

Hilfe für den Fährnrich

Star Trek

Der Aufstand

So bekommen Sie die Lage unter Kontrolle: Mit der GameStar-Lösung im Tricorderspeicher kann den Helden der Föderation nichts passieren.



Das Action-Adventure Star Trek: Der Aufstand von Activision fordert Sie mit Phasergefechten und Knobel-Passagen. Unsere ausführliche Lösung hilft Ihnen, den Rätselpart zu lösen; die Gefechte müssen Sie allerdings selber durchstehen.

Mission 1

PICARD
aufsuchen

TIP 1: Sprechen Sie mit Data. Sie erhalten den Auftrag, Captain Picard in der archäologischen Ausgrabungsstätte zu besuchen. Außerhalb der Forschungsstation folgen Sie dem Weg durch die Siedlung, bis Sie an einen Fahrstuhl gelangen. Der Lift führt Sie direkt zu Captain Picard.

TALISMAN
Data geben

TIP 2: Es geht zurück zur Forschungsstation, dort sprechen Sie mit Data. In der folgenden Videosequenz werden Sie Zeuge, wie der Funkkontakt zu Picard abbricht.

Mission 2

ZURÜCK
zur Ausgrabungsstätte

TIP 3: Mit gezücktem Phaser verlassen Sie die Forschungsstation und laufen zur Ausgrabungsstätte. Zögern Sie nicht, die Ihnen entgegenkommenden Patrouillen zu erschießen.

HYPOSPRAY
auf sammeln

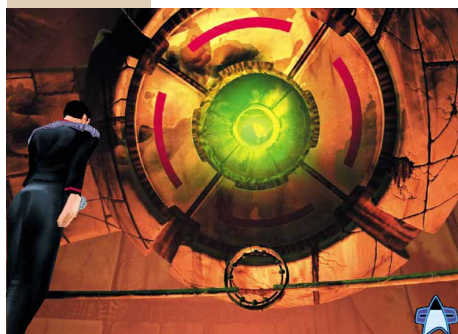
TIP 4: Nehmen Sie das Hypospray an sich. Das Spray sollten Sie nie kurz vor dem Abschluß einer Mission einsetzen, da Sie jeden neuen Auftrag in alter Frische mit allen Lebenspunkten beginnen.

SCHUTZ-SCHILD
deaktivieren

TIP 5: Der Zugang zur Ausgrabungsstätte wird durch einen Schutzschild versperrt. Folgen Sie dem Weg nach Norden, und schalten Sie den Wachmann per

Nackengriff oder durch gezieltes Phaserfeuer aus. Nachdem Sie den Schild an der Konsole deaktiviert haben, gehen Sie zurück zu Data.

TIP 6: Erledigen Sie die beiden Wachen vor dem Fahrstuhlschacht mit dem



Zu Tip 7: Der Alien-Transporter bringt Sie weiter.

Zum FAHRSTUHL

Phaser, während Data Ihnen Feuerschutz gibt. Suchen Sie Deckung hinter den Containern.

Zur INSTITUTS-Ebene

TIP 7: Sie fahren nach unten und aktivieren den Talisman vor dem Alien-Transporter in der großen Halle. Nach Eingabe der richtigen Sequenz begeben Sie sich auf eine Reise zur Instituts-Ebene.

Mission 3

SCHUTZ-RINGE
ausschalten

TIP 8: Erledigen Sie alle Aliens, die Ihren Weg kreuzen. Wenn Sie den herumliegenden Talisman aufnehmen, lösen Sie die versteckte Falle aus. Ein Blick auf den Tricorder verrät Ihnen die Quelle der Barriere. Schalten Sie die mit einem gezielten Phaserschuß aus, und beseitigen Sie die befreiten Aliens.

Gespräch mit XA'TAL

TIP 9: Folgen Sie dem Weg, bis Sie an der ersten Plattform nach Osten abbiegen. Stecken Sie unterwegs den Energiespeicher ein. Über die Sprechfunkanlage in der Wand nehmen Sie Kontakt mit Xa'Tal auf. Kämpfen Sie sich durch die angreifenden Aliens zur zweiten Plattform vor, und biegen Sie nach Westen ab. Den neuen Talisman benutzen Sie, um zur nächsten Ebene zu gelangen.

