

## Captain auf der Brücke

# Star Trek Bridge Commander

Die Föderation steht plötzlich einer unbekannten Macht gegenüber.

Doch mit unserer Lösung kommen Sie dem Geheimnis auf die Spur.

**D**er neue Weltraum-Simulator von Activision gibt Ihnen das Kommando über zwei prachtvolle Raumschiffe. In acht Episoden müssen Sie Ihr ganzes Geschick als Kommandant der Sternenflotte unter Beweis stellen. Frischlings-Kadetten empfehlen wir die allgemeinen Tipps in Ausgabe 4/ 2002.

## Episode 1 - Picking up the Pieces

### Erster AUFTRAG

**TIPP 1:** Admiral Liu beauftragt die Dauntless, Versorgungsgüter von Sternenbasis 12 in das Vesuvi-System zu transportieren. Während dieser Reise begleitet Sie freundlicherweise Captain Picard, der Ihnen detailliert die Funktionen der einzelnen Stationen erklärt.

### Raumschiff STEUERN

**TIPP 2:** Die Navigatorin setzt den Kurs auf Sternenbasis 12 und geht danach auf Warp-Geschwindigkeit. Dort fliegt die Dauntless zum Andocken an den Nav-Punkt. Nach dem Transport auf das Schiff brechen Sie mit Warp-Geschwindigkeit zum Vesuvi-System auf.

### PHASER testen

**TIPP 3:** Der Weltraummüll verhindert jegliche Transportaktivitäten. Die Erste Offizierin (EO) schaltet auf roten Alarm, um die Waffen- und Schild-Energie zu aktivieren. Danach nimmt der Waffenoffizier den Weltraummüll nur mit den Phasern aufs Korn. Der Chefsingenieur erhöht die Waffenleistung auf 125 %.

### GEFAHR durch Felsen

**TIPP 4:** Soams warnt vor heranfliegenden Planetenfragmenten. Ihr Wissenschaftsoffizier scannt das System, um die fünf Felsbrocken zu orten. Nun kann der Waffenoffizier sie unter Beschuss nehmen, wobei er sowohl die Phaser und als auch die Torpedos verwendet. Der Chefsingenieur stellt zusätzliche Energie für den Antrieb bereit, damit die Dauntless schneller wenden kann.



**Tipp 4:** Die Dauntless eröffnet das Feuer auf die Planetenfragmente. Hohe Maschinen- und Phaserleistung sind hier wichtig!

### VESUVI 6

**TIPP 5:** Nach Erfüllung des Auftrages deaktiviert die EO den roten Alarm, während die Navigatorin in den Orbit von Vesuvi 6 fliegt. Per Transporter schickt die Crew alle Versorgungsgüter auf die Planetenoberfläche.

### Die U. S. S. SOVEREIGN

**TIPP 6:** Sie sollen sich mit der unterbesetzten Sovereign im Tevron-System treffen und dort den klingonischen Geleitschutz ablösen. Achtung: Dieser muss unbedingt seinen wichtigen Termin einhalten.

### Merkwürdige SIGNALE

**TIPP 7:** Der Kommandant des klingonischen Geleitschutzes unterrichtet Sie über ungewöhnliche Sensordaten, die auf zwei getarnte Schiffe hinweisen. Die EO wechselt sofort auf roten Alarm, um unangenehmen Überraschungen vorzubeugen. Kurz danach enttarnen sich auch schon zwei romulanische Warbirds.

### EINSTELLUNGEN verändern

**TIPP 8:** Die Klingonen gehen zum Angriff über und verschaffen so der Dauntless Zeit. Der Chefsingenieur steigert die Schild- und Maschinenleistung auf Maximum und senkt die Sensor-Energie auf 50 %. Der Waffenoffizier feuert mit Phasern und Torpedos auf die Tarnvorrichtung des gegnerischen Flaggschiffs.

### Präzise FEUERN

**TIPP 9:** Die Phaser werden gedrosselt, um dadurch genauere Treffer zu landen. Kurz bevor die Tarnvorrichtung zerstört ist, fliehen die beiden Warbirds. Beauftragen Sie den Chefsingenieur mit eventuellen Reparaturen. Danach kontaktiert die Navigatorin den Kommandanten der Sovereign.

## Episode 2 – Knowe Thine Enemy

### NOTRUF von Beol

**TIPP 10:** Die Navigatorin bringt das Schiff zur Geki-Kolonie auf Vesuvi 5. Erst im Orbit ist es ihr möglich, eine Verbindung zum Leiter herzustellen. Nach dem Runterbeamen der Ladung kommt der Notruf eines Frachters.

### TRAKTOR-STRAHL einsetzen

**TIPP 11:** Im Beol-System überprüft der Wissenschaftsoffizier mit den Sensoren die Umgebung. Neben den Cardassianern ist auch der Warbird Soryak vor Ort. Die EO geht auf roten Alarm und die Navigatorin auf Abfangkurs zum Frachter Karoon. Wenn die Dauntless in Reichweite ist, verlangsamt der Waffenoffizier das beschädigte Schiff mit dem Traktorstrahl. Nur so bewahren Sie das Schiff vor dem Aufprall auf einen Asteroiden.

### ROMULANER vertreiben

**TIPP 12:** Die Romulaner eröffnen jetzt das Feuer auf Sie. Der Waffenoffizier beharrt so lange mit gezielten Phaser- und Torpedosalven den Impulsantrieb des Warbird, bis dieser ausfällt. Der Chefsingenieur leitet zusätzliche Energie von den Sensoren auf die Schilde und Maschinen um.

