

Hilfe im Delta-Quadranten

Star Trek Voyager

Cheats im
Kurztipps-Teil

Besser kämpfen: So haben Sie im Solo- und Multiplayermodus mehr Erfolg.

Zwar spielen Sie im 3D-Actionspiel Star Trek: Voyager von Activision einen Elitekämpfer – aber auch erfahrene Soldaten kommen mit unseren Tipps, der Waffenkunde und der ausführlichen Komplettlösung besser ans Ziel. Und damit Sie auch im Holodeck überlegen sind, finden Sie zudem noch Hilfen für Mehrspieler-Partien.

Allgemeines

**Richtig
SCHWIERIG**

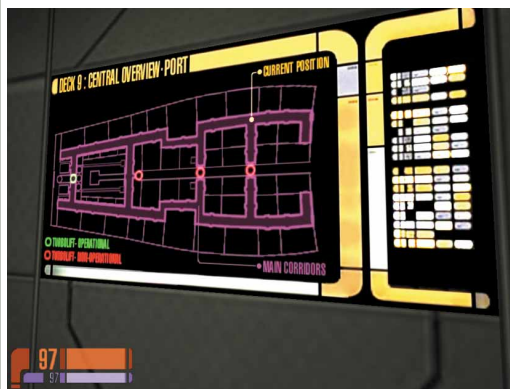
TIPP 1: Es gibt vier Schwierigkeitsgrade, der vorgegebene »Normal« ist für fortgeschrittene Spieler aber eine Spur zu einfach ausgelegt. Wer bereits den einen oder anderen Ego-Shooter kennt, sollte sich für »Mittel« entscheiden; »Schwierig« empfehlen wir nur echten Profis.

**GEDULD ist
gefragt**

TIPP 2: In Voyager existieren zwar nur wenige echte Puzzles, aber wenn Sie trotzdem mal nicht weiter wissen, warten Sie einfach ein paar Augenblicke. Dann hilft Ihnen fast immer einer der computergesteuerten Kameraden per Sprachausgabe mit einem Tipp weiter.

**WEG auf
Voyager**

TIPP 3: In den linearen Levels kann man sich praktisch gar nicht verlaufen, lediglich auf der Voyager können auch Trek-Profis sich mit dem Weg zum nächsten Einsatzort manchmal schwer tun – kein Wunder, sieht auf dem Schiff doch eine Tür wie die andere aus. Dabei sind immer nur recht kleine Abschnitte zugänglich, und wenn



Tipp 3: Die zahlreichen Schiffskarten verschaffen Ihnen Überblick.

Sie einfach an den Wänden entlang laufen, und dabei jede Tür mal kurz »anstupsen«, ist der nächste Treffpunkt mit Freund oder Feind schnell gefunden. Außerdem sollten Sie auf die übersichtlichen Schiffskarten achten, die an einigen Kreuzungen aushängen.

**GESUNDHEIT
holen**

TIPP 4: Gelegentlich lohnt es sich, ein paar Schritte im Level zurück zu tun und an einer noch nicht ganz aufgebrauchten Station mit Gesundheits-Hypospray die Lebenspunkte Ihres Helden aufzufüllen.

Besser kämpfen

**Neue WAFFE
wählen**

TIPP 5: Achten Sie darauf, welche neue Waffe Sie bei welchen Gegnern finden – auch wenn es unlogisch er-

**RÜCKEN
nicht
vergessen
Keine
RÜCKSICHT**

scheint, richtet dieser Schießprügel unter der dortigen Monsterschar normalerweise am meisten Schaden an.

TIPP 6: Einige Feinde – insbesondere Borg und Etherianer – teleportieren sich zu Ihnen. Seien Sie vorsichtig, dass sich kein Feind hinter Sie beamt und Ihnen in den Rücken fällt.

TIPP 7: Nehmen Sie keine übertriebene Rücksicht auf Teamkollegen – die halten extrem viel aus. Solange Sie nicht mit den ganz schweren Waffen (ab Taste 8) kämpfen, schadet den Kameraden auch eine ganze Trefferserie von »freundlichem Feuer« nicht.



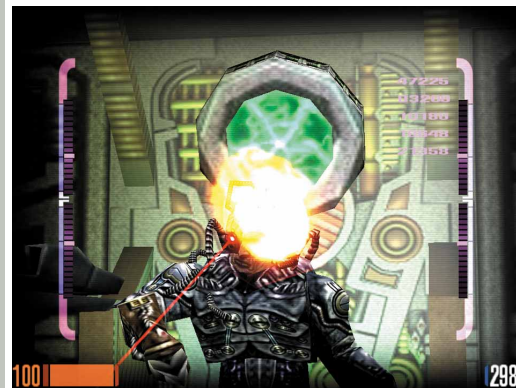
Tipp 7: Um Ihr Team müssen Sie sich keine Sorgen machen.

**SCHLEICHEN
statt schießen**

TIPP 8: An einigen Stellen wird Ihnen befohlen, sich geräuschlos vorwärts zu bewegen. Halten Sie sich daran – Sie werden vom Programm zwar nicht bestraft, wenn der Feind Sie bemerkt, müssen sich aber mit einigen Gegnern mehr herumärgern.

**BORG
wecken**

TIPP 9: Schlafende Borg in ihren Alkoven stellen zwar keine akute Gefahr dar, wachen aber früher oder später auf



Tipp 9: Ruhende Borg wachen irgendwann auf – Vorsorge hilft.

und greifen dann an. Deshalb: Schalten Sie die ruhenden Kollektiv-Kämpfer immer schon aus größerer Distanz mit Hilfe des Visiers aus – am besten mit einer Waffe, für die Sie noch ausreichend Energie haben.

Mit Phaser
ZUERST
zuschlagen

TIPP 10: Mit dem Phaser können Sie dank seiner starken Bündelung oft Ziele angreifen, die für andere Waffen nicht erreichbar sind. So genügt dem Phaser ein aus der Deckung herausragender Arm als Ziel. Nutzen Sie die Waffe, um halbversteckte Angreifer auszuschalten, bevor die Bösewichte ihrerseits zuschlagen.

