. Als die *Aurora* ein SOS-Signal der *Degasi* vom *Planeten 4546B* empfängt, fliegt sie dorthin um dies zu untersuchen.

Als die *Aurora* in die Atmosphäre eindringt wird sie beschossen und stürzt auf den Planeten ab. Nur wenige Rettungskapseln können entkommen. Der Spieler ist der einzige Überlebende Ryley Robinson in Rettungskapsel Nr. 5. Er baut sich eine kleine Basis und mit Hilfe seines Scanners und Fabrikators einige Seefahrzeuge, um die Gegend um die Absturzstelle zu erforschen.

Man findet einige Rettungskapseln und viele Wrackteile der *Aurora*, doch kein anderer hat scheinbar den Absturz überlebt. Selbst an Bord des Wracks der *Aurora* findet man kein menschliches Leben mehr.

Bei einem Selbstscan stellt man fest, dass man mit einem unbekanntem Bakterium infiziert ist. Man sieht auch immer wieder infizierte Fische mit leuchtend grünen Hautausschlägen.

Die Rettung

Ein kleines Raumschiff, die *Sunbeam*, wird auf das SOS-Signal der *Aurora* aufmerksam und kommt zu einer Rettungsmission. Die Crew der *Sunbeam* beordert den Spieler auf eine kleine Insel, auf der er auf seine Abholung warten soll. Dort angekommen entdeckt man



jedoch ein seltsames Außerirdisches Gebäude. Als die Sunbeam im Landeanflug ist, aktiviert sich das Gebäude und schießt die Sunbeam ab, von der es nichts mehr zu finden gibt.

Man findet heraus, dass die Außerirdischen diesen Planeten unter Quarantäne gestellt haben, da ein Bakterium mit Namen *Kharaa* hier alles infiziert hat und es kein Heilmittel dafür gibt. Daher wird jedes sich nähernde Schiff gewarnt (in außerirdischen Sprache selbstverständlich) und bei Nichtbeachtung der Quarantäne abgeschossen. Ebenso jedes Schiff, das den Planeten verlässt. Will der Spieler also entkommen, muss er zuerst ein Heilmittel für die Kharaa-Infektion finden.

Inzwischen kontaktiert Alterra Corporation den Überlebenden und sendet ihm Baupläne für die Neptun Rettungsrakete, die ihn vom Planeten wegbringen könnte - wäre da nicht diese Quarantäne.

Die Degasi

Der Spieler stößt nach und nach auf die Hinterlassenschaften der ebenfalls vor 10 Jahren abgeschossenen Degasi Besatzung. Paul Torgal, sein Sohn Bart und die Leibwächterin Marguerit haben den Absturz damals überlebt.

Sie lebten zuerst auf der *Floating Island*, jedoch als die Nahrungsmittel knapp wurden errichteten sie eine Basis im Meer, in der *Jellyshroom Cave*. Danach zogen sie noch tiefer in das *Deep Reef* und errichteten dort eine dritte Basis. Die Spannungen zwischen dem sturen Paul Torgal und der sehr aggressiven Marguerit nahmen zu, bis schließlich ein Reaper Leviathan die Basis angriff. Paul Torgal starb wohl bei diesem Angriff, Bart entkam und von Marguerit fehlt danach jede Spur. Man findet Marguerits Spuren in *Below Zero* wieder.

Bart Torgal lebt schließlich wieder auf der *Floating Island* und stirbt letztendlich an der Kharaa Infektion.

Die Aliens

Die Aliens, die im Spiel nur Precursor (Vorgänger) genannt werden, haben auf diesem Planeten mehrere Bauten errichtet. Im Addon *Below Zero* werden sie von den Menschen *Almanac* genannt. Sie wollten



den Planeten und das Kharaa-Bakterium erforschen und ein Heilmittel finden. Bei einem Angriff eines Leviathans auf eine Alien-Basis im *Lost River* wurde das Bakterium schließlich komplett frei gesetzt und alles verseucht.

