

Mit Warp 9 zum Erfolg

Starfleet Academy

Ein GameStar-Kadett hat alle 22 Simulator-Missionen der Weltraum-Akademie erfüllt und berichtet Ihnen von seinen Erfahrungen.

Unsere Lösung zu Interplays Starfleet Academy behandelt die 21 regulären Szenarios sowie die Bonusmission. Allgemeine Tips zum Spiel finden Sie in GameStar 11/97.

MISSION 1:
Target Practice

MISSION 1: Zerstören Sie jede der 15 Standard-Minen mit zwei Schüssen, und schalten Sie die Kontrollstation aus. Im zweiten System müssen Sie den Mine Controller zurück in die Starbase schleppen.

MISSION 2:
Routine Deployment

MISSION 2: Erfassen Sie ein Artefakt und senden Sie eine Sonde. Folgen Sie dem Frachter. Sobald er das Artefakt freigibt, schnappen Sie es sich per Traktorstrahl und fliegen eine Kehre. Lösen Sie das Objekt, und schießen Sie den Frachter in den roten Bereich. Antwort 3 überzeugt den Captain.

MISSION 3:
Uninvited Guests

MISSION 3: Lassen Sie den Bird of Prey auf 2.000 Meter herankommen. Rechts von Ihnen enttarnt sich ein weiterer BoP, den Sie mit dem Traktorstrahl festhalten und mit Torpedos ausschalten. Den Frachter »Drake« retten Sie entweder auf die gleiche Art oder durch Rammen der Klingonen. Den D7 bei Epsilon beschießt man so lange mit Torpedos, bis seine Schilde zusammenbrechen und der Gouverneur sicher herübergebeamt werden kann.

MISSION 4:
Hide and Seek

MISSION 4: Im Pascal-System warten Ihre beiden Schwesterschiffe, die Sie anfunken. Sobald Sturek sich meldet, warpen Sie zu seinen exakten Koordinaten. Dort flieht der romulanische Kreuzer; statt dessen müssen Sie die beiden D7 vernichten.



Mission 4: Die U.S.S. Alexandria erwartet Sie bereits.

MISSION 5:
Nothing Ventured

MISSION 5: Fliegen Sie in das System, aus dem der Notruf kommt. Rufen Sie die Motherlode, die Pinters Folly und wieder die Motherlode. Erhöhen Sie beim Scannen die Ladung, und kontaktieren Sie die Angreifer. Jetzt fliegt man die nächsten Systeme an und scannt sie, bis der Notruf aus dem Loria-Sektor eintrifft. Dort ruft man das wegfliegende Schiff. Zerstören Sie die Venturi und den auftauchenden Kreuzer vor Ablauf des zweiminütigen Ultimatums, und scannen Sie das Mountjoy-System.

MISSION 6:
Into the Abyss

MISSION 6: Einer der schwersten Aufträge. Fliegen Sie in den Nebel, und zwingen Sie den Venturi-Kreuzer zur Aufgabe. Dann werden alle Transponder zerstört, was sich beim zweiten Wegpunkt wiederholt. Schießen Sie beim dritten die Station mit Torpedos in den roten Bereich. Nur der leichte Kreuzer gibt nicht auf und ist zu vernichten.

MISSION 7:
The Barrier

MISSION 7: Die LaGrange ist nicht zu retten, verteidigen Sie statt dessen die Basis, und steuern Sie den nächsten Wegpunkt an, wo Sie mit voller Geschwindigkeit rückwärts fliegen, die Station scannen und die beiden Verfolger zerstören. Dann nähert man sich den vier Schiffen vor der Basis auf 9.000 Meter, stellt die Waffen auf manuell und erledigt die vier Gegner oder den mit PSI-Waffen angreifenden Kreuzer unten links. Notfalls kann man mit dem wieder einsatzbereiten Warp-Antrieb fliehen.

