

Elite Force II: Level mit Verstecken, Schiffen oder Eastereggs

Diese Datei ist kein komplettes Lösungsblatt für die Missionen. Das taktische Vorgehen muss jeder selbst bewältigen. Hier sind nur Verstecke aufgeführt.

Auch einige Dinge, die man von der Art her als Easteregg bezeichnen kann, sind hier vermerkt.

Die Sammlung ist nun, von den Verstecken und Schiffen her betrachtet komplett.

Nicht alle Verstecke ergeben ein Schiff, nicht alle Schiffe sind als Versteck gewertet. Das ergibt über das Spiel etwa 100 Items, die man finden muss.

**Bekannt sind mir: 81 Schiffe
83 Verstecke
10 Eastereggs**

Die Tabelle 'Übersicht' ist eine Statistik über alle Verstecke und Schiffe. Anschliessend ist für jede Mission aufgeführt, wo was zu finden ist.

Screenshots etc. sind am Ende dieser Dokumentation

Es stecken viele Spiel- und Arbeitsstunden in diesen Tabellen.

Statistische Übersicht der Verstecke, Schiffe und Eastereggs

Mission	Level	Versteck	bekannt	Schiff	bekannt	Tot. Versteck	Tot. Schiff	Osterel
Training	1			1	1		1	
Borg	1			1	1			
	2	1	1	2	2	1	3	ja
Akademie								ja
Info 1								ja
U.S.S. Dallas	1	3	3	3	3			
	2	2	2	3	3			
	3	1	1	3	3	6	9	
Info 2		1	1	1	1	1	1	
Attrexianische Station	1	3	3	6	6			ja
	3	1	1			4	6	
Info 3		1	1	1	1	1	1	
Idryll-Ruinen	1	1	1	1	1			ja
	2	5	5	5	5			
	3	1	1					
	4	8	8	4	4			
	5			1	1			
	6	4	4	2	2	19	13	
Info 4				1	1		1	ja
Enterprise	1			2	2			
	2			1	1			
	3			1	1		4	
Attrexianische Kolonie	1	8	8	2	2			ja
	2	5	5	2	2			
	3	2	2	2	2			
	4	4	4	2	2			
	5	2	2	2	2	21	10	
Idryll-Planet	1	1	1	2	2			
	2	1	1	1	1			
	3	1	1	1	1			
	4	1	1	2	2	4	6	
Starbase K7	1	4	4	4	4	4	4	ja
Info 6				1	1		1	
Romulanerbasis	1	4	4	5	5			
	2	3	3	4	4			
	3	1	1	1	1	8	10	
Info 7		1	1	1	1	1	1	ja
Hauptkontrolle	1	5	5	4	4			
	2	4	4	3	3			
	3	3	3	3	3			
	4	1	1			13	10	
Total		83	83	81	81			

Mission
Training
Voyager

Level	Beschreibung
1	<p><i>optionale Eröffnungsmission, aber es zählt</i></p> <p>Man findet den Eingang der Jefferies-Röhre im Raum der Übung Kriechen. Man findet den Tricorder im Raum der Übung Schwung-Sprünge. Man findet das modulierbare Terminal für die Jefferies-Röhren beim Abstieg, dort wo das Ende des Levels angekündigt wird. Einfach mit dem Tricorder auf ein Terminal zeigen und Feuer-Taste betätigen. Wenn 'modulieren' erscheint, ist man am richtigen Terminal.. Nun kann man zurück, durch endlos lange Jefferies-Röhren kriechen, und das Schiff holen.</p>

Mission	Level	Beschreibung
1		
Borg-Sphäre		
Infiltration	1	
	1.1	Nach dem Zusammentreffen mit Chell ist im Raum eine Plasmaleitung zu zerstören. Wenn man anschliessend durch den nun offenen Schacht kriecht, kommt man zunächst in einen Zwischenraum. Hier die rechte Wand auf strukturelle Integrität prüfen. 1 Schiff
Rettung	2	
	2.1	Bevor man Chang rettet: Rechts ist ein Durchgang. Dort die linke Wand auf strukturelle Integrität prüfen. 1 Borg-Knoten , 1 Schiff . Alle Dronen werden durch das Zerstören des Knotens deaktiviert und man kann in Ruhe Chang befreien.
	2.2	Man kommt aus dem Versteck heraus und geht nach Links. Dort steigt man links über Röhren auf die andere Seite, um einen Energieknoten zu zerstören. Beim Weg zurück über die Röhren nicht auf den Steg hinaufspringen, sondern ducken und der Röhre unter den Steg folgen. Hinten rechts ist eine kleine Nische. 1 Schiff
		Easteregg
		Einige haben es als Fehler bezeichnet, ich sehe es etwas anders: Eine Flotte von zehn Schiffen erwartet die die Voyager. Diese Flotte besteht aus 2 Akiras, 2 Constitutions, 1 Ambassador, 2 Excelsior, 1 Nebula und 2 Galaxy. Es ist also alles vertreten, was vor der Ent-E mit dem Namen Enterprise NCC 1701(-X) Trek-Geschichte unter Gene geschrieben hat. Von daher empfinde ich es eher als Homage, und nicht als Fehler. (s.a. Screenshots am Ende der Doku)
		Es gibt Fehler in EF2. z.B. im Maschinenraum der Ent-E oder rot bekleidetes Sicherheitspersonal.

Mission
2
Akademie

1

Eastereggs

Nachdem man am Empfang Tuvok verabschiedet hat, geht man (Empfang im Rücken) in die Ganghalle auf der linken Seite. Man findet dort eine Tür, die mit Maintenance beschriftet ist. Auf einem Regal liegt ein Relikt aus Deep Space 9, mit dem zwei Jugendliche ihre ersten Geschäfts-erfahrungen sammeln.