KRAFTWERK
abschalten

TIP 10: Ein Blick auf den Tricorder informiert Sie rasch über wichtige Einrichtungen dieses Raums. Als Quelle der Störung machen Sie ein Alien aus, das sich im Energiefeld des Kraftwerks sonnt. Rennen Sie im Bogen um das Ende der Röhre zur Konsole, und schalten Sie das Kraftwerk ab.

Alien LOCKEN

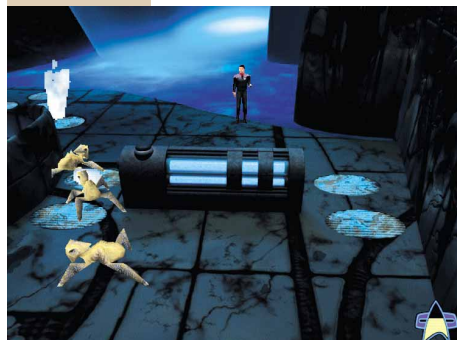
TIP 11: Begeben Sie sich auf die Plattformen des Kraftwerks, und aktivieren Sie den Energiespeicher. Darauf verläßt das Alien seinen Platz und folgt Ihnen willig bis unter die Röhre, wo ihm schnell der Garaus gemacht wird. Nun schalten Sie das Kraftwerk wieder an und lassen sich von Xa'Tal neue Anweisungen geben.

Mission 4

TALISMAN
finden

TIP 12: Folgen Sie dem Gang zum Alien-Transporter, und kehren Sie mit Hilfe des Talismans zurück zur Instituts-Ebene. An der letzten Plattform wenden Sie sich nach Süden. Im Control Center werden Sie von einem Romulaner überrascht, der Ihnen Aliens auf den Hals

WASSER-DAMPF
ausweichen



Tip 13: Im Gegensatz zu dem heißen Dampf sind die kleinen Aliens ziemlich harmlos.

SAMPLER
aufnehmen

Erstes GEN
einsammeln

Zweites GEN
beschaffen

Alien BAUEN

Alien zur DAMPF-WAND
locken

CODEKARTE
besorgen.

LASER
ausschalten

hetzt. Wehren Sie sich mit dem Phaser, und nehmen Sie den Talisman für die Grotto-Ebene an sich.

TIP 13: Auf zur Grotto-Ebene. Suchen Sie sich Ihren Weg über die Luftschächte, ohne mit dem heißen Dampf dort in Berührung zu kommen. Die Spinnen

können Sie ignorieren. Durch den einzigen Ausgang kommen Sie in Xa'Tals Labor, wo die Romulaner Xa'Tal bereits festgenommen haben.

TIP 14: Nach Xa'Tals Tod werden Sie den vier Wachposten im Labor überlassen, die Sie per Phaser erledigen.

gen. Stecken Sie den Gensampler ein. In der folgenden Videosequenz erfahren Sie, wo Picard ist.

Mission 5

TIP 15: Begeben Sie sich zurück zu den Spinnen, und beschaffen Sie sich mit Hilfe Ihres Gensamplers hitzebeständige Gene. Wenn Sie eine Spinne im vorderen Eingangsbereich ins Visier nehmen, können Sie die Wasserschlange, die den hinteren Bereich des Raums mit Wasserbällen bewirft, ignorieren.

TIP 16: Mit Ihrer Beute durchqueren Sie das Labor und reisen beim Alien-Transporter mit Hilfe des Talismans zurück zum Kraftwerk. Entnehmen Sie dem Kadaver des Aliens ebenfalls eine Genprobe, dann geht's zurück zum Alien Control Center auf der Instituts-Ebene.

TIP 17: Erledigen Sie alle Aliens, die sich Ihnen in den Weg stellen. Geben Sie Ihre Genproben in den Computer, um so eine energieverbrauchende, hitzeunempfindliche Alienspinne zu erschaffen.

