

Machen Sie es so!

Star Trek Elite Force 2

Als Mitglied des Hazard-Teams der USS Enterprise legen Sie sich mit Borg und anderem Weltraum-Gesocks an. Zum Glück gibt's unsere Komplettlösung.

Mit Star Trek: Elite Force 2 kommt endlich wieder einmal ein packender Star-Trek-Titel auf den Markt, der nicht nur Trekker erst ruhen lässt, wenn die Endsequenz abgelaufen ist. Damit Sie den Abspann trotz harter Puzzles und herausfordernder Gegner sehen, helfen wir mit unserer umfangreichen Komplettlösung durch ein Universum voller Gefahren.

Allgemeine Tipps

Wie finde ich mich auf der Enterprise zurecht?

TIPP 1: Munro orientiert sich in der Enterprise an den Karten, die sich auf den Decks jeweils gegenüber den Aufzugstüren befinden. Außerdem fährt ihn der Turbolift automatisch immer zur richtigen Etage.

Was mache ich, wenn die Lebensenergie schwindet und Munition knapp wird?

TIPP 2: Anders als in vielen Ego-Shootern finden sich in den Levels der Einzelspieler-Missionen von Elite Force 2 kaum Medikits oder Waffen-Power-ups. Dafür gibt's Lebensenergie- und Waffen-Terminals – kleine gelbe und violette Kästchen, die an den Wänden angebracht sind. Stellen Sie sich davor, und drücken Sie die mittlere Maustaste oder das Mausrad, um Gesundheit und Knarren wieder aufzuladen. Trotzdem sollten Sie mit Energie und Mu-

munition sparsam umgehen, die Vorräte in den Terminals sind begrenzt.

Was kann Alex tun, falls er trotz der Waffen-Terminals alle Munition aufgebraucht hat?

TIPP 3: Für den Notfall verwendet er gegen schwächere Gegner den Phaser, weil sich der immer wieder von selbst auflädt, statt extra mit Munition bestückt zu werden.

Worauf muss Munro achten, wenn er an Konsolen Leitungen verbinden soll?

TIPP 4: Verbindungen mit den roten Kupplungen müssen Sie auf jeden Fall vermeiden, weil sie unweigerlich zum Kurzschluss führen. Daher sollte Alex stets damit beginnen, alle Leitungsstücke von den roten Kupplungen zu trennen. Dann bleibt noch genügend Zeit, die richtigen Verbindungen herzustellen. In den meisten Fällen ist das gar nicht so schwer.

Wie behilft sich Alex, wenn kein Weg weiterzuführen scheint?

TIPP 5: In solchen Fällen leistet der Tricorder unschätzbare Dienste: Munro aktiviert mit der rechten Maustaste die Integritäts-Sicht des Geräts und kann so Risse und brüchige Stellen in Wänden und Böden erkennen. Die werden als rötlich leuchtende Areale gekennzeichnet. Mit einem Schuss aus einer schlagkräftigen Waffe lassen sich dort meist Löcher freisprengen, durch die Munro seinen Weg fortsetzen kann.

Komplettlösung

1. Mission: Endspiel (Borg-Sphäre)

Wie vermeidet Alex die Assimilation?

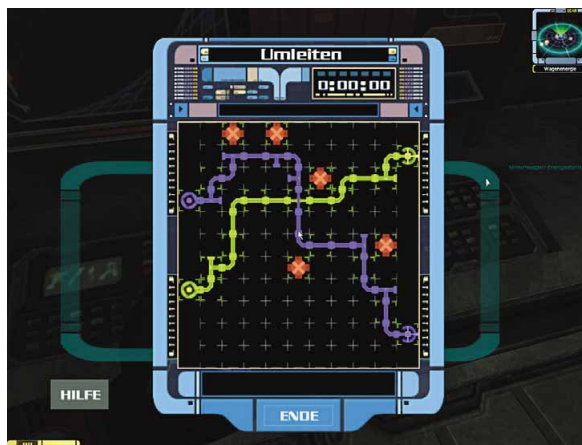
TIPP 6: Munro muss sich den Borg gegenüber auf jeden Fall defensiv verhalten, also nur im Notfall direkt angreifen. Zunächst lassen ihn die Cyborgs sowieso in Frieden bis sie ihn als Bedrohung erkannt haben. Statt die direkte Konfrontation zu suchen, sollte Alex die Borg-Verteilerknoten in der Station aufspüren und zerstören.

Wie befreie ich Chell?

TIPP 7: Munro zerstört mit einem Schuss den grünen Energieverteiler. Das öffnet den Durchgang zum Aufzug. Diesen aktiviert unser Elite-Soldat über die Konsole an der Plattform und fährt ein Stockwerk nach unten. Dort moduliert er mit dem Tricorder den Schild-Kontrollknoten (direkt neben der gelben Durchgangssperre) und macht so den Weg zu Chell frei.