Während man am Teich der Diskussion zur Prüfung in Warp-Technologie zuhört ein wenig die japanischen Karpfen im Teich beobachten. Einer springt hin und wieder durch die Luft über den Steg in den mittleren Teich. Man kann die Karpfen auch mit dem Tricorder scannen, um die Namen der unterschiedlich gefärbten Arten zu erfahren. Das Scannen eines sich bewegenden Objekts ist gar nicht so einfach.

Mission	Level	Beschreibung
Info 1		
Enterprise E		

Nützliches Easteregg

Im Büro des Hazard-Besprechungsraums, gleich bei der Türe, liegt der Sicherheitscode zu Jurots Umkleide.

Damit kann man sich den U-Mod aus ihrem Fach holen und hat ihn von da an immer verfügbar. Eine sehr effektive Waffe gegen die Spinnen-Königin in Mission 5. U-Mod-Treffer verträgt sie gar nicht gut.

Mission	Level	Beschreibung
3		
U.S.S. Dallas		
Shuttle-Deck	1	
	1.1	Gleich im ersten Lagerraum die Treppe hoch. Dort wo in der Ecke 2 Behälter stehen auf strukturelle Integrität prüfen. 1 Schild , 1 Schiff
	1.2	In der Shuttle Bay hinter das Shuttle stehen und die Benutzen-Taste drücken. Die Tür des Shuttles geht auf. 1 Schiff
	1.3	Nachdem man den 2. Lagerraum über den Steg überquert hat und durch die Jefferies-Röhren zum letzten Abstieg des Levels kommt: Nicht ganz hinuntersteigen, nur 2 bis 3 Sprossen, und dann wieder hinauf und in die Jefferies-Röhre schauen. 1 Schiff . Es gibt Lösungen, die einem hier wieder den ganzen Weg durch die Röhren machen lassen. Aber es ist nicht nötig.
Maschinen-Deck	2	
	2.1	Man steht vor dem verschlossenen Maschinenraum und muss rechts zu den Jefferies-Röhren. Hier zuerst die Leiter ganz hoch klettern und die Benutzen-Taste drücken. 1 Schiff
	2.2	Nachdem man die Jefferies-Röhren durch die Boden-Luke verlassen hat, die Service-Türe gleich hinter der Luke aufschliessen. 1 Schiff
	2.3	Im Maschinenraum nicht gleich der Aufforderung der Teamkameraden nachkommen, sondern erst in den noch nicht versiegelten Warp-Kern-Raum gehen. Dort eine der Leitern nach oben erklettern. 1 Schiff
Brücken-Deck	3	
	3.1	Man geht auf der Seite, wo die verschlossene Tür zur Brücke ist, in die Jefferies-Röhren. Beim herunterklettern im Zwischengeschoss bei der Service-Türe und den beiden Jefferies-Röhren die Benutzen-Taste drücken. Man hört es am Ton, dass hier etwas anders ist. Mit dem Benutzen der 3. Tür sollte die Service-Tür aufgehen. 1 Schild , 1 Schiff
	3.2	Ist man ganz unten angelangt, druch die Jefferies-Röhre geradeaus und die Leiter hoch. Man kommt durch die Boden-Luke in einen Raum hinter der Brücke. Die Tür zur Brücke aufschliessen, ebenso die nun sichtbare Tür auf der gegenüberliegenden Brücken-Seite. 1 Schiff
	3.3	Im Transporterraum nicht gleich zur Konsole gehen, sondern auf die Transporterfläche gehen wo Telsia erscheinen wird. Dann rückwärts zur Wand und wieder vorwärts laufen. Dabei über das Pad ganz links laufen. Irgendwann segelt ein Schiff hinter der Transporterkonsole hervor. Man muss, so wie es aussieht, einfach auf jedem der 3 linken Transporter pads eine gewisse Zeit verbracht haben, um das letzte Schiffchen auszulösen.

Mission
Info 2
Enterprise E

Level Beschreibung

In der Cargo Bay der Shuttle-Rampe findet man einen Phasenkonverter, der aufgenommen werden kann. Nun geht man zum Shuttle ganz links. Wer nicht weiss, wo der Phasenkonverter in der Steuerbord-Gondel liegt: Chel steht am 2. Shuttle davor (aber noch nicht mit ihm reden, sonst geht's in die Hose). Man kann nun am Shuttle den Phasenkonverter ersetzen, 2 mal Benutzen-Taste drückent. Danach geht die Shuttletür auf, und im Inneren ist ein [Schiff](#).

In der Shuttle-Rampe lassen sich alle 3 Tore und 3 Lifte bedienen.

Mission	Level	Beschreibung
4		
Attrexianische Station		
Shuttle-Rampe	1	
	1.1	Das Versteck ist der Raum rechts hinten in der Shuttle-Rampe. Neben Lebens- und Waffenenergie ist dort die Konsole für den Gas-Ausstoss
	1.2	Hinter der Waffenkammer, wo man den attrexianischen Bogenwerfer erhält, ist ein verborgener Raum . Wand beschossen.
	1.3	Im Raum, den man hinter der Waffenkammer findet, ist ein Rohr, das farblich nicht in die Spielumgebung passt . Ins Rohr hineinspringen und sich mit dem Easteregg-Spiel 6 Schiffe abholen.
Not-Generator	3	
	3.1	Hier steht man unter Zeitdruck. Nachdem man mit dem 2.Lift zum Generatorraum runtergefahren ist bleibt man im Lift und bedient die Liftkonsole mit der Benutzen-Taste, sobald die Technikerin weggelaufen ist.. Der Lift fährt eine Etage höher, als er beim Einsteigen stand. Man kann in diesem Computerraum Munition für den Bogenwerfer holen. Mit dem Lift sofort wieder hinunter, um die Technikerin zu schützen.

