Star Trek Voyager Elite Force

Diese Lösung basiert auf der deutschen Budget-Version 1.10, die identisch ist mit der Verkaufsversion 1.2 und zudem mit dem Missionpack gebundelt daherkommt. Es wurde folglich kein Patch angewandt. Als Schwierigkeitsgrad wählte ich „Mittel“, was durchaus schon eine Herausforderung darstellt!
Die Screenshots wurden auf einem AMD Athlon XP 1500+, 512 MB RAM und einer Geforce2 Ti bei aktiviertem 2xAA gemacht.

Savegames

Und als kleines Gimmick hier einige Savegames, die ich mit der Lösung erstellt hab. Kopieren Sie die Dateien einfach in Ihren Save-Ordner im BaseEF-Verzeichnis. Achtung: Hierbei können bereits vorhandene Savegames überschrieben werden! Legen Sie deshalb vorher ein Backup an!

Saves.RAR (2.9MB)

Die Rettung

Die ersten Level dürften dem Ein oder Anderen bekannt vorkommen, da diese bereits in der Demo zu spielen waren. Folglich ist einem möglicherweise bekannt, das dies erstmal nur eine Simulation ist und das eigentliche Spiel (mit der richtigen Story) erst danach beginnt!
Nichtsdestotrotz muss man die ersten Levels durchspielen, weshalb man nach Spielbeginn zuerst einige der Borg ausschaltet und dann den Verteiler-Knoten neben dem Kraftfeld zerschießt. Als Folge fällt das Kraftfeld aus und die nahen Borg fallen in einen kurzfristigen „Winterschlaf“. Nutzen Sie diese Schaffenspause und laufen Sie schnell weiter, wobei Sie gleichzeitig umherstehende Borg „wegphasern“.
Der Plasma-Filter ist empfindlich, schießt man auf ihn, sprengt er ein Loch in die Wand und man findet dahinter eine Ladestation, sprich ein Versteck!
Weiter hinten findet man ein weiteres Kraftfeld, das man jedoch wieder durch die Zerstörung eines weiteren Verteilerknoten ausschalten kann. Im dahinter liegenden Rundgang muss man dann erneut einen Plasma-Filter sprengen und in den freigesprengten Schacht krabbeln.
Folgen Sie dem Weg bis zu einem größeren Raum.



Hier findet man einen Aufzug, nutzen Sie ihn. Oben erledigt man den Borg an der Konsole, schnappt sich den U-Mod, befreit den Crewman und wehrt die angreifenden Borg ab. Folgen Sie dann dem Gang, bis zur Stelle, wo einige einige Verbündete regelrecht zurückgeschlagen werden. Schalten Sie alle Borg aus und laufen Sie weiter bis zum Raum mit dem blauen Kraftfeld.
Fahren Sie hier mit dem Aufzug an der Seite runter und schießen Sie dort das beschädigte Gitter weg. Krabbeln Sie durch die Schächte, bis Sie zu einem größeren Raum kommen, wo man aus sicherer Entfernung einige Plasmafilter zerstören kann.
Krabbeln Sie nun zurück, wobei man sich aber nicht beeilen muss, da man den Verbündeten eh nicht retten kann!
Hinter dem deaktivierten Kraftfeld findet man dann ein weiteres, das man jedoch mit der örtlichen Wandkonsole deaktivieren kann!

Der Überfall

Folgen Sie dem Gang nach links und aktivieren Sie den Aufzug per Konsole. Oben läuft man weiter bis man den verletzten Chang findet, der den weiteren Weg weggesprengt hat. Stellen Sie sich nun auf einen der seitlichen grünen „Hilfsaufzüge“ und fahren Sie nach oben. Erledigen Sie alle Borg und fahren Sie auf der anderen Seite mit einem anderen „Aufzug“ wieder nach unten.
Laufen Sie dort bis zum nächsten Raum, wo man wieder den hinteren Aufzug per Konsole aktivieren muss. Folgen Sie dem Weg bis zur großen „presse-artigen“ Maschine und springen Sie hier auf den mittleren Bereich, der Sie nach oben bringt. Laufen Sie dort zur anderen Seite und fahren Sie dann mit dem Aufzug runter. Folgen Sie dann dem weiterführenden Weg.

Eine taktische Entscheidung

Erledigen Sie die Borg im hinteren Bereich und zerschießen Sie den Verteiler-Knoten. Gehen Sie dann zur Konsole. Es folgt eine lange Sequenz.

Die Krise

Gehen Sie in den Turbolift neben Tuvok. Hängt man zu lange auf der Brücke herum, wird man in den Knast gesteckt!



Unvermeidbare Verzögerungen

Folgen Sie dem Gang nach links, bis man einen vor einer Explosion flüchtenden Crewman rettet, indem man das Kraftfeld erst in letzter Sekunde aktiviert. Laufen Sie dann nach links und steigen Sie in die Jeffries-Röhre beim Turbolift. Leider gibt es hier eine Explosion, so daß man wieder heraus klettert und im nun offenen Turbolift-Schacht nach oben klettert. Springen Sie nun oben dann wieder in die Röhre, jedoch hinter den Schutt von der Explosion, und krabbeln Sie zum kleinen Raum dahinter.
Dort deaktiviert man per Konsole die Kraftfelder und krabbelt dann wieder zurück. Laufen Sie nun nach rechts und suchen Sie in einem der hintersten Räume die Jeffries-Röhre, die Sie nach unten bringt.