Die Aliens erkannten, dass die *See-Imperatoren* ein natürliches Heilmittel für das Kharaa Bakterium hatten und sie setzten einen davon in einer Forschungsstation in der *Lavazone* fest. Aber sie erkannten nicht, dass die See-Imperatoren intelligent sind und sie konnten das Heilmittel nicht finden. Als nach und nach alle Außerirdischen drohten, am Bakterium zu sterben, speicherten sie Ihr Bewusstsein in eine Art Sicherungsmechanismus und errichteten die Quarantäne-Vorrichtung um die Galaxie vor dem Bakterium zu schützen. So blieb der See-Imperator mit 5 befruchteten Eiern in seinem Gefängnis zurück und wartet dort nun seit über 1000 Jahren auf seine Rettung.

Rettung Teil II

Der Spieler arbeitet sich durch mehrere Alien-Basen und findet schließlich die Geschichte heraus. Als er in den *Lava Lakes* die Forschungsbasis mit dem gefangenen See-Imperator entdeckt, bittet dieser ihn um Hilfe beim Schlüpfen seiner Eier. Der Spieler muss ein Enzym aus 5 seltenen Pflanzen herstellen, mit dem das Schlüpfen der See-Imperatoren eingeleitet wird. Als diese schließlich schlüpfen, setzen die Jungen das Enzym zur Heilung vom Kharaa Virus frei und der Spieler wird geheilt. Der alte See-Imperator hat mit dem Schlüpfen seiner Jungen seinen Lebenszyklus vollendet und stirbt.

Nun kann der Spieler alias Ryley Robinson die Quarantäne-Vorrichtung der Aliens leicht deaktivieren. Vom Sicherungssystem der Aliens wird er akzeptiert, da er geheilt ist. Mit den gefundenen Ressourcen baut er sich eine Neptun-Rakete, verabschiedet sich von seinem Knuddelfisch und verlässt den Planeten in Richtung des nächsten Alterra Corporation Sprungtores.

Happy End





2 Ausrüstung & Basen

2.1 Ausrüstung

Die erhältliche Ausrüstung wird im Spiel gut erklärt. Wir wollen dir hier eine kleine Hilfe geben, welche Ausrüstung du wo gebrauchen kannst.

Als Lichtquellen funktionieren die *Leuchtfackel*, der *Lichtstab* und die *Taschenlampe*. Auch der *Seegleiter* kann als Lichtquelle genutzt werden.

Den *Scanner* solltest du fast immer dabei haben. Nichts ist ärgerlicher als ein Fragment zu finden und keinen Scanner zur Hand zu haben! Auch das *Feldmesser* ist ein Helfer, der nie fehlen sollte. Ein *Thermomesser* bereitet aus aufgespießten Fischen sofort gekochte Nahrung!

Die besten verfügbaren *Tauchflaschen*, *Schwimmflossen* und der *Kompass* sind normalerweise immer ausgerüstet.

Eine *Signalboje* ist immer praktisch, da man mit ihr interessante Orte kennzeichnen kann und sie so leichter wiederfindet.

Höhlenerforschung

Lichtquelle, *Seegleiter*, *Kreislauftauchgerät* (Bei tiefen Höhlensystemen) und *Pfadfinder Werkzeug* kann hilfreich sein.

Aurora

Lichtquelle, *Reparaturwerkzeug*, *Laserschneider*, *Feuerlöscher*, *Schubkanone*, *Strahlenschutzanzug*.