Mission
Info 3
Enterprise E

Level **Beschreibung**

Auf dem Deck mit der Bibliothek ist eine Tür ohne Beschriftung. Sie führt in die [Waschküche](#) der Enterprise. [1 Schiff](#)

Mission	Level	Beschreibung
5		
Idryll-Ruinen		
Die Idryll	1	
	1.1	Wenn man vom Shuttle weggeht, unterquert man einen Felsbogen. Oben auf diesem Bogen ist 1 Schiff
Teufelsbrut	2	
	2.1	Vom Haupttor aus gesehen sind an der Aussenwand des Bauwerks idyllische Schriftzeichen zu sehen. Rechts davon, am Boden hinter einem Steinblock 1 Schiff
	2.2	Man muss einen Weg über brüchige Bodenplatten gehen. Alle schlechten Bodenplatten wegschiessen. Die Vorderwand der darunterliegenden Grube hat eine strukturelle Schwäche. Die Wand aufschliessen (vorsorglich, falls man abstürzt!). Am Ende des Wegs fällt eine Kiste auf den Weg. Mit dem Phaser die Kiste zerschliessen. 1 Schiff
	2.3	Man kommt zu einem Platz mit 4 Türen, einer Konsole, 2 grossen Spinnen und mehreren Nestern. Direkt vor dem Platz auf die Brüstung springen und hinunterschauen. 1 Schiff
	2.4	Von 2.3 aus rechts der Wand entlang auf den Brüstungen laufen, bis man über dem Platz ist, wo der der Raum zur Wiederherstellung der Energie ist. Dort ist am Ende der unteren Brüstung eine Nische. 1 Schiff . Hier hat auch jemand seine Initialen hinterlassen.
	2.5	Auf dem Platz, wo man der Spinnen-Königin begegnet. Gegenüber dem Tor, am Ende des Platzes, ist eine grössere Nische mit einer Tür. 1 Schiff
Halle Teil 1	3	
	3.1	Im ersten zugänglichen Durchgang auf die 5 Schriftzeichen an der Wand schiessen (violette Leuchter) und sich die Zeichen und Reihenfolge merken. Es geht nun in der Halle eine 2. Tür auf. Dort sind am Boden Platten mit Schriftzeichen. Der Reihe nach auf die Platten stehen, die man an der Wand gesehen hat. 'Stargate-Waffe'
Fabrik	4	
	4.1	Nach der ersten Laserfalle links um das Teil herum, aus dem die Brutröhren kommen. Munition
	4.2	Rechts, wo die 3 Brutröhren am Boden liegen, die Wand auf strukturelle Integrität prüfen. 1 Schiff
	4.3	Nach der Förderanlage springt man bei einer Brutröhre herunter, die an der Wand lehnt. Hier geht man zunächst der Wand entlang von der Röhre weg. Am Ende dreht man sich nach links gegen die Wand und drückt die Benutzen-Taste. 1 Schiff
	4.4	Beim Schaltpult hinaufspringen. Auf dem Zwischenboden, hinten in der Ecke. Munition
	4.5	Wenn die Gondeln laufen, bis zum letzten Quersteg vor den Laserfallen hochfahren und auf den letzten Quer-Steg springen. Munition
	4.6	Nach der Fabrik von der Gondel aus auf den Tunnel abspringen und dem Tunnel bis zum Ende folgen. 1 Schiff
	4.7	Bei 4.6 rechts runterspringen und bis zur Wand gehen. 1 Schild Easteregg : Nachdem man das Schild aufgenommen hat, wird man von ganz kleinen Miniatur-Exomorfen angegriffen.
	4.8	Nach dem Überqueren der gestörten Laserlicht-Brücke. Rechts von der Konsole ist eine runde Plattform. Auf die Plattform treten und den Bereich über der Plattform auf strukturelle Integrität prüfen. 1 Schiff
Halle Teil 2	5	
	5.1	Etwas verwirrend: Level 5 knüpft an Level 3 an. Die gefundenen Verstecke von Level 3 werden hier wieder eingeblendet und zum Stand der Verstecke/Schiffe hinzugezählt. Aber nun ist die letzte Tür in der Halle offen. Hier sind wieder die 5 Schriftzeichen an der Wand, auf die man schiessen muss. 1 Schiff
Wissenschaftler	6	

- | | |
|-----|--|
| 6.1 | Im Raum mit den beiden Idryll-Wissenschaftlern zur 2. Konsole gehen, bis ganz rechts an der Wand, und nach links schauen. 4 Schilde |
| 6.2 | Vom Lift aus gesehen ist rechts eine Tür mit struktureller Schwäche. Munition |
| 6.3 | Vom Lift aus gesehen geradeaus, sind streifenförmige Lichter von Oben nach Unten an der Wand. Rechts daneben ist ein Schacht. Nachsicht benutzen. 1 Schiff |
| 6.4 | Beim hinteren Bodenventilator auf der Strebe, die hinter der Achse liegt. 1 Schiff |

Mission
Info 4
Enterprise E

Level **Beschreibung**

Im Hazard-Quartier von Ens. Law Thompson. [1 Schiff](#)
[Easteregg](#): Diverse Modelle, hauptsächlich von Schiffen

