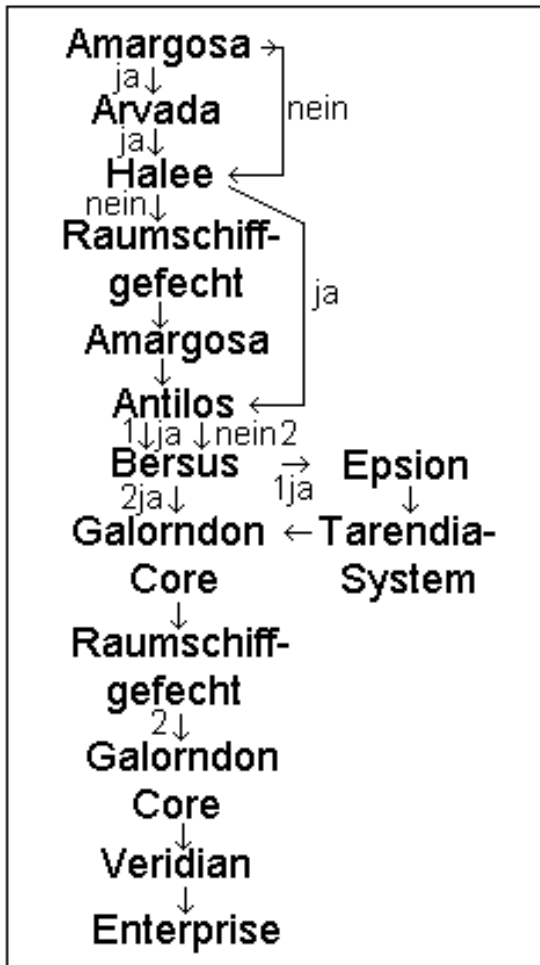


Die Komplettlösung zu Star Trek: Generations

Zu Beginn der Lösung sei erwähnt, daß Ihr, je nachdem, ob Ihr eine Aussenmission erfolgreich besteht oder nicht (daß heißt, ob Ihr diese überlebt), oder einen Weltraumkampf besteht oder nicht, sich der Ablauf der einzelnen Missionen ändert.



So kommt Ihr also nur in den Genuß einiger Aussenmissionen, wenn Ihr bestimmte Missionen erfolgreich besteht und andere nicht. Sollte sich dennoch einmal eine andere Möglichkeit ergeben, wartet auf der Enterprise einen Funkspruch ab und sucht dann die einzelnen Planeten solange ab, bis Ihr den Aufenthaltsort von Soran gefunden habt (Lang- und Kurzstreckenscans sind auszuführen). Deshalb folgt nun ein Diagramm, in dem aufgelistet wird, wie Ihr in bestimmte Missionen gelangt:

Vorab ergeben sich zwei verschiedene Lösungswege.

1. Ihr schafft Amargosa und Arvada. Dann landet Ihr auf Halee - diesen Planeten schafft Ihr nicht. Danach werdet Ihr in ein Weltraumgefecht mit 3 Birds of Prey verwickelt. Bei diesen Raumschiffen müßt Ihr die Antriebssysteme ausschalten. Danach geht es weiter bei Amargosa (Raumschiff Q`urash), dann auf Antilos. Nach Antilos geht es auf jeden Fall weiter auf Bersus. Schafft Ihr Bersus, geht es weiter in Epsion (Chodak).

Anschließend landet Ihr im Tarendia-System und müßt dort ein Raumgefecht bestreiten. Alsdann landet Ihr auf Galorndon Core und folgt dem weiteren Weg.

2. Ihr schafft Amargosa nicht und landet auf Halee. Ihr schafft Halee und landet auf Antilos. Danach geht es weiter auf Bersus. Ihr schafft Bersus und folgt dem weiteren Weg (die zweite Galorndon Core-Mission erfahrt Ihr nur über diesen Weg).

Nachstehend findet Ihr die Lösungswege für die einzelnen Missionen.

Amargosa Raumstation

Euer Abenteuer beginnt an Bord der Enterprise wo Data damit beauftragt wird, einen Kurzstreckenscan der Raumstation durchzuführen. Ihr sucht also mit dem Mauszeiger (Fadenkreuz) die Raumstation in der unteren, rechten Ecke auf und klickt diese an - betätigt dann im unteren, mittleren Abschnitt die Taste 'Kurzstreckenscan'. Es blinkt daraufhin am rechten unteren Bildrand die Taste 'Transporter' rot auf. Klickt ebenfalls auf diese Taste, worauf Ihr als Ryker auf besagter Raumstation landet.

Eure Aufgabe hier wird es sein, alle verletzten Besatzungsmitglieder zu retten und herauszufinden, wer die Station angegriffen hat. Dazu steht Euch, wie auch in allen anderen Missionen, nur eine bestimmte Zeit zur Verfügung. Kommt in diesem Kapitel nicht den Flammen und Kabeln zu nahe, da diese Euch Lebensenergie abziehen. Untersucht alle Leichen, da diese sich manchmal im Besitz von Waffen oder ähnlichem befinden.

Betätigt zuerst auf der linken Bildschirmseite die blaue Taste um eine Karte des Raumschiffes sehen zu können. Die rotblinkenden Punkte zeigen die Überlebenden, die grünblinkenden Punkte die Feinde an. Natürlich schießt Ihr alle Feinde mit Hilfe des Phasers ab. Stellt diesen ruhig ein wenig stärker ein (Mittelstellung), da die Feinde sonst nach einer kurzen Zeit wieder aufstehen.

Dreht Euch also nun um und nähert Euch der hellen Tür vor Euch. In der Mitte der Tür befinden sich zwei Knöpfe, die Ihr schließlich in Großaufnahme im unteren Bildbereich sehen könnt (dazu müßt Ihr natürlich an der richtigen Stelle stehen). Klickt dann in der Großaufnahme auf den grünen Knopf, worauf sich die Tür öffnet. Im dahinter befindlichen kleineren Raum liegt ein Überlebender auf dem Boden. Nähert Euch diesem und klickt, sobald Ihr den Mann im mittleren, unteren Bildabschnitt seht, auf den Kommunikator (dieser blinkt an der richtigen Stelle auf) im Inventar - dadurch wird der Mann auf die Enterprise gebeamt.

Verlasst nun den Raum wieder (dazu den grünen Knopf an der Tür anklicken) und geht weiter durch den rechten Durchgang (vorsicht, hier nähert sich Euch ein Romulaner, den Ihr abschiessen müßt). Auf dem Boden liegend findet Ihr hier Doktor Soran, den Ihr ebenfalls auf die Enterprise beamen lasst. Nachdem der Doktor verschwunden ist, findet Ihr auf dem Boden ein **Gravitioninverter**, den Ihr an Euch nehmt (klickt dazu auf das Objekt im mittleren, unteren Bildschirmabschnitt und zieht diesen dann nach rechts in eines der leeren Inventarfelder). Dreht Euch dann wieder nach rechts und kehrt zurück in den Anfangsraum. Dort findet Ihr in der Mitte eine kleine Kabine, auf deren Tür sich ein kaputter, grüner Knopf befindet. Nähert Euch diesem und benutzt in Nahaufnahme den eben aufgenommenen Gravitioninverter mit dem kaputten Knopf (dazu einfach den Gravitioninverter mit

der linken Maustaste anklicken). Dieser wird ersetzt und Ihr könnt alsdann den reparierten Knopf drücken.

Es öffnet sich eine Fahrstuhlkabine, die Ihr betretet. Dreht Euch im Innern nach links, wo Ihr einen zweiten, grünen Knopf findet - drückt auch diesen, um in einer unteren Ebene zu landen. Dreht Euch dort nach rechts und nähert Euch einfach der Fahrstuhlür (siehe Karte), die sich somit automatisch öffnet. Geht nun an die zweite Stahlür heran, die sich ebenfalls öffnet - trifft dahinter auf zwei Romulaner, die Ihr abschießt. Folgt dem Gang nach rechts, bis Ihr auf dem Boden den nächsten Überlebenden findet - beamt auch diesen auf die Enterprise.

Lauft den Gang weiter entlang, bis Ihr links einen Durchgang in einen kleinen Mittelteil findet - durchquert diesen. Hier erwartet Euch ein Romulaner (abschießen) und ein Überlebender (auf die Enterprise beamen). Ist alles erledigt, widmet Euch den Schränken in diesem Abschnitt. Geht näher an diese heran und klickt sie in Nahaufnahme (unterer, mittlerer Bildabschnitt) an, um sie zu öffnen. In einem der Schränke (auf der linken Seite) findet Ihr nämlich einen **magnetischen Justierer** - diesen müßt Ihr mitnehmen (die anderen Gegenstände könnt Ihr getrost liegen lassen).

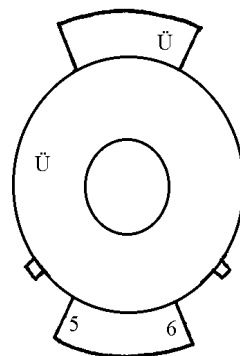
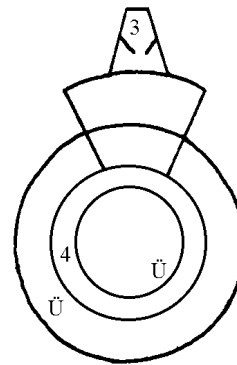
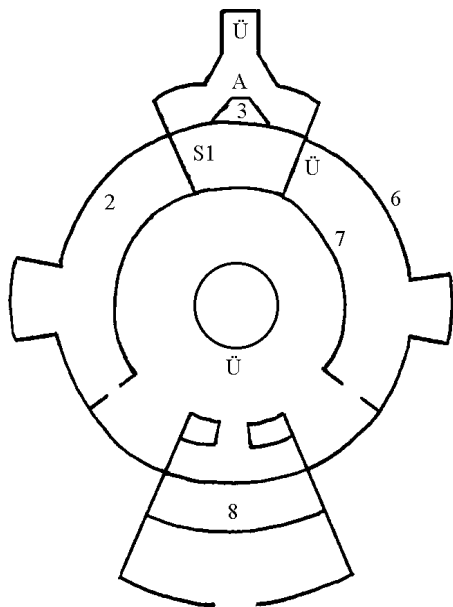
Nachdem hier alles erledigt wäre, könnt Ihr mit Hilfe des Aufzuges zurück in das obere Level fahren. Dort angekommen geht es wiederum durch den rechten Durchgang und weiter nach rechts - so kommt Ihr in einen großen, runden Raum in dem es gilt, zwei Romulaner abzuschießen (einer dieser Romulaner hinterläßt einen **romulanischen Tricorder**, den Ihr aufnehmt). Ferner liegt ein weiterer Überlebender auf dem Boden, den Ihr auf die Enterprise beamen müßt. Findet nun rechts oder links neben dem Überlebenden an der Wand jeweils einen grünen Knopf, dem Ihr Euch nähert. Betätigt Ihr diesen öffnet sich eine Fahrstuhlkabine. Betretet diese und betätigt im Innern den nächsten grünen Knopf. Daraufhin werdet Ihr eine Etage höher gebracht.

Verlasst dort den Aufzug wieder (durch die Tür gehen) und schießt im Freien einen Romulaner ab. Findet nun auf dem Rundgang dieses Levels den nächsten Überlebenden und lasst ihn auf die Enterprise beamen. Seht Euch dann die Karte an und bemerkt zwei weitere kleine Räume, die Ihr durch Türen, die sich automatisch öffnen, betreten könnt. Hinter einer der Türen liegt der nächste Überlebende, hinter der anderen Tür wartet ein Romulaner auf seinen Abschuß. In dem Raum, in dem Ihr den Romulaner erschossen habt, findet Ihr an der rechten Wand eine Abbildung. Nähert Euch dieser und bemerkt diese in Großaufnahme. Im unteren Teil der Abbildung befinden sich zwei Knöpfe von denen einer hell und einer dunkel ist. Klickt auf den dunkleren der beiden Knöpfe, um diesen zu erhellen - dadurch wird eine Aktion ausgelöst und ein bestimmter Ausgang öffnet sich.