Was mache ich mit den rot schimmernden Plasma-Leitungen?

TIPP 8: Die Rohre zerstören Sie mit einem Schuss. Meist befinden sich darunter (teils schlecht zu sehende) Schächte, in die Munro hineinkriecht, um weitere Energieleitungen und Borg-Verteilerknoten zu deaktivieren. Das schaltet zum einen die



Tipp 4: Beim Verbinden der Drähte müssen Sie die roten Kupplungen umgehen.



Tipp 9: Um Telsia zu befreien, deaktiviert Alex das blaue Kraftfeld.

Borg aus. Zum anderen werden grüne Kraftfelder deaktiviert und die Durchgänge freigegeben, über die die Team-Mitglieder Chang und Telsia erreichbar sind.

Wie kommt Telsia frei?

TIPP 9: Munro und Telsia sind durch eine undurchdringliche blaue Energiesperre getrennt. Hier hält sich Alex nicht lange auf, sondern setzt seinen Weg zügig an der blauen Sperre vorbei fort. Er stößt bald auf eine leuchtend rote Plasma-Röhre. Die zerstört er, kriecht in den Schacht darunter und feuert einmal gezielt auf die Energieleitung – schon ist Telsia befreit.

Wie zerstöre ich die drei Dämpfungsfeld-Generatoren?

TIPP 10: Um an die Generatoren heranzukommen, muss Munro nacheinander die drei Energieleitungen lahm legen. Das deaktiviert die grünen Sperren in den Durchgängen. Die Dämpfungsfelder schalten Sie per Tricorder aus, indem Sie die Wellenform links so lange manipulieren, bis sie in der Mitte deckungsgleich mit der Welle rechts ist. Das wirkt erst verwirrend, ist aber recht einfach – spielen Sie einfach ein wenig mit den drei Werten herum.

Wie besiegt Munro die Borg-Drohne im Zentralen Plexus?

TIPP 11: Mit dem Tricorder moduliert Munro die Konsolen an den drei Säulen. Vor seinem Gegner sucht er ständig Deckung – am besten wechselt Alex dabei permanent zwischen Lebensenergie- und Waffen-Terminal hin und her, um notfalls schnell wieder »auftanken« zu können. Die Borg-Drohne schwächt er in mehreren Phasen durch massiven Beschuss, bis sie am Schluss zusammenbricht. Zeitweise nimmt das Biest den armen Munro von der Galerie aus ins Visier. Dort springt der Borg immer wieder zwischen denselben Positionen hin und her, sodass Sie aus der siche-

ren Deckung des Waffen-Terminals ohne großes Risiko gut Kontra geben können.

2. Mission: Neue Einsätze (Sternenflotten-Akademie)

Hilfe, die Türen in der Klingonenbasis sind verschlossen!

TIPP 12: An einer der seitlichen Wände befindet sich eine Wartungsröhre. Nachdem Korban die geöffnet hat, kriecht Munro hinein, wendet sich nach links und bahnt sich vorsichtig den Weg an den Feuerstößen vorbei. Danach geht's wieder links, und eine Tür öffnet sich. Vorsicht, rechts um die Ecke droht ein romulanischer Hinterhalt! Munro läuft schnell zur gegenüberliegenden Seite mit dem Waffen-Terminal und repariert mit dem Tricorder den defekten Türöffner. Nun kann Korban folgen und Munro Feuerschutz geben. Die beiden kämpfen sich vor bis zur Treppe, laufen hoch und zum Aufzug. Nachdem sie alle Gegner ausgeschaltet haben, marschieren die zwei ein Stockwerk nach unten, wo es noch einmal gilt, sämtliche Romulaner ins virtuelle Jenseits zu befördern.

3. Mission: Herrenlos (USS Dallas)

Wie stellt das Team die Schwerkraftkontrolle wieder her?

TIPP 13: Da die Tür verschlossen ist, repariert zunächst der Tricorder die Frachttür-Kontrolle hinter dem Gittercontainer. Die niedrige Schwerkraft erlaubt es, einfach über den Behälter zu springen. Dann weiter durch das geöffnete Tor in die Shuttle-Bay und den gegenüberliegenden Raum. Dort betätigt Munro die manuelle Türfreigabe an der Röhre und klettert hinein. Durch die nächste grüne Tür krabbelt er wieder hinaus und benutzt die Leiter im Aufzugsschacht, um auf die gegenüberliegende Plattform zu springen. Dann ge-

langt er über die Röhre zur nächsten Tür, nimmt die Leiter nach unten und stellt mit dem Tricorder die Schwerkraftkontrolle wieder her. Anschließend kehrt er in den Raum mit dem Aufzugsschacht zurück.

Wie finde ich den Weg zum Maschinenraum?