Mission	Level	Beschreibung
6		
Enterprise		
	1	
Deck 8	1.1	In Frachtraum 8 zerstörbaren Behälter zerschliessen. 1 Schiff
	1.2	Im Raum, wo man Tuvok hilft, den Flur zu verteidigen. Sobald Tuvok zur Jefferies-Steuerung nach vorn rennt, zurück in den Raum. Dort zur linken Konsole gehen und die Benutzen-Taste drücken. Die Kisten hinter einem werden weg- und ein Schiff hereingebeamt.
Deck 16	2	
	2.1	Im Maschinenraum die Leiter links vom Warp-Kern hochsteigen bis zur Jefferies-Röhre und in die Röhre gehen. 1 Schiff
Deck 1	3	
		Im Besprechungszimmer hinter der Brücke auf dem Tisch. Picard kann sich solange problemlos allein mit den Idryll herumschlagen. 1 Schiff

Mission	Level	Beschreibung	
7 Attrexianische Kolonie Stadteingang	1		
	1.1	Neben dem Haupteingang zur Kolonie die Leiter runter. Unter dem Rohr durch zum gegenüberliegenden Stützpfeiler gehen und auf der Rückseite des Sockels nachsehen. Munition	
	1.2	Man umgeht durch den Schacht das 2. Haupttor. Nachdem man im Schacht den Exomorfen erledigt hat, auf strukturelle Integrität prüfen. Munition	
	1.3	Bei der ersten Kontrollkonsole für das Haupttor rechts auf das Geländer springen, und von da aus auf die Mauer. Nun auf der Mauer nach rechts, bis zu den grossen Rohren. Dort hinunter. Rechts unten ist eine Plattform und eine Tür. 1 Schiff	
	1.4	In der Gasse auf der rechten Seite stehen 4 Kisten. Die Wand dahinter ist strukturell schwach. Zwischen den 4 Kisten ist ein Hytritium-Behälter lokalisierbar. Auf diesen schiessen. Munition Im Versteck ist eine Schachtabdeckung. Wenn man ganz rechts durch den Schacht schaut, sieht man im hinteren Raum ein Schild an der Wand mit einer 9-stelligen Zahl. Die sollte man sich merken.	
	1.5	In der rechten Gasse, ganz hinten, springt ein Exomorf aus einem Container. In diesen Container springen. Munition	
	1.6	Nach dem Freischalten des Haupttores ist unten links (Blickrichtung Haupttor) eine zuvor verschlossene Tür ebenfalls freigeschaltet. 1 Schild	
	1.7	Von der oberen Kontrollkonsole aus, wo der Attrexianer geholfen hat, das Tor zu öffnen, auf das Geländer der Brücke springen und zur äusseren Stadtmauer gehen. Dort ist eine Öffnung mit einem Schiff	
	1.8	Nachdem die Attrexianer die 1 Tür freigeschaltet hat, nach der Tür gleich rechts. Tür mit dem 9-stelligen Code öffnen. The Monkey is not amused.	
	Kanalisation	2	Wichtiger Punkt: In den Kanälen sieht man kleine, grüne Kisten mit dem Klingonenzeichen. Es gibt total 5 Kisten. Zu den Kisten hingehen und die Benutzen-Taste drücken. Daraufhin geht die Kiste unter, und ein kurzer Text sagt einem, wieviele man noch finden muss Hat man alle Kisten: A door has opened elsewhere. Dies bezieht sich auf das Versteck 2.4, es ist sonst nicht zugänglich
		2.1	Bei den grossen Ventilatoren durchgehen. Auf der anderen Seite hinter den Kisten. Munition. Man erreicht den Ort zwar auch später, wenn die Torverriegelung gelöst wurde. Dann aber laufen die Ventis, und das ist nicht gerade angenehm. Man wird auf beiden Seiten von ihnen angesaugt, wenn man ihnen nahe kommt.
		2.2	Man sieht den Schild durch das Gitter. Man muss auf dem Weg, anschliessend an das Gitter, Richtung der Felsbrocken gehen. Dann springt dort irgendwann ein Exo aus der Wand. Die Wand am Ende des Lochs, aus dem der Exomorf kam, ist strukturell schwach und kann aufgeschossen werden.
		2.3	Nachdem man das Gittertor über die Konsole öffnen konnte, kommt man schlussendlich auf einen Steg, wo Hytritium-Behälter stehen. Der Steg wird von einem kleineren Steg überkreuzt. Auf den kleinen Steg kommt man durch Hochspringen beim Treppenaufgang am anderen Ende. Munition, 1 Schiff
		2.4	Bei 2.3 in den Kanal springen und den Bereich (nach 5 versenkten Kisten) nach einem bisher nicht sichtbaren Durchgang absuchen. Man findet einen grösseren Raum . Der Gegner , den man dort vorfindet ist etwas speziell, ziemlich heavy, und kann als Easteregg gewertet werden.