MISSION 8:
Divide & Conquer

MISSION 8: Zerstören Sie den Bird of Prey, indem Sie ihn ohne Beschuß mit dem Traktorstrahl erfassen. Im Dante-System wartet Ihr Duplikat, das nicht zerstört werden darf. Schleppen Sie es nach Hawking, indem Sie die Impulstriebwerke beschießen, den Traktorstrahl einsetzen und zurückfliegen.

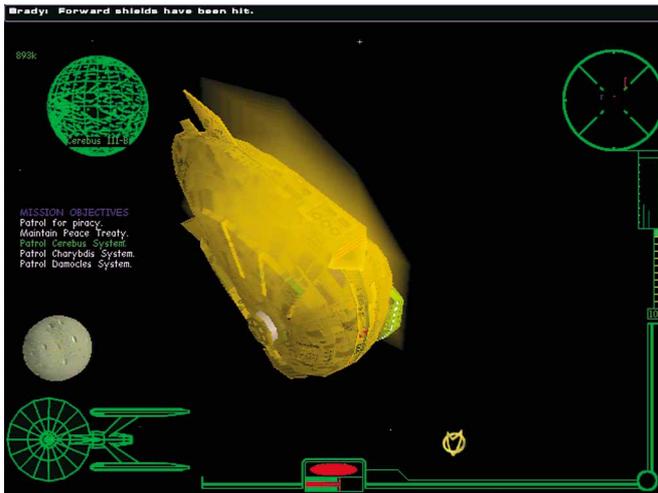
MISSION 9:
Cry from the Dark

MISSION 9: Warten Sie im Heeya-System auf das Gornschiff. Rufen Sie es, und antworten Sie mit der ersten Möglichkeit. Funken Sie es wieder an, und verjagen Sie das Schiff mit den Antworten 1 und 3. Sturek antwortet man mit Möglichkeit 1, dem eintreffenden Schiff jeweils mit der ersten Option. Vernichten Sie mit seiner Hilfe die beiden Angreifer.

Die beiden Schwesterschiffe

MISSION 10:
Escalation

MISSION 10: Greifen Sie das erste Klingonenschiff mit Hilfe der Alexandria und der Rutherford an, das zweite nur mit der Alexandria. Schalten Sie beim



Mission 10: Beim klingonischen Raumer glühen schon die Schilde.

MISSION 11:
Revenge

dritten Gegner den Impulsantrieb aus, um sich dann von der Unterseite her anzupirschen.

MISSION 11: Scannen Sie zuerst die Ceti-Prison-Colony. Fliegen Sie die Athena-Station an, wo die Oberon auftaucht. Eröffnen Sie das Feuer, sobald sie die Schilde hochfährt, und warten Sie auf eine Nachricht. Im Gespräch wählen Sie Antwort 1 und erhöhen die COMM-Energie. Fliegen Sie dicht über dem Gegner, und aktivieren Sie den Traktorstrahl, um anschließend die Oberon zu vernichten.

MISSION 12:
Carry a big Stick

MISSION 12: Beim ersten Wegpunkt scannt Sie ein Schlachtschiff; rufen Sie anschließend die Kamath. Der schwere Kreuzer greift an, sobald der D7 und das Romulansschiff den Sektor verlassen haben. Die Mission ist auch erfüllt, wenn Sie fliehen!

MISSION 13:
Diplomatic Immunity

MISSION 13: Fangen Sie im Cerebus-System den Notruf auf. Sind die Gegner ausgeschaltet, rufen Sie den Frachter und fliegen in den Charybdis-Sektor. Wenn die Sunraider eintrifft, funkt man sie an und steuert das Damocles-System an. Dort folgt man den Klingonen, feuert die Navigationsstation in den roten Bereich und beamt die Geiseln an Bord.

MISSION 14:
Kobayashi Maru

MISSION 14: Beim »Ergebenheits-Cheat« müssen Sie nur einen der drei Klingonen rufen. Beim »Dummheits-Cheat« sind ständig Gegner zu erledigen, bis der Simulationscomputer abstürzt.