Dreht Euch nun herum und findet im unteren Teil des rechten Wandabschnittes ein Loch. Duckt Euch (rechte String-Taste drücken) und durchquert dieses Loch. Ihr landet in einem Lüftungsschacht, in dem Ihr Euch nochmals ducken müßt und nach rechts dreht - folgt dem Gang. Schließlich fällt Ihr durch ein Loch im Boden in einen unteren, kleinen Raum. Verlasst diesen durch die Stahltür und findet gleich an der Wand vor Euch (ein Stück links) einen größeren rechteckigen Knopf, den Ihr drücken müßt. Dadurch erscheint eine Abbildung, deren Linke Seite Ihr ebenfalls anklickt - diese Aktion bewirkt, daß auf der rechten Seite des Ganges ein Stromkabel deaktiviert wird und sich die beiden Türen am Ende des Ganges öffnen. Dreht Euch jetzt nach rechts und durchquert die zweite Tür auf der rechten Seite. Ihr findet Euch in einem kleinen Raum wieder, in dem Ihr nun auf den letzten Überlebenden stößt - beamt auch diesen auf die Enterprise.

Verlasst nun den Raum und folgt dem Gang nach links. Durchquert die offene Tür und landet schließlich wieder in dem großen, runden Raum. Geht dort ein kleines Stück nach vorne und widmet Euch dann der linken Wand im Süden (dieses Wandstück steht ein wenig hervor). Hier findet Ihr eine kleine Stahltür, die Ihr durchquert - die nächste Tür wird ebenfalls durchquert. So landet Ihr schließlich vor einer größeren, braunen Tür, die in Großaufnahme erscheinen muß. Benutzt Ihr nun den magnetischen Justierer (aus dem Inventar) mit der braunen Tür öffnet sich diese und Ihr steht endlich Soran gegenüber.

Nachdem Ihr den Doktor mit dem Phaser bearbeitet habt (haltet mit der stärksten Phasereinstellung immer auf den Mann drauf), tretet näher an den Computerbildschirm auf dem mittleren Tisch heran und betätigt in der Großaufnahme erst einmal den langen grünen Knopf in der oberen Mitte, um Zugang zu dem Computer zu erhalten (Hauptenergie wird aktiviert). Anschließend schaltet Ihr jeweils die blauen Knöpfe links und rechts davon an (Zielsicht und Zielcomputer). Der grüne Knopf auf der rechten Seite bestimmt nun das Ziel, welches die Rakete ansteuern soll (drückt sooft auf den Knopf, bis die Weiten des Weltraums anvisiert werden). Der rote Knopf in der Mitte läßt schließlich die Rakete abfeuern (zuvor müßt Ihr warten, bis der Laserstrahl aktiviert ist. Betätigt dann den grünen Balken, rechts neben dem mittleren roten Knopf um den Strahl auszurichten) - beamt Euch daraufhin zurück auf die Enterprise.



A=Anfang
 Ü=Überlebene
 S1=Soran
 hochbeamten +
 Gravitioninverter
 2= Feind trägt
 rom. Tricorder
 3=Gravitioninver
 ter am Fahrstuhl
 verwenden
 3a=Ankunft von
 3
 4=Magnetischer
 Justierer
 5=Schalttafel
 6=Loch in der
 Wand

7=Schalttafel

8=Tür mit magnetischem Justierer öffnen

Arvada-System

Nach einem Kurzstreckenscan des blaubraunen Planeten Arvada II (zuvor müßt Ihr natürlich einen Langstreckenscan durchführen und diesen Planeten ansteuern, dann ist die Systemsicht zu aktivieren) im Arvada-System (obere, linke Ecke), werdet Ihr als Commander Data in den Transporterraum gebeten (der rote Transporterknopf ist anzuklicken). Auf diesem Planeten gibt es eine Bergwerksanlage, in der Dr. Soran Trilithium abbauen will. Ihr sollt den Mann daran hindern, daß er sich das Metall aneignet.

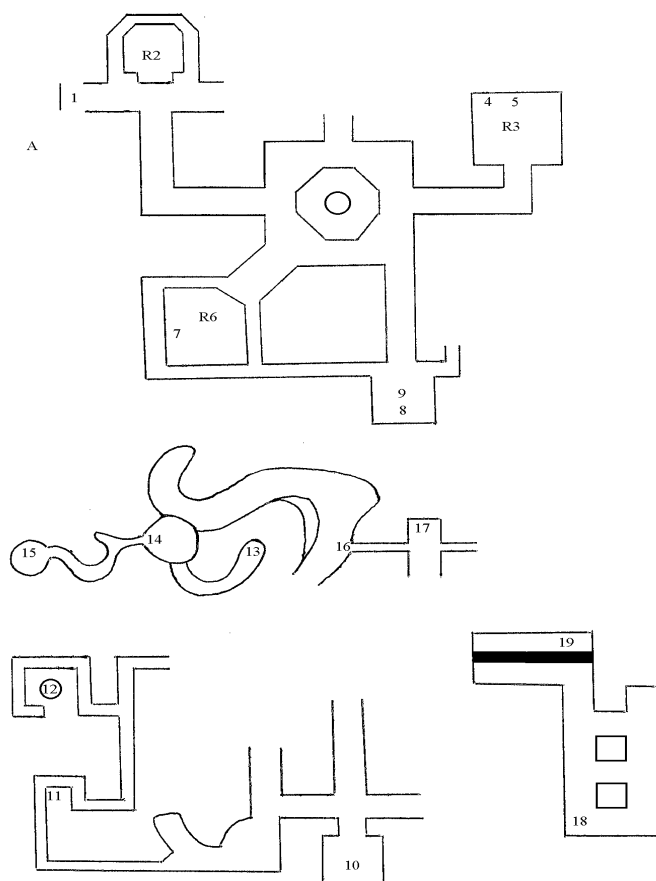
Ihr werdet nun vor der Bergwerksanlage heruntergebeamt und lauft erst einmal über die Treppe zum Wartungsraum im Nordwesten des Komplexes. Alle Räume in diesem Abschnitt sind durch Tore versperrt, die sich nur öffnen, wenn ein Wartungsdroid dort hindurchfährt (nutzt diese Gelegenheiten jeweils, um selbst hineinzugelangen. Folgt also dem Droiden, sobald dieser ein offenes Tor durchquert - solange müßt Ihr vor der jeweiligen Tür warten). Im Wartungsraum findet Ihr rechts auf dem Boden ein **Deaktivierungsgerät** für die Wartungsgeräte - nehmt

dieses auf. Dieses benutzt Ihr an einem beliebigen Wartungsdroid, indem Ihr das Gerät vor dem fahrenden Roboter auf die Schienen legt (dafür einfach auf die Schiene gehen und das Deaktivierungsgerät in den unteren mittleren Bildschirm ziehen - das Gerät wird so automatisch abgelegt). Daraufhin wird er zum Stillstand kommen und Ihr könnt dann seine Fahrtroute selbst festlegen. Aktiviert hierfür erst den lila Knopf in der Mitte (geht dazu so nahe an den Droiden heran, daß Ihr im unteren mittleren Bildschirm dessen Steuerung erkennen könnt), dann die grünen Knöpfe rechts oben (Energiezentrum) und links unten (Lagerbereich - alle anderen Knöpfe sind auszuschalten. Dieser Vorgang lässt sich bei allen Droiden wiederholen). Nach getaner Arbeit (das heißt, der Droid fährt jetzt zuerst in das Energiezentrum, dann in den Lagerbereich), nehmt Ihr das Deaktivierungsgerät wieder auf macht Euch auf den Weg ins Energiezentrum (Nordosten), drückt dort im Innern an der nördlichen Wand einmal auf die linke Schalttafel (gelb) und schaltet anschließend auf der mittleren Tafel für die zentrale Energiezufuhr den Strom für den Bereich links unten an und für den Bereich rechts unten aus (Schachtlift).

Nun müsst Ihr im Lagerbereich (Südwesten) einen **axionischen Flusswandler** aus einer Nische der rechten Wand aufnehmen und diesen zum Fahrstuhlbereich im Südosten mitnehmen, um ihn dort an dem El-Aurianischen Kraftfeldgenerator anzuwenden, damit die Kraftfeldabschirmung hier aufgehoben wird (geht dazu an das Teil heran, das über dem Fahrstuhl schwebt. Seht Ihr dieses im mittleren Bildschirm, klickt einfach auf den Flusswandler im Inventar). Schaltet nun im Energiezentrum den Strom (hierzu ist an der mittleren, großen Konsole der Knopf unten rechts zu drücken) für diesen Bereich wieder an (Schachtlift aktiviert) und Ihr könnt mit dem Schachtlift nun eine Etage tiefer fahren (dazu einfach auf die Fahrstuhlplattform gehen und dort den blauen Knopf anklicken).

Unten angekommen wendet Ihr Euch dem ersten Gang nach links zu und lauft durch den grünen Tunnel bis zu einer Treppe - steigt diese nach oben und folgt dann dem Gang bis zu einem Fließband, auf das Ihr über eine herumstehende Kiste hinauf gelangen könnt (zuerst auf die Kiste springen, dann geduckt auf das Fließband gehen). Ihr folgt nun dem Fließband in Laufrichtung, bis ein Gang nach Westen (links) erscheint. Springt hierbei zuerst an besagter Stelle nach rechts vom Fließband hinunter und lauft dann den Gang nach Westen (links) bis zu einer Öffnung im Boden, in die Ihr hinein springt. Unten folgt Ihr zunächst dem Weg zum See im Westen (die schwebenden Kampfdroiden könnt Ihr abschießen oder ihnen ausweichen). Dann lauft Ihr weiter nach Osten seitlich an der rechten Wand entlang, bis der schmale Weg letztlich aufhört und Ihr auf der gegenüber liegenden Flußseite ein metallenes Objekt entdeckt. Springt zu diesem herüber und folgt dem Gang zum Fahrstuhl im Norden (um den Fahrstuhl erreichen zu können, springt Ihr rechts oder links neben dem komischen blauen Ufo auf das Fließband und wieder hinunter auf die Plattform des Aufzuges).

Fahrt damit ein weiteres Stockwerk hinab (dazu den blauen Knopf drücken), wo Ihr schon fast am Ende Eures Missionszieles angekommen seid. Lauft nur noch einfach nach Norden und versucht dort Dr. Soran abzuschießen, der sich anschließend leider wieder aus dem Staub macht. Bevor Ihr Euch zurück auf die Enterprise beamt, schießt noch die Maschine in der Nische ab, in der auch Soran stand - zielt dazu auf den oberen Teil der Maschine.



A=Anfang

1=Treppen zum Komplex hoch

R2=Wartungsraum,
Deaktivierungsgerät

R3=Energiezentrum

4=linker Kontrollpult

5=Schalttafel für zentrale
Energiezufuhr

R6=Lagerbereich

7=axionischer Flusswandler

8=El-Aurianischer

Kraftfeldgenerator

9=Aufzug abwärts

10=weiter vom Aufzug 9

11=Kiste

12=Loch im Boden

13=weiter von Punkt 12

14=Tunnelchen nach Westen

15=Duraniumfasern (für Heilung)

16=hier von der gegenüber liegenden
Seite rüberspringen

17=Aufzug benutzen

18=weiter von Punkt 17

19=Dr.Soran und Maschine

Halee-System

Scannt auf der Enterprise angekommen im Halee-System den Planeten Halee II ab (zweiter Planet von links am oberen Bildrand. Zuerst Langstreckenscan, dann Systemsicht, dann Kurs festlegen und schließlich Kurzstreckenscan auf einen der beiden kleineren Planeten), woraufhin Ihr als Lt. Cmdr. Worf in den Transporterraum gebeten werdet und Euch auf den Planeten herunterbeamen könnt. Eure Aufgabe hier ist es zu verhindern, daß Soran das Raumdock mit Trilithium verlässt.