	2.5	Bei den Attrexianern über den Kanal springen und hinter die Kisten schauen. 1 Schiff
Fabrikhof		im Ende dieser Dokumentation
	3.1	Wenn der Magnetkran unten bei der Kiste ist, auf den Magneten springen. Oben zur Krankabine springen. Links vom Kran. 1 Schiff
	3.2	Vor dem Tor zur Fabrik. Links ist ein grosses Rohr. Hinter dem Sockel des Rohrs. 1 Schiff
Fabrik	4	
	4.1	Nachdem man in der Fabrik die erste Etage über den Liftschacht erreicht hat, auf dem ersten Stegstück geradeaus ist eine Tür. Waffen-/Lebensenergie
	4.2	Wenn man die Leiter zur obersten Etage klettert, direkt unterhalb der obersten Plattform, ist ein Rohr. Munition
	4.3	Wenn in der obersten Etage der Gasausstoss gestoppt ist, führt eine der Türen zu einen Schiff , das man schon auf dem Hinweg gesehen, aber nicht erreicht hat.
	4.4	Im Raum mit dem sterbenden Attrexianer zur erhöht stehenden Konsole links vom Ausgangstor gehen. Über die Konsole hinaufspringen, da ist eine Tür. 1 Schiff
Stadt	5	
	5.1	Vom Lastenschlepper aus geht man auf den Innehhof und nach rechts. Hinter dem 2. Rohr. 1 Schiff
	5.2	Nachdem man die beiden Tore des Verbindungsganges passiert hat geht man nach rechts. Etwas vertieft ist da eine Tür, die verriegelt aussieht, aber zu öffnen ist. 1 Schiff

Mission	Level	Beschreibung
8		
Idryll-Planet		
Sumpf	1	
	1.1	Hinter dem 3. Turm auf einer höhergelegenen Ebene. Idryllglicium-Behälter zerstören. 1 Schild , 1 Schiff
	1.2	Bei den letzten zwei Türmen vor dem Eingang zu Stadt, auf der Mauer des linken Turms. Idryllglicium-Behälter zerstören. 1 Schiff
Stadt	2	
	2.1	Im Idryll-Shuttle. Munition , 1 Schiff
Flucht Teil 1	3	
	3.1	Wenn der Tunnel zerstört ist, und man über den Baum klettern muss, nicht gleich weiter, sondern auf der unteren Ebene zuerst in die entgegengesetzte Richtung zu den Kisten gehen. Munition , 1 Schiff
Flucht Teil 2	4	
	4.1	Man sieht eine Konsole. Auf Nachtsicht wechseln. Das Zeichen, das auf der Konsole angezeigt wird, an der Wand suchen und darauf schießen. Diesen Vorgang wiederholen, bis sich das Tor rechts von der Konsole öffnet. 1 Schiff
	4.2	Im eben geöffneten Raum findet man gleichzeitig eine zweite ' Stargate-Waffe '. Sie wird seltsamerweise als Schiff gezählt, wenn man sie aufnimmt.

Mission Info 5 Enterprise E	Level Beschreibung
	Nichts besonderes bekannt

Mission
9
Starbase K7

- | Level | Beschreibung |
|-------|---|
| 1 | |
| 1.1 | In der Shuttlerampe, rechtes Tor, Luke neben dem Tor. 1 Schiff |
| 1.2 | In der Shuttlerampe, linkes Tor. 1 Schiff |
| 1.3 | Im ersten, grossen Gang bis zum Ende gehen. Bei der grossen Kiste kommt ein grosses Rohr aus der Wand. 1 Schiff
Easteregg : Im Rohr auf Nachtsicht umschalten. |
| 1.4 | Bei der Verfolgung von Omag kommt man in einen Raum, wo links vom Eingang eine Plattform und darunter zwei dicke Röhren sind. Man muss auf diese Plattform rüber. Die Tür sieht zwar verriegelt aus, ist aber zu öffnen. 1 Schiff |
| | Wenn man den Klingonen am Schluss besiegt hat, erhält man seine Waffe |

Mission
Info 6
Enterprise E

Level **Beschreibung**

Beim Verlassen des Besprechungsraumes zuerst nach Rechts. Am Ende des Ganges ist eine unbeschriftete Tür. [1 Schiff](#)

Mission	Level	Beschreibung	
10 Romulanerbasis	Zugang	1	
		1.1	Gleich nach dem Herunterbeamen in der Höhle in die Höhle hinein gehen, bis es nicht mehr weitergeht. Umdrehen und auf strukturelle Integrität prüfen. Auf den betreffenden Felsblock hinaufspringen. 1 Schiff
		1.2	Nach dem Tor nach den Bioscannern gleich rechts an der Landebasis runter. Da ist eine Klappe zu öffnen. Drinnen muss man hochspringen. 1 Schiff
		1.3	Hinter dem Offizier, der einem die Sicherheitsstufe erhöht, ist eine grosse Anzeige. Links darunter ist eine Klappe zu öffnen. 1 Schiff
		1.4	Im Raum mit den zwei Romulanern, wo man mit dem Hologramm spielen kann, ganz nach hinten zur verriegelten Tür gehen. Gegenüber der Tür ist ein Schalter. Dieser öffnet eine Luke an der Decke. Gibt ein paar Sprungübungen, um das Schiff einzufangen.
		1.5	Sektion T. Hinter einem der Generatoren. 1 Schiff
Lager		2	
		2.1	Gleich im ersten Raum, nach dem Gespräch mit der Agentin, zur Konsole bei der Tür links. Wenn man sich umdreht und zur Tür blickt, durch die man hereinkam, sieht man links zwei senkrechte Röhren. Man sieht auch eine Nische und ein Schiff leuchten.
		2.2	Im ersten Raum, in dem man auf Romulaner trifft. Vom Schacht aus zur rechten Treppe. Über das Geländer der Treppe kann man auf den Vorsprung mit den zwei senkrechten Rohren springen. Man sieht dort auch Leitersprossen leuchten. Man gelangt über einen Schacht in einen Raum mit mehreren Konsolen und findet dort eine Waffe .
		2.3	Man sieht das Schiff , wenn man im Gang herumgeht. Mit dem Code von der Konsole erlangt man Zugang zum Unterboden.
		2.4	Im Raum, wo man zum Unterboden gelangt, ist unter der Treppe eine Bodenluke, die sich mit der Benutzen-Taste öffnen lässt. 1 Schiff
		2.5	Bevor man vom Unterboden her in den Computerraum kriecht, direkt vor dem schrägen Aufgang, links strukturelle Integrität prüfen. Man hat das Schiff schon gesehen, als man zum Unterboden ging, konnte es von diesem Ort aber nicht erreichen.
			Easteregg : Beim Lift, wo man sich mit der Agentin trifft, findet man eine Konsole. Die hintere Konsole bedienen und nach oben auf die Konsole schauen.
Gefängnis		3	
		3.1	Direkt beim Lift nach Rechts und hochspringen. Man sieht das Schiff , wenn man beim Herunterfahren mit dem Lift auf die rechte Seite schaut.