MISSION 15:
Ballance of Terror

MISSION 15: Beim Scannen des zweiten Außenpostens trifft ein Notruf ein. Zerstören Sie den D7; bei S1423 lauert ein getarnter Romulaner. Vorsicht: In seinen abgesprengten Trümmern ist eine Bombe versteckt! Geht der Romulaner auf Impuls, müssen Sie die Scannerenergie auf 100 Prozent erhöhen: Sturek kann das Schiff dann orten. Rammen Sie den Gegner mehrfach, um ihn zu zerstören.

Die Jagd auf Greenly

MISSION 16:
The best laid Plans

MISSION 16: Kontaktieren Sie im Piachi-System nach Jasmene Lees Ruf Admiral Tenek. Funken Sie beim ersten Planeten den Frachter an (Antworten 2, 2 und 3), und zerstören Sie die Schiffe. Nähern Sie sich Captain Greenly auf etwa 9.000 Meter, und funken

MISSION 17:
Sun God

Sie ihn an. Wenn Captain Horn geflohen ist, muß man ein Romulansschiff und einen D7 besiegen.

MISSION 17: Befragen Sie den Präsidenten von Taxius 1 über die Walgeräusche im Taxius-System. Warpen Sie zur Sonne, um dort die Kometen und die Sonnenkreatur zu scannen. Funken Sie wieder Taxius I an. Den Romulaner entlarvt man mit den jeweils ersten Antwortmöglichkeiten. Nach dem Gespräch mit Raven stellt sich die Phasenfrequenz um, mit der sich die Sonnenkreatur in Tiefschlaf versetzen läßt. Schalten Sie anschließend den Bird of Prey aus.

MISSION 18:
End Game

MISSION 18: Antworten Sie den Romulanern mit der zweiten Option und den Klingonen mit der zweiten, ersten und zweiten. Erledigen Sie die Rebellen im Taxius-System und warpen Sie zur Sonne. Sind



Mission 18: Immer schön freundlich bleiben!

MISSION 19:
Smugglers Den

die Romulaner besiegt, ruft man Raven (Antwort 2) und beamt sie an Bord. Dann erfaßt man Ravens Schiff im Traktorstrahl. Wenn die Kreatur angreift, lockt man sie etwas von der Sonne weg und warpt nach Taxius III.

MISSION 19: Zerstören Sie im ersten System den romulanischen Bird of Prey bei Marcais Schiff. Am nächsten Wegpunkt beschießen Sie die beiden Venturiraumer, bis sie aufgeben. Nehmen Sie den Verräter Marcai ins Traktorstrahl-Schlepptau, und bringen Sie ihn zur Starbase.

MISSION 20:
Common Ground

MISSION 20: Folgen Sie nach dem mißglückten Rendezvous den Wegpunkten, und zerstören Sie das Venturischiff. Am letzten Waypoint beseitigen Sie den Venturiraumer, bevor er einen Parasiten auf Ihr Schiff beamt. Fliegen Sie mit den anderen Förderierten zur Konferenz.

MISSION 21:
The Ultimate Klingon

MISSION 21: Wenn Sie mit der Alexandria und der Rutherford zusammenarbeiten, sollten Sie deren Zerstörung vermeiden, da Ihre Bewertung sonst schlechter ausfällt. Schalten Sie beim nächsten Wegpunkt den Bird of Prey aus, und scannen Sie den Frachter. Beachten Sie die beiden Notrufe. Bei den Kolonien lauern wieder BoPs, von denen einer gescannt werden muß, um neue Missionsziele zu erhalten. Am letzten Wegpunkt warten ein D7 und zwei weitere Birds; Sie müssen aber nur den D7 vernichten, worauf die Klingonen sich selbst zerstören.

BONUS-MISSION

MISSION 22: Die Bonusmission ist nur für Captains zugelassen! Patrouillieren Sie in der neutralen Zone, bis ein Hilferuf eintrifft. Machen Sie den Meclanti alle Aktionen genau nach – vom Schießen bis zur Kommunikation. Nehmen Sie im Gespräch mit den Meclanti den Vorschlag an, einen Energieschub auszulösen. Glückwunsch, Kadett – Sie haben alle Missionen erfolgreich bestanden!

MD