Tauchgänge in tiefen Gewässern

Kreislauftauchgerät, *Seegleiter*

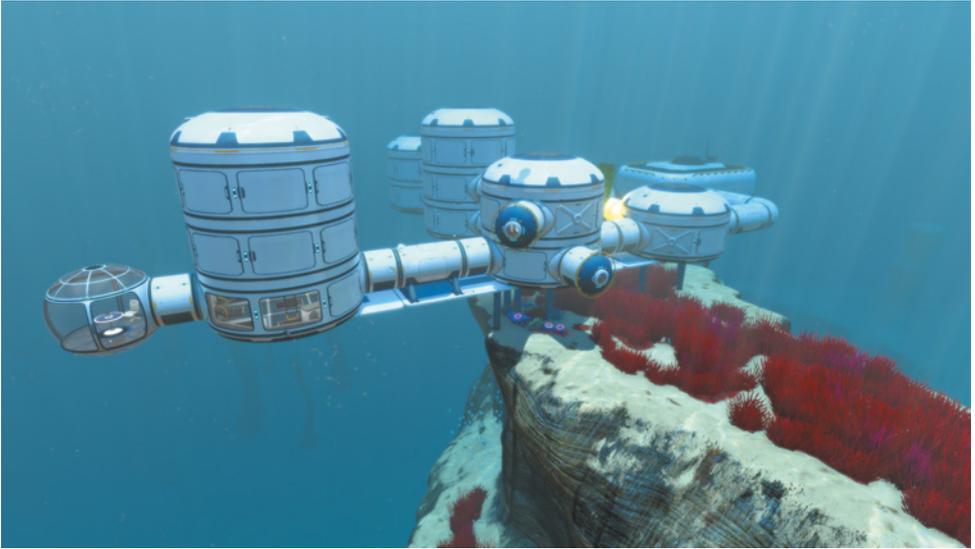
Reisen mit weiter Entfernung von Basen

Ersatzbatterien und *Ersatzenergiezellen*, Notfallration *Essen* und *Wasser*.



2.2 Basenbau

Die Rettungskapsel hat als Basis bald ausgedient und man möchte sich sein eigenes geräumigeres Heim bauen.



Du kannst deine Basis ganz nach deinen Wünschen bauen, du musst nur ein paar Dinge beachten:

- Deine Basis hat eine Rumpfintegrität: die *Hüllenstärke*. Fällt diese unter Null entstehen Risse in der Hülle und die Basis läuft voll Wasser. Die Risse müssen dann repariert werden.
- Angriffe oder Zusammenstöße mit Fahrzeugen können auch Risse in der Hülle verursachen.
- Eine Basis verbraucht Strom und benötigt eine oder mehrere Energiequellen.



Hüllenstärke



Eine neue Basis hat eine Hüllenstärke von +10. Folgende Bauteile beeinflussen die Hüllenstärke:

| | |
|---------------------------|-------|
| Verstärkung | +7.00 |
| Fundament | +2.00 |
| Schott | +2.00 |
| Andockbucht | -5.00 |
| Observatorium | -3.00 |
| I-Glassegment | -2.00 |
| Wasserfiltrationsmaschine | -2.00 |
| Mehrzweckraum | -1.25 |
| Fenster | -1.00 |

| | |
|------------------------------|-------|
| Gerades Segment | -1.00 |
| L-Glassegment | -1.00 |
| L-Segment | -1.00 |
| Luke | -1.00 |
| Scannerraum | -1.00 |
| T-Segment | -1.00 |
| X-Segment | -1.00 |
| Senkrechtes Verbindungsstück | -0.50 |
| | |

Je tiefer du deine Basis im Meer baust, desto höher werden die negativen Einflüsse. Alle negativen Strukturpunkte werden mit einem

Faktor multipliziert. Dieser startet bei 1,0 und erhöht sich alle 100m Tiefe um 0,1. Bei 600 Meter Tiefe wäre das also ein Faktor von 1,6. Ein I-Glassegment hätte dann also anstatt -2.00 nun -3.2 Strukturpunkte.

Achte also darauf genügend Verstärkungen zu bauen, damit deine Basis ausreichend Hüllenstärke besitzt!

Die Hüllenstärke deiner Basis siehst du nur, wenn du ein neues Gebäudeteil baust. Baue eine Wandverstärkung um die Hüllenstärke zu sehen, danach kannst du diese bei Bedarf wieder abreißen, da du die Rohstoffe ja zurückbekommst!

Stromversorgung

Deine Basis benötigt Strom. Diese Geräte erzeugen Energie für deine Basis:

| Symbol | Name | Beschreibung | Kapaz. |
|---|----------------|---|--------|
|  | Solarmodul | Benötigt Sichtverbindung zum Himmel, nur Tags aktiv | 75 |
|  | Wärmekraftwerk | Bei einem Geysir oder Abluftventil oder in der Lavazone bauen | 250 |
|  | Bioreaktor | Benötigt Biomasse. Bulbo Bäume sind sehr gut geeignet. | 500 |
|  | Kernreaktor | Benötigt Kernbrennstäbe, die aber lange anhalten. | 500 |