Das Hazard-Team

Springen Sie über das zusammengebrochene Regal im Lagerraum zur anderen Seite und klettern Sie dort die Leiter hoch.
Per Konsole lässt man die giftige Flüssigkeit ab und springt dann vorsichtig runter. Laufen Sie bis zum Maschinenraum, wo Sie B´Elana Torres treffen.
Im Maschinenraum muss man sich dann zuerst rechts hinten eine Zugriffserlaubnis holen und kann dann an einer der Konsolen links (vom Ausgang/Eingang aus gesehen) wieder irgendwas aktivieren.
Klettern Sie dann über die kleine Leiter an



der linken Seite nach oben und laufen Sie zur hinteren Konsole, wo man dann den Warpkern-Bruch endgültig verhindert!
Verlassen Sie anschließend den Maschinenraum und laufen Sie zum Turbolift rechts.

Verteidigung

Ihr Waffenbruder drückt Ihnen auch gleich eine in die Hand, so dass man sich mit dem Rest des Teams gleich in die Schlacht werfen kann. Bleiben Sie dazu zunächst etwas zurück, die Angreifer sind schwer bewaffnet und zahlreich! Am besten schnappt man sich gleich mal das Kompressionsgewehr und fährt mit dem linken Aufzug nach oben. Von dort aus kann man die, sich hinter den Kisten versteckenden Gegner leicht ausschalten! Achten Sie jedoch darauf, dass auch oben der ein oder andere Gegner auftaucht!
Nachdem auch die herbei gebeamte Verstärkung erledigt wurden, läuft man mit Foster oben rüber zum anderen Lagerraum, wo man dann aus ungünstiger Position noch mal einige Gegner abschießen muss.

Hazard Operation

Nach der Besprechung verlässt man den Konferenzraum. Hinter der Umkleidekabine läuft man nach rechts in die Waffenkammer und lässt sich dort ausstatten (geht zwar auch ohne, ist aber besser so!). Dann wartet man bis sich alle Teammitglieder im Transporterraum versammelt haben und steigt dann auf die Plattform.



Datengewinnung

Zunächst heißt es warten. Nachdem der Angriff auf das erste Team vermeldet wurde, muss man sich dann auch gegen zahlreiche fliegende Viecher verteidigen! Dies geht am besten indem man primär auf die kleinen „Dinger“ am Boden zielt, aus denen die Gegner scheinbar auftauchen. Zerstört man sie zuerst, kommen meist weniger Gegner!
Sind alle ausgeschaltet, öffnet der Techniker einen Durchgang und man kann dem Weg folgen. Laufen Sie bis zum teleporterartigen Energiebündel, das natürlich auch einer ist, sonst wäre das Spiel ja schon zu Ende!



Schießen Sie sich dann den Weg frei bis plötzlich eine Tür nicht mehr aufgeht. Klettern Sie hier am mittleren „Gestänge“ nach oben und betätigen Sie die „Konsole“ dort oben. Wieder unten muss man dann erneut einige Viecher abwehren und kann sich dann weiter durch kämpfen, bis man wieder zum ersten Raum kommt, wo man sich die Daten besorgt hat.
Hier ist nun jedoch ein Teleporter zwischen den beiden Türen verfügbar, der Sie weiterbringt. Laufen Sie bis zum Raum mit der Wendeltreppe. Zerschießen Sie hier alle "Kugeln" an der mittleren Säule und die schwebenden Dinger auf dem Weg!
Folgen Sie dann dem Weg nach oben bis Sie in einen größeren Raum kommen, wo Sie dann auch das andere Team treffen.
Nach der Besprechung schnappt man sich die Waffe und wehrt die Gegner ab. Gehen Sie dann durch die hintere Tür.

Starke Echos

Folgen Sie dem Weg bis Sie zu einem großen Raum mit zwei weiterführenden Gängen kommen. Laufen Sie am besten zuerst nach rechts bis zur großen Halle. Erledigen Sie hier alle Gegner und laufen Sie dann zurück und nehmen Sie den anderen Weg. Hier verschwindet leider Ihre Kollegin durch ein Kraftfeld!
Zerschießen Sie die kleine Kugel auf dem Podest im Kraftfeld und laufen Sie dann zum Teleporter, der Sie wieder in die großen Halle bringt. Aktivieren Sie hier oben den unteren Teleporter und benutzen Sie dann diesen.
Laufen Sie weiter bis zum Computerkern. Während man sich hier die holographischen Anzeigen ansieht, gibt Cheng seine Kommentare ab und öffnet gleichzeitig per Konsole die seitliche Tür. Laufen Sie nach oben und drücken Sie dort beide „Schalter“.

Begegnungen

Folgen Sie wieder dem Weg bis Sie zu einem weiteren Raum mit einem Kraftfeld am Boden kommen. Beamen Sie sich hier per Teleporter zur anderen Seite und zerschießen Sie von hier aus die Kugel.
Folgen Sie dann dem Gang bis zu einem längeren und breiteren Gang, wo man einige Konsolen findet um die kleine „Leuchtdinger“ schweben. Kämpfen Sie sich zuerst nach hinten durch, wo Cheng dann den Teleporter zerschießt!