PHASER
nutzen

TIPP 11: Da der Phaser sich ständig neu auflädt, sollten Sie ihn immer im alternativen Modus abfeuern. Der brät jeden Feind in Sekundenschnelle und erspart Ihnen wertvolle Zeit oder möglichen Schaden.

Um ECKEN
schießen

TIPP 12: Bei Gefechten in engen Räumen ist der mächtige Granatwerfer eine besonders wertvolle Waffe. Damit können Sie Feinde hinter deren Deckung treffen, indem Sie einfach auf die nahe Wand feuern, an der die Granaten abprallen. Das funktioniert auch, wenn Sie in Gängen um eine Ecke schießen wollen.

Mehr Erfolg im Holodeck

SCHADEN
verstärken

TIPP 13: Den Quantum-Waffenverstärker sollten Sie bevorzugt mit Waffen verwenden, die eine breite Streuwirkung haben. Geeignet sind vor allem der Scavenger und das Tetryon-Disruptor-Gewehr.

EXTRAS
abpassen

TIPP 14: Spielen Sie mit einer Uhr im Blick und passen Sie ab, wann Extras und andere Gegenstände wieder auftauchen. Munition und Waffen erscheinen nach 40 Sekunden erneut, Rüstungen nach 20 Sekunden. Auf alle Extras wie den Quantum-Waffenverstärker oder den Anti-Gravitationsrucksack müssen Sie genau zwei Minuten warten.

Gegner
AUSTRICKSEN

TIPP 15: Rüstungen, Waffen und Extras können Sie auch dann einsacken, wenn Sie sie eigentlich schon haben. Trotzdem: Schnappen Sie sich den Gegenstand – dann kriegt ihn wenigstens kein Gegner.

Kleine Waffenkunde

Der
STANDARD

TIPP 16: Der Phaser ist das typische Trek-Kampfgerät. Sie haben ihn immer bei sich, außerdem lädt er sich automatisch auf. Den Standardmodus können Sie vergessen, da steckt zu wenig Kraft dahinter. Die alternative Schussmethode ist deutlich kräftiger und schaltet viele Gegner mit nur einem Treffer aus, verbraucht allerdings viel Energie.



Das GEWEHR

TIPP 17: Das klassische Föderations-Sturmgewehr verschießt wenig spektakuläre Energiestrahlen, räumt unter Gegnern allerdings ordentlich auf. Der alternative Schussmodus lässt fast jeden Feind mit einem schick animierten Leuchten sofort vergehen.

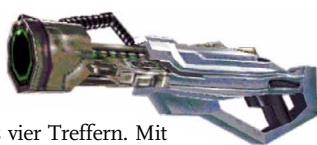


Scharfer
SCHÜTZE

TIPP 18: Der zweite Schussmodus des Sturmgewehrs arbeitet außerdem besonders effektiv mit dem Zielfernrohr zusammen – damit können Sie viele Gegner gefahrlos bereits aus größerer Entfernung eliminieren.

Anti-BORG

TIPP 19: Die U-MOD ist die beste Waffe gegen die Borg – an alle anderen gewöhnen sie sich nach drei bis vier Treffern. Mit dem regulären Schussmodus müssen Sie mehrmals abdrücken, mit dem alternativen immer nur einmal – wobei der nicht viel mehr Energie benötigt.



Der ROTE Tod

TIPP 20: Mit dem Scavenger-Gewehr finden Sie bald eine der besten Waffen. Zwar lässt sich mit den roten Energiestrahlen nicht sonderlich genau zielen, aber wegen der hohen Schussfrequenz können Sie sich damit gerade in Massenschlachten leicht durchsetzen. Der alternative Feuermodus lässt einen schick animierten Energieball mit viel Durchschlagskraft entstehen, verbraucht aber leider auch extrem viel Munition.



Große
SPRÜNGE

TIPP 21: Die Scavenger ist die einzige Waffe, mit der Sie sogenannte »Rocket jumps« zustande bringen. Richten Sie das Gewehr auf den Boden, schießen Sie im alternativen Feuermodus, und springen Sie fast gleichzeitig, dann gelingt Ihnen ein besonders hoher Hüpf – allerdings knabbert dieses spektakuläre Manöver gehörig an der Lebensenergie.

Drei KUGELN
gleichzeitig

TIPP 22: Die Stasis-Kanone ist organisch aufgebaut und schießt drei Kugeln nebeneinander ab – perfekt geeignet für Situationen, in denen Sie keine Zeit haben, genauer zu zielen. Das gilt besonders für den alternativen Schussmodus, bei dem gleich fünf Energiebälle parallel Richtung Feind sausen.



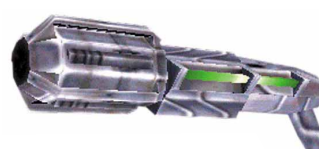
Explosive
BÄLLE

TIPP 23: Der Granatwerfer gehört zu den schwächeren Waffen in Voyager. In der Standard-Art feuert er kleine, gelbe Granaten; im zweiten Modus arbeiten sie wie Minen, die entweder bei Feindkontakt oder nach wenigen Sekunden detonieren.



Grüne
STRAHLEN

TIPP 24: Den Tetryon-Disruptor bekommen Sie erst recht spät im Solo-Spiel, ab dann ist er eine der wichtigeren Waffen. Er schießt mit grünen Energiestrahlen. Ähnlich wie bei einer Schrotflinte streuen die Geschosse stark, wirksam ist das vor allem auf kurze Distanz. Die alternative Feuer-Art sollten Sie lieber nicht einsetzen: Die Energiebälle sind zwar effektiv, prallen aber von Wänden ab und verletzen dann leicht Sie selbst.