### SERRIS-System

**TIPP 13:** Admiral Liu hat bereits eine neue Aufgabe parat, welche die Dauntless in das Serris-System führt. Die Navigatorin steuert das Schiff mithilfe eines Nav-

**Handel  
BELAUSCHEN**

Punktes aus dem Asteroidenfeld heraus und geht anschließend sofort auf Warp-Geschwindigkeit.

**TIPP 14:** Ihr Wissenschaftsoffizier ortet einige seltsame Werte in der Nähe von Serris 2. Dort findet gerade ein illegales Waffengeschäft statt. Ihr Chefsingenieur erhöht umgehend die Triebwerk- und Sensorenergie auf 125 %. Die Navigatorin schwenkt die Dauntless in den Orbit des Mondes, von wo aus der Wissenschaftsoffizier unbemerkt eine Abtastung der Gegend vornehmen kann. Die Waffen- und Schild-Energie bleibt dabei auf 0 %, um die Tarnung perfekt zu machen.

**FERENGI  
aufhalten**

**TIPP 15:** Sobald die Cardassianer das System verlassen haben, geht die Navigatorin auf Abfangkurs zur Kreyvis. Der Chefsingenieur fährt die Sensoren auf 25 %, Waffen und Schilde auf 100 % hoch. Der Waffenoffizier schaltet mit präzisen Treffern zuerst die Impulstriebwerke und dann die Warpvorrichtung aus. Die Leistung der eigenen Maschinen muss Ihr Chefsingenieur unbedingt voll ausschöpfen, da die Ferengi versuchen zu fliehen.

**MARAUDER  
beschützen**

**TIPP 16:** Nachdem Sie mit Praag gesprochen haben, kehren die cardassianischen Kreuzer zurück. Der Waffenoffizier feuert vorrangig auf jenes Schiff, das die Ferengi attackiert. Überprüfen Sie zwischendurch die Reparaturarbeiten, und geben Sie wichtigen Systemen wie Phaser, Hülle und Schildgenerator Priorität. Bei großen Schäden leitet der Waffenoffizier Ausweichmanöver ein, damit die Schilde Zeit zum Aufladen bekommen.

**BIRANU-  
Station**

**TIPP 17:** Sobald die beiden Feindschiffe vernichtet oder vertrieben worden sind, erstattet die EO der Sternenflotte Bericht. Admiral Liu kommandiert die Dauntless zur Biranu-Station, um einen Konflikt zu befrieden.

**Klingonischer  
HITZKOPF**

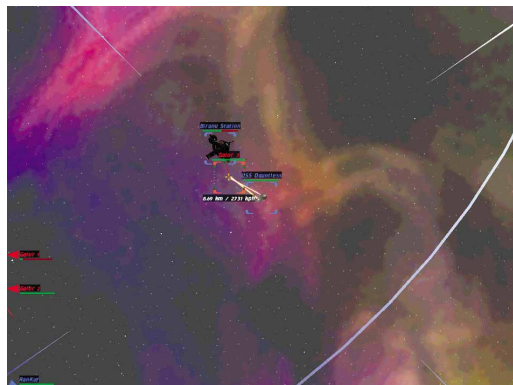
**TIPP 18:** Bei der Ankunft im Biranu-System weist Captain Picard die Crew an, sich im bevorstehenden Kampf neutral zu verhalten. Die EO befiehlt zwar roten Alarm, der taktische Offizier greift aber erst an, wenn Captain Picard die Freigabe erteilt. Die Galor-Raumer haben es nun neben den Klingonen auch auf die Station abgesehen.

**TAKTISCHE  
Übersicht**

**TIPP 19:** Wie im vorherigen Gefecht kümmert sich der Waffenoffizier zuerst um die Feinde, welche die Station bedrohen. In der taktischen 3-D-Ansicht (Taste **M**) können Sie die betreffenden Schiffe leicht erkennen. Der Chefsingenieur stellt Schild- und Antriebssysteme auf 125 %, die Waffen auf 100 % und die Sensoren auf 50 %. Kreuzer der Galor-Klasse sind nur mit schwachen Schilden ausgerüstet, daher feuert der Waffenoffizier nach eigenem Ermessen.

**Zweite  
ANGRIFFS-  
WELLE**

**TIPP 20:** Einige Treffer später fliehen die Cardassianer in Richtung Biranu 2. Während die Klingonen die Verfol-



**Zu Tipp 19:** Die Biranu-Station liegt unter Feuer. Mit der taktischen 3D-Ansicht sind die jeweiligen Angreifer leicht erkennbar.

gung aufnehmen, bleibt die Dauntless zum Schutz der Station zurück. Jetzt tauchen zwei neue Raumer der Galor-Klasse auf. Ihre Steuerfrau geht sofort auf Abfangkurs, und der Waffenoffizier benutzt die gleiche Taktik wie zuvor.

**Episode 3 – Obscured by Clouds**

**HÄRTETEST**

**TIPP 21:** Die Sovereign muss einem Härtetest unterzogen werden. Die Navigatorin fliegt mit Lichtgeschwindigkeit über Savoy 3 nach Savoy 1. Hier testet der Wissenschaftsoffizier die neuen Sensoren, indem er den Asteroiden Amagon scannt. Der Waffenoffizier kalibriert anschließend seine Phaser an diesem Ziel.

**Kampf gegen  
GERONIMO**

**TIPP 22:** Die Geronimo bietet der Sovereign einen simulierten Kampf an. Der Waffenoffizier hat jetzt neben den Photonen-Torpedos auch die stärkeren Quantum-Torpedos zur Verfügung. Während der Simulation kann er den Vorrat ausschöpfen, in den echten Gefechten muss er aber sparsam mit ihnen umgehen. Die Geronimo ist als Angriffsschiff konstruiert worden; versuchen Sie, ihre hinteren Schilde zu durchschlagen. Nur die Sensoren senkt der Chefsingenieur auf 50 %, die anderen Aggregate laufen weiterhin mit 100 %.