TIP 18: Sobald Sie den Energiespeicher aktiviert haben, rennen Sie zur letzten Plattform, wo Sie nach rechts abbiegen. Das Alien ist Ihnen dicht auf den Fersen. Lassen Sie die Spinne durch die Dampfwand auf die Energiequelle krabbeln und so den Energiefluß unterbrechen. Captain Picard überreicht Ihnen daraufhin den Talisman zur Oberfläche.

Mission 6

TIP 19: Nachdem sich Picard von Ihnen getrennt hat, gehen Sie vom Fahrstuhlschacht aus in Richtung Westen weiter. Erledigen Sie die Wache, und wenden Sie die Codekarte.

TIP 20: Wenn Sie zum Fahrstuhlschacht zurückkehren, ist der Platz durch einen Laserstrahl blockiert, den Sie aber bequem am äußersten linken Rand umgehen können. Deaktivieren Sie den Laserstrahl an der Konsole. Folgen Sie dem Weg nach Osten, und erledigen Sie die feindlichen Romulaner mit dem Phaser. Achtung: Die Romulaner tragen Tarnanzüge.

DISRUPTOR
nehmen

DROHNE
herunterschießen

PASSWORT
beschaffen



Tip 23: Dieser Monitor verrät Ihnen unter anderem den Code zur Drohnenreprogrammierung.

TIP 21: Ein toter Romulaner vererbt Ihnen einen Disruptor. Der hat zwar eine gute Durchschlagskraft, aber im Kampf gegen die in Gruppen auftretenden Aliens wird Ihnen Ihr alter Phaser mit seiner höheren Schußfrequenz vermutlich bessere Dienste leisten.

TIP 22: Biegen Sie nicht nach Süden ab. Folgen Sie dem Weg erst nach Norden und dann nach Westen. Sie müssen eine der Drohnen so beschädigen, daß sie in Ihrer Reichweite zu Boden stürzt. Sammeln Sie das Biest ein, und gehen Sie weiter nach Westen und Süden zum Eingang der großen Halle. Die Codekarte gewährt Ihnen Einlaß.

TIP 23: Erledigen Sie die Wachen in der Halle, und aktivieren Sie im hinteren Raum den geheimen Fahrstuhl. Dann bekämpfen Sie die Wache im oberen Stockwerk. Falls Sie noch keinen Zugang zum Untergeschoß haben, verlassen Sie die Halle und knöpfen sich die Wache am Eingang vor. Nun sollten Sie die nötige Codekarte besitzen. Im Untergeschoß

erfahren Sie den Standort des Holo-Emitters sowie das Versteck der Alienbrut und erhalten ein Paßwort.

Drohne UMPOLEN

EMITTER
zerstören

Zum MARKTPLATZ

TARNANZUG
aufladen

WACH-POSTEN
ausschalten

Auf die GALERIE

TIP 24: Laufen Sie ins obere Stockwerk. Dort polen Sie die Drohne an der Konsole um. Zugang erhalten Sie mit dem Paßwort aus Tip 23.

TIP 25: Ihr neues Drohnen-Haustier folgt Ihnen durch das Dauerfeuer der feindlichen Angreifer. Nehmen Sie sich mit seiner Hilfe den Holo-Emitter im Süden vor. Nach dessen Zerstörung teilt Ihnen Picard mit, daß Sie U'ranos Flucht verhindern müssen.

TIP 26: Gehen Sie zurück zur großen Halle und von dort nach Süden zum Marktplatz. Erschießen Sie den fliehenden U'rano und seine Männer aus der Deckung heraus, und folgen Sie dem einzig möglichen Weg. Nachdem Sie zwei weitere Romulaner erledigt haben, fliegen Sie in geheimer Mission zu deren Raumstation.

Mission 7

TIP 27: Denken Sie daran, die Energie Ihres Tarnanzugs aufzuladen. Vermeiden Sie jeglichen Körperkontakt mit den gelben Scannerfeldern und den Romulanern, da dies unweigerlich einen Alarm auslöst.