TIPP 14: Im Aufzugsschacht rast nach dem Wiederherstellen der Schwerkraft die Kabine nach unten. Alex springt drauf und klettert die Leiter ganz hoch, um auf die oberste Plattform zu springen. Von hier aus folgt er stets den grün markierten Röhren und den Leitern bis in den Raum mit der Energiekontroll-Konsole für den Shuttle-Hangar. Nachdem diese mit dem Tricorder wieder in Gang gesetzt ist, geht's zur Tür raus. Nun marschiert er auf dem einzig möglichen Weg und gelangt so in einen Raum, bei dem die zweite Tür instabil ist – ein Schuss aus dem Phaser macht den Weg frei bis zum Maschinenraum. Vorsicht: Unmittelbar vor dem Eingang attackiert ein größeres Rudel Exomorphe. Im Maschinenraum aktiviert Munro mit dem Tricorder die Hauptenergiekontrolle. Daraufhin stoßen die anderen Team-Mitglieder wieder zu ihm.

Wie überwinde ich die blauen Kraftfelder?

TIPP 15: Rechts neben dem Kraftfeld ist ein Loch in der Wand, durch das Sie in den Nebenraum hindurchkriechen. Mithilfe eines zweiten Lochs gelangen Sie zwischen die beiden Felder. An der Wand gegenüber betätigt Munro die Kontrollkonsole.

4. Mission: Besitzwechsel (Attrexianische Station)

Wo trifft Munro den ersten Attrexianer?

TIPP 16: Zunächst gilt es für Munro, sich gegen den Widerstand der Exomorphe den Weg zu den Kisten freizukämpfen, über die er auf die Galerie hochklettert. Den Feuerstößen weicht Alex durch gut getimtes Springen und Ducken aus. An



Tipp 11: Der erste Endgegner ist eine aggressive Borg-Drohne.



Tipp 12: Gutes Timing ist gefragt, wenn Munro am Feuer vorbeiwill.

der nächsten Tür angelangt aktiviert er die Konsole, geht durch die Schleuse und rettet den ersten Attrexianer.

Wie aktiviere ich den Minenwagen?

TIPP 17: Bevor der Minenwagen funktioniert, müssen Sie seine Steuerung reparieren. Dazu biegt Munro bei den Konsolen rechts ab und betritt den kleinen Raum mit dem Computer. Der wird per Tricorder wieder instand gesetzt. Mit der Konsole, bei der sich der Attrexianer aufhält, lässt sich nun das Wägelchen starten.

Welche Überraschung wartet auf dem Weg zur Waffenkammer?

TIPP 18: Munro folgt Avak'Stas durch eine Tür hindurch. Durch das Fenster links bricht ein Exomorph und greift an. Dadurch entsteht ein Unterdruck-Sog, der die nachfolgenden Angreifer zum größten Teil in die Weiten des Alls zieht. Munro verschwendet an ihnen also keine Munition, passt aber auf, dass er nicht selbst erfasst wird. Deshalb tastet er sich ganz eng an der rechten Wand entlang, biegt rechts ab und geht gleich wieder rechts durch die Tür. Bevor Alex dort Lebensenergie und Waffen an den Terminals auflädt, schaltet er so schnell wie möglich am Fenster die Sauerstoffversorgung ein. Anschließend folgt Munro dem Attrexianer weiter in die Waffenkammer. Während Avak'Stas den Zugangscode knackt, gibt Munro ihm Feuerschutz gegen die angreifenden Exomorphe. Nachdem sich die beiden mit Waffen versorgt haben, kehren sie zum Minenwagen zurück.

Wie befreie ich die attrexianische Ingenieurin?

TIPP 19: Alex läuft die Treppe und die Leiter nach oben und springt über Rohre und Feuerstrahl in zwei Anläufen auf die gegenüberliegende Seite. Dort geht er durch die Tür und aktiviert die Konsole zum Öffnen des Ingenieurbüros.

Wie wird Munro mit den Exomorphen im Generatorraum fertig?

TIPP 20: Sobald Munro die Aufmerksamkeit der Monster auf sich gelenkt hat, greifen sie nur noch ihn an und lassen die Ingenieurin in Ruhe. Munro zieht sich durch die Tür in den Nebenraum zurück und schaltet von dort aus bequem und relativ gefahrlos einen angreifenden Exomorphen nach dem anderen aus.

5. Mission: Entdeckung (Fremder Planet)

Wie gelangt Alex ins Innere der Ruine?

TIPP 21: Der Lieutenant folgt zunächst dem Weg über die Brücke und durchquert den Stollen. Auf der anderen Seite ist ein großes Tor. An der linken Wand findet er mit dem Tricorder eine brüchige Stelle und schießt sich einen Durchgang frei. Anschließend klettert er an der Fassade rechts hoch und tastet sich weiter voran, bis er ohne Verletzungsgefahr in den Innenhof springen kann. Die beiden großen Säulen sind instabil und stürzen durch Beschuss ein.