**PROBEKAMPF**

**TIPP 23:** Nach dem Sieg über die Geronimo steigen noch zwei Schiffe der Raubvogel-Klasse in die simulierte Schlacht ein. Nun muss Ihr Chefsingenieur unbedingt die Triebwerksleistung auf 125 % hochfahren, damit die Sovereign den sehr beweglichen Feindschiffen überhaupt folgen kann. Der Waffenoffizier neutralisiert durch die Zerstörung der Tarnvorrichtungen den Vorteil der klingonischen Schiffe. Befolgen Sie auch die Tipps, die McCray Ihnen gibt.

**Vesuvi-  
STAUBWOLKE**

**TIPP 24:** Danach steuert die Navigatorin in das Vesuvi-System. Der Wissenschaftsoffizier bemerkt einen Warbird, der ebenfalls zur Vesuvi-Staubwolke unterwegs ist. Folgen Sie ihm mit der Sovereign dorthin, wo bereits Data an Bord der Berkeley wartet.

**Wolke  
ABSUCHEN**

**TIPP 25:** Los geht's in die Staubwolke. Ihr Chefsingenieur fährt die Triebwerks- und Schildleistung auf 125 % hoch. Die Navigatorin fliegt die vier Wegpunkte ab, während der Wissenschaftsoffizier unterwegs die unbekannten Objekte abtastet. Wenn die Batterien leer sind, verlässt Ihr Schiff den Nebel zum Aufladen.

**GEGER  
verfolgen**

**TIPP 26:** Sobald Data die Informationen über die Sternennetze gesammelt hat, fängt die EO einen Notruf von der Berkeley auf. Mit vollem Schub steuert die Navigatorin aus der Staubwolke. Bei Ihrer Ankunft suchen die Angreifer sofort das Weite, und die EO verständigt die Sternenflotte. Admiral Liu will, dass die Angreifer verfolgt werden.

**Tragische  
VERWECHS-  
LUNG**

**TIPP 27:** Dazu legt die Navigatorin zwei neue Wegpunkte an und fliegt sie ab. Bei Nav-Punkt Alpha entdeckt der Wissenschaftsoffizier eine unbekannte Sonde. Ein zerstörter Warbird treibt bei Nav-Punkt Beta durch das All. Plötzlich tauchen zwei weitere romulanische Kreuzer auf.

**In Wolke  
ZURÜCK-  
ZIEHEN**

**TIPP 28:** Um der Übermacht zu entgehen, legt die Steuerfrau einen Fluchtkurs in die Staubwolke fest. Der Chefsingenieur fährt den Antrieb voll hoch. In der Wolke können die Warbirds ihre Tarnvorrichtung nicht verwenden. Im nachfolgenden Kampf zielt der Waffenoffizier auf die Heckpartie der Feindschiffe.

**KONFLIKT  
verhindern**

**TIPP 29:** Liu schickt die Crew nun zu einem Kontrollflug durch das Itari-, Voltair- und Xi-Entrades-System. In Ersterem materialisieren sich plötzlich zwei Warbirds. Torren fordert die Sovereign auf, die Schilde als Geste gu-

**PRAAGS**  
Informationen

ten Willens zu senken. Geben Sie der EO den entsprechenden Befehl, um einen Kampf zu vermeiden!

**TIPP 30:** Im Voltair-System ist die Krayvis erneut in das Feuer cardassianischer Kriegsschiffe geraten. Gehen Sie zusammen mit den Ferengi gegen ein Ziel vor, um die Cardassianer schnell zu vertreiben. Durch Steigerung der Schildenergie auf 125 % beißen sich die anderen Schiffe in der Zwischenzeit die Zähne an der Sovereign aus.

**CHAIRO**  
helfen

**TIPP 31:** Die Chairö wird im Xi-Entrades-System das Ziel cardassianischer Angriffe. Gehen Sie wie im Voltair-System vor (siehe Tipp 30).

**KLINGONEN**  
helfen

**TIPP 32:** Die Klingonen stecken wieder einmal in der Klemme. Bei der Ankunft im Belaruz-System sind die geheimnisvollen Angreifer aber bereits geflohen. Ihr Wissenschaftsoffizier scannt für die Klingonen die Umgebung und ortet so das verschwundene Raumschiff.

**MATANS**  
Auftritt

**TIPP 33:** Jetzt springt eine neue Gruppe Galors aus dem Hyperraum. Ihre Navigatorin greift sofort ein, der Chefsingenieur regelt die typischen Gefechtseinstellungen (Waffen 100 %, Antrieb und Schilde 125 %, Sensoren 50 %). Dann nimmt der Waffenoffizier das Flaggschiff der Feinde selbstständig unter Beschuss.

**KLINGONEN**  
raushauen

**TIPP 34:** Der Wissenschaftsoffizier errechnet die Flugroute der JonKa. Vier cardassianische Kriegsschiffe haben die Klingonen in eine Falle gelockt. Der Waffenoffizier lenkt die gefährlichsten Angreifer durch Beschuss ab und zieht so die Aufmerksamkeit auf die Sovereign. Starke Schilde und Triebwerke (je 125 %) sind für diese Taktik die Voraussetzung. Korbus' Fregatte kann sich jetzt um jeden einzelnen Angreifer kümmern.

**Episode 4 – Indefinite Presence****TORPEDOS**  
nachladen

**TIPP 35:** Der nächste Einsatz führt Sie und Ihre Besatzung in das Riha-System. Dort ist Draxon in ein Gefecht mit Galor-Raumern und Frachtern verwickelt. Die Erste Offizierin geht sofort auf roten Alarm, und der Waffenoffizier greift in den Kampf ein. Beide Schiffe stürzen sich gemeinsam auf einen Gegner.