TIP 28: Sie betreten die Halle durch die Schiebetür. Den Romulaner, der daraufhin an der vorderen Konsole nach dem Rechten sieht, schicken Sie per Nackengriff in den Ruhestand. Dann legen Sie das Spitzohr an der zweiten Konsole auf die gleiche Art schlafen und deaktivieren den blauen Schutzschild.

TIP 29: Nun heißt es im passenden Moment an den gelben Feldern vorbeirennen, und dann halten Sie sich

am Ende des Säulengangs rechts. Wenn der Wachposten auf der Galerie Ihnen den Rücken zudreht, schalten Sie den Romulaner an der Fahrstuhlkonsole per Nackengriff aus. Fahren Sie mit dem Fahrstuhl auf die Galerie, und gehen Sie durch die Tür.

BLAUER Zugang **TIP 30:** Ignorieren Sie den Gang zu Ihrer Rechten, und gehen Sie geradeaus weiter. Die erste Wache, der Sie begegnen, ist im Besitz der blauen Zugangsberechtigung. Folgen Sie ihr am gelben Scannerfeld vorbei, und schalten Sie sie per Nackengriff aus. Passieren Sie die vor Ihnen liegende Tür mit der blauen Karte.

SCHILD abschalten **TIP 31:** Hier folgen Sie den Gängen erst geradeaus, dann rechts. Um den blauen Schutzschild ganz am Ende des Ganges zu deaktivieren, benutzen Sie die Konsole in der kleinen Kammer rechts. An der nächsten Gabelung (der Zugang zur linken Tür wird Ihnen noch verwehrt) halten Sie sich rechts.

ROTER Zugang **TIP 32:** Einer der beiden Romulaner an den Konsolen hat die rote Zugangsberechtigung. Sobald eine Wache ihren Posten verläßt, um nach der Fehlfunktion des Schutzschildes zu schauen, können Sie sie ausschalten. Falls sie nicht im Besitz der Berechtigung ist, müssen Sie sich Ihren Weg durch die ganze Station suchen, um die zweite Wache von hinten außer Gefecht zu setzen. Mit der roten Karte können Sie die Tür an der Gabelung öffnen und den Fahrstuhl betreten.

Mission 8

VORSICHTIG vorgehen **TIP 33:** Je näher Sie der Alienbrut kommen, desto häufiger werden Sie Kreaturen begegnen. Umherirrende Romulaner müssen Sie nicht attackieren – warten Sie ab, bis die zahlreich herumstreuenden Aliens Ihnen die Arbeit abnehmen.

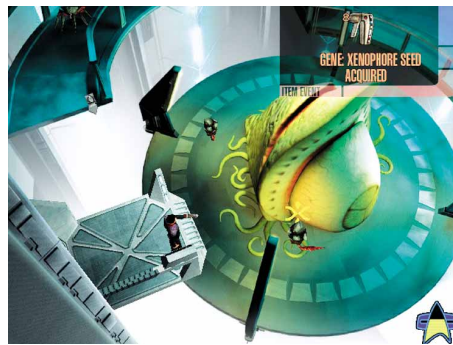
Schutzschild ZERSTÖREN **TIP 34:** Folgen Sie dem Gang, bis Ihnen ein weiterer Schutzschild den Weg versperrt. Ein Blick auf den Tricorder zeigt Ihnen die Quelle, die Sie außer Betrieb setzen. Der Gang führt Sie weiter nach rechts, dann nach links durch ein halboffenes Schott.

BLAUER Zugang **TIP 35:** Es geht nun weiter bis zur Brücke. Aktivieren Sie das Kraftfeld per Konsole, und erledigen Sie die Aliens. An der nächsten Gabelung gehen Sie geradeaus weiter bis zu einem kleinen Raum auf der linken Seite. Dort erhalten Sie von Na'Dal weitere Anweisungen sowie die blaue Zugangskarte.

Zum TRANSPORTER **TIP 36:** Verlassen Sie den Raum, und halten Sie sich an der ersten Gabelung rechts. Überqueren Sie eine weitere Brücke, und biegen Sie an der nächsten Gabelung nach links ab. Folgen Sie dem Gang zur nächsten Abzweigung. Mit der blauen Zugangsberechtigung erhalten Sie schließlich Zutritt zum Transporterraum auf der rechten Seite.