In der Ruine ist die Energieversorgung ausgefallen!

TIPP 22: Nachdem die beiden Säulen zusammengestürzt sind, läuft Munro durch das monumentale Tor und überquert den Innenhof mit der Spinnenbrut. Durch die Tür auf der gegenüberliegenden Seite gelangt er zur Hilfsenergie-Steuerung und setzt sie mit seinem Tricorder in Gang.

Hilfe, die Bodenplatten stürzen ein!

TIPP 23: Alex sollte in dem Saal unbedingt die Integritätssicht seines Tricorders nutzen. Dann kann er sicher über die verbliebenen festen Bodenplatten springen.

Wie überquert Munro die Brücke?

TIPP 24: Munro tastet sich vorsichtig von einem magentafarbenen Kraftfeld bis zum

nächsten vor. Am anderen Ende schaltet er für seine Kameraden den Weg ganz ein.

Was bedeuten die fünf übereinander angeordneten Symbole?

TIPP 25: Munro sollte die Steinblöcke mit den Symbolen der Reihe nach beschießen. Dadurch öffnet sich im Hauptsaal die Tür zu einem weiteren Nebenraum, in dem sich Bodenplatten mit den gleichen Zeichen befinden. Wenn Munro nun in der richtigen Reihenfolge auf die Symbole tritt, die auch auf den Steinblöcken des anderen Nebenraums abgebildet sind, fördert er damit einen wertvollen Idryll-Stab zutage, der sich als wirkungsvolle Waffe einsetzen lässt.

Wie verhindere ich, dass das Team durch das einströmende Gas ums Leben kommt?

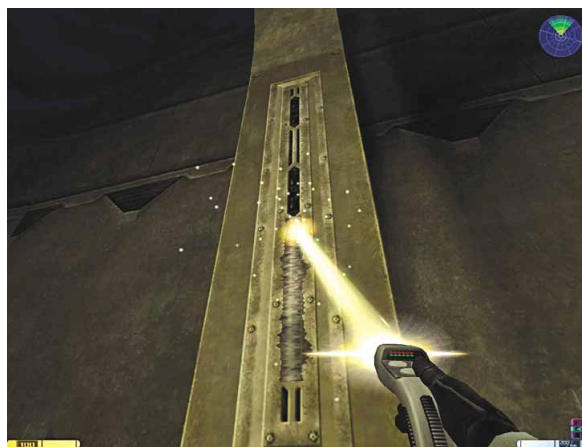
TIPP 26: Mit Hilfe des Gas-Sichtmodus des Tricorders macht Munro die Stellen ausfindig, an denen das Gift in den Raum strömt. Anschließend versiegelt er die Löcher mit seinem Phaser – einfach den Strahl den Schlitz entlangführen, bis eine kleine Explosion den Erfolg anzeigt. Schon ist das Team vor dem Tod gerettet.

Ich schaffe es nicht bis zum Ausgang des röhrenförmigen Durchgangs. Woran liegt das?

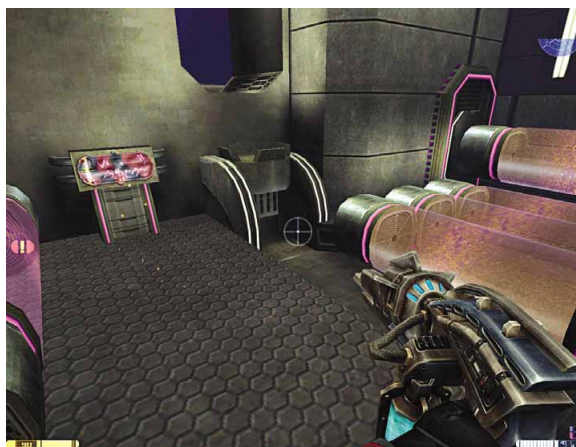
TIPP 27: Munro sollte beim Passieren der Röhre seinen Tricorder zum Orten von Laserfallen einstellen. Dann kann er die rechtzeitig erkennen, drüberspringen und an der Konsole die Sperre deaktivieren.

Wo geht's in dem Raum mit der Exomorphen-Produktion weiter?

TIPP 28: Nachdem Munro die Geschütze an der Decke des Saals mit gezielten Schüssen deaktiviert hat, springt er über die gläsernen Röhren hoch zum nächsten Ausgang. Dort lässt er sich nach oben tragen und hüpfte auf die linke Plattform. Auf der anderen Seite hopst er hinunter und aktiviert die Sicherheitskonsole. Daraufhin setzen sich die



Tipp 26: Die Düsen, aus denen Gas ausströmt, versiegelt Munro per Phaser.



Tipp 28: Über die Röhren kann Alex seinen Weg zum Ausgang fortsetzen.