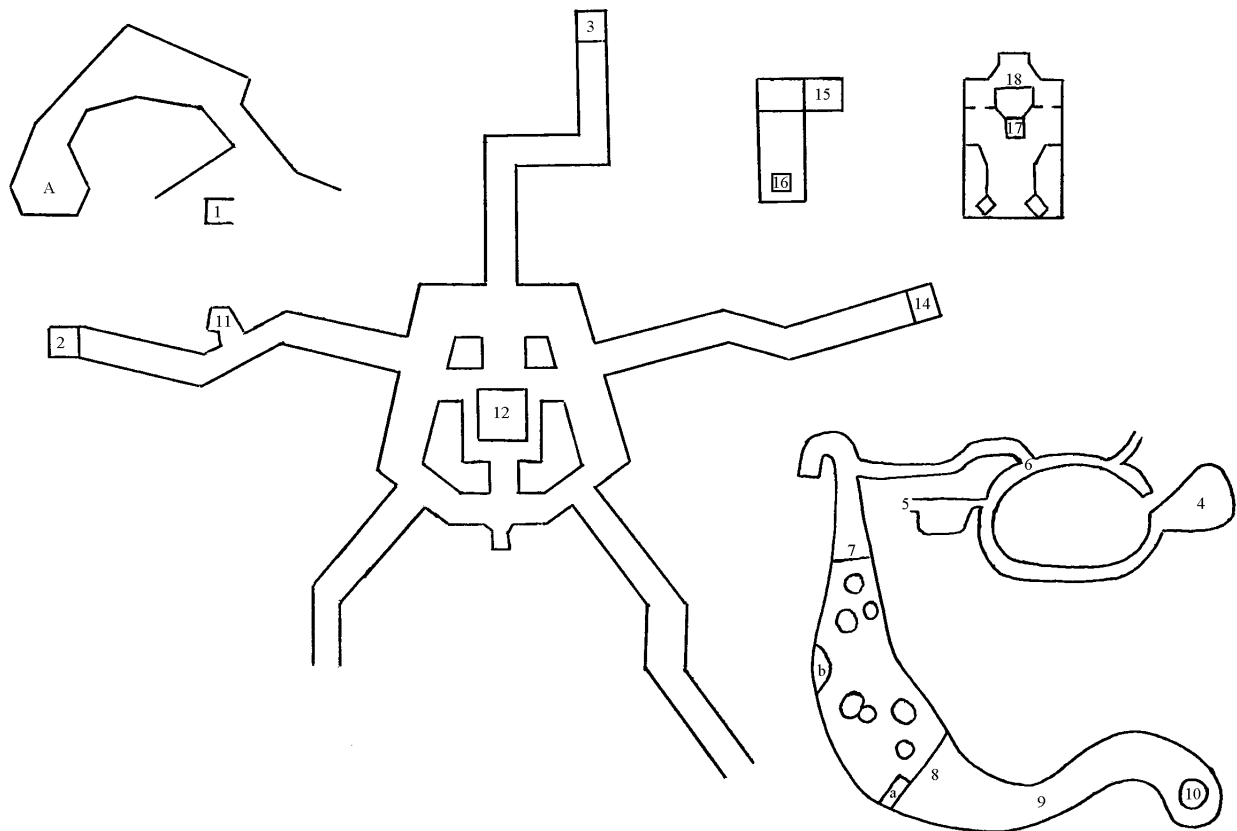
Ihr werdet Euch vor einem geheimen Raumdock wiederfinden, wo Ihr erst einmal den Aufzug am Gebäudeeingang finden müsst (folgt dazu dem Weg bis vor ein

kleines Gebäude und betätigt dort an einer der Wände einen kleinen roten Knopf. Es öffnet sich die Tür der Fahrstuhlkabine. Betretet diese und betätigt im Innern den unteren Knopf, um mit diesem ein Stockwerk tiefer zufahren (innerhalb des Gebäudes braucht Ihr die Atemmaske nicht zu tragen - klickt diese also im Inventar an). Verlasst dann die Kabine (schießt im Innern des Komplexes auf keinen Fall auf einen der Klingonen, da diese Euch sonst sofort angreifen und Alarm auslösen!) und lauft erst einmal den Tunnel geradeaus bis in einen großen Raum, in dem Euch viele Klingonen entgegnen werden. Wählt nun von dem großen Raum aus den Gang nach Norden, an dessen Ende ein Aufzug an die Oberfläche zurückfährt (drückt wiederum die Knöpfe, um den Fahrstuhl zu rufen und hochzufahren und schaltet im Innern des Aufzuges die Atemmaske ein - dazu die Maske im Inventar anklicken).

Im Freien lauft Ihr nach Westen (rechts) und springt, inmitten von ein paar seltsamen Kristallen, in ein tiefes Sandloch (dazu einfach dem Weg durch die Kristalle folgen. Das Sandloch sieht aus, wie eine dunkle Stelle im Sand), welches in eine unterirdische Höhle führt. Unten angekommen, schießt Ihr in der westlichen Nische (dies ist der erste mögliche Weg, durch den Ihr gehen könnt - betretet diesen Durchgang geduckt) die bröckelige Wand an (mittlere Phaserstellung), woraufhin diese und eine andere Wand in der Höhle jeweils einen Durchgang freigeben. Es geht also nicht durch den eben freigeschossenen Durchgang, sondern zurück in den großen Anfangsraum. Schlüpft dort durch den nächsten kleinen Durchgang im Norden (dazu müßt Ihr Euch wiederum ducken) und folgt dem Tunnel bis zu einem unterirdischen See (unterwegs nochmals ducken), aus dem einige Plattformen herausragen. Über diese gelangt Ihr durch Springen auf die verschiedenen Plattformen (dazu ein wenig herumprobieren, dies entpuppt sich als gar nicht so einfach. Schaut am besten ein wenig nach unten, um genau sehen zu können, wo der eine Fels endet und der andere beginnt. Nehmt nicht zuviel Anlauf für die Sprünge, da Ihr sonst auf der anderen Seite wieder abstürzt. Springt immer auf die vor Euch liegende Plattform) auf die gegenüber liegende Höhlenseite (falls Ihr ins Wasser fallt, findet Ihr im Süden eine Möglichkeit in Form einer Treppe, wieder hochzukommen. Folgt dann einem kleinen Weg und springt erneut auf eine der Plattformen. Dreht Euch darauf um 180 Grad und springt auf die große Plattform mit den 2 Ebenen. Von dort aus geht es weiter auf die kleinen Plattformen (haltet Euch immer vor und rechts)), auf der sich ein toter Klingone mit einer **Keycard** befindet (diese Karte ist mitzunehmen). Folgt dem Gang geradeaus weiter, wo schließlich ein Loch im Boden zurück ins Raumdock führt - springt dort hinein. Folgt im Raumdock dem Gang nach links in den großen Raum und benutzt dort nun den Hauptfahrstuhl im Zentrum des Gebäudes (geht einfach an eine der Türen heran, die sich daraufhin öffnet), mit dem Ihr nun dank der Keycard in das oberste Stockwerk fahren könnt (nähert Euch der Steuerung des Aufzuges und drückt in der Großaufnahme den obersten Knopf. Befindet Ihr Euch im Besitz der Keycard, wird der Sicherheitscode akzeptiert). Dort befindet sich das Kontrollzentrum mit einem Terminal an der nördlichen Wand (Statusfeld für angedockte Schiffe), womit Ihr die Zugangsluken

zu allen Schiffen öffnen könnt (nähert Euch dem großen Monitor und klickt in der Großaufnahme auf den mittleren, großen, roten Knopf - dieser wird grün und auf diesem Wege werden alle Schiffzugangsluken in der unteren Etage geöffnet. Klickt nun noch die drei Raumschiffe an und erfahrt, daß eines repariert und eines für den Start vorbereitet wird. Ihr müßt nun zuerst zu dem Schiff, das repariert wird, danach zu dem Startenden). Fahrt nun mit dem Aufzug wieder in das unterste Stockwerk zurück (im Fahrstuhl den untersten Knopf drücken) und besorgt Euch zuallererst einen defekten Antimaterie-Chip aus dem Bordcomputer des Raumschiffes, das repariert wird. Sucht dazu den korrekten Gang auf (im Südwesten), der zu einem Bird of Prey und den Laderampen führt und folgt diesem. Fahrt am Ende mit einem Aufzug nach oben, folgt dem Gang und fahrt mit einem zweiten Fahrstuhl nochmals nach oben. Auf dem Dock angekommen geht zweimal nach links und durchquert die Tür mit dem Sicherheitszeichen. Ihr landet im Computerraum und geht dort nach links hinten. Hier findet Ihr an der linken Wand eine Art Kernreaktor, an dessen rechter Seite sich eine goldene Platine befindet - nehmt diese an Euch (**nicht funktionsfähiger Antimaterie-Reaktorstecker**).

Mit dieser Platine im Gepäck macht Ihr Euch auf den Rückweg zum großen Raum im Erdgeschoß (benutzt dazu die Fahrstühle). Von dem großen Raum aus nehmt Ihr nun den östlichen Gang und wiederholt den oben beschriebenen Weg, um nun im Computerraum des Raumschiffes zu landen, das startbereit gemacht wird. Dort sucht Ihr wiederum den Generatorkern auf und findet eine zweite, goldene Platine. Nehmt auch diese heraus (**intakter Stecker** - nun wird der Alarm ausgelöst) und setzt dafür die defekte Platine ein (dazu näher herangehen und die defekte Platine mit der leeren Nische benutzen - das heißt, im Inventar auf die defekte Platine klicken. Achtet darauf, daß die Platine auch wirklich eingesetzt wurde. Ihr erhaltet dann die Nachricht, daß zwei Minuten Zeit bleiben). Habt Ihr dies geschafft, verbleiben Euch, wie gesagt, zwei Minuten das Raumschiff zu verlassen, da es danach explodieren wird. Geht am besten zurück in den großen Raum im Erdgeschoß (daran denken, daß Ihr nun angegriffen werdet) und verlasst diesen durch den Westgang - wartet vor dem Fahrstuhl, mit dessen Hilfe Ihr die Basis am Anfang betreten habt. Ihr erhaltet schließlich eine Nachricht der Enterprise, klickt Euren Kommunikator an und werdet zurück auf die Enterprise gebeamt.



- A=Anfang
 1=Fahrsstuhl abwärts
 2=weiter von Punkt 1
 3=Fahrsstuhl aufwärts zur Planetenoberfläche,
 nach Westen in das große Sandloch springen
 4=weiter in der unterirdischen Höhle vom Sandloch
 5=Wand einschießen
 6=Tunnelchen
 7=Auf die Plattformen springen, um zur 8 zu gelangen
 falls ihr runtergefallen seid:
 a=hier wieder aus dem Wasser kommen
 b=hier wieder auf die Plattform klettern
 8=weiter
 9=toter Klingone mit einer Keycard
 10=Loch zur Station bei 11
 11=weiter
 12=Aufzug (zur obersten Etage, wo sich das
 Kontrollzentrum befindet)
 13=zu einem Bird of Prey (Reparatur)
 14=zu Soran's Bird of Prey
 13+14=Aufzug zur 15
 16=Aufzug zur 17
 18=Kontrollpult mit den Antimaterie-Chips

Schafft Ihr Halee nicht, könnt Ihr entweder Im Bersus-System weitermachen, oder ein Raumschiffgefecht bei Amargosa mit 3 Birds of Prey bestreiten. Um diese Vögel abzuschiesen, zielt lediglich auf deren Antriebssysteme. Ladet dazu die Torpedobuchten voll auf.

Amargosa-System (die Q`urash)

Nachdem die romulanische Bird of Prey kampfunfähig gemacht wurde, werdet Ihr nun als Mr. La Forge in den Transporterraum gebeten (klickt dazu zuerst das untere, linke Raumschiff an) und rüber auf die Q`urash (Raumschiff) gebeamt. Eure Aufgabe hier wird es sein, Soran zu finden und zu verhindern, daß das Amargosa System zerstört wird. Nehmt in diesem Abschnitt alle Munition und Waffen mit, die Ihr finden könnt - untersucht dazu auch alle Leichen und achtet jederzeit auf Feinde.