Locken Sie nun die Leuchtdinger zum Teleporter, denn diese Dinger reparieren alles zerschossene wieder. Um sie zum Teleporter zu locken, muss man zuerst die Konsole im Gang und dann die rechte Konsole in der Ecke zerschießen. Nach deren Reparatur fliegen die Dinger zum Teleporter und machen ihn wieder heil! Beamen Sie sich hoch und kämpfen Sie sich dann bis zum Raum vor, wo Cheng plötzlich meint, er müsse zurückbleiben um den Schild oben geöffnet zu halten. Kämpfen Sie sich deshalb oben alleine durch die Monster-Massen und versuchen Sie wie immer zuerst die kleinen Geräte auszuschalten, die scheinbar die Aliens „erzeugen“.
Leider wird einem das durch die „Reparaturdinger“ erschwert! Hat man dann jedoch mal alle niedergekämpft, nutzt man zuerst den Teleporter unten und dann den Oberen um weiter zukommen. Im nächsten Raum muss man wieder ein Bodenkraftfeld überwinden. Zerschießen Sie dazu zuerst die seitliche Konsole, so dass die „Leuchtdinger“ herbeigeflogen kommen, und dann den Generator in der Feldmitte. Erst durch die Ablenkung der „Reparaturflieger“ bekommt man genügend Zeit um den Raum zu durchqueren!
Weiter hinten trifft man dann wieder Foster. Mit ihm läuft man dann weiter bis zum großen Raum mit den Stasekammern, wo auch Ihre Kollegen einquartiert wurden. Laufen Sie zum Energie-Kern, wo man nochmal zahlreiche Gegner ausschalten muss. Am Ende trifft man dann jedoch ein „freundliches Wesen“, das alles aufklärt! Niemand wurde verletzt, na wunderbar!
Zurück zum Schiff.

Genesung

Quatschen Sie den Doktor (mit den Riesenhänden) an, so dass er Sie heilt und laufen Sie dann zum Turbolift.

Die Geheimoperation

Laufen Sie zum Umkleideraum, wo auch schon Ihre Kollegen warten, die bald was von einer Geheimoperation erzählen. Nach der Besprechung geht man dann wieder in den Waffenraum, wo man einen neuen Granatwerfer in die Hände bekommt. Fahren Sie anschließend mit dem Turbolift zur Shuttle-Rampe.



Der Abflug

Laufen Sie nach unten zu Foster, der Ihnen den Befehl gibt die Andock-Klammern zu entriegeln. Gehen Sie dazu durch die hintere Tür und fahren Sie nach unten. Leider explodiert dort irgendeine Leitung und man kann das Gas mit der erreichbaren Konsole nicht abschalten. Fahren Sie deshalb wieder hoch und klettern Sie über den kleinen Vorsprung zum Schacht, der Sie zur anderen Seite bringt, wo man dann das Gas abstellt und die Klammern löst.
Gehen Sie wieder nach oben.

Gefährliches Terrain

Sie müssen sich nun entscheiden, ob Sie gleich direkt kämpfen wollen oder erst mal versuchen sich durch zu schleichen. Eins vorneweg: Man kann zwar mit Schleichen gut vorwärts kommen, dies ist jedoch äußerst aufwendig, teilweise recht langatmig und damit langweilig. Wer also mehr Action mag, sollte sich gleich von Anfang an durchballern!
Gehen Sie zuerst bis zur Brücke, wo man mit der Konsole an der Seite die Tür öffnet. Im Gang dahinter muss man vorsichtig von Stapel zu Stapel schleichen und auf die besoffenen Klingonen in den Nischen achten. Weiter hinten findet man einen größeren Lagerraum, wo ein Klingone einen großen Käfer abknallt. Warten Sie bis der Krieger weg ist und klettern Sie dann über einen Kistenstapel nach oben, wo man per Konsole die andere Tür unten öffnet.
Halten Sie sich dann rechts, denn durch die „Kantine“ ist hier unten kein durchkommen. Klettern Sie



rechts stattdessen vorsichtig nach oben (immer dann wenn der Klingone sich zur Konsole dreht oder am Werkzeugkoffer rumhantiert) und gehen Sie hier zur Kantine. Krabbeln Sie dort vorsichtig über die Eisenstreben zur anderen Seite, wenn die Wache Sie nicht in ihrem Sichtbereich hat.
Dahinter läuft man nach rechts zum größeren Raum, wo man per Konsole eine Tür öffnet. Laufen Sie dann wieder zurück und schnappen Sie sich im Raum über der Kantine die erste Probe. Zusätzlich öffnet man hier auch per Konsole einen weiteren Raum auf dieser Ebene. Dort springt man vorsichtig nach unten, damit man den schlafenden Klingonen nicht weckt.
Laufen Sie bis zum nächsten Lagerraum, wo man eine Wache und einige an Konsolen arbeitende Klingonen überwinden muss. Kommen Sie den Arbeitern nicht zu nahe und der Wache nicht ins Blickfeld; dann kommt man problemlos an die hintere Tür.
Im Maschinenraum muss man dann ganz vorsichtig nach oben klettern, denn oben ist wieder ein Wachposten.
Springen Sie hier über die Kisten und laufen Sie an der Wache vorbei zur anderen Leiter.
Auf der nächsten Ebene muss man sich dann schnell hinter den Kisten verstecken und warten bis die gesuchte Konsole in der ersten Nische „frei“ ist. Nachdem man sich dort vergriffen hat, wartet man etwas und schleicht dann zur anderen Tür.