**GEHEIMER**  
Außenposten

**TIPP 36:** Mithilfe der Sensoren gelingt es dem Wissenschaftsoffizier, die Flugroute der Frachter zu bestimmen. Bei Cebalra 2 stoßen Sie auf einen Außenposten der feindlichen Cardassianer, der zudem von einigen Schlachtschiffen bewacht wird.

**BEWEGUNG**  
bleiben

**TIPP 37:** Die Sovereign neutralisiert zuerst die beiden Galors, wobei sie außer Reichweite der Stationsgeschütze bleibt. Danach nimmt der Waffenoffizier den Außenposten aus großer Entfernung unter Feuer. Der Chefsingenieur verstärkt die Antriebsleistung auf 125 %, um die Wendigkeit des Schiffes auszuspielen. Der Schildgenerator und das Kraftwerk des Außenpostens sind empfindliche Punkte.

**SCHULDEN**  
begleichen

**TIPP 38:** Die Frachter sind erneut entkommen, aber der Wissenschaftsoffizier kann die Route bis zum Nephente-System weiterverfolgen. Bevor Ihre Navigatorin aber den entscheidenden Warp-Sprung ausführen darf, erreicht sie eine Nachricht von Korbus.

**OFFIZIERS-**  
TAUSCH

**TIPP 39:** Im Belaruz-System lässt sich Korbus zu Ihnen an Bord beamen. Aufgrund seiner geheimen Informationen fliegt Ihre Navigatorin die Sovereign in das Voltair-System. Der Scan des Wissenschaftsoffiziers führt das Schiff nach Voltair 1, wo sich neben zwei cardassianischen Raumern auch das unbekannte Kriegsschiff aufhält.

**FREMDES**  
Schiff

**TIPP 40:** Das setzt innerhalb kurzer Zeit zum Warp-Sprung an. Die EO geht sofort auf gelben Alarm, die

**Knappe**  
RETTUNG**VERBÜNDETE**  
decken**Im**  
Asteroidenfeld  
VERSTECKEN**KAMPF**  
vermeiden**Gemeinsam**  
mit der  
ENTERPRISE**HYBRID-**  
Schiffe

Navigatorin auf Abfangkurs. Der Chefsingenieur erhöht die Sensor- und Antriebsleistung auf 125 %, um das fremde Schiff schneller zu erreichen. Sobald die Entfernung unter 50 Kilometer gesunken ist, führt der Wissenschaftsoffizier einen Scan des Ziels durch.

**TIPP 41:** Nach der erfolgreichen Abtastung stellt sich die Sovereign den beiden Keldon-Klasse-Schiffen. Der Chefsingenieur passt die Energiezufuhr der Lage an (Schilder und Antrieb 125 %, Waffen 100 %, Sensoren 50 %). Außerdem kommt Ihnen die Movjap rechtzeitig zu Hilfe.

**TIPP 42:** Die zwei feindlichen Kreuzer stürzen sich sofort auf die Klingonen. Ignorieren Sie deshalb zuerst die beiden Keldon-Raumern und unterstützen Sie Leutnant Savali im Kampf gegen die Galors. Korbus lenkt diese mit Phasern und Torpedos ab.

**TIPP 43:** Dann bringt die Navigatorin das Schiff ins Nephente-System, das von einem großen Asteroidenfeld beherrscht wird. Dieses nutzt die Steuerfrau aus, um für die feindlichen Sensoren unsichtbar zu bleiben. Im Zentrum drosselt der Chefsingenieur die Zufuhr der Triebwerke, Schilde und Waffen auf 0 %. Lediglich die Sensoren bleiben mit 125 % aktiv.

**TIPP 44:** Schließlich wird Ihre Anwesenheit bemerkt, und es kommt zum Kampf. Die EO befiehlt gelben Alarm, um die Sovereign zu schützen. Es treffen weitere Kriegsschiffe ein, und die Navigatorin muss das Schiff aus dem Asteroidenfeld bringen. Der Chefsingenieur reizt die Triebwerke und Schilde dazu voll aus.

**TIPP 45:** Admiral Liu unterstellt die Sovereign nun Picard. Wenn die beiden Föderationsraumern bei Chamba-1 angekommen sind, stürzt sich die Enterprise auf die Schlachtschiffe. Der Sovereign weist Picard die Werft als Ziel zu. Die Sensoren laufen mit 50 %, die Waffen, Schilde und Triebwerke mit 125 % Leistung.

**TIPP 46:** Der Waffenoffizier bleibt mit dem Schiff außerhalb der Reichweite der Disruptorkanonen, wenn Sie ihm die entsprechende Kampfdistanz befehlen. Nach einigen Phaser- und Torpedosalven hat er dann schließlich die unteren Schilde geknackt.



**Tipp 46:** Die Disruptorkanonen der Schiffswerft sind auch für Schiffe der Sovereign-Klasse eine große Gefahr.

**Episode 5 – Found and Lost****PRENDEL 5**

**TIPP 47:** Das Flottenoberkommando überträgt der Sovereign die Aufgabe der Geronimo. Data überprüft die Logbücher der Geronimo, und die Navigatorin fliegt anschließend das Schiff nach Prendel 5.

**Auf der**  
SUCHE

**TIPP 48:** Der Wissenschaftsoffizier scannt die Umgebung, kann jedoch nichts Außergewöhnliches feststellen.



**Böse  
ÜBER-  
RASCHUNG**

**WAFFEN  
zerstören**

Daher fliegt die Navigatorin die Planeten Prendel 1 bis 4 ab. Nach jedem Warp-Sprung führt der Wissenschaftsoffizier eine Sensorabastung durch. Beim zweiten Mond von Prendel 3 wird er schließlich fündig.