Ihr findet Euch zunächst im Cockpit des romulanischen Raumschiffes wieder, wo Ihr nach rechts zum Reaktorschaltpult an der rechten Wand lauft (dieses Schaltpult erkennt Ihr daran, daß über dem Pult ein Feuerchen brennt). Am Pult angekommen drückt Ihr den roten Knopf rechts unten, damit der Reaktor deaktiviert wird. Anschließend durchsucht Ihr den toten Klingonen auf dem Boden an der gegenüber liegenden Wand (klickt den Toten an), der eine **Keycard** bei sich trägt (nehmt diese auf), mit der Ihr durch die Cockpit-Tür gleich links neben der Leiche (mit dem Sicherheitszeichen darauf) kommt.

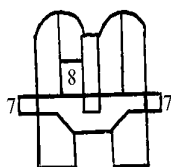
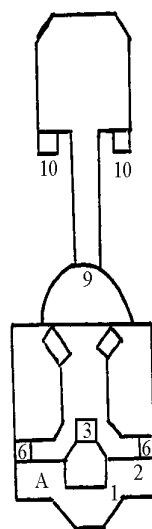
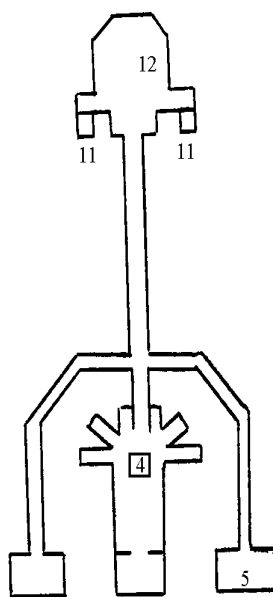
Verlasst nun also das Cockpit und fahrt mit dem Fahrstuhl im Zentrum des Raumschiffes ein Stockwerk tiefer. Unten angekommen folgt Ihr dem einzigen Gang im Osten (es geht erst durch die Tür im Norden - geduckt) zu einem strahlungsverseuchten Raum, in den Ihr schnell (geduckt) hineinlaufen müsst und die zweite **Keycard** holt (diese liegt im hinteren Teil des Raumes auf dem Boden, genau hinter der Säule), da Ihr dort kontinuierlich Schaden erleidet (der Reaktor muß trotzdem abgeschaltet sein!).

Fahrt anschließend mit dem Fahrstuhl wieder nach oben zu Punkt 3 und benutzt nun einen der Fahrstühle, die sich jeweils seitlich vom Cockpit befinden (Punkte 6. Vergesst nicht, immer die Knöpfe an und in den Aufzügen zu bedienen!). Fahrt damit hoch zu Punkt 7 und sucht im westlichen Offiziersquartier (auf dieser Tür befindet sich ein weiteres Sicherheitszeichen) bei Punkt 8 die letzte **Keycard** auf dem Boden (auf der Karte des Tricorders findet Ihr alle Objekte als gelbe Punkte eingezeichnet) - nehmt diese auf (in diesem Zimmer befindet sich außerdem an der Wand ein dreistelliges rotes Passwort (drei Sicherheitszeichen in einer bestimmten Reihenfolge), das Ihr Euch merken solltet). Ihr trefft in diesem Level ferner auf einen Gefangenen, den Ihr befreien sollt - lasst diesen Mann ausser acht.

Fahrt nun mit einem der Aufzüge wiederum ein Stockwerk tiefer und durchquert nun die Sicherheitstür im Norden (vorsicht, dahinter erwarten Euch ein paar Feinde!).

Am Ende dieses Ganges findet Ihr in einem größeren Raum zwei Fahrstühle (und auch wieder ein paar Klingonen) in den seitlichen Ecken, mit denen Ihr zum Torpedoraum bei Punkt 12 fahren könnt.

Dort wird Euch schon Soran mit einigen Klingonen erwarten, die Ihr alle beseitigen müsst. Anschließend wird der Countdown für die Sonde gestartet. Um nun Zugang zum Abschusscomputer zu bekommen (nähert Euch dem Bildschirm, auf dem drei seltsame rote Symbole zu erkennen sind), müsst Ihr den Zugangscode aus dem Offiziersquartier eingeben (Reihenfolge des Anklickens von links nach rechts: 3x, 4x, 2x). Es öffnet sich danach eine Klappe und gibt den Computer frei. Nun müßt Ihr die Sonde umlenken (zuerst den oberen mittleren grünen Knopf drücken, dann die beiden oberen äußeren Knöpfe und mit dem viereckigen grünen Knopf rechts das Ziel bestimmen (Tiefen des Weltraums). Nachdem alles in die Wege geleitet wurde, könnt Ihr den mittleren roten Knopf drücken und Euch nach getaner Arbeit zurück auf die Enterprise beamen lassen.



- 1=Reaktorschaltpult
- 2=toter Klingone mit Keycard
- 3=Fahrstuhl zur 4
- 4=Fahrstuhl von 3
- 5=Keycard
- 6=Fahrstühle zu 7
- 8=Offiziersraum mit Keycard und Passwort an der Wand
- 9=mit Keycard die Tür passieren
- 10=Fahrstühle zur 11
- 11=Fahrstühle von 10
- 12=Abschusscomputer

Antilios-System

Nach einem Kurzstreckenscan des lebenden Planeten Antilios wird Dr. Crusher beauftragt, dessen Oberfläche zu untersuchen und den El-Aurianer Soran bei der Trilithiumsynthese aufzuhalten. Die Viren in diesem Level lassen sich nur abschiessen, wenn sich die Lasereinstellung genau in der Mitte befindet. Wollt Ihr später den Tricorder wieder benutzen und etwas sehen, müßt Ihr die Funktion ausschalten, die Euch die Lebensformen anzeigt.

Auf der Planetenoberfläche werdet Ihr Euch nach dem ersten Schritt zunächst im Innern des Planeten wiederfinden und Euren **Tricorder** fallenlassen, den Ihr gleich wieder aufheben solltet. Hier werden Euch blaue Antikörper des Planeten begegnen und Euch angreifen, falls Ihr den Tricorder in eurem Inventar herumtragt und aktiviert. Daher gibt es zwei Alternativen:

1. mit angeschaltetem Tricorder zügig herumlaufen und störende Antikörper abschießen.
2. Tricorder aufnehmen, aber nicht anschalten - so lassen Euch die Antikörper in Ruhe.

Nun zu Eurer eigentlichen Aufgabe (Ihr beginnt vor Punkt 2). Zerstört zunächst jeweils die beiden Maschinen an den Punkten M1 (den Mittelraum könnt Ihr durch die hellen Öffnungen in den Wänden geduckt verlassen. Da Ihr unter Umständen ohne Tricorder, also auch ohne Kartenfunktion arbeiten müßt, sucht also die Gänge ab (ist ein wenig verwirrend), bis Ihr die Maschinen findet (blockiert Euch ein Antikörper den Weg, müßt Ihr diesen abschiessen). Steht Ihr vor der Maschine schaut ein Stück nach oben und schießt mit dem Phaser auf den kleinen gelben oder grünen Punkt, im oberen Teil der Maschine) und verwendet dort anschließend das Medikit an der Stelle, an der die Maschine stand (geht dazu nah an die zerstörte Maschine heran und klickt auf das Medikit im Inventar). Benutzt Ihr dann Euer Gefäß mit der geheilten Maschine, so werdet Ihr ein wenig **Nodenflüssigkeit** erhalten, mit der Ihr später Eure Wunden heilen könnt.

Sind die Maschinen an den beiden Punkten M1 zerstört, so wird sich der Durchgang zu M2 im Mittelraum öffnen, hinter der auch die nächste Maschine zu finden ist (die Maschine findet Ihr in dem Gang, in dem ausser einem kleinen Raum nur ein Weg zu finden ist). Zerstört auch diese durch Anvisieren des kleinen grünen Punktes im oberen Teil (heilt die Pflanze danach wieder mit Hilfe des Medikits) und ein weiterer Gang wird sich hinter der Maschine öffnen (dazu einfach an die Wand gehen), in dem sich eine Öffnung zum Hineinspringen befindet - tut dies sogleich.

Unten angekommen (hier könnt Ihr Euren Tricorder wieder aktivieren) müsst Ihr erst einmal durch einen der vier kleinen Tunnelchen kriechen (dazu ducken), an dessen Enden sich jeweils grüne Enzymwasserablagerungen (kleine Seen) befinden, in die

Ihr eintauchen müsst (dazu in den See springen und mit Hilfe der Stringtaste hinabtauchen), damit sich die oberen Eingänge im Hauptraum öffnen (achtet darauf, daß, sobald Ihr in den See eingetaucht seid, die Sicht grün wird. Die oberen Eingänge im Hauptraum bleiben nur solange offen, wie die Sicht grün ist).

Geht dann im Hauptraum in der oberen Region nach Nordosten (dazu unter Umständen den Tricorder und die Karte benutzen und nach oben springen), springt in dem Raum ins grüne Wasser, taucht unter und holt Euch dort vom Grund eine grüne **Enzymkugel**. Anschließend geht Ihr durch den oberen Gang im Nordwesten (denkt daran, zuvor erst wieder in einen der grünen Seen zu springen, auf daß die Sicht grün wird und sich die oberen Gänge auftuen). Schießt dort die Maschine an der hinteren Wand ab (es befinden sich außerdem weitere Angreifer in diesem Bereich - vorsicht), wendet das Medikit an der verletzten Stelle an (nähert Euch dieser) und setzt dann die grüne Enzymkugel in die geheilte Maschine ein (es wird daraufhin grünes Wasser ausgeschüttet, in das Ihr hinabtauchen müßt, um diesen Raum wieder verlassen zu können). Im Zentrum des großen, mittleren Hauptraumes hat sich nun ein weiteres, größeres Loch geöffnet, in das Ihr hineinspringen müßt.

Ihr werdet dort nach kurzer Zeit in einen See fallen, in dem Ihr Eure Wunden auskurieren könnt. Schwimmt im Wasser nach Norden (Karte des Tricorders benutzen) und findet dort ein paar Stufen. Steigt diese nach oben aus dem Wasser und befindet Euch unterhalb eines kleinen Loches in der Wand, durch das Ihr geduckt mit Anlauf hindurchspringen müsst (also die String-Taste, die Pfeiltaste nach vorne und die Eingabetaste drücken).

Im nächsten Raum springt Ihr von Stufe zu Stufe zum erhöhten Brückengang (achtet hier auf die lila Pflanzen, die mit Sporen um sich schiessen - weicht diesen möglichst aus. Geht zuerst in die Mitte des Raumes und klettert dort auf die Steintreppe. Von der höchsten Stufe aus springt Ihr nach unten, in Richtung einzelner Pflanze. Folgt von dort aus den Stufen nach oben und überquert die Brücke). Springt von dort aus über den Spalt am Ende der Brücke im Osten und Ihr gelangt in den nächsten Abschnitt, wo Ihr auf dem Sockel des Teleporters bei Punkt 14 ein **Atemgerät** findet - nehmt dieses an Euch. Um auf der runden weißen Fläche hochschweben zu können, müsst Ihr jeweils im braunen (nördlich) und im blauen Pool (südlich) baden gegangen und untergetaucht sein - Ihr müßtet dann eine grüne Sicht haben und schnell auf die Plattform springen.

Ein Stockwerk höher angelangt, lauft Ihr die Treppen im Westen ganz nach oben und zum Ende hin durch, wo sich in einem kleinen Raum eine große Pflanze befindet, in die Ihr einfach hineinlaufen müsst. Daraufhin werdet Ihr durch einen langen Tunnel geschickt und Euch oben auf einer kleinen Standfläche wiederfinden - Tip: springt so gut es geht auf einen höheren Abschnitt der Wendeltreppe an der Wand und lauft so schnell wie möglich aufwärts, bevor die Viren aus Ihren Löchern kommen und Euch

in den Weg stellen (schafft Ihr dies nicht rechtzeitig, müßt Ihr der Wendeltreppe ganz nach oben folgen und auf dem Weg dorthin mit der mittleren Phasereinstellung alle Viren aus dem Weg schießen). Oben im Südosten befindet sich ein Durchgang, dem Ihr bis zum Ende folgt. Danach rutscht Ihr automatisch bis zum Ende des Levels durch. Ihr landet letztendlich in einem kleinen See, in dem Ihr Eurer Atemgerät anschalten müsst (klickt dazu im Inventar auf das Atemgerät. Es liegt ein weiteres Gerät am Grund des Sees).