Gegensätzliche Ansichten



Warten Sie oben bis die Klingonen unten abziehen und klettern Sie dann hinten runter. Hinter den Containern findet man eine weitere Probe. Gehen Sie dann durch die Tür und erwarten Sie weitere Befehle.
Im Malon-Bereich tritt man das kleine Gitter ein und krabbelt hinein. Folgen Sie dem Weg nach unten und bahnen Sie sich dort einen Weg durch die Schächte, die von den Riesenkäfern behaust werden.
Sie kommen dann zu einer Art Abfallanlage, wo man auf der anderen Seite eine Leiter findet, die nach oben führt.
Auf der mittleren Ebene springt man von der Leiter und tritt ein weiteres Gitter ein. Krabbeln Sie durch den Schacht bis zum Kontrollraum, wo man zur Konsole schleicht und die Pumpen deaktiviert.
Die Malon fahren nun nach unten und Sie können mit der anderen Konsole eine giftige Flüssigkeit freisetzen, die alle ausschaltet. Gehen Sie dann hinten durch die Tür und springen Sie über den im Wasser schwimmenden Klingonen-Container zur anderen Seite, wo man nach oben klettert und durch die Tür geht.

Gegensätzliche Ansichten - Teil 2



Springen Sie rechts runter auf das Rohr und krabbeln Sie hinein. Laufen Sie über den seitlichen Vorsprung im Gang (wegen der Säure am Boden) weiter bis Sie zu einem größeren Raum kommen. Hier erledigt man die Käfer und klettert über die Tonnen nach oben. Dort findet man eine Leiter, die einem in den abgehängten, niedrigen Bereich über den Räumen bringt. Krabbeln Sie weiter bis Sie ein Loch finden und springen Sie dort vorsichtig runter.
Spätestens jetzt scheint man keine andere Möglichkeit mehr zu haben, als die Gegner direkt anzugreifen. Schnappen Sie sich also eine Waffe und erledigen Sie die Gegner nach links hin. Dort findet man dann einen Aufzug, der Sie nach unten bringt.
Unten erledigt man alle Gegner und springt dann über die Tonnen zum Loch in der Wand. Krabbeln Sie bis zum großen Lagerraum, wobei man unterwegs einen verletzten Kollegen findet, wo man zahlreiche Gegner erledigen muss. Sind alle erlegt, bekommt man etwas Hilfe.
Gehen Sie nun auf die Plattform über dem „Graben“ und klettern Sie die Leiter hoch. Springen Sie dann auf die andere Plattform, wenn diese gerade vorbeifährt und schnappen Sie sich dann das Isodesium auf der anderen Plattform. Zuletzt geht man durch die gelbe Tür und nimmt den Turbolift.

Die Verwirrung



Schleichen Sie durch die Räume und berühren Sie keinesfalls die schlafenden Föderationsoffiziere, sonst gibt es sofort Action! Weiter hinten sieht man zwei Wachen beim Spielen dieses seltsamen Schach-Verschnittes.
Nähern Sie sich Ihnen nicht, laufen Sie stattdessen nach rechts und sorgen Sie dort dafür das die Tür gegenüber der durch ein Kraftfeld geschützten Tür sich öffnet. Da diese jedoch defekt ist und quietscht lockt sie die beiden Wachen an. Verstecken Sie sich im Gang dahinter und warten Sie bis beide Offiziere abgezogen sind.
Nun kann man die restlichen Räume durchsuchen und in einem, per Computer, das Kraftfeld vor der Tür deaktivieren. Krabbeln Sie dann dort in den Schacht und erledigen Sie die lästigen Käfer. Weiter hinten findet man dann den Maschinenraum. Klettern Sie hier an der Seite nach oben und beobachten Sie von dort aus die Unterhaltung. Sobald zwei Offiziere abgezogen sind, klettert man wieder runter und betritt den Maschinenraum.
Mit der linken Konsole kann man irgendwas kaputt machen, was dazu führt das der verbliebene

Gegner weg läuft. Das ist aber eigentlich ziemlich unnötig (zumindest scheint es mir so). Sie können auch einfach die rote Leiter hoch klettern und zur Linken den nächsten Schacht betreten, dem man dann einfach folgt.