Idryll-Container in Bewegung. Munro springt aufs Dach eines Behälters, um nach oben zu fahren und sich von einem Mauervorsprung die Munition zu holen. Vorsicht: Er muss rechtzeitig den Container verlassen, um nicht ganz oben in die Laserfalle zu geraten. Anschließend lässt er sich von einer Kiste wieder nach unten bringen und hüpf auf das Dach über der Sicherheitskonsole.

Wo werden die Archäologen gefangen gehalten?

TIPP 29: Wenn Munro in die Haupthalle zurückkommt, ist auch die letzte Tür offen und führt in einen Raum mit einem großen Gemälde. Unser Held läuft die Treppe hoch und betritt den nächsten Level. Hier muss er die Selbstschussanlagen an der Decke ausschalten, damit Chell das Sicherheitssystem deaktivieren kann. Achtung: Die Selbstschussanlagen werden durch Munros Schüsse nicht zerstört, sondern nur für kurze Zeit außer Gefecht gesetzt. Dann geht's in den Raum, in dem sich zwei Archäologen aufhalten. Um den dritten Buddler zu finden, fährt Munro mit dem Lift nach unten und setzt seinen Weg bis zum Monster fort. Er erledigt das Ungeheuer, aktiviert die Brückenkonsole und wird mit einem zweiten Monster konfrontiert. Nachdem er auch dieses besiegt hat, läuft er links durch die Tür und findet dort den letzten Archäologen.

6. Mission: Zerstörung (Enterprise-E)

Wie gelange ich in den Maschinenraum?

TIPP 30: Auf den ersten Blick scheint Munro nach dem Kampf mit den Gegnern im Frachtraum gefangen. Wenn er jedoch die Leiter hochklettert, findet sich dort neben einer Tür eine kleine Luke, durch die er entfliehen kann. Alex springt den folgenden Schacht hinunter (Vorsicht: austretendes Gas!), begibt sich in den nächsten Schacht

und klettert die Leiter hoch. Der Soldat folgt nun dem Weg, säubert den Korridor und landet schließlich in der Krankenstation. Von dort aus gelangt er durch eine Jetröhre in den Maschinenraum.

Wie verhindere ich die Warpker-Explosion?

TIPP 31: Zunächst gilt es, die Idryll daran zu hindern, ihre Sprengsätze zu aktivieren. Dazu läuft Munro pausenlos um den Warpker und nimmt jeden Idryll ins Visier, der sich in diesem Raum zu schaffen macht. Alles sollte sehr schnell gehen, denn das Zeitlimit ist knapp. Es muss genügend Zeit bleiben, an der Konsole mit dem Tricorder die blaue Leitung zu verbinden und schließlich den Warpker zu lösen. Dies geschieht über eine andere kleine Konsole, die sich an der Wand befindet.

6. Mission: Beseitigung (Enterprise-E)

Wie stoppt man den Sabotageakt der Idryll?

TIPP 32: Dies ist eine der schwierigsten Mission des ganzen Spiels – selbst geübten Hazard-Team-Mitglieder wachsen dabei graue Haare! Munro soll drei Sabotage-Posten der Idryll auf der Außenhülle der Enterprise ausschalten. Also wirft Alex sich in seinen Raumanzug und klettert durch die Luke in die Schwerelosigkeit. Bei seinen Bewegungen muss er viel Fingerspitzengefühl beweisen, denn bei zu heftigen Sprüngen driftet er leicht von den Zielen ab und hat keine Chance mehr, im Rahmen des äußerst knappen Zeitlimits seinen Auftrag zu erfüllen. Zunächst versucht er bei jedem Idryll-Posten, sich in eine günstige Schussposition zu bringen und dann die Saboteure etwa mit dem Scharfschützengewehr auszuschalten. Dann gilt es, in den abgeschirmten Bereichen zu landen und per Tricorder die Sabotagevorrichtungen der Idryll zu modulieren. Das klingt einfacher, als es ist. Bedingt durch die Schwerelosig-

keit ist ruhiges Zielen oder das Anpeilen eines bestimmten Flecks zum Landen kaum möglich. Ein echtes Geduldsspiel, das mit etwas Übung aber machbar ist!

Worauf muss Munro an der Bordkanone achten?

TIPP 33: Mit dem Sekundärfeuer nimmt Munro die rot markierten Ziele des gegnerischen Transporters aufs Korn, während er die wendigen Jäger mit dem schnelleren Primärfeuer zerlegt. Präzises Zielen ist hier das A und O, denn die Enterprise ist so heftig unter Beschuss, dass ihre Schilde der enormen Belastung nicht lange standhalten. Aufpassen: Den Idryll-Transporter müssen Sie kampfunfähig schießen, jedoch nicht zerstören!

7. Mission: Rettungseinsatz (Attrexianische Kolonie)

Wie gelangt das Team in den Gebäudekomplex?