Um nun zu Soran zu kommen, müsst Ihr von unten in den kleinen Raum mitten im See hinauftauchen. Dazu müßt Ihr die richtige Stelle im Wasser finden, die Euch durch Auftrieb an die Decke des Sees bringt (springt dazu nach oben und sucht alle Stellen ab - benutzt die Eingabetaste). Schaut vom oberen Rand aus nach oben und findet an der Decke eine grüne Maschine, mit einem Loch in der Mitte. Durch dieses Loch müßt Ihr nun auftauchen, um in dem Innern der Maschine zu landen. Dort angekommen müsst Ihr wieder auf den Doktor schießen, der sich erneut wegbeamt. Schießt, bevor Ihr Euch hinaufbeamen lasst noch die vier kleinen, weißen Trilithiumfässer ab.

Bersus-System

Vollzieht den Planeten Bersus V einem Kurzstreckenscan und Ihr werdet Soran's Aufenthaltsort dort feststellen. Als Lt. Cmdr. Data müsst Ihr Euch runter auf die Planetenoberfläche beamen und Soran's Abschussvorrichtung deaktivieren.

Ihr beginnt auf einer Hauptinsel, wo Ihr Euch erst einmal nach Westen durch den Wald zu einer Felsenhöhle durchschlagt. Geht dazu nach links (Westen) zu der großen Klippenwand und folgt dieser direkt in den Waldweg. An den Abzweigungen (und nur dort. Folgt sonst dem Weg) dieses Waldweges nehmt dann die folgenden Richtungen: geradeaus, rechts, halblinks, rechts, links (Ihr müßtet Euch nun in einer größeren Fläche mit sechs Pflanzen befinden), nach links die Fläche verlassen, rechts, rechts, geradeaus zur Felsenwand (haltet Euch einfach immer nördlich).

Auf dem Weg werden Euch Pflanzen begegnen, die mit Dornen um sich schießen. Einige dieser Pflanzen hinterlassen, nachdem sie getötet wurden **Dornenkapseln**, die als Schusswaffe verwendet werden können (untersucht also die Pflanzen und nehmt die Kapseln an Euch). An der Felsenhöhle angekommen wählt Ihr zunächst den südlichen (unteren) Eingang. Innerhalb der Höhle folgt Ihr dann an dem Abzweig dem Gang nach Norden (rechts) und Ihr werdet schließlich am Ende der Höhle an ein kleines Waldgebiet mit See gelangen (folgt dem Gang nun immer geradeaus. Auf dem Weg findet Ihr blaue Steine (Duraniumfasern), die Ihr aufhebt. Benutzt Ihr diese später, heilen sie Euch auf) - geht dazu im Freien nach rechts durch die B,sche. Dort pflückt Ihr (mindestens) drei runde **Pflanzenkugeln** und kehrt nach getaner Arbeit zurück zum Missionsanfang (zurück in den Berg, dem Weg folgen, den Wald nach Nordosten betreten und an den Abzweigungen unserer Beschreibung folgen: links, links (Ihr befindet Euch nun wiederum auf der großen Fläche), halblinks, halbrechts, links geradeaus zur Felsklippe (haltet Euch auch hier wieder immer nördlich).

Nördlich vom Ausgangspunkt steigt Ihr die lange Steintreppen bis zum Ufer hinab und lauft oder springt im Wasser auf den schwimmenden Wasserpflanzen Richtung Norden bis vor die kleine Insel, auf der sich Soran befindet. Die größeren Lücken (insgesamt drei) zwischen einigen der Wasserpflanzen überbrückt Ihr dadurch, daß Ihr Eure gefundenen Wasserpflanzen dort einsetzt (dafür muß auf Eurem kleinen Bildschirm das Wasser erscheinen und Ihr müßt dann auf eine der Pflanzen im Inventar klicken - diese werden abgesetzt). Habt Ihr es dann erst einmal bis zur nordwestlichsten Wasserpflanze geschafft (Ihr müßtet nun vor Euch genau die Insel sehen), so richtet Euch nach Westen (Richtung Insel) aus und springt von dort aus weit ins Wasser hinein (möglichst mit Anlauf). Wenn Ihr richtig gesprungen seid, so werdet Ihr auf einer erhöhten Felsplattform im See landen (falls Ihr irgendwie auf dem Seegrund landen solltet, so müsst Ihr durch den Gang weit im Süden laufen, wo Ihr durch eine Wasserfontäne zu Eurem Missionsanfang hochgeschossen werdet.

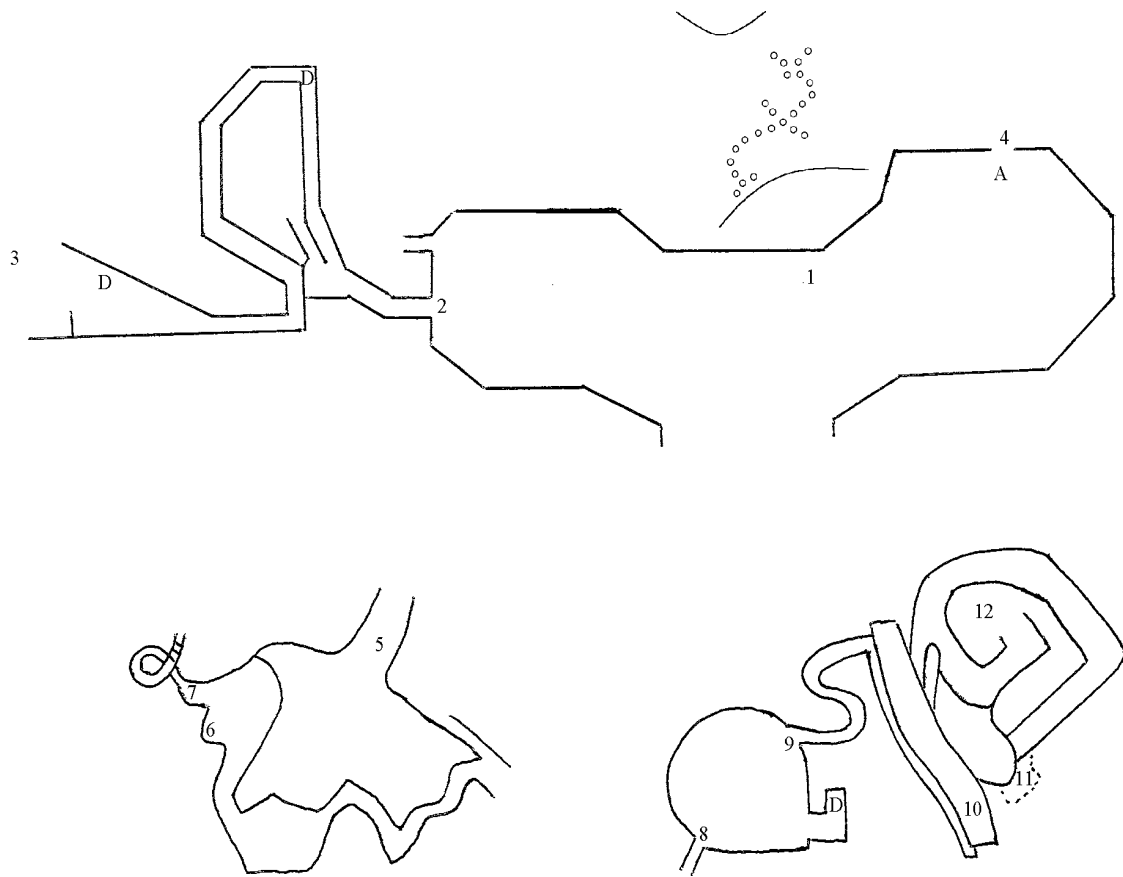
Achtet unter Wasser auf die Fische und wiederholt den oben beschriebenen Vorgang. Beachtet, daß sich unter Wasser noch andere Tunnel befinden können).

Von dieser Felsplattform aus springt Ihr jetzt nach Westen (links) auf den Seegrund und lauft erst einmal nach Süden, um einen **goldenen Kristall** aufzusammeln (seht Euch dazu die Karte auf dem Tricorder an und bemerkt goldene Punkte, die die Kristalle anzeigen). Anschließend lauft Ihr nach Norden durch den dunklen Eingang und Ihr werdet endlich auf der kleinen Insel ankommen (verlasst das Wasser über die Steintreppe).

Im Nordwesten, wieder an Land, gibt es eine bröselige Wand (haltet danach Ausschau), die Ihr mit Eurem Phaser beseitigen müsst, damit der Durchgang sich öffnet (mittlere Phaserstellung). Am Ende dieses Durchganges gelangt Ihr wieder im Freien auf einen schmalen Pfad, auf dem Ihr erst einmal ein Stück nach Süden (rechts) lauft und dann nach Osten zu den vielen Dornenpflanzen in das Tal hinabspringt (haltet viel Munition bereit, um die Monster zu beseitigen). Stellt Euch hier ans Ufer, welches an der östlichen Wand angrenzt (siehe Zeichnung - Punkt 10), dreht Euch dort ein Stück nach links und springt nach vorne ins Wasser an der Felswand entlang (möglichst mit Anlauf) und Ihr werdet auf einer höher gelegenen, unterirdischen Treppe im Wasser landen (dazu müßt Ihr von der richtigen Stelle aus abspringen. Schaut am Ufer am besten nach unten, um diese besser sehen zu können), die auf die zweite Hälfte der Insel führt (lauft dazu die Unterwassertreppe wieder nach oben).

Schießt anschließend Euren Weg nach oben auf den Hügel hinauf frei (es gibt nur einen möglichen Weg) und Ihr werdet in einem kleinen Areal auf Dr. Soran treffen, der nach dem Feuergefecht abhaut (beschießt den Mann mit dem Phaser - Mittelstellung) und Euch mit der gestarteten Zielvorrichtung zurücklässt.

Verwendet nun schleunigst den goldenen Kristall am Gitter der grünen Maschine und sucht schnellstmöglich das Weite auf. Es wird so durch eine Explosion der Schacht ins Innere der Maschine freigelegt, wo Ihr nur noch hindurchkriechen müsst und im Innern den Computerchip entfernt (dazu ist die **Energieeinheit** anzuklicken und anschließend ins Inventar zu ziehen), um die Zielvorrichtung zu stoppen - lasst Euch danach zurück auf die Enterprise beamen.



A=Anfang

D=Duraniumfasern

1=Richtung Westen durch den Wald gehen

2=Eingang

3=kleines Seegebiet, wo ihr die schwimmenden Wasserpflanzen von den Stauden abpflücken müsst

4=runter zum Steg laufen

5=weiter auf der Unterwasserplattform

6=goldene Kristalle

7=Unterwassereingang zur Insel hoch

8=weiter von Punkt 7

9=Wand einschießen

10=hier hinstellen und ins Wasser springen

11=Unterwasserbrücke

12=Dr. Soran mit seiner Abschussvorrichtung

Epsion-System

Scannt den Planeten mit den geothermologischen Aktivitäten (Epsion II) ab und Ihr werdet Sorans Aufenthaltsort herausbekommen. Ihr werdet hier in die Rolle des Captain Picard schlüpfen, weil er bereits mit den Chodaks in Kontakt gekommen ist. Eure Aufgabe wird es sein, Sorans Herstellungsverfahren zu stoppen.

Zunächst werdet Ihr in einen Aufenthaltsraum gebeamt, wo Ihr auf einem Monitor von einem Chodak aufgefordert werdet, kurz zu warten und den Raum nicht zu verlassen. Natürlich befolgt Ihr diese Anweisung nicht und macht Euch schon mal auf den Weg, um Dr. Soran zu finden. Im Westen Eures Raumes befindet sich eine bröselige Wand (im unteren Teil der Wand, rechts neben der Tür), die Ihr mit Eurem Phaser einschieszen könnt (dazu den Phaser auf die Mittelstellung ausrichten). Dahinter befindet sich dann ein kleiner Tunnel, durch den Ihr hindurch kriecht. An dessen Ende befinden sich in einem Lavastrom mehrere kleine Plattformen (nehmt nicht den Weg in die Lava, sondern geht nach links), auf denen Ihr in Richtung Norden über die Lava springen müßt.