Die Infiltration



Laufen Sie zunächst durch die Quartiere, an den beiden Wachen vorbei und belauschen Sie dahinter das Gespräch. Sobald das „Goldhemd“ weg ist, kann man am „Rothemd“ vorbei schleichen und hinter der roten Tür einen „Tarnanzug“ finden.
Mit diesem kann man sich dann frei zwischen den Gegner bewegen! Gehen Sie hinter der „Umkleidekabine“ weiter bis Sie die Krankenstation finden. Der örtliche Doktor möchte das Sie ihm eines der blauen Röhrchen bringen - schlechte Idee! Tun Sie dies tatsächlich, verpetzt Sie die Patientin sogleich und man muss sich verteidigen. Bringen Sie dem Doktor besser ein rotes Röhrchen, das merkt er zwar, aber man kann ihn damit auch gleich schlafen schicken!
Nach der Befreiung folgt man der Kameradin bis zur Brücke. Hier fliegt der Trick jedoch bald auf und man muss die Gegner wieder wegpusten.
Öffnen Sie dann die Tür mit dem Schalter am Sessel des Captains und laufen Sie dahinter weiter. Der nächste Trick funktioniert ganz passabel, man muss sich jedoch gleich wieder mit den Gegner herumschlagen! Sind diese ausgeschaltet, geht es durch die Tür und im nächsten Raum mit dem Aufzug runter.

Der Jäger



Der erste Zwischengegner hat es auch gleich schon in sich, denn er besitzt einen Schild, der ihn unverwundbar macht. Weichen Sie ihm deshalb primär aus, indem Sie sich hinter den Kisten verstecken. Doch Vorsicht: Diese halten nicht allzu viel aus und werden teils vom Hirogen zerschossen!
Nachdem dieser dann ein „Magazin“ verballert hat, fällt sein Schild kurz zusammen und man kann ihm einen Schuss verpassen. Dies geschieht am besten mit dem Granatwerfer oder einem sekundären Schuss des Kompressionsgewehrs.
Wiederholen Sie dieses Spielchen mehrfach bis der Hirogen zusammenklappt.
Warten Sie dann bis die Klingonen sich durch die untere Tür schneiden und folgen Sie dann dem bekannten Weg zurück zum Sammelpunkt - Sie treffen auf zahlreiche Klingonen!

Der Rettungsversuch

Nach Fosters Entführung wird man erstmal von Tuvok abgewatscht und muss dann zuerst im Umkleideraum und dann im Aufenthaltsraum mit möglichst allen Teammitgliedern reden („Benutzen“-Taste).
Danach erhält man von Tuvok den Befehl zur Astronomie zu kommen.

Der Kubus



Zerschießen Sie zuerst den linken Verteiler-Knoten, was zum Ausfall des Kraftfeldes führt. Laufen Sie dann weiter bis zum nächsten Kraftfeld. Hier wird ein weiterer Knoten umständlich gesprengt. Danach erscheinen jedoch einige Borg, die sich zwar zunächst friedlich geben, jedoch alsbald das Feuer eröffnen. Wehren Sie die Kerle ab, wobei Sie besonders auf die beiden Gegner über Ihnen achten müssen!
Laufen Sie dann weiter bis zu den vielen Kraftfeldern. Hier sieht man Foster, der gerade assimiliert wird. Warten Sie bis ein Borg eines der hinteren Kraftfelder deaktiviert und laufen Sie dann in den

Raum rechts. Wenn man sich beeilt kann man Foster nun retten. Stellen Sie sich dazu auf die Plattform rechts und drücken Sie an der Konsole herum, so dass das gesamte Ding hochfährt. Hier kämpft man sich bis zu einem weiteren „Asssimilationstisch“ auf der anderen Seite durch, wo man wieder runter fährt. Laufen Sie hier nun schnell zu Foster und erledigen Sie die Drohne bei ihm. Mit der Konsole hinter dem Tisch deaktiviert man die Kraftfelder, wodurch Foster heraus gebeamt werden kann!
Folgen Sie nun dem weiteren Weg und schießen Sie sich per U-Mod den Weg frei. Sie kommen dann bald zu einem größeren Gang, wo sich Ihr Team verteilt und die zahlreichen Borg auf der anderen Seite aufs Korn nimmt.
Schießen Sie hier schnell und genau um keine unnötigen Verluste zu erleiden!



Bei den Kraftfeldern weiter hinten wird man dann wieder von herbeibeamenden Borg überrascht, dafür sind die Kraftfelder nach dem Kampf auch deaktiviert! Laufen Sie dann mit Seven weiter bis zum nächsten Kraftfeld, dem sich Seven annimmt!
Speichern Sie hier, denn die Borg starten gleich einen massiven Angriff.
Helfen Sie zunächst den beiden anderen Teammitgliedern, die sich vor der geballten Borg-Menge einfach nur zurückziehen können. Dank einiger Waffenenergie-Terminals ist die Energie jedoch gesichert und man kann mit den U-Mod freudig und schnell zahllose Borg ausschalten lassen!
Ziehen Sie sich jedoch bald zu Seven zurück, die um jeden Preis überleben muss. Versuchen Sie im größten Chaos (die Borg beamen sich auch hinter Ihre Linien!) keine Panik aufkommen zu lassen, damit keine wertvollen Schüsse daneben gehen! Ist das Kraftfeld deaktiviert, kommen auch keine Borg mehr!