Großes FEUER

TIPP 25: Photonenstoß heißt die Raketenwerfer-Variante in Voyager – allerdings handelt es sich nicht um Raketen, sondern um Energiebolzen. Die Waffe erledigt in beiden Schussmodi zuverlässig jeden Feind – der zweite ist deutlich stärker, was aber nicht wirklich benötigt wird.



Elektrischer
SCHOCKER

TIPP 26: Der Bogenschweißer schickt wahlweise einen Stromstrahl oder -ball in Richtung Feind. Beide arbeiten effektiv, allerdings sollten Sie diese Waffe nur mit Vorsicht anwenden – Verbündete fallen dem kräftigen Vernichtungsschlag nämlich relativ leicht zum Opfer.



Komplettlösung

The Rescue

VERTEILER
zerstören

TIPP 27: Die Borg beschäftigen sich nur dann mit Ihnen, wenn sie Sie als Bedrohung einstufen. Gehen Sie Gefechten daher möglichst aus dem Weg. Im Starraum zerstören Sie den Verteilerknoten auf der linken Seite; so wird das Kraftfeld vor dem Ausgang abgeschaltet. Folgen Sie dem Gang, bis er durch ein weiteres Kraftfeld blockiert wird. Die Zerstörung des nahen Verteilerknotens räumt den Weg frei, dahinter geht es weiter den Gang entlang.

Weg zum
U-MOD

TIPP 28: Bei der zweiten Abzweigung links schießen Sie auf den Plasmafilter, das öffnet einen Wartungsschacht. Klettern Sie hinein, am Ende des Schachts werfen Sie das



Tipp 28: Der U-MOD ist die einzige Waffe gegen Borg.

lose Bauteil auf den Borg unter Ihnen. Springen Sie in den Raum hinab, wo ein Aufzug nach unten führt. Dort stecken Sie den U-MOD ein, die beste Waffe gegen die Borg. Durch Betätigung des Terminals werden beide Kraftfelder im Raum ausgeschaltet.

GENERATOR
ausschalten

TIPP 29: Weiter hinten im Gang helfen Sie einigen Team-Mitgliedern im Kampf gegen die Borg. Danach nimmt man dort die rechte Abzweigung, am Ende des Gangs geht's per Aufzug nach unten. Nun schießen Sie das beschädigte Gitter weg, so dass Sie durch den Schacht zum Generator vordringen können. Nach Beschuss der dort angebrachten Plasmafilter kehrt man mit dem Aufzug zurück nach oben und geht durch die ehemals vom blauen Kraftfeld geschützte Tür. Benutzen Sie dort das Bedienfeld.

Incursion

Zum **AUFZUG**

TIPP 30: Der Gang führt zu einer Kreuzung, wo Sie zunächst die linke Abzweigung wählen. Am Ende des Tunnels wird der Verteilerknoten zerstört, dann geht's zurück zur Kreuzung, wo es nun den rechten Weg entlang geht. Den Aufzug, auf den Sie stoßen, nehmen Sie nach oben.

Im **ABGRUND**

TIPP 31: Oben fehlt die Brücke, deshalb stellen Sie sich auf einen der Aufzüge. Die obere Plattform umrunden Sie und nehmen einen Lift nach unten.

LIFTS
benutzen

TIPP 32: In der anschließenden Halle fahren Sie mit dem nahen Fahrstuhl hinunter. Betätigen Sie beide Bedienfelder. Eines holt den zweiten Aufzug herbei. Der bringt Sie zum Ausgang des Raums. Die nächste Halle birgt in ihrer Mitte einen weiteren Lift. Steigen Sie ein, oben führt ein Steg zum nächsten Fahrstuhl, der Sie wieder nach unten bringt. Folgen Sie dem Gang.

Tactical Decision

Im
GEFÄNGNIS

TIPP 33: Zunächst wird der Verteilerknoten im hinteren Teil des Saals vernichtet, anschließend bedienen Sie das Terminal beim Gefängnis. Das war's auch schon.

Unavoidable Delays

Zu den
TECHNIKERN

TIPP 34: Folgen Sie dem Gang erst links, dann rechts, bis zu einem Terminal. Betätigen Sie es nach Aufforderung, und laufen Sie durch den Gang links bis zu den Technikern. Auf deren Bitte bedienen Sie die nahe Konsole.

In der
RÖHRE

TIPP 35: Nun geht's zurück bis zur Wartungsröhre auf der linken Seite. Dort klettern Sie hinein und nach dem Steinschlag wieder raus. Gegenüber der Röhre ist nun eine weitere Kammer geöffnet. Darin klettern Sie die Leiter hinauf, oben geht's durch die intakte Röhre in einen Kontrollraum. Betätigen Sie das Bedienfeld, anschließend laufen Sie an den Technikern vorbei bis zum Ende des Gangs. Dort finden Sie im Raum auf der linken Seite eine Leiter, die zum Deck 11 führt.

Hazard Duty

Der
SÄURERAUM

TIPP 36: Durch die Röhre gelangen Sie in einen mit Säure gefüllten Raum. Springen Sie über die herumstehenden Gegenstände zur Leiter, die Sie dann hochklettern. Oben wird per Terminal die Säure abgesaugt. Nun können Sie die Kammer durch die Tür verlassen.

Beim
WARPVERN

TIPP 37: Auf dem Gang ist Torres, die Ihnen Ihre Aufgabe erklärt. Weiter nun in den Maschinenraum, wo Sie zunächst das rot erleuchtete Terminal in der hinteren rechten Ecke bedienen. Es folgt der rote Rechner auf der linken Seite des Eingangs, dann wird der dritte Rechner mit rotem Screen im Obergeschoss programmiert. Der Warpvern ist nun gesichert. Folgen Sie dem Gang rechts hinunter. Dort nehmen Sie dann den Turbolift.