Seid Ihr nun auf dem Hauptgang angekommen (bei Punkt 6), so nehmt die linke Tür im Norden (T3) und teleportiert Euch in einen anderen Abschnitt dieser Station (T4). Sucht hier den Sandbaderaum im Südosten auf und packt Euch dort in eine **Chodak-Rüstung** (geht dazu ganz nah an die Rüstung heran und klickt auf diese. Im Innern der Rüstung stellt den Chodak-Phaser auf maximale Energie (rechter, gelber Knopf)). Teleportiert Euch nun auf den 1. Hauptgang zurück (geht dazu wieder in den Teleporter T4 und landet bei T3) und geht von dort aus durch den Lavagang im Westen (Punkt 6. Mit der Chodakrüstung kein Problem).

Ihr werdet schließlich zu einer großen Höhle gelangen, in der Euch viele Dornenspucker an der Decke begegnen werden, die Ihr alle am besten abschießen solltet (achtet unbedingt darauf, daß Eure Chodak-Rüstung dabei nicht zerstört wird (Ihr könnt den Rüstungswert ansehen, wenn Ihr die grüne Taste links drückt. Rechts neben den Lebenspunkte des Captains seht Ihr den Rüstungswert), da Ihr später mit dieser Rüstung nochmals über die Lava zurücklaufen müsst). Sammelt in diesem Abschnitt auch nur die Pilze auf, die auf der Karte Eures Tricorders rot erscheinen (eine Art essbarer Fungus) - diese heilen Eure Wunden (die schwarzen Pilze sind giftig!).

Im Süden der Höhle (achtet darauf, nicht in die Lava zu fallen) befindet sich hinter einem kleinen Lavateich eine brüchige Wand (wenn Ihr herangeht erscheint die Meldung: `diese Wand wurde beschädigt`), die durch einen Phaserschuss eine Nische freigibt (hier kommt Ihr nur ohne Rüstung weiter. Klickt dazu einfach auf die Rüstung im Mittelfenster, um sie vorerst abzustellen), hinter der es ein Loch zum Hineinspringen gibt - tut dies sogleich.

Unten angekommen (vorsicht auch hier wieder vor den Dornenspuckern an der Decke - denkt auch an die essbaren Pilze) lauft Ihr die Treppe an der Wand hinauf und wählt an der Gabelung den linken Gang bis zu einer Plattform auf der anderen Seite der Felswand, zu der Ihr hinüberspringen müsst. Lauft nun auf dem Weg nach Norden - folgt den Stufen - immer geradeaus - bis in einen größeren Raum mit verschiedenen Felsformationen. Hier befindet sich im Fels im Nordwesten ein kleiner Durchgang, den Ihr nehmen müßt. Folgt diesem und landet schließlich in einem weiteren großen Raum, in dessen Mitte sich (inmitten eines kleinen Lavasees) ein toter Chodak befindet. Entnehmt diesem Toten seinen **Schlüssel** (klickt dazu den Chodak an und zieht den Schlüssel in Euer Inventar. Beeilt Euch in diesem Raum, da hier viele Monster auf Euch lauern!) und lauft danach schnell durch den linken Felsgang (im Norden) zurück zum Höhleneingang (bei Punkt 7 - springt dort hinunter). Nehmt hier Eure **Chodak-Rüstung** wieder auf und zieht diese an.

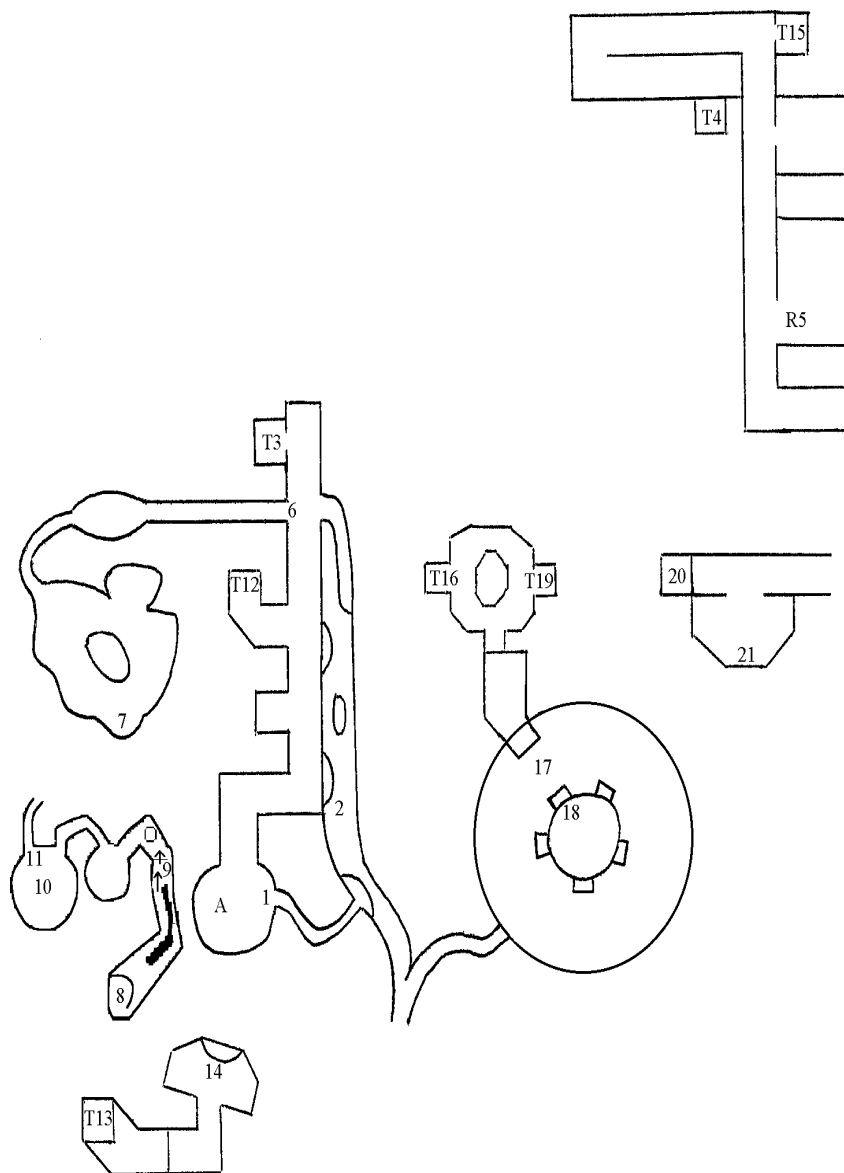
Bewegt Euch nun über die Lava zurück zum Hauptgang (bei Punkt 6), wo Ihr nun die mittlere Tür an der Westwand öffnen könnt (T12. Nähert Euch zuerst dem gelben Tastenfeld an der Tür und benutzt mit diesem den Schlüssel, um es zu öffnen - dadurch lässt sich der Raum betreten). Im Innern des Teleporters (geht also in den Raum, dort an die Steuerung heran und drückt den untersten Knopf) gelangt Ihr durch einen Klick auf den untersten Knopf der Steuerung in den Aufseheraum bei Punkt T13, in dessen Mitte sich ein lila Bildschirm befindet (Punkt 14. Vorsicht, Chodaks!), womit per Druck auf den lila Knopf (nähert Euch zuerst dem Bildschirm) die Brücke zur Reaktorinsel heruntergelassen werden kann (beachtet diese Reaktion im Hintergrund).

Teleportiert Euch nun wieder zurück auf den Hauptgang zu Punkt 6 (im Teleporter 13 den obersten Knopf drücken) und wandert weiter in den Teleporter im Nordwesten (T3 zu T4). Dort gelangt Ihr durch einen weiteren Teleporter im Nordosten (T15) zu dem Kontrollraum (bei T16), in dem Euch einige Chodaks begegnen werden (haltet ab jetzt viel Munition bereit. Tötet eventuell ein paar Chodaks, um weitere Munition zu erlangen. Ferner könnt Ihr im Sandbaderaum die Rüstungen gegen neue tauschen). Durch den Gang im Süden kommt Ihr von hier aus zur Reaktorinsel (über die nun herabgelassene

Brücke), auf der Euch ein Fahrstuhl automatisch bis zur Spitze fährt (dazu einfach auf die Plattform gehen). Dort angekommen legt Ihr den Hebel vor Euch um (näht Euch diesem. Durch diese Aktion werden unter anderem auch Chodaks alarmiert) und läuft wieder zurück zum Kontrollraum (bei T16).

Der Teleporter im Osten (T19 - öffnet diesen wiederum, in dem Ihr die Sicherheitsvorkehrung direkt neben der Tür mit dem Schlüssel öffnet) führt Euch dort nun fast zum Missionsziel. Hinter der ersten Tür im Süden befinden sich nun Soran und einige Chodaks, auf die Ihr alle feuern müsst (wartet, bis die Gegner auf Euch zu feuern beginnen. Nehmt Euch dann zuerst die Chodaks vor). Ist wieder Ruhe in diesem Raum eingekehrt (das heißt, sind alle Chodaks erledigt und Soran verschwunden), so könnt Ihr Euch dem Terminal im Süden des Raumes widmen. An dessen linker Seite (um die Ecke gehen) befindet sich die Kontrolle für die Trilithiumenergie (geht also zuerst auf die linke Seite des Terminals und öffnet dort die Nische), an der Ihr den grünen Balken nach rechts bis zum Maximum in den roten Bereich hinein ziehen müßt (klickt dazu rechts das offene rote Quadrat an).

Anschließend geht Ihr an die rechte Terminalwand neben dem Hauptterminal, öffnet diese und drückt an der Kontrolle für die Trilitiumzufuhr den mittleren blauen Knopf. Die Mission wäre nun damit erfolgreich abgeschlossen und Ihr könnt Euch zurück auf die Enterprise beamen lassen.



- 1=Wand einschießen
- 2=Plattformen über Lava
- T3=Teleporter zu T4
- T4=Teleporter zu T3
- R5=Sandbaderaum mit Chodak-Rüstungen
- 6=weiter mit Rüstung durch Lava
- 7=Loch in die Wand schießen und dahinter in das Loch springen
- 8=weiter von 7
- 9=rüberspringen
- 10=toter Chodak mit einem Schlüssel
- 11=Gang zum Höhleneingang
- T12= nach ganz unten teleportieren
- T13=Teleporter von T12
- 14=Kontrolle für die Brücke zur Reaktorinsel
- T15=Teleport zu T16
- 17=Brücke zur Reaktorinsel
- 18=Aufzug hoch auf den Turm, wo ihr den Hebel ziehen müsst
- T19=Teleporter zu 20
- 20=weiter von T19
- 21=Terminal

Nach Epsilon werdet Ihr im Tarendia-System in ein Weltraumgefecht mit 2 Warbirds verstrickt, das Ihr nicht unbedingt gewinnen müßt. Um diese Raumschiffe zu besiegen, zielt auf die Waffensysteme abwechselnd mit Phaser und Photontentorpedos.

Galorndon-System

Nach einem Kurzstreckenscan des Planeten Galorndon Core 2 wird Counselor Troi in den Transporterraum gebeten. Anschließend werdet Ihr in der Nähe einer geheimen romulanischen Raumbasis heruntergebeamt. Eure Aufgabe hier ist es, Sorans Abschußrampe zu finden und den Mann daran zu hindern, die Galorndon Core-Sonne zu zerstören. Dies alles, ohne Waffengewalt anzuwenden. Wendet also auf keinen Fall den Phaser an, da sonst Alarm ausgelöst wird und Euch von diesem Zeitpunkt an alle Leute angreifen.