Information

Schießen Sie sich durch die Gänge, die allesamt recht linear verlaufen, obwohl es teils deutlich anders aussieht, bis Sie zu einem grünen Kraftfeld kommen. Hier sucht man nach links hin eine Röhre.
Krabbeln Sie hinein und zerschießen Sie am anderen Ende den Verteilerknoten hinter dem Kraftfeld.
Krabbeln Sie nun wieder zurück und arbeiten Sie sich bis zu dem größeren Raum mit dem Aufzug in der Mitte vor.
Hier muss man erstmal zahlreiche Borg abwehren, bevor man mit dem Aufzug runter fahren kann, wo man dann jedoch erneut zahlreiche Gegner findet. Gegenüber findet sich dann ein weiterer Aufzug, der Sie noch einmal eine Etage tiefer bringt.
Dort unten findet Seven wertvolle Infos.
Kämpfen Sie sich dann weiter bis ein grünes Kraftfeld Sie am weitermachen hindert. Hier müssen Sie den Verteiler-Knoten, der durch eine Art Gitter geschützt wird, etwas knifflig zerstören (man kann nur durch den kleinen Spalt zwischen Gitter und Wand schießen).
Schnappen Sie sich am besten den Phaser, denn dieses Kunststück zu vollbringen ist nicht ganz leicht. Dahinter läuft man weiter bis man vor einer Art Reaktor einen Aufzug findet.

Der Bund



Laufen Sie bis zu dem grauen Raum, wo man hinten einen Aufzug findet. Fahren Sie runter und benutzen Sie dort den anderen Aufzug. Sie kommen dann bald zu einem grünen Kraftfeld. Um dieses zu deaktivieren läuft man zurück zum letzten Aufzug, zerstört hier den Plasmaverteiler und krabbelt dann in den Schacht, wo man den zuständigen Energieknoten für das Kraftfeld findet. Laufen Sie dann bis zur großen Kammer, in der man „inhaftiert“ wird. Nach der Sequenz folgt man dem anderen Gang und wartet beim Kraftfeld bis Seven es deaktiviert hat.

Die Heimsuchung



Es gilt nun gegen Spezies 8472 anzutreten, die hier jedoch nur ein Schatten ihrer selbst ist, denn die einzelnen Gegner sind kaum stärker als die Borg! Vermutlich dürfte das aber nur Star Trek Fans irgendwie tangieren 😉 Einzig die schieren Mengen und die Schnelligkeit der Gegner kann hier zum Problem werden, was jedoch aufgrund der fehlenden Fernkampfmöglichkeiten auch nicht zu sehr ins Gewicht fällt! Kämpfen Sie sich daher auf dem völlig linear verlaufenden Weg durch wahre Massen von Gegnern, bis Sie zum Isodesium kommen. Hier erscheinen dann aber plötzlich die Borg und brechen den „Bund“, so dass man wieder zum U-Mod greifen und die Schurken wegblasen muss!

Die Ruhe vor dem Sturm

Gehen Sie zunächst zur Ausrüstungs-Kammer und holen Sie sich hier die neue Waffe, den mobilen Torpedowerfer. Nach dem Feldtest auf dem Holodeck läuft man zum Turbolift, der Sie zum nächsten Deck bringt.

Sichtkontakt

Hier findet man nicht nur die eigene Kabine, die jedoch nichts Interessantes bietet, sondern auch das Casino, wo man sich dann herumtreiben sollte.
Sprechen Sie einfach jeden an, bis irgendwann die nächste Zwischensequenz startet und man dann bald die nächsten Befehle erhält.

Offensive



Da sich die Tür zur rechten nicht öffnet, muss man zunächst über die Vorsprünge an der linken Wand auf die zweite Ebene, wo man ein Terminal findet. Nachdem Druck und Schwerkraft wieder hergestellt wurden, fährt man mit dem Aufzug runter und schließt sich dem Team wieder an. Folgen Sie dem Weg bis Sie bald in einer Art Krankenstation stehen. Hier wird zur Linken ein Lüftungsschacht von einigen Kisten versperrt. Schießen Sie auf die gelben Kisten, die dann explodieren, und krabbeln Sie in den Schacht. Sie kommen hinter dem „Sperrgut“ im Gang wieder raus und können nun in den anderen Teil der Krankenstation gehen, dessen Tür von einem Stuhl blockiert wird.
Die Lösung ist der noch aktive Laser. Zuerst muss man ihn dazu umständlich in kleinen Schritten mit Hilfe der vier Konsolen auf den Stuhl an der Tür ausrichten, bevor man dann mit der anderen Konsole einen Energieschub auslöst, der den Stuhl zerhaut!
Laufen Sie dann zum hinteren Aufzug und fahren Sie runter.

Kommando

Um die Ecke trifft man zahlreiche Scavenger, die man in einer großangelegten Schlacht ausschalten muss. Achten Sie dabei darauf, dass Chell sich nicht in einer Ecke verkriecht, sondern sich am Kampf beteiligt. Mir ist einmal folgendes zugestoßen: Scavenger wurden alle ausgeschaltet; Chell blieb jedoch in einer Ecke stehen und war nicht mehr zum weitergehen zu überreden, so dass niemand die Tür öffnete und alle eigentlich nur auf Chell warteten. Da dieser sich nicht mehr bewegte, musste ich den Level neu starten!
Meist gibt es da jedoch keine Probleme und Chell öffnet die Tür zur Brücke.