TIPP 34: Nachdem das Hazard-Team die Brücke überquert hat, stellt es fest: Das Tor ist verschlossen. Auch das Zerschneiden der brüchigen Klammer bringt nicht den gewünschten Erfolg. Alex begibt sich zurück zur Landestelle und aktiviert die zweite Türöffner-Konsole. Als er sich wieder seinen Leuten anschließen will, explodiert vor seinen Augen die Brücke. Die Kluft ist jedoch so klein, dass er sie mit einem Sprung überwinden kann. Leider ist jetzt jedoch auch das zweite Tor nicht ohne Weiteres von außen zu öffnen. Also klettert Munro die Kisten an der Seite des Ganges hoch und kriecht durch den Luftschacht auf die andere Seite des Tors. Es stellt sich heraus, dass sich das Türsystem nur mit Hilfe eines Ingenieurs aktivieren lässt. Um den Helfer zu finden, überquert Munro die Metallbrücke, läuft links die Treppe hoch und geradeaus durch die Tür. Er geht an dem Durchgang rechts vorbei – dort liegt ein Verletzter,



Tipp 31: Alex bleibt kaum Zeit, um den Warpker zu lösen, bevor er explodiert.



Tipp 35: Wenn die Säulen auf den Boden krachen, wird ein Durchgang frei.

den es zu versorgen gilt – und findet den Techniker links in der Ecke. Zusammen mit dem Ingenieur läuft Alex die Rampe zu den Konsolen hoch und öffnet das Tor.

Alle Türen sind verschlossen.
Wo geht es weiter?

TIPP 35: Der Integritäts-Modus des Tricorders zeigt es: Die Säulen, die über der Straße baumeln, sind instabil. Mit einem Schuss lässt man sie herunterkrachen, wobei sie ein tiefes Loch in den Boden reißen. Munro klettert in die Öffnung und kann sich den Weg durch die Kanalisation bahnen.

Wie kommt Alex aus dem Wasser
wieder nach oben?

TIPP 36: An einer Konsole aktiviert Munro eine Leiter, über die er problemlos wieder nach oben zu seinen Kameraden klettert.

Wie bahne ich mir den Weg
durchs Fabrikgebäude?

TIPP 37: Der Lieutenant springt im richtigen Moment auf das Fließband, sodass er an den Gasflammen keinen Schaden nimmt. Danach geht's links die Treppe hoch, wo Munro die attrexianische Steuerung durch Verbinden der Leitungen mit dem Tricorder in Betrieb nimmt. Im Fußboden des Raums entdeckt er ein Loch, durch das er nach unten klettert. Hier ist es so dunkel, dass sich Munro nur mit Nachtsicht orientieren kann. Alle Pforten sind verschlossen, aber eine Leiter führt nach oben. Er setzt seinen Weg durch die Tür fort und fährt mit dem Aufzug rauf. Der Lift bleibt stecken, sodass Munro eine lockere Bodenplatte der Kabine wegsprengen muss, um sich durch die Öffnung nach draußen zu hangeln.

Wie gelange ich zur Absturzstelle?

TIPP 38: Munro kommt zu einer Metallplattform, von der aus scheinbar kein Weg weiterführt. Vorsichtig klettert er bei den Säulen, die in rhythmischen Abständen von

der Decke heruntersausen, auf die gegenüberliegende Seite. Alex geht durch die Tür, die Treppe hoch, durch die nächste Pforte und kraxelt die Leiter nach oben. Er folgt dem Gang bis zu einem Zimmer mit Fenster, in dem gerade ein Attrexianer das Zeitliche segnet. Munro betritt den Raum und verlässt ihn durch die Tür auf der anderen Seite. Das blaue Tor ist jetzt offen. Unser Held passiert es und begibt sich mit dem Lift nach unten. Dort hat er einen harten Kampf zu bestehen und kann anschließend mit einem großen Aufzug noch weiter nach unten fahren. Der Schalter unter dem grünen Licht öffnet das Tor vor dem Lastenfahrzeug. Wenn Alex nun noch durch die Tür im Gebäude gegenüber marschiert und sich dann nach links wendet, kommt er direkt zur Absturzstelle des Idryll-Shuttles.

8. Mission: Tag der Abrechnung (Alter idryllischer Planet)

Wie dringe ich ins Innere
des Gebäude-Areals vor?

TIPP 39: Munro läuft den Fluss entlang zu der gesprengten Brücke und klettert über die Trümmer auf die andere Seite. Hüten muss er sich dabei vor dem gegnerischen Kugelhagel, der von den anderen Brücken und den Wachtürmen aus auf ihn niedergeht. Er nutzt sein Scharfschützengewehr, um gezielt Widersacher auszuschalten.

Die Brücken-Konsole funktioniert nicht.