Geht ein Stück vor und beachtet möglichst unbeobachtet das große Haupttor auf der linken Seite. Beobachtet also das Tor und wartet, bis sich dies öffnet und ein Raumschiff herausfliegt - dies dauert ein wenig. Innerhalb der Basis (diese ist durch das nun offene Haupttor zu betreten. Wartet dazu, bis das Raumschiff weggeflogen ist) nehmt Ihr den ersten Gang nach rechts und fahrt mit dem Fahrstuhl herunter (dazu den grünen Knopf an der Wand betätigen, um die Fahrstuhltür zu öffnen. Betretet dann die Kabine und drückt den nächsten Knopf (untere Taste), um hinabzufahren). Unten führt der Gang weiter in einen großen Raum, von dem aus Ihr die Tür im Osten nehmt. Hier stattet der Offizierin dieser Station einen Besuch ab (dem Gang nach Norden folgen). Nachdem Ihr die Dame vorübergehend ausgeschaltet habt (schießt die Frau nicht ab, sondern schaltet sie mit mehreren Handkantenschlägen aus. Dazu mit dem Fadenkreuz oder dem Dreieck auf die Frau zeigen und die linke Maustaste betätigen - Ihr dürft nichts in der Hand halten), sucht den **Sicherheitsausweis**, der auf einem Tisch liegt und nehmt diesen auf.

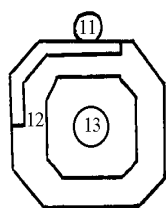
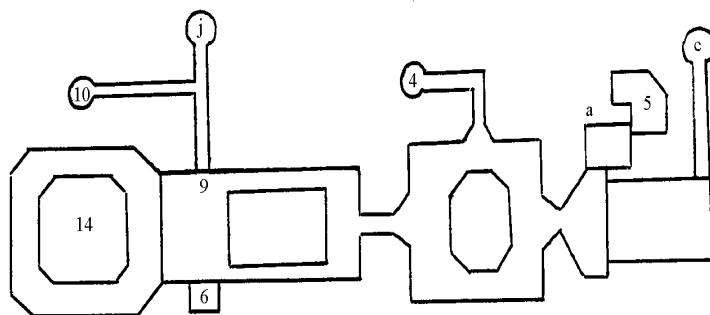
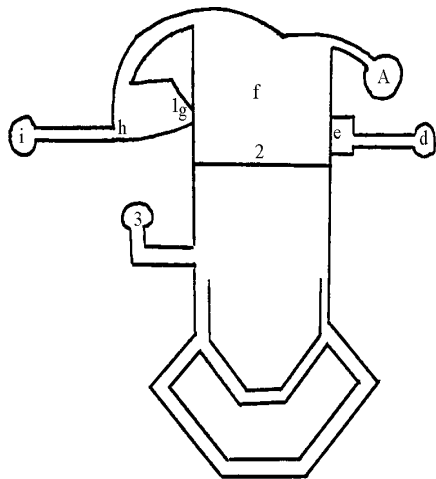
Verlasst den Raum wieder und lauft nun ganz nach Westen durch. In dem großen Raum, wo Ihr das Kühlwasser erblicken könnt, nehmt Ihr den Gang nach Süden (links) und fahrt per Aufzug ein Stockwerk tiefer.

Dort angekommen lauft Ihr nach Nordosten zu einem Schaltpult (Monitor - Zusatzsystem für die Kühlsteuerung). In der Großaufnahme müßt Ihr alle vier lilagrauen Kühlwasserbereiche (kleine Quadrate in den Ecken) anklicken, woraufhin sie blau werden. Danach klickt jeweils noch einmal auf alle vier Kühlwasserbereiche, welche dann letztendlich rot werden (dadurch habt Ihr das Kühlwassersystem überhitzt).

Fahrt nun wieder mit dem Fahrstuhl aufwärts und nehmt im Raum mit den vielen Romulanern den Gang im Norden, dessen Tür Ihr nun mit Hilfe der Keycard öffnen könnt (links neben der Tür findet Ihr eine Vertiefung, mit der Ihr die Sicherheitskarte

benutzt. Durch die Überhitzung des Kühlwassersystems, sind die Leute hier abgelenkt). Im dahinter befindlichen Gang wendet Ihr Euch dann nach Westen und fahrt dort mit dem Fahrstuhl ein Stockwerk tiefer (dazu in der Fahrstuhlkabine den mittleren Knopf drücken).

Steigt dann aus dem Fahrstuhl aus und lauft den schmalen Gang rechts an der Wand entlang bis Ihr an eine Brücke gelangt, die vor Euch explodieren wird (nähert Euch vorsichtig der Brücke und geht dann wieder ein Stück zurück, um bei der Explosion nicht allzuviel Schaden zu erleiden). Springt von dort aus danach auf die Plattform in der Mitte des Raumes (Ihr dürft nicht abstürzen, sonst wird Alarm ausgelöst!), wo ein Fahrstuhl nach oben zum Kontrollzentrum der Station führt. Hier werdet Ihr auch schließlich auf Dr. Soran treffen (findet dazu in diesem kleinen Abschnitt eine von zwei Treppen, denen Ihr nach oben folgt. Dort findet Ihr den Raketenabschußcomputer und Soran), den Ihr anschießen müßt. Nachdem er sich wieder einmal weggebeamt hat, müßt Ihr schnell zum Raketenabschußcomputer eilen, um ihn umzuprogrammieren. Tretet näher an den Computer heran und betätigt in der Großaufnahme erst einmal den langen grünen Knopf in der oberen Mitte, um Zugang zu dem Computer zu erhalten (Hauptenergie wird aktiviert). Anschließend schaltet Ihr jeweils die blauen Knöpfe links und rechts davon an (Zielsicht und Zielcomputer). Der grüne Knopf auf der rechten Seite bestimmt nun das Ziel, welches die Rakete ansteuern soll (drückt sooft auf den Knopf, bis die Weiten des Weltraums anvisiert werden). Der rote Knopf in der Mitte lässt schließlich die Rakete abfeuern (zuvor müßt Ihr warten, bis der Laserstrahl aktiviert ist. Betätigt dann den grünen Balken, rechts neben dem mittleren roten Knopf um den Strahl auszurichten). Nach vollendeter Mission werdet Ihr, nachdem Ihr den Kommunikator angeklickt habt, auf die Enterprise zurückgebeamt.



1. Teil

- 1=Kanone
- 2=Tor
- 3=Fahrstuhl zur 4
- 4=Fahrstuhl
- 5=Offizierin mit Keycard
- 6=Fahrstuhl zur 7
- 7=Fahrstuhl
- 8=Kühlwasserkontrolle
- 9=Sicherheitstür
- 10=Fahrstuhl zur 11
- 11=Fahrstuhl
- 12=Brücke explodiert
- 13=Aufzug zur 14
- 14=Soran mit seiner Abschussrampe

2. Teil

- a=2. Anfang mit Commander Ryker/
Feind mit einer Keycard
- b=Schutzscheibe einschießen
- c=Fahrstuhl aufwärts zu d
- e=Loch in der Wand
- f=Bird of Prey (schnell darunter
hindurchlaufen)
- g=Bordkanone
- h=Panzertür
- i=Fahrstuhl zu j
weiter bei Punkt 10

Habt Ihr Euch für einen bestimmten Lösungsweg entschieden, erwartet Euch nun auf Guernica ein weiteres Raumschiffgefecht mit einem Kreuzer und einem Bird of Prey. Schiesst hier wiederum zuerst auf die Waffen-, dann auf die Lebenserhaltungssysteme - jeweils mit vollen Torpedobuchten.

Galorndon Core (beschädigte Basis)

Soran hat sich erneut auf die romulanische Basis begeben, um hier einen weiteren Versuch zu planen, eine Rakete auf die Sonne dieses Systems abzuschießen. Diesmal geht Ihr als Commander Ryker runter auf die beschädigte Basis, um den Doktor von seinem Vorhaben abzuhalten.

Ihr beginnt in einem Quartier innerhalb der Raumstation (Punkt a), wo Ihr den ersten Romulaner tötet und seine **Keycard** mitnehmt (dazu ist die Leiche anzuklicken). Da Ihr Euch hier schon auskennt, findet Ihr schnell die Kühlwasserzentrale bei Punkt 8, zu der Ihr per Aufzug im Westen der Station gelangt. Dort lauft Ihr zur großen beschädigten Schutzscheibe, die zum Kühlwasserbecken gehört und schießt dort mit eurem Phaser dagegen (Mittelstellung). Daraufhin wird die Scheibe brüchig und Ihr müsst schleunigst aus diesem Raum verschwinden, bevor das Kühlwasser den Raum überflutet (das hat zur Folge, daß der Reaktor überhitzt und alle Energiefelder in dieser Station abgeschaltet werden).

Fahrt nun mit dem Aufzug wieder hinauf und begeben Euch in den Raum weit im Osten, wo ein Durchgang nach Norden zu einem Fahrstuhl führt (Punkt c). Fahrt damit ein Stockwerk aufwärts und folgt dem Gang nach Westen zu einem Loch in einer Wand (Punkt e), durch das Ihr kriechen könnt. Ihr gelangt nun auf das Landefeld, das Ihr schnell nach Westen hin überqueren müsst, da die Bordkanone der Bird of Prey auf Euch feuert. Auf der anderen Seite angekommen, steigt Ihr die Treppen aufwärts, stellt Euch hinter die Bordkanone (Punkt g. Klickt diese einfach an. Hier passiert Euch nichts) und feuert damit erst einmal die Bird of Prey ab (im Innern der Kanone könnt Ihr Euch drehen). Anschließend schwenkt Ihr die Kanone auf die Stahltür im Westen und schießt dort ein Loch hinein. Dahinter befindet sich ein Durchgang zu einem Fahrstuhl, der Euch ein Stockwerk tiefer bringt (Punkt j).

Unten angekommen, steigt Ihr in den Fahrstuhl, der im Westen liegt (Punkt 10) und fahrt damit ein Stockwerk höher (dazu den mittleren Knopf drücken), wo sich viele Wachen aufhalten. Habt Ihr diese bewältigt, könnt Ihr auf der mittleren Plattform wieder aufwärts zu Soran gelangen (springt dazu über die explodierte Brücke zu Punkt 13). Nach dem Schusswechsel mit dem El-Aurianer (geht bei Punkt 14 eine der Treppen nach oben) wird wieder einmal das Abschussprogramm umprogrammiert werden müssen, um das System vor einer Katastrophe zu bewahren (klickt dazu zuerst auf die drei oberen Knöpfe, dann auf den rechten Knopf, um die Sonde umzulenken und betätigt schließlich den mittleren roten Knopf). Nach getaner Arbeit geht es zurück auf die Enterprise.

Veridian-System

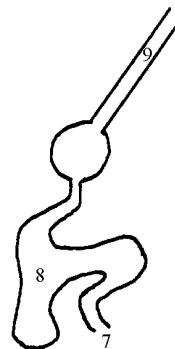
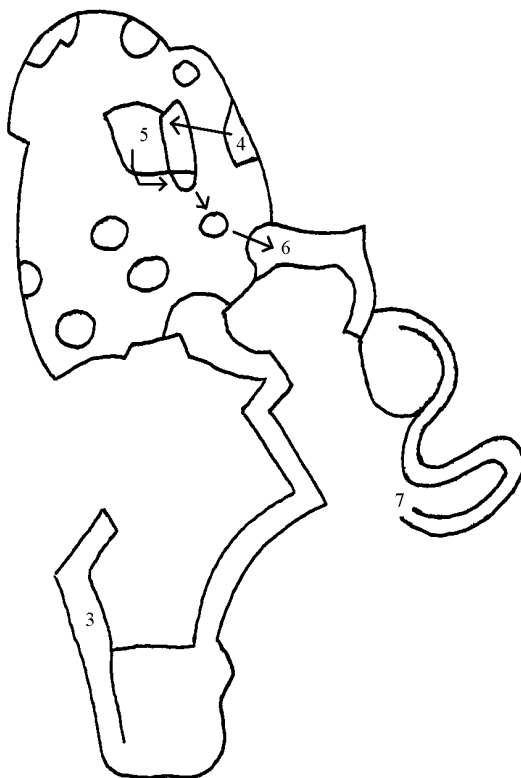
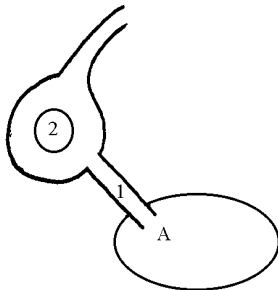
Scannt in diesem System alle Planeten ab, um den richtigen ausfindig zu machen (Veridian III) und lasst Euch auf diesen teleportieren. Ihr beginnt diese Mission kurzzeitig mit Captain Picard, bis Soran seine Rakete auf die Sonne abfeuert (wartet solange. Ihr müßt warten, bis eine grelle Explosion erfolgt). Anschließend setzt Ihr die Mission mit Captain Kirk in der Zeit kurz vor dem Raketenabschuß fort und müßt Soran davon abhalten, seine Sonnenzerstörungssonde abzuschiessen.