Erste Begegnung

Folgen Sie dem Gang bis sich die Roboter selbstständig machen und erledigt werden müssen. Fahren Sie dann mit dem Aufzug zur Rechten runter und erledigen Sie dort unten auf den Wegen alle Roboter und alle Wandgeschütze.
Sie fahren dann mit dem hintersten Aufzug runter und laufen dort zur Konsole, die die „Brücke“ darüber senkt, so dass man dort weiter kann.

Gegenwehr

Folgen Sie dem Gang bis Sie zu einer großen Halle kommen, wo plötzlich ein großer Roboter hervor kommt.
Dieser ist jedoch bei weitem nicht so stark, wie er aussieht. Rennen Sie einfach immer von ihm weg und halten Sie drauf. Danach stellt man sich auf den Aufzug.



Gegenmaßnahmen

Kämpfen Sie sich durch die Hallen und erlegen Sie alle Roboter. Dabei findet man dann auch eine neue Waffe, die ganz praktikabel ist. In der letzten Halle wird der Ausgang dann von einigen Kisten versperrt. Aktivieren Sie zum Wegräumen den Roboter, der jedoch schließlich vom herabstürzenden Wegstück erschlagen wird.
Folgen Sie dann oben dem Weg bis zum hinteren Aufzug, der Sie ins „Kanonenrohr“ bringt!

Feinabstimmung



Beim austretenden Gas springt man hinten in den Lüftungsschacht (Anlauf nehmen und geduckt hochspringen) und krabbelt zum hinteren Raum, wo man mindestens den hintersten "Reaktor" (oder was auch immer) zerstört.
Als Folge strömt kein Gas mehr aus und man kann wieder zurück krabbeln und dort dem Weg folgen. Kämpfen Sie sich dann bis zum Raum mit dem Plasma-Strahl vor. Hier erkennt man dann auch sofort, dass der Strahl vollkommen falsch justiert ist. Leider kann man nicht direkt hinüber, sondern muss hinten in den Raum mit der verringerten Schwerkraft laufen. Springen Sie hier über die Plattformen nach oben und holen Sie dann die beiden Kollegen per Aufzug hoch. Austin sprengt dann die Tür, so dass man sich bis zum Plasma-Strahl vorkämpfen kann.
Nachdem er per Konsole korrigiert wurde, erledigt man den auftauchenden Roboter und geht dann hinten zum Aufzug.

Geballte Ladung



Kämpfen Sie sich vor, bis einige seltsame Stäbe den Weg versperren. Laufen Sie hier nach rechts und benutzen Sie den anderen Aufzug. Kämpfen Sie sich dann dort bis zu einem größeren Raum durch, wo man neben zahlreichen Gegnern auch einen weiteren Aufzug findet, der Sie nach oben bringt. Dort gilt es per Konsole die Stäbe einzufahren.
Laufen Sie dann schnell wieder zurück und wehren Sie unten die angreifen Roboter ab. Kämpfen Sie sich dann wieder bis zum vormals versperrten Weg zurück und folgen Sie diesem bis Sie zur Waffenkammer kommen.
Bevor man dann jedoch die Ladung per Konsole bereit macht, sollte man speichern, denn nun kommt ein zeitkritischer Abschnitt!
Benutzen Sie zuerst die Konsole und fahren Sie mit dem Aufzug hinter Ihnen runter. Im Gang muss man sich nun Stück um Stück voran kämpfen und dabei zahlreiche gefährliche Wandgeschütze ausschalten. Unglücklicherweise muss man sich dabei auch noch ziemlich beeilen, da Tuvok ständig nachfragt, wo denn die Ladung bleibt.
Da man jedoch zahlreiche Lebens- und Waffenenergie-Terminals findet, sollte man diese Aufgabe meistern können. Sobald die Ladung dann hinten angekommen ist, muss man nur noch die Konsole benutzen.

Die Invasion



Wieder an Bord bleibt einem keine Zeit zum Entspannen. Stattdessen läuft man zum Ausrüstungsraum, schnappt sich neue Waffen bzw. Munition und folgt dann dem Transporter-Chief, der direkt in eine Explosion läuft.
Die angreifenden Harvester, seltsame Käfer, sind dabei nicht allzu gefährlich und sollten schnell zurückgeschlagen werden!
Leider sind die Viecher schon ziemlich weit vorgedrungen und sogar schon im Umkleideraum aktiv! 😉
Schießen Sie sich danach den Weg durch die zerstörten Quartiere frei bis Sie zu einer großen Lagerhalle kommen. Hier bricht Ihnen der Weg unter den Füßen weg und Sie stehen zwischen zahllosen hungrigen Käfern!
Sie können nun entweder unten wie blöd umherlaufen und um sich ballern bis Sie alle erwischt haben oder Sie versuchen schnell zum Kollegen auf dem kleinen Vorsprung zu kommen (Aufzug!). Sind alle Biester erledigt, folgt man oben dem Weg bis man auf Tuvok trifft.

Die Forge

Laufen Sie bis zum seltsam aussehenden Teil, der scheinbar noch aufgebaut wird und deshalb noch im Weltraum schwebt. Hier muss man alleine rüber springen, einige Scavenger ausschalten und auf der letzten Plattform eine Konsole bedienen, die Vorsprünge an der Seite ausfährt, so dass Ihre Teamkameraden zu Ihnen stoßen können.
Drinnen läuft man dann bis zum Partikel-Strom, der eine Art Aufzug darstellt - springen Sie einfach runter.