**TIPP 49:** Vom Nav-Punkt aus kann der Wissenschaftsoffizier den Aufklärungsposten entdecken. Die Sovereign fliegt vorsichtig näher an das Objekt heran, um einen kompletten Scan durchzuführen.

**TIPP 50:** Die Erste Offizierin geht nun auf roten Alarm, um die Schilde und Waffen zu aktivieren. Der taktische Offizier nimmt aus sicherer Entfernung die Phaser- und Disruptorbänke unter Beschuss. Sobald die Schilde gefallen sind, verzichtet er auf die Torpedos und regelt die Phaser auf geringe Leistung herab.



**Tipp 50:** Mit leistungsgedrosselten Phasern gelingt es dem taktischen Offizier, die Phaser- und Disruptorbänke lahm zu legen.

**GEGEN-  
ANGRIFF  
abwehren**

**TIPP 51:** Nachdem die Waffen durch den Waffenoffizier ausgeschaltet worden sind, setzt Data mit einem kleinen Trupp auf die Station über. Währenddessen muss die Sovereign drei Galor-Kreuzer vertreiben, die es auf die Station abgesehen haben. Ihr Chefsingenieur leitet dafür Energie von den Sensoren in den Antrieb und die Schilde um.

**TIPP 52:** Benutzen Sie die taktische 3D-Ansicht, um die Angreifer auf die Station zu orten. Anschließend meldet sich Data mit einer Erfolgsmeldung und kehrt an Bord zurück. Jetzt muss der Waffenoffizier nur noch den leeren Außenposten vernichten.

**TIPP 53:** Die neuen Daten führen Ihr Schiff in das Alioth-System. Allerdings werden dessen acht Planeten von bewaffneten Patrouillen und Satelliten überwacht.

**TIPP 54:** Der Chefsingenieur muss zunächst die Schilde und Waffen auf 0 % bringen und darf die Sensoren und Triebwerke nicht überlasten. Nur so bleibt das Schiff während der Aufklärungsmission unentdeckt! Die Navigatorin dirigiert die Sovereign zwischen den Wachposten hindurch in die Umlaufbahn der Planeten, damit der Wissenschaftsoffizier einen Oberflächen-Scan vornehmen kann. Zum Ausweichen hat die Navigatorin jeweils vier Nav-Punkte zur Verfügung, zu denen sie sich zurückziehen kann.

**TIPP 55:** Auf Alioth 6 werden Sie schließlich fündig. Allerdings ist der Transporter bei den Umweltbedingungen nutzlos, und Data muss mit einem Shuttle auf dem Planeten landen. Gerade als er eine Erfolgsmeldung durchgibt, erscheint ein cardassianisches Geschwader.

**TIPP 56:** Data fordert die Sovereign auf, die Satelliten zu vernichten und dann zu fliehen. Die EO befiehlt daher roten Alarm, und der Chefsingenieur hebt die Triebwerks- und Schildleistung auf das Maximum an. Der taktische

Offizier braucht nur ein paar schnelle Salven, um die schwächlichen Satelliten zu pulverisieren.

**Episode 6 – Too Firm A Grasp**

**Feuer  
KONZEN-  
TIEREN**

**TIPP 57:** Ihre tapfere Sovereign soll die San Francisco im Artrus-System unterstützen. Beim Eintreffen in der Nähe von Artrus 3 befindet die sich gerade in einem Gefecht mit zwei Galors. Außerdem materialisieren sich noch zwei weitere Galor-Klasse-Kriegsschiffe und ein Keldon-Raumer im System. Durch die Zusammenfassung des Feuers beider Föderations-Schiffe schrumpft die Anzahl der Cardassianer aber schnell zusammen.

**STELLUNG  
aufgeben**

**TIPP 58:** Die Venture und Devore werden im Ona-System von weiteren Feinden in die Enge getrieben. Ihr Chefsingenieur überprüft noch einmal die laufenden Reparaturen, bevor das Schiff eingreift. Durch Ihre Unterstützung gelingt es zwar, das System noch einige Minuten zu halten, aber schließlich ist die Übermacht der Angreifer zu groß; die Crew wird nach Savoy 3 verlegt.

**Zum Kampf  
STELLEN**

**TIPP 59:** Hier heizt der Waffenoffizier den beiden Keldons und drei Galors kräftig mit Torpedos und Phasern ein. Dabei wählt er bereits angeschlagene Einheiten aus und gibt diesen den Rest. Einige Cardassianer fliehen.

**FRACHTER  
 Eskortieren**

**TIPP 60:** Die Steuerfrau geht natürlich sofort auf Verfolgungskurs. Der Waffenoffizier attackiert die feindlichen Kreuzer, welche die Föderations-Frachter bedrängen. Die taktische 3D-Ansicht erhält die notwendigen Informationen. Es reicht auch aus, die Gegner nur lahm zu legen. Dieses Vorgehen spart kostbare Zeit.

**BERGUNG  
leiten**

**TIPP 61:** Das Lazarettschiff Nightingale benötigt Geleitschutz bei seiner Suche nach Vermissten. Ihre Navigatorin folgt der Nightingale nach Geble 3. Während das Lazarettschiff die Kapseln per Traktorstrahl an Bord holt, beschäftigt die Sovereign alle drei Galor-Angriffskreuzer. Dazu lenkt der Waffenoffizier die Feinde größtenteils nur ab, indem er Ausweichmanöver fliegt und gelegentlich einige Torpedos abfeuert.