Lauft also mit Kirk zuerst über die Brücke im Nordwesten und Ihr werdet auf Dr. Soran treffen, den Ihr wieder einmal schnellstens anschießen müßt (stellt den Phaser dazu auf die mittlere Einstellung). Dieser wird daraufhin verschwinden und die **Steuerung für die Tarnvorrichtung** seines Kraftfeldes zurücklassen, die Ihr unbedingt mitnehmen müsst (diese liegt auf dem Boden der Brücke). Am anderen Ende der Brücke wird sich in einem Areal ein großes Loch mitten im Felsboden befinden, in das Ihr hinein springen müßt.

Unten werdet Ihr auf einen feindlichen Klingonen treffen, den Ihr abschießt. Lauft nun nach Süden hinunter zu einem großen Lagerraum, in dem sich weitere Klingonen befinden. Von hier aus führt ein Gang im Nordosten zu einem großen Gewölbe (Yellowstone Park), worin sich viele heiße Quellen befinden (taucht hier bei Bedarf in eines der größeren Quellbecken hinein und steigt anschließend wieder heraus, um damit einen kleinen Teil Eurer Wunden zu heilen; dieser Vorgang läßt sich beliebig oft wiederholen). Versucht hier auf die oberste Quellplattform zu kommen (siehe Karte. Es geht zuerst auf die Plattform 4 (diese erreicht Ihr über kleinere Felsen)- folgt von dort den Pfeilen (von Plattform 4 aus müßt Ihr rennen und springen). Auf dem Plateau bei 5 stellt Ihr Euch an den südlichen Quellbeckenrand und springt von dort aus mit Anlauf auf die etwas tiefer gelegene Plattform am Ende des Pfeiles. Haltet immer nach einem Klingonen Ausschau, der von einem höher gelegenen Weg auf Euch losballert), um von dort aus auf den höhergelegenen Gang im Südosten hinüberspringen zu können (hier befindet sich ein Klingone. Springt am besten mit Anlauf und beachtet unsere Zeichnung - Punkt 6).

Lauft dann den Gang immer geradeaus, steigt in einem großen Lagerraum die Treppen nach oben, geht über eine Brücke an mehreren Klingonen vorbei (folgt dem schmalen Pfad), bis Ihr am Höhlenausgang angekommen seid (Punkt 7). Geht von hier aus zügig nördlich an den Kapuzenwesen (Punkt 8) vorbei, die Euch durch Psychogeschei Eure Lebensenergie entziehen. Lauft nun so weit wie es geht über die Brücke (ignoriert dabei Soran), bis Ihr an ein unsichtbares Hindernis stößt und aktiviert dort die Steuervorrichtung für die Tarnvorrichtung (klickt diese in Eurem Inventar an), um das Kraftfeld zu deaktivieren (habt Ihr es geschafft, erhaltet Ihr die Meldung: `Abschußrampe entfernt`).

Anschließend wird die Brücke einstürzen (wartet solange) und Captain Kirk sterben. Nun muß Captain Picard den letzten Teil seiner Aufgabe erfüllen und nach dem Feuergefecht mit Soran den Abschlußmechanismus der Rakete abschalten (Ihr befindet Euch nun im Tal, unterhalb der Brücke). Nähert Euch links über die Rampe vor der Rakete dem Terminal und klickt auf dem Computerschirm auf das grüne Klammerzeichen im rechten unten Bereich (dieses muß danach rot aufleuchten), woraufhin die Rakete beim Start explodieren wird (bevor dies passiert, solltet Ihr schnellstens ein wenig Abstand zu der Rakete herstellen). Somit ist dann auch schon die letzte Planetenmission überstanden - lasst Euch danach auf die Enterprise beamen.



A=Anfang mit Captain Kirk
 1=Steuerung für die Tarnvorrichtung
 2=Loch
 3=weiter
 4=auf diese Plattform gelangen
 5=weiter
 6=weiter
 7=weiter
 8=Kapuzenwesen
 9=auf der Brücke die Steuerung für die Tarnvorrichtung verwenden, bevor die Brücke einstürzt

Die Enterprise

Dr. Soran hat sich nun auf die Enterprise gebeamt, um von hier aus ein Trilithiumtorpedo auf die Sonne des Veridian-Systems abzufeuern. Als Captain Picard selbst werdet Ihr alleine auf der Enterprise nach dem El-Aurianer suchen müssen. Die Viren in diesem Level lassen sich nur abschießen, wenn sich die Lasereinstellung genau in der Mitte befindet!

Von Eurem Standpunkt aus (landet Ihr verletzt auf der Enterprise, könnt Ihr im ersten Raum die Automaten anklicken und ihnen Essen entnehmen, die Euch wieder auffrischen) lauft Ihr nördlich bis zum anderen Ende dieser Etage (folgt einfach dem Gang). Betretet dort den Raum, wo Ihr an eine große Schalttafel (Turbolift-Trägheitsdämpfer) gelangt. Schaltet hier den Knopf rechts (zweiter von oben) an, und anschließend den Knopf links oben von rot auf grün (anschließend erhaltet Ihr die Meldung: `Trägheitsdämpfungsfeld aktiviert`), damit Ihr getrost in den Fahrstuhlschacht springen könnt. Lauft nun zum Maschinenraum (im Zentrum dieser Etage), wo Ihr auf einer Kommode liegend eine **Turbolift-Fernbedienung** findet (Punkt 2) - nehmt diese auf.

Lauft nun zum einzigen Turbolift in dieser Etage (orange Tür) und öffnet dessen Tür mit Hilfe der Fernbedienung (geht dazu an die Turbolifttür heran und klickt im Inventar auf die Fernbedienung) - springt dahinter den Fahrstuhlschacht hinab.

Unten angekommen (bei Punkt 4 - verlasst zuerst den Fahrstuhlschacht) lauft Ihr nach Nordwesten in einen kleinen Raum (Punkt 5. In dem Raum öffnet links die Tür und findet im dahinter befindlichen Raum die Stufen), von dem aus ein kleiner Treppengang (folgt diesem) auf die andere Seite des Raumschiffes führt (in diesem Gang geduckt laufen).

Auf der anderen Seite angekommen, lauft nun schnell über den nördlichen Gang in den Raum mit der Belüftungssteuerung (statische Elektrizität. Dieser Raum ist nur durch Raum 8 zu erreichen), der sich in der Mitte des Raumschiffes befindet. Auf der Schalttafel (Belüftungssystem) auf dem Tisch in der Mitte dieses Raumes drückt Ihr den linken unteren Knopf (Achterschott) und anschließend den oberen blauen Knopf in der Mitte (statische Entladung erfolgreich), um eine statische Elektrizität in einem bestimmten Bereich dieses Raumschiffes zu erzeugen, durch die viele Viren getötet werden.

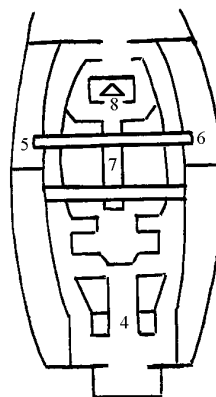
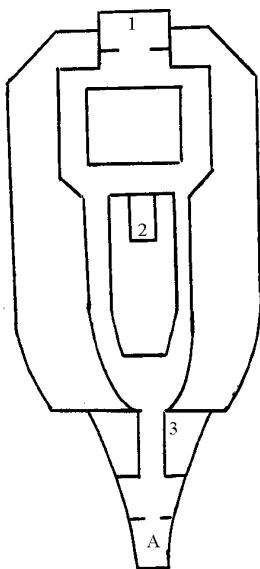
Nördlich dieses Raumes (Punkt 8. Die Tür durchqueren) geht Ihr über eine Wendeltreppe ein Stockwerk tiefer. Unten angekommen lauft Ihr zuerst nach Norden und anschließend südlich einen der Gänge entlang (vorsicht, vor den vielen Viren), bis Ihr auf Dr. Soran trefft. Schießt auf ihn und er wird sich in einen anderen Bereich dieses Raumschiffes wegbeamten. In einem Raum im Südwesten gönnt Ihr Euch erst einmal eine Ultraschalldusche (dies ist nicht unbedingt vonnöten). Anschließend findet Ihr im Raum östlich von hier (bei Punkt 12) auf einer Kommode stehend einen von Soran's persönlichen **Transportgeräten** - nehmt diesen an Euch.

Beamt Euch damit in den Maschinenraum (klickt dazu das Transportgerät im Inventar an und seht es in Großaufnahme. Hier bedeutet der orangene Knopf = Ortsauswahl und der blaue Knopf = Teleport. Drückt also solange auf den orangenen Knopf links, bis der Maschinenraum erscheint und lasst Euch dann mit Hilfe des blauen Knopfes rechts dorthin teleportieren).

Im Maschinenraum angekommen (Punkt 13) geht Ihr durch den Gang im Südwesten und gelangt so in einen kleinen Raum (dieser befindet sich genau vor zwei Türen), an dessen nördlicher Wand sich eine Deflektorschildkonsole befindet (Punkt 14). Nähert Euch dieser und Ihr werdet auf dem Bildschirm die Enterprise von oben zu sehen bekommen. Schaltet hier nun durch Anklicken alle Schilde ab (klickt dazu die einzelnen Schildbereiche auf der Enterpriseabbildung an, um sie zu aktivieren oder auszuschalten. Sind sie abgeschaltet, erscheint ein roter Bereich). Betätigt dann den Schalter Subsystem im oberen Bereich, um eine Seitenansicht der Enterprise zu erhalten. In dieser Sicht müßt Ihr nur das Schild an der Torpedobucht anschalten (klickt dazu auf das vordere Teil der Enterprise - die Brücke. Dieses Teil leuchtet dann grün auf).

Habt Ihr dies erledigt (Ihr erhaltet die Nachricht: 'Schildsysteme überlastet'), beamt Ihr Euch mit Hilfe des Transportgerätes (Beschreibung siehe oben) zum Deck 22 zurück, um Dr. Soran automatisch vor der möglichen Explosion der Enterprise zu warnen (geht eventuell näher an Soran heran). Soran wird Euch nicht glauben und daher müßt Ihr Euch schleunigst alleine aus dem Staub machen. Beamt Euch dazu mit Hilfe des Transportgerätes erneut in den Maschinenraum (Punkt 13) und gelangt durch den südwestlichen Korridor in die Rettungskapsel im Südosten. Hier werdet Ihr auf der linken Seite eine Kontrollkonsole vorfinden (vorher müßt Ihr das Transportgerät ausschalten), bei der Ihr auf den blauen Kreuzknopf in der Mitte drücken müßt, um Euch von der Enterprise abzusprennen.

Anschließend wird automatisch die Endsequenz abgespielt.



- 1=Schalttafel (Turbolift-Trägheitsdämpfer)
- 2=Turbolift-Fernbedienung
- 3=Turbolift
- 4=weiter von 3
- 5=Durchgang zur anderen Seite
- 6=weiter
- 7=Kontrolle für die statische Elektrizität
- 8=eine Etage tiefer laufen
- 9=weiter von 8
- S10=Soran anschießen
- 11=Ultraschalldusche
- 12=Soran's persönlicher Teleporter
- 13=Maschinenraum
- 14=Deflektorschildkonsole
- 15=Rettungskapsel