Defense

Im
ERSTEN Lager

TIPP 38: Lassen Sie sich erst einmal vom Doktor durchchecken. Kehren Sie hierher zurück, falls Sie stark verletzt wurden. Das Team betritt den Raum. Die beiden gegnerischen Granatwerfer haben oberste Priorität, springen Sie nach deren Ausschaltung hinter die feindlichen Linien. Man schenkt Ihnen dort wenig Beachtung. Eine gute Gelegenheit, die Scavenger mit gezielten Schüssen in den Rücken auszuschalten.

Im
ZWEITEN Lager

TIPP 39: Sobald sich die Lage beruhigt hat, benutzen Sie mit Foster den Aufzug und reinigen den zweiten Laderaum von oben aus. Erst, wenn alle Gegner besiegt sind, springen Sie hinunter zu den anderen.

Hazard Ops

KAMPFVORBEREITUNG

TIPP 40: Nach der Besprechung treten Sie auf den Gang, wo Ihnen eine Karte zur Orientierung dient. Zunächst betreten Sie die Waffenkammer und stecken dort sämtliche Waffen ein. Nun den Transporterraum aufsuchen. Sollten Ihre Kameraden nicht von allein kommen, führen Sie im Mannschaftsraum ein Gespräch mit ihnen. Wenn das erste Team fort ist, steigen Sie auf die Transporterplattform und beamen zum Alienschiff.

Data Retrieval

In der
ERSTEN Halle

TIPP 41: Ihr Techniker Chell hat oberste Priorität – beschützen Sie ihn um jeden Preis. Die meisten Aliens werden auf kleinen Transportern in Ihre Nähe gebeamt. Sie

Auf dem RUNDGANG

können die gegnerische Schar also stark reduzieren, indem Sie einfach ihre Transporter zerstören.

TIPP 42: Um das zweite Team zu treffen, nehmen Sie den Gang, den Chell vorschlägt. Der Tunnel führt zu einer verschlossenen Tür. Benutzen Sie die Säule in der Raummitte als Leiter. Oben öffnen Sie per Terminal die Tür. Der weitere Weg führt Sie zurück zum Ursprung der Reise.



TIPP 42: Diese Säule dient Ihnen als Leiter nach oben.

Treffen der TEAMS

TIPP 43: Diesmal können Sie den Transporter benutzen. Tun Sie das, am Ziel wird die Reise fortgesetzt. Die Teams treffen zusammen und besprechen das weitere Vorgehen. Sammeln Sie die mächtige Stasiswaffe ein.

Deep Echoes

Zum COMPUTER-RAUM

TIPP 44: Auf dem erhöht angelegten Weg gelangt das Team in einen Saal, wo Telsia von einem Bodenkraftfeld verschluckt wird. Zerstören Sie den nahen Feldprojektor, damit Chell und Sie durch den Transporter gehen können. Nach dem Transport benutzen Sie das nahe Terminal, dann führt Ihr Weg durch den nun aktivierten Transporter am Boden. Sie landen im Computerraum, wo Sie sich alle Projektionen ansehen.

Zum KONTROLL-RAUM

TIPP 45: Nun verlassen Sie den Raum, hinter der folgenden Halle blockieren weitere Bodenkraftfelder den Weg. Nehmen Sie den Transporter im hinteren Teil des Raums, er bringt Sie zur anderen Seite. Zerstören Sie den Projektor, und verlassen Sie den Raum. Das Team erreicht den Kontrollraum des Computers, wo Sie beide Terminals bedienen. So können Sie den Raum verlassen.

Encounters

Reparatur des TRANSPORTERS

TIPP 46: Am Ende des Gangs gibt es ein Gefecht mit den Etherianern. Anschließend muss der Transporter repariert werden, wozu die Glühwürmchen aus dem Gang dorthin gelockt werden müssen. Zerstören Sie einfach sämtliche Einrichtungen zwischen Transporter und Glühwürmchen.

Weiter ohne CHELL

TIPP 47: Nach dem Transport gelangen Sie in einen Raum, in dem Chell zurückbleibt. Im folgenden Raum nehmen Sie den Transporter nach oben, dort beamen Sie direkt weiter. Sie landen vor einem Bodenkraftfeld. Da die Glühwürmchen den Projektor sofort reparieren, feuern Sie erst auf den nahen Apparat und erst dann auf den Projektor. Der Weg zum nächsten Raum ist frei.

Bei Lt. FOSTER

TIPP 48: Dort helfen Sie Lieutenant Foster im Kampf, danach rücken Sie in die Stasiskammer vor. Sobald Foster das Kraftfeld am Ausgang abgeschaltet hat, führt Ihr Weg in eine große Halle. Umrunden Sie flott die Kammer. Der Transporter bringt Munro zum Ende der Mission.

Beim HOLO-DOC

Renewal

TIPP 49: Nachdem der Holo-Doc Sie mal wieder verarztet hat, nehmen Sie den Turbolift zum Deck 4.

AUSRÜSTUNG holen

Union

TIPP 50: Betreten Sie den Mannschaftsraum, dort sprechen Sie mit Ihren Kameraden. Anschließend geht's zur Besprechung und danach in die Waffenkammer. Gut ausgerüstet nehmen Sie den Turbolift zur Shuttle Rampe.

ANDOCK-KRALLEN lösen

TIPP 51: Im Hangar spricht man mit Lieutenant Foster, der einen Auftrag für Munro hat. Gehen Sie durch die Tür unterhalb des Hangareingangs, dahinter nehmen Sie den Aufzug nach unten. Benutzen Sie das Bedienfeld und kehren dann nach oben zurück. Dort kriechen Sie in die Röhre, die zu einem weiteren Terminal führt, das Sie umschalten. Sie können den nun gesicherten Raum durch die Tür verlassen und dort den Computer für die Klammern bearbeiten. Danach darf Munro zum Team zurückkehren.

Durch den KOMMANDO-RAUM

Dangerous Ground

TIPP 52: Ob Sie schleichen oder nicht, bleibt Ihnen überlassen. Es ändert nichts am grundsätzlichen Verlauf der Mission. Steigen Sie die Leiter hinauf und betreten Sie oben den Kommandoraum des klingonischen Raubvogels. Ein Bedienfeld links vom Captain öffnet die Tür in die Raumstation. Verlassen Sie den Raum durch diese Tür, dahinter folgen Sie dem Gang bis in eine Lagerhalle.