**KAMERADEN  
beschützen**

**TIPP 62:** Die Dauntless sendet ein schwaches Signal aus dem Serris-System. Bei Serris 3 kann der Wissenschaftsoffizier nur noch Überreste orten. Deswegen fliegt die Sovereign nach Serris 1 weiter. Die Nightingale beamt mithilfe des Transporters alle Schiffbrüchigen an Bord. Sie müssen dafür sorgen, dass die beiden auftauchenden Kreuzer weder die angeschlagene Dauntless noch das Lazarettschiff vernichten. Der Waffenoffizier nimmt dazu die schwachen Heckschilde der Keldons ins Fadenkreuz.

**RÜCK-  
EROBERUNG**

**TIPP 63:** Unter Führung der Khitomer soll der Außenposten Savoy 1 zurückerobert werden. Bei Savoy 3 vertreiben die Föderations-Schiffe drei cardassianische Kreuzer und springen dann nach Savoy 1 weiter.

**ABLEN-  
KUNGS-  
MANÖVER**

**TIPP 64:** Willis bricht mit der Khitomer durch die feindliche Verteidigungslinie und setzt per Shuttle eine Entermannschaft ab. Der Sovereign fällt die Aufgabe zu, drei Galors und zwei Keldons zu beschäftigen. Der Chefsingenieur mindert die Sensorenleistung auf 50 %, erhöht aber die Antriebs- und Schildleistung auf 125 %.

**TRUPPEN-  
TRANSPORTER  
vernichten**

**TIPP 65:** Sobald der Außenposten zurückerobert wurde, versuchen die Cardassianer mit zwei Truppentransportern einen Gegenangriff. Diese beiden Raumschiffe müssen unbedingt zerstört werden! Der Waffenoffizier greift dazu auf die teuren Quanten-Torpedos zurück, die er paarweise verschießt. Besonders die hinteren Schilde sind für solche Attacken besonders anfällig.

**DATA  
zurückholen**

**AUFKLÄ-  
RUNGS-  
Mission  
Durch  
die Linien  
SCHLEICHEN**

**ALIOTH 6**

**DATA  
zurücklassen**



**Tipp 66:** Das erste Gefecht mit den Kessok nutzt der Wissenschaftsoffizier für einen gründlichen Scan der Feindschiffe.

**KESSOKS verfolgen**

**TIPP 66:** Die Navigatorin gelangt über das Prendel-System nach Riha 1. Die Sensoren entdecken dort ein einzelnes Kessok-Angriffsschiff. Der Wissenschaftsoffizier überprüft während des Kampfes den Gegner noch einmal mit den Sensoren. Weitere wichtige Technikdaten sind der Lohn.

**SONDE benutzen**

**TIPP 67:** Bei Tezle 1 scannt Ihr Wissenschaftsoffizier die Umgebung. Er entdeckt je einen Kreuzer der Keldon- und Galor-Klasse nahe des Planeten Tezle 1. Für genauere Daten schießt er eine Sonde auf den Planeten ab. Der taktische Offizier muss nun die Cardassianer so lange hinhalten, bis die Sonde verwertbare Daten zurücksendet. Einfache Ausweichmanöver reichen dafür aus, ein Kampf ist nicht zwingend notwendig!



**Tipp 67:** Die Sonde ist auf dem Weg zur Oberfläche des Planeten, wo die cardassianische Basis vermutet wird.

**Kampf im PRENDEL-System**

**TIPP 68:** Erneut fliegen Sie unter Willis' Kommando in einen Einsatz. Als Erstes trifft die Sovereign auf zwei Galor-Kreuzer im Prendel-System. Mit denen wird der Waffenoffizier leicht fertig. Dann ruft die Khitomer um Unterstützung: Drei Galor- und ein Keldon-Schiff haben es auf sie abgesehen. Koordinieren Sie die Angriffe.

**TEZLE 1**

**TIPP 69:** Nach dem Sprung nach Tezle 1 setzt die Khitomer einige Shuttles ab. Die Kriegsschiffe der Föderation sollen in der Zwischenzeit die Feinde aufhalten. Zuerst haben Sie es mit einem Galor und einem Keldon zu tun. Dann tauchen nach und nach mehrere Kessok-Schlachtschiffe auf. Der Chefsingenieur fordert von Maschinen und Schilden maximale Leistung, die Sensoren entlastet er um die Hälfte. Konzentrieren Sie sich zuerst auf die schwächeren cardassianischen Galors und Keldons.

**TREFFER vermeiden**

**TIPP 70:** Während des Gefechts werden die Zhukov und Devore vernichtet, und Sie dürfen die Feinde allein be-

schäftigen. Der Waffenoffizier fliegt ein Ausweichmanöver nach dem anderen und schlägt nur gelegentlich mit den Quanten-Torpedos zu. Sobald die Shuttles und die Khitomer dann den Sprung in das benachbarte Beol-System geschafft haben, flüchten Sie hinterher.

**Episode 7 – The Drawn Line**

**Botschafter SAALEK**

**TIPP 71:** Eine feindliche Streitmacht hält auf Sternenbasis 12 zu. Ab diesem Zeitpunkt ist die Versorgung mit Quantentorpedos jederzeit möglich.

**HILFE naht**

**TIPP 72:** Beim Gefecht um Sternenbasis 12 haben Sie es mit sechs Keldon-Kreuzern und drei Kessok-Schiffen zu tun. Die Geronimo und Enterprise treffen gerade rechtzeitig ein, um die Verteidigung zu stärken. Durch Konzentration des Beschusses auf einzelne Feindraumer schwindet die Überlegenheit der Gegner schnell.