ROTER Zugang **TIP 37:** An der Konsole können Sie verschiedene Wachposten herbeirufen. Ein Knopfdruck auf C 129 beschert Ihnen einen Romulaner, dem Sie die rote Zugangskarte abnehmen. Bei B 588 kommt ein Romulaner mit Hypospray, die anderen rufen Spinnen.

GENPROBE entnehmen **TIP 38:** Verlassen Sie den Transporterraum nach links, und biegen Sie an der nächsten Abzweigung auch



Tip 38: Um per Gensampler die Probe zu nehmen, müssen Sie schon ziemlich dicht ran.

links ab. Öffnen Sie die Tür mit der roten Karte. Sie gelangen direkt in die Höhle der Alienbrut, der Sie mit Ihrem Gensampler eine Probe entnehmen. Begeben Sie sich dazu mit dem Fahrstuhl auf die unterste Ebene des Raumes.

GEGENMITTEL herstellen

Gegenmittel INJIZIEREN

TIP 39: Die Genprobe muß zurück zu Na'Dals Zimmer, das mittlerweile von einem ekligen Alien besetzt ist. Nachdem Sie die lästige Kreatur getötet haben, erhalten Sie das Gegenmittel.

TIP 40: Mit der Flüssigkeit gehen Sie zurück zur Brutstation. An der Konsole können Sie die Injektionsvorrichtung in Ihre Reichweite bringen und mit dem Glasbehälter bestücken. Ein weiterer Knopfdruck spritzt das Mittel direkt in die Blutbahn der Alienbrut.

Mission 9

FLUCHT zum Fahrstuhl

VORSICHT vor den Aliens

CODE eingeben

SCHALTER umlegen

TIP 41: Durch die Röhre kommen Sie aus der Krankenstation. Töten Sie die Aliens, und folgen Sie dem Gang zum Fahrstuhl. Merken Sie sich Datas Anweisungen.

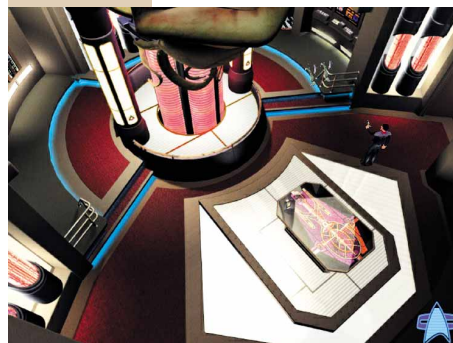
TIP 42: Der Maschinenraum der Enterprise ist von zwei Aliens besetzt, die nur sehr schwer zu töten sind. Sie erleichtern sich die Arbeit erheblich, wenn Sie die Biester mit Hilfe der Schutzschilde aus den von Data genannten Räumen fernhalten.

TIP 43: Folgen Sie dem Gang vom Fahrstuhl aus, und biegen Sie an der nächsten Abzweigung rechts ab. Am Ende des Ganges halten Sie sich wieder nach rechts und kommen so zu einer Konsole, mit der Sie den Schutzschild am ersten Balkon aktivieren. Gehen Sie den Gang bis zum Ende zurück, und klettern Sie durch die Röhre auf den Balkon, wo Sie das Codewort eingeben.

TIP 44: An der Konsole aktivieren Sie den Schild für den Alkoven und betätigen dort den Schalter. Die

Jeffries-Röhre zum Alkoven befindet sich am anderen Ende des Ganges mit dem Fahrstuhl.

TIP 45: Schirmen Sie an der Konsole das Kontrollpult durch einen weiteren Schutzschild ab. Mit dem Fahrstuhl gelangen Sie zur unteren Ebene.



Tip 44: An dieser Konsole aktivieren Sie die Schilde.

WARKERN abstoßen

Folgen Sie dem Gang bis zur zweiten Abzweigung und biegen Sie nach links ab. Am Ende des Rundgangs befindet sich der Maschinenraum. Stoßen Sie am Pult den Warpkern ab. Das war's.

GUN