Vorbei am MANN-SCHAFTSSAAL

TIPP 53: Auf den Kisten klettern Sie auf den oberen Gang. Dort öffnet ein Terminal den Ausgang aus der Halle. Den folgenden Gang laufen Sie rechts hinunter, wo Sie in einen kleinen Raum huschen. Drinnen die Leiter hinaufklettern und oben durch die Tür. Schleichen Sie über die verwüstete Deckenaufhängung des Mannschaftsraums, im anschließenden Gang finden Sie rechts eine Tür.

Erste PROBE

TIPP 54: Im nächsten Raum öffnet der Computer die Tür am anderen Ende des Gangs. Gehen Sie hindurch, Sie finden die erste Probe sowie ein weiteres Terminal. Wenn Sie das bedient haben, laufen Sie in den nun geöffneten Raum in der rechten Gangabzweigung. Durch das Loch im Boden kommen Sie eine Etage tiefer. Unten findet Munro einen Gang, an dessen Ende steigt unser Held die Leiter nach unten.

Durch die ENERGIEVERSORGUNG

TIPP 55: Einen Lagerraum später erreicht man die Energieversorgung. Kämpfen Sie sich zum obersten Stockwerk vor. Nach Bedienung des dort installierten Computers verlassen Sie den Raum durch die Tür und folgen dem Gang.

Conflicting Views

Der STREIT

TIPP 56: Der Gang führt in eine Halle, wo Klingonen und Malonen streiten. Nehmen Sie die Leiter zum Erdgeschoss, von dort schleichen Sie zur Ausgangstür, wo sich eine weitere Probe befindet. Durch den Ausgang führt Ihr Weg direkt in das Malonenschiff.

SÄURE überspringen

TIPP 57: Links öffnen Sie ein Gitter, gehen durch und klettern auf der Leiter nach unten. Dort folgt man dem rechten Schacht bis in einen mit Säure gefüllten Raum. Über die herumliegenden Gegenstände springen Sie zur Leiter.

SÄUREPEGEL erhöhen

TIPP 58: Die Leiter verlassen Sie dann im ersten Stockwerk, um ein Gitter zu entfernen. Im Raum dahinter gelangen Sie über die Rohre in einen Tunnel. An dessen Ende ist ein Saal, in dem Sie die beiden funktionierenden Terminals bedienen. Das hebt den Säurepegel im Vorraum und öffnet eine Tür dorthin. Gehen Sie durch die-

se Tür, über die schwimmende Kiste erreichen Sie eine Leiter. Diese erklimmen Sie und folgen dem Gang.

Conflicting Views Part 2

Der schmale
GRAT

TIPP 59: Sie beginnen auf einem zerfetzten Steg. Links führt ein Sims zur Plattform rüber, von dort nehmen Sie die Leiter nach unten. Auch dort führt ein schmaler Grat um den Säurepool herum. Darauf laufen Sie bis zur Tür, wo es dann durch das nahe Abflussrohr weitergeht.

Auf dem
GITTER

TIPP 60: Das Rohr führt in einen Lagerraum. Über die Kisten gelangen Sie ins Obergeschoss, dort nehmen Sie die Leiter. Die führt auf ein Gitter, das Munro an seiner aufgerissenen Stelle verlässt.

LAGERRÄUME
stürmen

TIPP 61: Stürmen Sie die nun zugänglichen Räume. In einem befindet sich ein Aufzug, mit dem Sie nach unten fahren. Hinter einem Loch in der Wand führt eine Leiter in die Tiefe, wo Munro dem Gang in eine kleine Lagerhalle folgt. Direkt daran schließt sich eine riesige Halle an.

Über den
SPALT

TIPP 62: Schalten Sie hier erst alle Feinde aus, dann geht's auf die kleine Plattform im Spalt. Steigen Sie die Leiter hinauf, und springen Sie auf die fahrende Plattform. Von dort erreichen Sie die andere Hallenseite, in der Sie zuerst die Probe einsammeln. Nun können Sie den Ort durch den Turbolift an der Hallenrückseite verlassen.

Disorder

Im
MENSCHEN-
SCHIFF

TIPP 63: Dem Gang folgen Sie durch die nächsten zwei Räume. Im anschließenden Gangsystem nehmen Sie zunächst den zweiten Gang rechts, wo Sie das Terminal bedienen. Danach führt Ihr Weg in den ersten Gang rechts. Dort schreiten Sie durch die eben geöffnete Tür.

Zum
MASCHINEN-
RAUM

TIPP 64: Im ehemals vergitterten Raum geht es die Leiter hinunter und im nächsten Raum durch die linke Tür. Betreten Sie den Raum hinter der gegenüberliegenden Tür, drinnen nehmen Sie die linke Tür über der Treppe. Sprengen Sie das Gitter in der Wand. Der dahinter verborgene Tunnel führt zu einer Leiter, die Sie hinuntersteigen.

Infiltration

Zur
KRANKEN-
STATION

TIPP 65: Verlassen Sie den Raum, dem Gang folgen Sie nach rechts. Dort beginnt ein weiterer Gang, den Sie wieder rechts hinunter gehen. Im ersten Raum auf der rechten Seite bedienen Sie das Terminal. Dann nehmen Sie die erste Tür links, und laufen dort links weiter. Diesen Raum verlässt man durch die Tür, dort führt eine kurze Treppe zu einem Schacht auf der rechten Seite.

TELSIAS
Rettung

TIPP 66: Nehmen Sie dort die Leiter nach unten, hier befindet sich die Krankenstation. In den Räumen finden Sie Telsia. Nach ihrer Befreiung folgen Sie ihr zum Kontrollraum.