**KAMIKAZE-Frachter**

**TIPP 73:** Die Enterprise und Geronimo setzen den Flüchtenden nach, die Sovereign bleibt zum Schutz der Sternenbasis zurück. Nun treffen mit Sprengstoff gefüllte Frachter im System ein, welche die Sternenbasis rammen wollen. Nur mit schnellen Torpedo-Breitseiten auf die hinteren Schilde der Feinde gelingt es, den Großteil der Frachter rechtzeitig abzufangen.

**KONFERENZ beschützen**

**TIPP 74:** Danach chauffiert die Sovereign Botschafter Saa- lek zum Treffen im Albirea-System. Vorher erhält das Schiff neu entwickelte Phasen-Plasma-Torpedos. Diese heben Sie sich unbedingt für später auf! Plötzlich unterbrechen drei Galors und drei Keldons das Treffen. In Zusammenarbeit mit den Kriegsschiffen der anderen Rassen gelingt es der Sovereign, den Angriff abzuwehren.

**STREIT-HÄHNCHEN**

**TIPP 75:** Nun bezichtigen sich die beiden Raumschiffkommandanten gegenseitig des Verrats. Greifen Sie erst in den Zweikampf ein, wenn Korbus den Warbird rammen will. Die Navigatorin geht sofort auf Abfangkurs, und der Waffenoffizier hält das Schiff mit dem Traktorstrahl fest.

**SENSOR-ANLAGEN finden**

**TIPP 76:** Die Sensoranlagen im Poseidon-, Artrus-, Geble- und Serris-System sind das nächste Angriffsziel. Ein Galor- und ein Keldon-Kreuzer bewachen die Anlage bei Artrus 3. Der Waffenoffizier vernichtet zuerst die beiden Kriegsschiffe wie gewohnt und anschließend die Sensoren.

**GERONIMO unter Feuer**

**TIPP 77:** Nach der Ankunft bei Poseidon 2 erhält die Sovereign einen Hilferuf der Geronimo. Sie unterbrechen den Einsatz, um ihr bei Xi Entrades 5 gegen zwei Galors und ein Kessok-Schiff beizustehen.

**Getarnte TORPEDO-WERFER**

**TIPP 78:** Die Sensoranlage nahe Poseidon 2 wird von getarnten Torpedowerfern geschützt. Zusammen mit der Geronimo ignorieren Sie allerdings das feindliche Feuer und konzentrieren sich auf die Anlage. 125 % Schilden-Ergie sind für dieses Manöver Pflicht!

**Schwerer KESSOK-KREUZER**

**TIPP 79:** Bei Geble 4 streunt ein schwerer Kessok-Kreuzer herum. Gegen ein Schiff der Sovereign- und Akira-Klasse hat er aber keine Chance. Die Steuerfrau und der Chefsingenieur spielen die Schnelligkeit und Wendigkeit aus, um in den Bereich der hinteren Schilde zu gelangen. Nach der Vernichtung des Kessok-Raumers muss auch die Sensoranlage dran glauben.

**Letztes ZIEL**

**TIPP 80:** Bei Serris 6 versuchen drei Galors, sich der Geronimo und Sovereign in den Weg zu stellen. Beide Föderations-Schiffe konzentrieren ihr Feuer erneut auf einen einzelnen Gegner. Anschließend vernichten sie noch die letzte Sensoranlage.

**FRACHTER scannen**

**TIPP 81:** Die feindliche Nachschubbasis bei Ascella 5 ist ohne Sensoranlagen nun praktisch blind. Daher starten

**ABSTAND  
halten**

die Sovereign und Geronimo einen Angriff. Der Waffenoffizier legt zuerst einen der inaktiven Frachter lahm, damit der Wissenschaftsoffizier diesen scannen kann. Dann vernichten Sie im Zusammenspiel mit McCray die feindlichen Frachter und Kriegsschiffe.

**TIPP 82:** Die Station ist in Kampfbereitschaft und feuert zurück. Geronimo und Sovereign führen ihre Angriffe aus großer Entfernung durch und schwächen so die Schilde. Sobald der Waffenoffizier das Kraftwerk beschädigen kann, jagt er es mit Phasern und Torpedos in die Luft.

**VERBÜNDETE**

**TIPP 83:** Eine gemischte Streitmacht aus Romulanern, Klingonen und Föderation greift die Kampfstation im Alitoh-System an. Bei Alitoh 8 trifft sie auf vier Galors, welche nach kurzem Kampf aber nach Alioth 6 fliehen.

**LITVOK NOR**

**TIPP 84:** Fünf feindliche Kriegsschiffe beschützen die Kampfstation Litvok Nor. Während Ihre Verbündeten die beweglichen Einheiten beschäftigen, brechen Sie zur Station durch. Diese hat Probleme mit den Disruptorkanonen und ist daher fast ungefährlich. Der Waffenoffizier feuert zuerst mit Phasen-Plasma-Torpedos auf den Schildgenerator, um ihn zu deaktivieren. Dann setzt er einige Quantentorpedos in das empfindliche Kraftwerk.



**Tipp 84:** Durch die Vernichtung des Kraftwerks gehen auf der Kampfstation Litvok Nor nicht nur die Lichter aus.

**DATAS  
Rückkehr**

**TIPP 85:** Mittlerweile ist auch die Enterprise eingetroffen und unterstützt Sie im Kampf. Nach der Vernichtung des Kraftwerkes explodiert Litvok Nor. Durch die Steigerung der Sensorenleistung auf 125 % gelingt es dem Chefingenieur, Kontakt mit Data auf Alioth 6 aufzunehmen.