TIPP 40: Weiter rechts führt eine Treppe nach oben. Dort lässt sich die Energie für die Brücke aktivieren. Dann ist die Konsole wieder benutzbar, und Munro kann den Steg gefahrlos überqueren.

Nach der Explosion ist
der Weg abgeschnitten!

TIPP 41: Waghalsig, aber es funktioniert: Munro springt von der Brücke auf den Ast

des umgestürzten Baums und setzt auf diese Weise seinen Weg fort.

9. Mission: Die Söldner (U7-Sternenbasis)

Wie komme ich in der
Klingonen-Bar zu Omag?

TIPP 42: Der Ferenghi hält sich im VIP-Raum der Bar auf, zu dem das Hazard-Team vorerst keinen Zutritt hat. Munro fragt die Bardame nach dem VIP-Raum und muss sich im Kampf mit dem Türsteher bewähren. Sobald der besiegt ist, bekommt Alex den Zugangscode für die Lounge.

Wie besiege ich Lurok?

TIPP 43: Hier heißt es wieder schnell sein: Bevor Lurok richtig loslegen kann, nehmen Sie per Quantenstrahler die Aufhängung seiner Kabine unter Beschuss. Kracht das Vehikel herunter, ist Lurok jedes Mal kurzzeitig außer Gefecht gesetzt. Dennoch sind mehrere Anläufe nötig, bis die Maschine endgültig zerstört ist. Lurok rafft sich zwar noch einmal zu Fuß zu einem Angriff auf, ist aber leicht zu besiegen.

10. Mission: Inkognito (Geheime Romulanerbasis)

Die Wache verlangt einen Ausweis!

TIPP 44: Wie gewohnt hält Munro seinen Tricorder an die Türkonsol. Diese liest die persönlichen Daten und erkennt unseren Humanoiden Munro als Romulaner an – noch hält die Tarnung.

Wie komme ich an den Bioscannern
der Wachtürme vorbei?

TIPP 45: Viel Fingerspitzengefühl und ein waches Auge helfen Ihnen über diese schwere Hürde hinweg. Stets sollten Sie sich am äußersten Rand der Straße entlangbewegen und die Laserfallenerkennung Ihres Tricorders aktivieren.



Tipp 41: Über den Ast des Baums kann Munro auf die Brücke hinüberbalancieren.



Tipp 43: Um Lurok zu zerstören, zielen Sie auf die Kabinenaufhängung.

Wie finde ich die Informantin?

TIPP 46: Folgen Sie dem roten Pfeil zum Gebäude mit dem Aufzug im Mitteltrakt. Drinnen meldet Alex sich beim Romulaner am Empfang und erhält von diesem weitere Infos. Anschließend verlassen Sie das Gebäude wieder und wenden sich dem Haus auf der rechten Seite zu. Dort laufen Sie die Treppe hoch und betreten den Bau, um sich an der Sicherheitskonsole einen Zugangscode zu besorgen. Diesen wenden Sie mit dem Tricorder am Eingang des Gebäudes mit den beiden Türmen (ganz links hinten) an. Das Tor öffnet sich, und Sie stehen der Informantin gegenüber.

Wie lenkt Munro seine Gegner ab?

TIPP 47: Alex wendet sich dem einzigen »grünen« Eingang zu, betritt das Gebäude und zerstört die drei Kommunikationsverteiler; einer befindet sich direkt über dem großen Wandbildschirm. Daraufhin greifen die Romulaner massiv an. Alex macht sich aus dem Staub und flieht über den Metallweg an der Kreuzung in das linke Gebäude.

Wie muss sich Munro verhalten, wenn ihm ein Romulaner über den Weg läuft?

TIPP 48: Die Romulaner fackeln nicht lange und lösen sofort Alarm aus, wenn sie Munro erblicken. Also sollte er die Spitzohren stets überraschen und denjenigen zuerst erledigen, der dem Alarmknopf am nächsten steht. Falls es einem Gegner dennoch gelingt, Alarm zu schlagen, schalten Sie ihn an der entsprechenden Konsole wieder ab, um Aufsehen zu vermeiden.

Durch die Tür mit den drei Lasersperren kommt Munro nie! Oder doch?

TIPP 49: Alex lässt die Tür zunächst geschlossen und begibt sich ans andere Ende des Korridors, wo er die reliefgeschmückte Tür mit dem Zugangscode aus dem Raum mit den Bioscannern öffnen kann. Er gelangt in einen vernebelten

Raum, in dem er von der Treppe aus über die Rohre auf den Sims mit der Luke springt. Der Elite-Soldat kriecht durch den Schacht und erreicht so den Computerraum. Hier muss er die Romulaner überraschen und erledigen, bevor er die Daten aus dem Hauptrechner laden kann. Hinter einer weiteren Luke im Computerraum verbirgt sich die Sicherheitsgitter-Konsole zum Ausschalten der tückischen Lasersperre am anderen Ende des Korridors.