Mission
Info 7
Enterprise E

Level Beschreibung

In der ersten Gefängniszelle bis zur Rückwand gehen und die Benutzertaste drücken. [1 Schiff](#)

[Easteregg](#). Picard spielt mit dem Romulaner-Kommandanten Exomorfen-Schach.

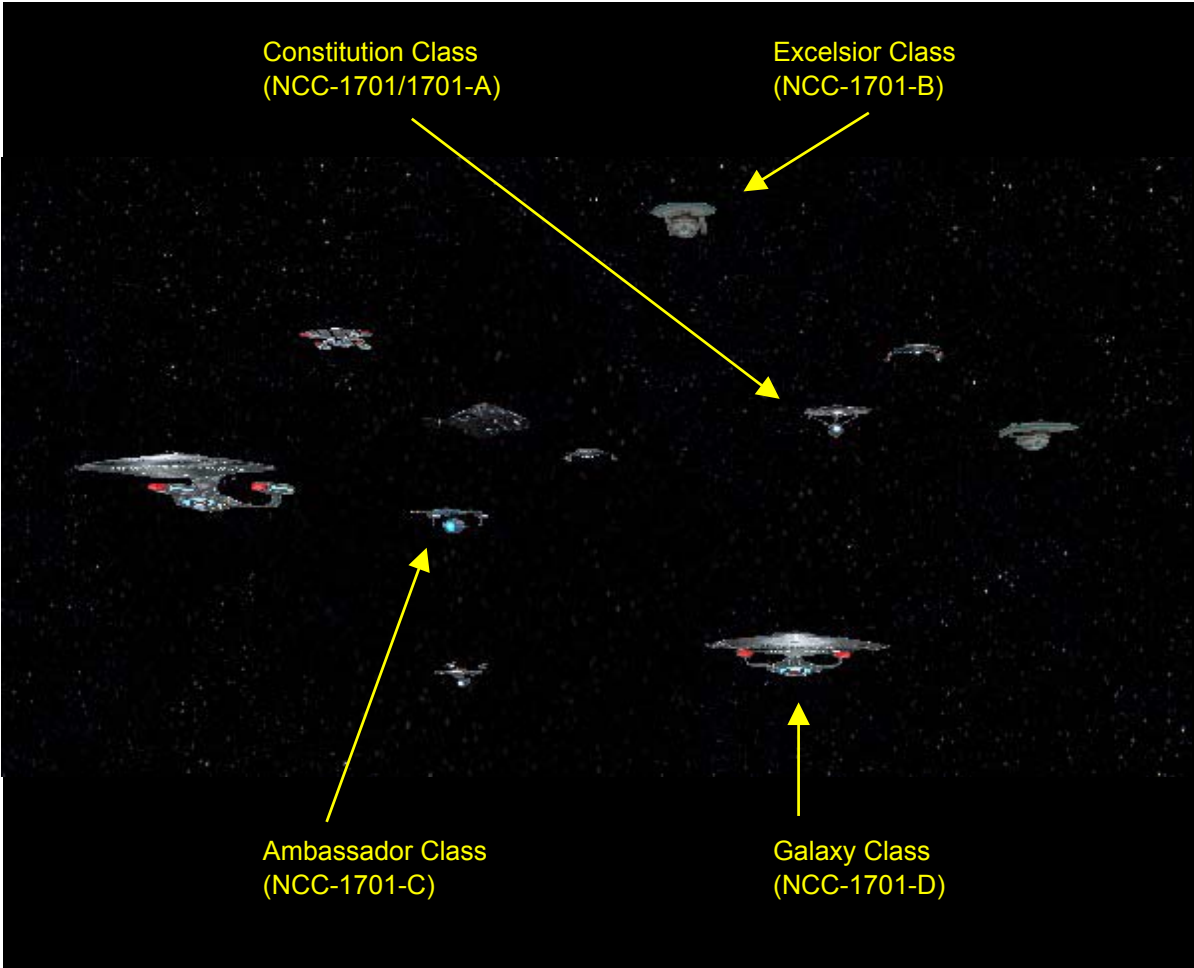
Mission	Level	Beschreibung
11		
Hauptkontrolle		
Oberfläche	1	
	1.1	Eine Höhlennische mit Fledermaus-Exomorf. Diese Nische wird vom Turm verdeckt. Munition
	1.2	Vor dem Durchgang, wo Korban anschliessend angeschossen wird, ist rechts eine umschlossene, nicht einsehbare Senke. 1 Schiff
	1.3	Nach dem Durchgang ist rechts ein Lavastrom. Die Steine weisen schon darauf hin, dass da etwas zu finden sein könnte. Man kommt aber von Oben sicherer an das Schiff , und meist auch wieder weg.
	1.4	Man springt über einen Lavateich und sieht zwei Tore. Links fliesst die Lava aus dem Teich ab. Dem Abfluss folgen. 1 Schiff
	1.5	In der Höhle versprert ein Felsblock mit struktureller Schwäche Sicht und Weg zum Schiff
Ruinen	2	
	2.1	Nachdem man sich durch die Haupthalle geschlagen hat, geht man durch 3 Türen. Links auf strukturelle Integrität prüfen. 1 Schiff
	2.2	Im nächsten Raum gleich rechts zum Vorsprung vor der Tür. Mit der Tür im Rücken sieht man an der Seite des Bodens ein Schaltelement. Munition .
	2.3	Treppen runter zur untersten Plattform. Links ist ein schnaler Vorsprung, über den man das Schiff holen kann, das man von 2.2 aus schon gesehen hat.
	2.4	Bevor man zum Lift geht, auf der Hinterseite des Liftsockels. 1 Schiff
Höhlen	3	
	3.1	Vor dem 2. Lavateich stehend umdrehen. Da ist ein Felsblock mit struktureller Schwäche. 1 Schiff
	3.2	Nach dem Kampf mit den 2 Stalkern, wo man 2 Tore mit dem Tricorder freischalten muss. Links vom Tor über das Geländer gehen. 1 Schiff
	3.3	Am Ende der Höhle, vor dem grossen Tor stehend, schräg rechts hinter einem auf strukturelle Integrität prüfen. 1 Schiff
Hauptkontrolle	4	
	4.1	Vorne beim Commander, hinter dem linken Kasten, liegt eine Waffe .