Die Matrix

Laufen Sie bis zum größeren Raum wo oben die großen Käfer postiert sind.
Deaktivieren Sie hier per Konsole die Kraftfelder und kämpfen Sie sich dann nach oben durch.
Anschließend läuft man wieder nach unten und folgt dem anderen Weg.

Der Angriff



Laufen Sie bis zum „Fließband“ aus Energie, das ständig irgendwelche Container nach rechts hin transportiert. Das Kraftfeld wird bei jedem ankommenden Artikel kurz deaktiviert - nutzen Sie diese Pause indem Sie sich „rennend“ vor das Feld stellen und so einfach hindurch kommen.
Dahinter deaktiviert man das Kraftfeld mit der Konsole und wehrt dann die angreifenden Gegner ab. Kämpfen Sie sich dann durch bis Sie zu einem größeren Raum mit einer Art „Stasekammern“ kommen. Hier gilt es erneut einige Gegner auszuschalten, bevor man zur Linken hin den Aufzug benutzen kann, der Sie nach oben trägt.
Dort sollte man dann speichern, denn es folgt ein schweres Gefecht mit unvermeidbaren Verlusten! Laufen Sie daher am besten schnell zu den „Deckungsmöglichkeiten“ links hinten und wehren Sie hier gemeinsam mit dem Team die zahllosen Gegner ab. Dank der vielen Terminals sollte man zwar keine allzu großen Probleme haben, der Kampf wird jedoch hart! Nachdem eine gewissen Gegnerzahl erledigt wurde, beginnt eine kleine Zwischensequenz.
Ist diese vorüber muss man dann noch mal einige Gegner niederkämpfen, erhält jedoch Verstärkung durch ein weiteres Team.
Sind dann endgültig alle Gegner erledigt, folgt eine weitere Sequenz. Danach springt man auf die hinunterfahrende Plattform und geht dort auf das große Tor zu.

Die Übermacht



Erledigen Sie einige Gegner und dann beginnt schon wieder eine kleine Sequenz.
Anschließend läuft man zur anderen Seite und kämpft sich nach unten durch bis man im großen Zylinder vor einer scheinbar unüberbrückbaren Leere steht. Hier gibt es jedoch ein unsichtbares Kraftfeld, das einen Übergang ermöglicht. Packen Sie am besten Ihren Phaser aus und schießen Sie auf die vermeintlichen Kraftfelder, die sich bei Beschuss kurz zeigen. Am einfachsten kommt man über einen Weg rechts rüber, der zwar nicht ganz vollständig ist, aber mit etwas Hüpferei ist man hier schnell darüber.
Kämpfen Sie sich dann weiter nach unten durch bis der nächste Level lädt.

Die Zerstörung



Laufen Sie zur linken Konsole und fahren Sie hier den Weg aus.
Im nächsten Raum fährt man mit dem kleinen Aufzug runter. Sie müssen sich nun einen langen Weg nach unten durchkämpfen, wobei Sie zahllose Gegner treffen werden und fast genauso viele Aufzüge benutzen müssen!
Beim Generator angekommen muss man dann die vier seitlichen "Strahldinger" zerstören. Anschließend flüchtet man zum anderen Team, zieht jedoch nach einer Sequenz dann alleine weiter.
Gehen Sie zum Aufzug und kämpfen Sie sich dann bis zum sehr hohen runden Aufzug durch. Zuvor sollte man sich jedoch noch am Mega-Waffenterminal bedienen, das alle Waffen auf 999 Energiepunkte auflädt!!!

Das Duell

Nach dem „Gespräch“ muss man zunächst zahlreiche Gegner abwehren, die ständig herbei gebeamt werden.



Versuchen Sie hierbei noch nicht allzu viele Powerups zu nutzen, denn später wird es noch härter!
Nachdem man eine bestimmte Zahl der Gegner niedergekämpft hat, erscheinen einige Etherianer, die sich an dem oberen Strahler zu schaffen machen. Kämpfen Sie weiter bis die Etherianer den Strahl versiegen lassen und so „die Saat“ vernichtet wird.
Nun muss man sich aber gegen das fette Vieh selbst verteidigen. Dazu aktiviert man am besten im Menü das permanente Laufen, sonst wird man nicht lange durchhalten!
Sie müssen nun einfach seinen ständigen Attacken ausweichen, sprich immer in Bewegung bleiben und gleichzeitig wie wild auf ihn schießen! Das scheint zwar keine Wirkung zu haben, da es keine Schmerzensschreie oder einen Status-Balken gibt, aber irgendwann gibt der Gegner dann auf und sackt zusammen. Also draufhalten bis er umfällt!

Epilog

Eine abschließende Sequenz...

Text	A. Neumann (2003)
Screenshots	A. Neumann (2003)
Savegames	A. Neumann (2003)
Lizenz	(cc) BY-NC-SA

From:
http://www.kultloesungen.de/ - **Kultloesungen.de**

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/stvoyager

Last update: **2018/01/01 22:49**