**Episode 8 – Arise, Fair Sun**

**Heiße  
SPUR**

**TIPP 86:** Die Sovereign soll die unbekannten Maschinen mit Unterstützung der Geronimo und San Francisco zerstören. Die Spur der Anti-Protonen führt die Gruppe in das Riha-System. Hier befinden sich zwei Kessok und ein Galor-Kreuzer. Während die Sovereign die Galor lahm legt, kümmern sich die anderen beiden Sternflotten-Schiffe um die lästigen Kessoks.

**Bergung des  
LOGBUCHS**

**TIPP 87:** Anschließend tastet der Wissenschaftsoffizier die Galor ab und lädt das Logbuch aus dem beschädigten Speicher. McCray vernichtet nun den Rest des Schiffes mit den Phasern, um die getarnte Maschine sichtbar zu machen. Ein Scan ergibt, dass dieses Objekt ebenfalls ruhigen Gewissens unter Beschuss genommen werden kann. Danach tastet der Wissenschaftsoffizier die Umgebung nach einer weiteren Anti-Protonen-Spur ab.

**DURCH-  
BRECHEN**

**TIPP 88:** Bei Cebalrai 1 bewachen sechs Kessok-Schiffe eine zweite Maschine. Da die Übermacht zu groß ist, bre-

chen alle drei Föderations-Schiffe durch und nehmen das Zielobjekt sofort unter Feuer. Sobald dieses explodiert, ziehen sich die Kessok zurück. Ein Umgebungs-Scan führt die Sovereign nach Belaruz 1.

**KACHEETI-  
NEBEL**

**TIPP 89:** Der Kacheeti-Nebel macht einen Sensor-Scan fast völlig unmöglich. Auch das Hochfahren der Sensoren auf 125 % bringt kaum Besserung. Die Steuerfrau lenkt die Sovereign anhand eines Nav-Punktes in den Nebel und entdeckt dabei zwei unbekannte Objekte. Es stellt sich heraus, dass neben einem schweren Kessok-Kreuzer noch einige leichte Einheiten auf der Lauer liegen.

**Schnell  
ZUSCHLAGEN**

**TIPP 90:** Erneut geht die Sovereign aufs Ganze und hält direkt auf die Maschine zu. Nach deren Vernichtung bringt die Navigatorin das Schiff schnell aus dem Nebel.

**OMEGA  
DRACONIS**

**TIPP 91:** Die letzte Maschine, ein so genannter Solar-Former, befindet sich im Omega-Draconis-System. Tachyonen-Emitter verhindern jedoch eine Kommunikation mit den Kessok. Als Geleitschutz für den abschließenden Einsatz empfehlen sich McCray und Korbus.

**Letzte  
RAST**

**TIPP 92:** Bei Omega Draconis 5 stellen die drei Schiffe fünf feindliche Keldon-Kreuzer und zerstören sie. Der Emitter steht dann als Nächstes auf der Abschussliste. Vor dem Sprung nach Omega Draconis 3 rüstet sich die Flotte bei Sternenbasis 12 neu aus.

**ZEIT  
schinden**

**TIPP 93:** Der letzte Emitter wird von drei schweren Kessok-Kreuzern und zwei Keldons bewacht. Nach der Ankunft pulverisiert die Sovereign sofort den Emitter, damit Data die Kessok informieren kann. Ihr Waffenoffizier versucht nun, durch Ausweichmanöver die Sovereign aus dem Schussfeld der Gegner zu halten, um ein bisschen Zeit zu gewinnen. Schließlich laufen die Kessok über und attackieren die Cardassianer.

**HYBRIDEN**

**TIPP 94:** Deren Vernichtung ruft vier Hybrid-Schiffe herbei. Diese Raumer sind extrem kampfstark und gepanzert. Leider kehren die Kessoks zu ihrer Heimatwelt zurück, um sie zu verteidigen. Mithilfe von McCray und Korbus stellen Sie sich jeweils einem Feind und nehmen dabei seine Impuls-triebwerke unter Feuer. Die befinden sich am Heck, wo die Schilde am schwächsten sind. Der Waffenoffizier darf auch endlich die neuen Phasen-Plasma-Torpedos verwenden, die gegnerische Schilde mühelos durchdringen.

**HECK  
angreifen**

**TIPP 95:** Auch wenn Ihnen nach kurzer Zeit die Enterprise zur Hilfe kommt, ist dieses der härteste Kampf des ganzen Spiels. Der Chefingenieur muss den Warp-kern der Sovereign bis zum Letzten ausreizen. Notfalls fliegt die Navigatorin Ihr Schiff etwas aus der Gefahrenzone, damit sich die Schilde regenerieren können. Nach Vernichtung des letzten Hybriden folgt die Steuerfrau Matans Keldon zum Solar-Former.

**RUHE  
bewahren**

**TIPP 96:** Matan will Sie dazu verleiten, den Solar-Former zu zerstören. Dieses würde jedoch die Sonne vernichten. Stattdessen modifiziert der Wissenschaftsoffizier die Zielerfassung der Waffensysteme. Sobald dann der Waffenoffizier die getarnte Keldon orten kann, jagt er einige Torpedo- und Phasersalven in das Feindschiff. Die Keldon hat nun Tarnvorrichtung und Schilde verloren und ist ein leichtes Ziel!

**SOLAR-  
FORMER**

**TIPP 97:** Nachdem der taktische Offizier das Schiff lahm gelegt hat, kümmert sich Data um die Entschärfung des Solar-Formers. Dabei gelingt es der Besatzung nicht mehr, den in die Sonne abstürzenden Keldon-Kreuzer zu retten. Trotzdem haben Sie und Ihre Mannschaft ein ganzes Sonnensystem vor der Zerstörung bewahrt. Herzlichen Glückwunsch zum Sieg!

**GUN**