11. Mission: Endspiel 2 (Hauptkontrolle)

Wo, bitte, geht's zum Showdown?

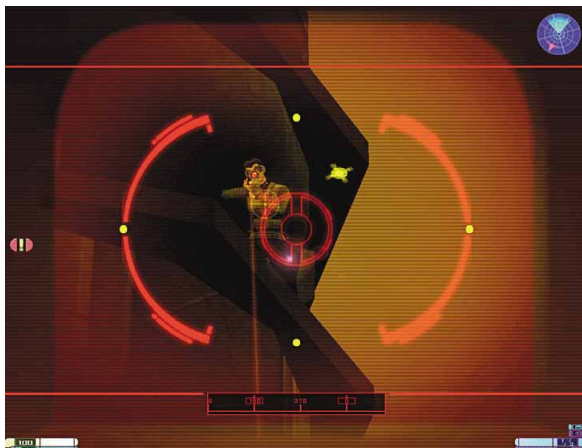
TIPP 50: Die Gegner auf den Türmen schaltet Munro per Scharfschützengewehr aus und sucht dabei Deckung hinter den herumliegenden Felsbrocken. Auch wenn er das Tor passiert, lauern dort Scharfschützen, die ihn schon aus der Ferne aufs Korn nehmen – feuern Sie mit Ihrer Distanzwaffe zuerst, dann ist das Problem leicht zu beseitigen. Lavaseen überquert Alex, indem er zügig über die schwimmenden Felsbrocken springt. Vorsicht: Diese Plattformen geben leicht nach, und der Held kann so ganz schnell in die heiße Glut abrutschen! Vor dem großen Tor gerät Munro in einen nicht enden wollenden Kugelhagel. Hier hilft nur, ständig in Bewegung zu bleiben. Durch den Eingang rechts betritt Munro den Stollen und schaltet den Nachtsichtmodus ein. Er folgt dem Weg bis zum Ausgang und schlägt sich dabei mit jeder Menge Gegner herum. Per Scharfschützengewehr erledigt er den Granaten werfenden Romulaner auf dem Tor. Daraufhin taucht buchstäblich aus heiterem Himmel der Commander auf, der jedoch mit Granatenwerfer oder Quantenstrahler leicht zu besiegen ist. Eine Tür öffnet sich, und Munro muss wieder über die restlichen Bodenfragmente springen, um die Lava zu überwinden. Er folgt dem Weg bis zum Aufzug und fährt nach unten.

Wie mache ich die beiden Monster in der Höhle fertig?

TIPP 51: Bevor Sie in der Höhle den großen Saal erreichen, laden Sie noch mal Lebensenergie und Munition auf. Am besten nehmen Sie auch gleich eine der schlagkräftigsten Waffen zur Hand. Der folgende, besonders harte Kampf lässt sich nicht umgehen, weil bis zum Sieg ein Feuer den Durchgang auf der anderen Seite versperrt. Die beiden Monster sind nur zu überwinden, wenn Sie ständig in Bewegung bleiben, um den Attacken geschickt auszuweichen, und dabei permanent auf die Viecher feuern.

Wie besiege ich Commander Sulbok?

TIPP 52: Munro sollte sich von Sulboks Exomorphen nicht aufhalten lassen und sofort direkt auf dessen gepanzerte Kabine am anderen Ende des Raums zulaufen. Mit einem Sprung erreicht er den kleinen Sims an der Eisenkonstruktion direkt unter Sulbok. Dort kann sich Munro flink hin- und herbewegen, um Sulboks Attacken aus der Höhe auszuweichen. Dazu ist ein wenig Geschick nötig, damit Sie nicht in die glühende Lava abrutschen. Nacheinander öffnen sich in regelmäßigen Abständen kurz die gepanzerten Fensterscheiben an Sulboks Kabine – der ideale Moment, ihn mit dem Quantenstrahler zu beschießen. Das wiederholen Sie so oft, bis Sulboks Kabine zerstört ist. Sobald der Gegner erledigt ist, taucht ein gigantischer Endgegner aus der Lava auf und deckt Munro mit einem Hagel aus Feuerbällen ein, dem er nur sehr schwer entgehen kann. Er beschießt das Monster mit allem, was ihm zur Verfügung steht, und bringt es schließlich in mehreren Phasen zu Fall. Frischen Sie an den drei Kästen – sie öffnen sich abwechselnd – regelmäßig Energie und Munition auf. Sobald das Biest tot ist, haben Sie gewonnen – Glückwunsch! Erschöpft, aber glücklich kehren Sie auf die Enterprise zurück und haben nun Zeit für Ihre Herzensangelegenheiten. **PS**



Tipp 50: Die Besatzung der Wachtürme greift Alex per Scharfschützengewehr an.



Tipp 52: Ballern aus allen Rohren ist angesagt, um den Endgegner auszuschalten.