Constitution Class
(NCC-1701/1701-A)

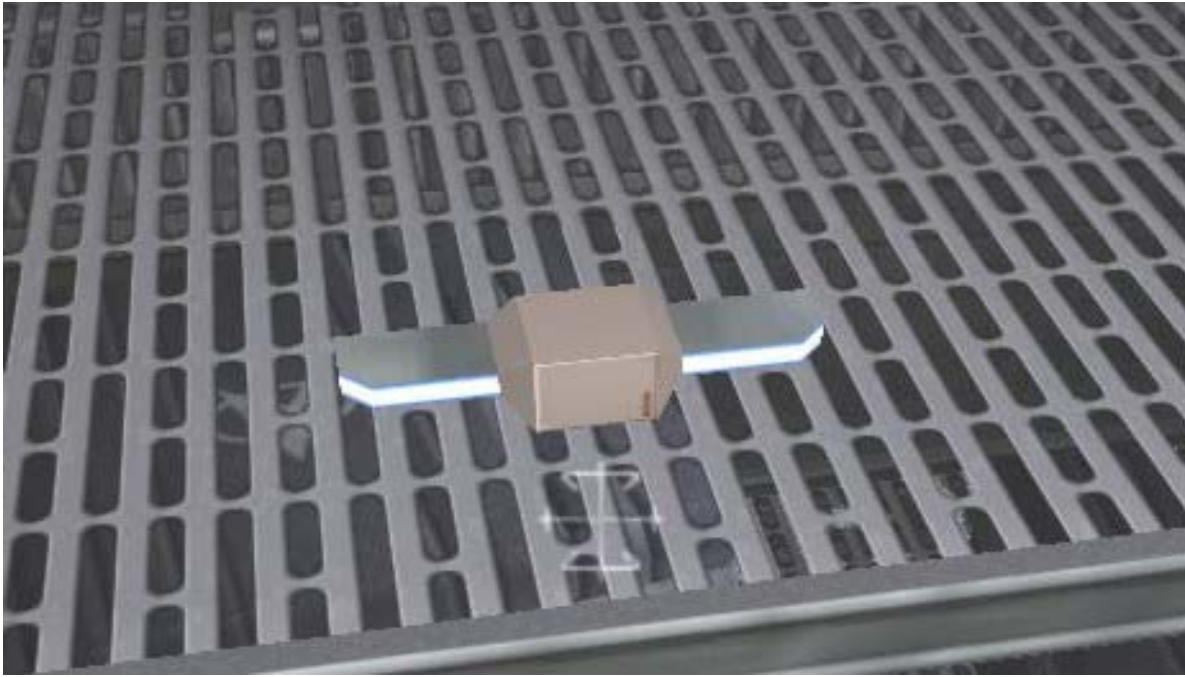
Excelsior Class
(NCC-1701-B)

Ambassador Class
(NCC-1701-C)

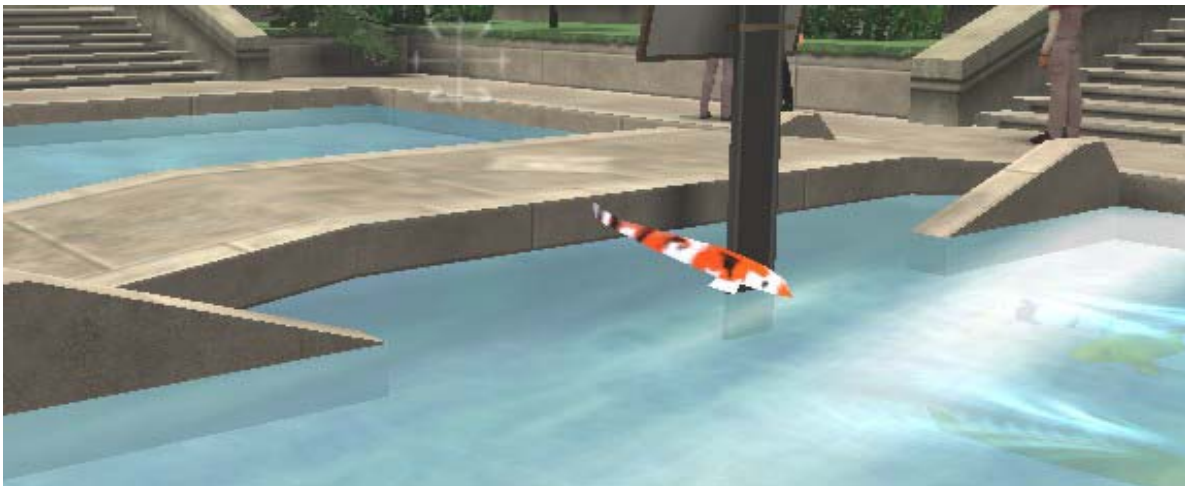
Galaxy Class
(NCC-1701-D)