FLUCHT

TIPP 67: Schalten Sie die Crew aus, um dann den Knopf am Sessel zu drücken. Das öffnet eine Tür, die das Team schleunigst durchquert. Die restlichen Schergen im nächsten Raum werden durch Granatwerferbeschuss hinter die Kisten ausgeschaltet. Nun können Sie Telsia folgen.

The Hunter

JÄGER
ausschalten

TIPP 68: Sie finden sich in einem bekannten Raum wieder, werden aber vom Jäger erwartet. Der Jäger kann einen Schutzschild aktivieren, der ihn unverwundbar macht. Schießen Sie also nur auf Ihren Gegner, wenn er den gelb strahlenden Schirm nicht benutzt. Springen Sie nach unten, wo Sie die Kisten als Schutz verwenden können. Sobald der Jäger eine Feuerpause einlegt, kommen

Sie hinter den Kisten hervor und lassen Ihre Stasiswaffe sprechen. So ist der Außerirdische nach kurzer Zeit besiegt, seinen extrem wirkungsvollen Tetraon Disruptor stecken Sie ein. Damit schießen Sie sich den Weg, den Sie gekommen sind, zum Treffpunkt frei.

Fallout

Über den
SPALT

TIPP 69: Sprechen Sie alle Crewmitglieder dieser Sektion an, anschließend meldet sich Commander Tuvok. Steigen Sie dann in den nächsten Turbolift.

Proving Grounds

Auf dem Weg
zu FOSTER

TIPP 70: Nach Zerstörung des Verteilerknotens bewegt sich das Team den Gang hinunter. Nachdem die durch ein Kraftfeld gesicherte Tür geöffnet wurde, finden Sie Ihren Vorgesetzten, Lieutenant Foster.

Fosters
RETTUNG

TIPP 71: Warten Sie am Ende des Gangs, bis ein Borg zwei Kraftfelder abschaltet. Dann führt Ihr Weg in die Assimilationskammer. Mit dem hinteren Assimilator fahren Sie durch Knopfdruck nach oben. Verlassen Sie den kleinen Raum. Vorne geht's über die Brücke und dann mit dem dortigen Assimilator nach unten. Töten Sie schnell



TIPP 71: Foster ist gerettet, wenn Sie die Borg früh ausschalten.

alle Borg, dann benutzen Sie das Terminal zum Abschalten aller Kraftfelder. Lieutenant Foster ist gerettet, Ihre Reise geht weiter den Gang entlang.

Schlacht an
der SCHLUCHT

TIPP 72: Im nächsten Raum wird wieder ein Verteilerknoten ausgeschaltet, dann kommt Ihr Team bei einer breiten Schlucht an. Sobald alle feindlichen Borg auf beiden Seiten der Schlucht erledigt sind, fallen die Kraftfelder am Ende des Gangs aus.

SEVEN
beschützen

TIPP 73: Setzen Sie Ihren Weg fort. Seven benötigt einige Zeit für ein Kraftfeld, währenddessen ist sie völlig schutzlos. Halten Sie Ihrer Kameradin also beim folgenden Borg-Angriff ständig den Rücken frei, bis sie die Tür geöffnet hat. Danach folgt das Team ihr in den nächsten Abschnitt.

Information

Das ERSTE
Kraftfeld

TIPP 74: Folgen Sie dem Gang, an der Abzweigung gehen Sie rechts weiter. Im anschließenden Raum ist der Ausgang blockiert. Suchen Sie den freigesprengten Wartungsschacht, an seinem vergitterten Ende schalten Sie den von draußen sichtbaren Verteilerknoten aus. Der Weg ist frei, das Team rückt weiter vor.

Das ZWEITE
Kraftfeld

TIPP 75: Zwei Aufzüge weiter unten findet Seven im Computerkern die Information zu den gesuchten Proben. Der Weg führt in den nächsten Raum, wo der Ausgang durch ein Kraftfeld geschützt ist. Um den passenden Verteiler-

knoten unschädlich zu machen, schießen Sie mit dem Granatwerfer in den linken Spalt des Schutzgitters. Der nächste Aufzug bringt das Team weiter nach unten.

Covenant

Verteiler an der DECKE

TIPP 76: Das Team läuft um das Becken herum in den großen Raum. Dort und im Raum darunter nehmen Sie jeweils den Fahrstuhl nach unten. Ein Kraftfeld behindert das Fortkommen. Um es abzuschalten, steigen Sie wieder auf den Aufzug. Schießen Sie auf den Plasmafilter über Ihnen. Das öffnet einen Schacht, den Sie während der Aufwärtsfahrt des Lifts betreten. Von oben kann der Verteilerknoten ausgeschaltet werden.

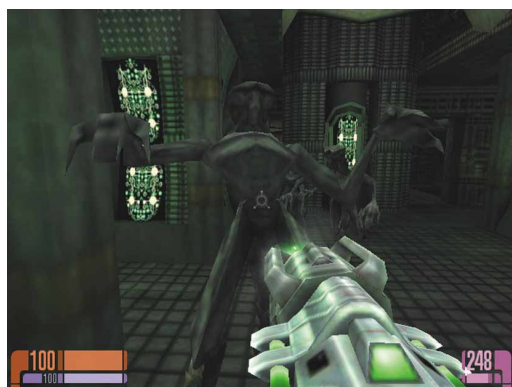
VINCULUM

TIPP 77: Kehren Sie zum Team zurück, gemeinsam geht es dann zum Vinculum. Nach der Zwischensequenz führt Ihr Weg durch den zweiten Ausgang.

Infestation

Vorstoß mit DISRUPTOR

TIPP 78: Das Team folgt einfach den verlassenen Gängen. Da es sich bei den Gegnern nicht mehr ausschließlich um Borg handelt, ist eine andere Waffe angesagt. Am besten hat sich hier der schnelle Tetryon-Disruptor bewährt.



TIPP 78: Gegen die Aliens rücken Sie mit konventionellen Waffen vor.

Am Ende des Gangs finden Sie die Proben und auch einige Borg. Rücken Sie der Plage mit dem mächtigen U-MOD auf den Leib, bis das Team zurückgebeamt wird.

R&R

Waffe TESTEN

TIPP 79: Nach einem Gespräch mit den anderen Teammitgliedern kann unser Held auf dem Holodeck den neuen Torpedowerfer ausprobieren. Nach dieser kleinen Ablenkung fährt er per Turbolift zum Kasino.

Visual Confirmation

Flirt mit TELSIA

TIPP 80: Sie finden Telsia an der Bar. Nach ein wenig Geschäcker zieht sie sich zurück. Bleiben Sie in der Bar, bis das Schiff der Harvester bemerkt wird.

Offense

VORBEREITUNGEN

TIPP 81: Räumen Sie erneut die Waffenkammer leer, dann sprechen Sie noch mit Ihren Teammitgliedern. Sobald alle ihre Waffen eingepackt haben, beamt Ihre Truppe zur Dreadnought herüber.

The Breach

UMGEBUNG normalisieren

TIPP 82: Um die Bedingungen zu normalisieren, springen Sie über die aus der Rückwand der Halle ragenden Absätze hinauf auf die obere Plattform. Dort werden mit

dem Terminal normale Verhältnisse hergestellt. Per Aufzug kommen Sie zu Ihren Freunden.

DURCHGANG finden

TIPP 83: Chell öffnet das Tor, das Team kann passieren. Ein Aufzug bringt alle nach oben. Dort betreten Sie den rechten Raum, wo Sie mit dem Granatwerfer die Kisten an der Wand wegsprengen. Das legt einen Wartungsschacht frei, der Sie zum versperrten Saal bringt.

BLOCKADE aufheben

TIPP 84: Die Tür ist durch einen Sessel blockiert. Den schießen Sie mit dem medizinischen Laser weg. Dazu müssen Sie ihn zunächst ausrichten. Die Kontrollen befinden sich an der zur Wand gerichteten Seite des Betts, an dem die kleine Kanone montiert ist. Sobald der rote Strahl auf den Stuhl zielt, feuern Sie das Laserskalpell mit der Konsole in der Raummitte ab. Das Team kann nun zum Fahrstuhl vordringen und hoch fahren.

Command

SCHLACHT im Lager

TIPP 85: In einer Lagerhalle befinden sich Scavenger. Kümmern Sie sich um die nahen mit dem Granatwerfer, gegen die fernen Bösewichte eignet sich der Tetryon Disruptor. Folgen Sie dem Team in den Kontrollraum.

Primary Encounter

Gegen SPINNEN

TIPP 86: Ab jetzt stoßen Sie auf mechanische Gegner. Während die Spinnen für jede Waffe leichte Beute darstellen, ist bei den stabilen Wandgeschützen der Sekundärstrahl des Phasers angebracht.

BRÜCKE herablassen

TIPP 87: Folgen Sie dem Gang, vor seiner letzten Biegung führt ein Aufzug nach unten. Dort laufen Sie den Gittergang links hinunter, am Ende nehmen Sie den Lift. Unten macht Munro per Bedienfeld der Weg auf der oberen Ebene frei. Zurück geht's nach oben, wo das Team mit zwei Aufzügen weiter hinauf fährt.

The Skirmish

ROBOTER zerlegen

TIPP 88: Am Ende des Gangs befindet sich eine Halle, in der ein riesiger Roboter auf das Team losgeht. Zerlegen Sie ihn schnell mit dem Granatwerfer, anschließend geht's auf dem Aufzug des Roboters in die Tiefe.

Defensive Measures

Beste Waffe gegen ROBOTER

TIPP 89: In der ersten großen Halle findet Munro ein Schweißgerät, das eine vorzügliche Waffe gegen die großen Wartungsroboter darstellt. Ansonsten sollten Sie die Benutzung des Werkzeugs wegen hohen Energieverbrauchs vermeiden. Im zweiten Saal fahren Sie das kleine Auto vor, so wird der Weg zur oberen Etage freigegeben. Oben durchquert das Team den nächsten Raum über die Brücke, an die sich ein Aufzug anschließt. Nach der Liftfahrt geht's über eine weitere Brücke.

Attunement

GAS abstellen

TIPP 90: Der weitere Weg ist durch ausströmendes Gas blockiert. Klettern Sie in den Wartungsschacht am Ende des Raums. Der bringt Sie in einen Saal, in dem Sie den Apparat mit dem abgehenden Rohr zerstören.

Nach OBEN

TIPP 91: Ihr Team folgt nun weiter dem Gang, bis es in einen Raum mit niedriger Gravitation gerät. Springen Sie hier über die fliegenden Plattformen bis ganz nach oben. Auf der oberen Etage holen Sie das Team durch Betätigung des Computer-Terminals nach.

In der FOKUS-KAMMER

TIPP 92: Chang sprengt die blockierte Tür, so dass Sie dahinter mit dem Lift zur Fokuskammer fahren können.



Tipp 92: Der Computer richtet den Strahl wieder korrekt aus.

Die Bedienung des dortigen Computers richtet den Strahl korrekt aus. Nun können Sie den Saal verlassen. Der Fahrstuhl bringt das Team weiter nach unten.

Array

**Brücke
BEFREIEN**

TIPP 93: In diesem Teil des Schiffs treiben sich viele Großroboter herum, gegen die man sich am besten mit Granatwerfern oder Schweißgerät zur Wehr setzt. Räumen Sie in den Korridoren auf, die Aufzüge bringen das Team bis zu einem Computer, an dem Sie die bislang blockierte Brücke zwei Stockwerke tiefer freimachen können.

**SCHLITTEN
abfahren**

TIPP 94: Hinter der Brücke finden Sie die Munitionskammer der Dreadnought. Mit dem Terminal schicken Sie den Torpedoschlitten ab. Folgen Sie ihm per Aufzug.

**GESCHÜTZE
vernichten**

TIPP 95: Der Schlitten fährt nur dann in die nächste Sektion, wenn alle Lasergeschütze der aktuellen Sektion ausgeschaltet wurden. Meist gibt es einen Schusswinkel, aus dem Sie mit dem Phaser zuschlagen können, ohne selbst getroffen zu werden. Nutzen Sie das aus! Bei der Ladekontrolle angekommen, wird das Geschütz durch Benutzung des Terminals geladen. Geschafft! Das Team beamt endlich zur Voyager zurück.

Invasion

**In die NACH-
BARSEKTION**

TIPP 96: Ihr erster Gang führt Sie in die Waffenkammer, wo Sie vom Doc verarztet werden. Laufen Sie dann den Gang hinunter. An seinem Ende brechen Harvester durch die Wand. Unser Held klettert durch deren Loch, den anschließenden Raum verlässt er auf der anderen Seite.

**Hilfe von
BIESSMAN**

TIPP 97: Sie finden sich in einer anderen Sektion wieder, die ebenfalls befallen ist. Machen Sie kurzen Prozess mit den Aliens in den Gängen. In einer Halle steht Ihnen Biessman hilfreich zur Seite. Laufen Sie zum ihm, gemeinsam verlassen Sie den Raum, ohne sich weiter um die endlos nachkommenden Gegner zu kümmern. Weiter unten im Gang reden Sie mit Tuvok.

External Stimuli

**Plattform-
SPRINGEN**

TIPP 98: Der Gang endet im freien Weltall! Ihr Ziel ist auf der untersten Plattform. Schießen Sie zunächst von oben alle sichtbaren Harvester ab, danach springen Sie über die einzelnen Plattformen bis ganz nach unten. Dort bedienen Sie das Terminal, wodurch der Weg für das restliche Team frei wird. Gemeinsam laufen Sie durch das große Tor.

Matrix

**In der KON-
TROLLHALLE**

TIPP 99: Nach dem ersten Raum finden Sie eine große Kontrollhalle. Das einzige funktionierende Terminal

macht zwei Gänge frei. Benutzen Sie einen, um zur oberen Plattform vorzudringen. Oben kümmert sich Chell um den Computer. Das Team kehrt zum unteren Teil der Halle zurück und verlässt sie durch den neu geöffneten Gang.

Onslaught

**ANTIGRAV-
Transporter
nutzen**

TIPP 100: Im zweiten Raum befindet sich ein Antigrav-Transporter, der Teile der Voyager nach rechts wegtransportiert, wo ein Kraftfeld den Durchgang blockiert. Für die Teile wird das Kraftfeld aber deaktiviert. Schlüpfen Sie mit einem der Gegenstände durch das Feld, im folgenden Raum wird die Barriere dann per Terminal ausgeschaltet.

**Kampf gegen
die
HARVESTER**

TIPP 101: Das Team folgt den Tunnels nach unten, bis es in einer Halle mit großen Glasbehältern eintrifft. Mit dem Aufzug fahren Sie eine Etage nach oben, dort betreten Sie eine weitere Halle. Nun findet ein heftiges und ausdauerndes Gefecht statt, bei dem die einzige Überlebenschance darin besteht, auf Verstärkung zu warten. Bewegen Sie sich ständig durch den Raum, das eigene Überleben ist wichtiger als besiegte Harvester. Sobald Ruhe einkehrt, benutzt das Team den Aufzug in die nächste Sektion.

Visual Magnitude

**Über den
BRUTKESSEL**

TIPP 102: Nachdem Sie den Worten des Obermotsz gelauscht haben, verlassen Sie den Saal auf der gegenüberliegenden Seite. Nach einigen Gängen nehmen Sie den Aufzug nach unten. Dort führt der nächste Gang und eine Brücke über den tiefen Brutkessel zum nächsten Fahrstuhl.

**UNSICHTBARE
Brücke**

TIPP 103: Unten angekommen, müssen Sie erneut über den Kessel, diesmal gibt es jedoch keine Brücke, sondern ein unsichtbares Kraftfeld. Das Feld wird bei Beschuss sichtbar. Feuern Sie also mit dem Phaser vor sich auf den Boden, und tasten Sie sich dabei vorsichtig voran, bis die andere Seite erreicht ist. Weiter unten im Gang führt ein weiterer Lift zum nächsten Abschnitt.

Dissolution

**GENERATOR
lahmlegen**

TIPP 104: Folgen Sie dem Gang in den Kessel. An der Computerkonsole fahren Sie eine Brücke aus. Darüber geht es in den nächsten Raum. Mehrere Aufzüge bringen das Team immer tiefer, bis es schließlich beim Generator eintrifft. Damit der Energiezufluss gestoppt wird, zerstören Sie per Phaser die unter dem Boden installierten Versorgungseinheiten.

**Zum OBER-
BOSS**

TIPP 105: Das Team verlässt den Raum und trifft auf den Rest der Besatzung. Nehmen Sie die Fahrstühle nach oben. Auf der vorletzten Etage laden Sie Ihre Waffen vollständig auf, danach bringt Sie der letzte Aufzug zum üblen Obermotsz der Forge.

Command Decision

**Feinde
ABWEHREN**

TIPP 106: Dem Gang schließt sich eine große Halle an. Hier wartet Vohrsoth, der letzte Gegner. Kümmern Sie sich zunächst nicht um die Saat, sondern nur um Ihre Gegner. Bleiben Sie ständig in Bewegung, und nutzen Sie starke Waffen wie Torpedowerfer oder Tetryon Disruptor.

**TORPEDOS
gegen
Vohrsoth**

TIPP 107: Nach drei Angriffen schalten die Etherianer den Transportstrahl der Saat ab. Vernichten Sie nun das Saatkorn. Die jetzt plötzlich auftauchenden Borg werden mit dem U-MOD ausgeschaltet, anschließend geben Sie dem üblen Vohrsoth mit Torpedos den Rest. Glückwunsch, Sie haben durch Mut und großen Einsatz den Delta-Quadranten ein wenig sicherer gemacht!

GUN