Gruss aus Deep Space 9



Fliegender Karpfen

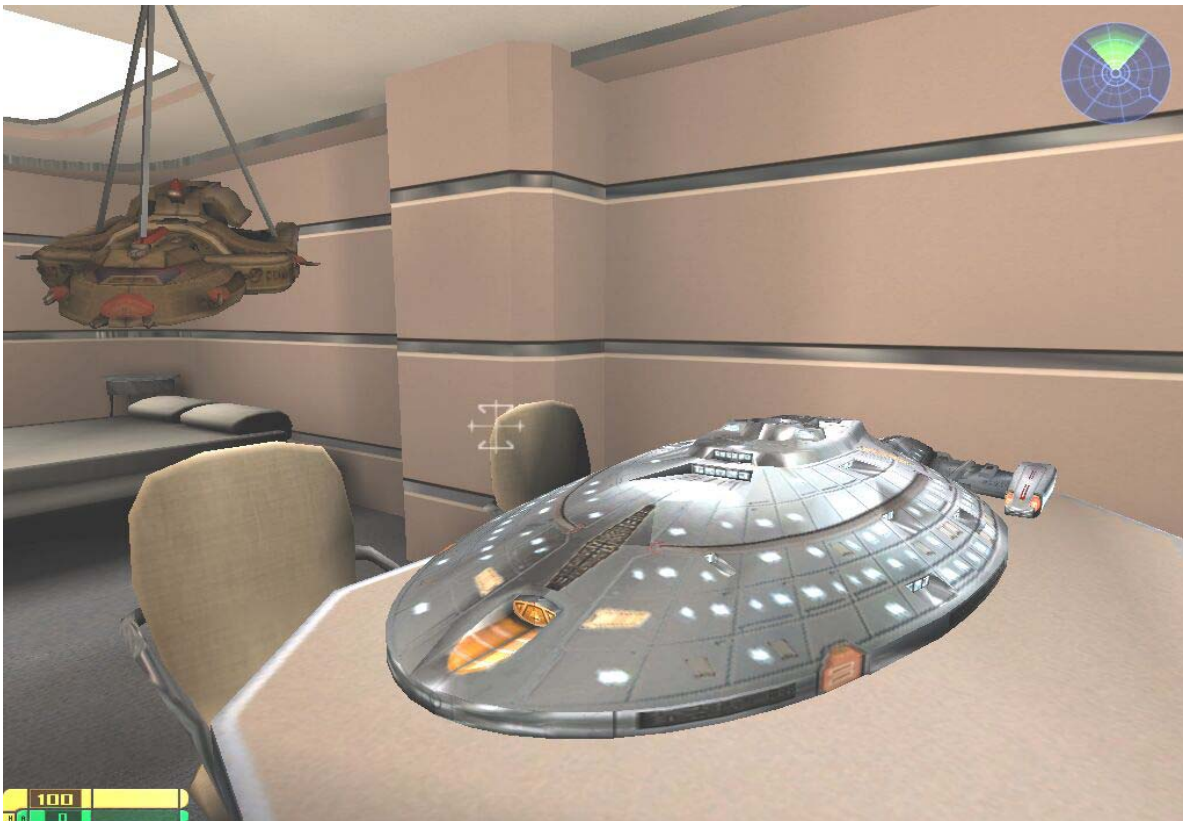


Angriff der Mini-Monster



Sie sind nicht weniger gefährlich als die Monster in Originalgröße

Der Modell-Sammler



Es sind noch weitere Modelle in diesem Raum

Romulaner sollten die Finger davon lassen



Cheats

Startbefehle

`D:\EF2\EF2.exe +set developer 1`

Man kann Missionen, Secret-Maps und Multiplayer-Arenen gezielt starten, wobei man sich die Multiplayer-Arenen einfach mal in Ruhe anschauen kann. Developer umgeht die 4 Startlogos und öffnet direkt die Konsole: Konsole schliessen, ESC drücken, und man ist im Menü. Developer muss nur einmal aufgerufen werden, wenn man anschliessend immer mit dem nachfolgenden Befehl startet.

`D:\EF2\EF2.exe -nologo +set cheats 1`

Diese Kombination bewirkt folgendes:

- Sie erhält den vormaligen Aufruf Developer
- Sie schaltet den Cheatmodus frei

Der Parameter -nologo ist alleine unwirksam, und zusammen mit Cheat 1 hält er den Developer-Modus aufrecht. Developer wird im CFG-File eingetragen, wird aber wieder entfernt, wenn ef2.exe nicht mit dieser Parameterkombination aufgerufen wird.

Konsolenbefehle

`give all`

Stellt alle Waffen zur Verfügung.
Willst du mal das Bat'Leth immer dabei haben?
Ist dir das Kompressionsgewehr aus der Voyager-Zeit ans Herz gewachsen?

`god`

Unverwundbar und unlimitierte Munitionsreserven ein/aus
Wird bei jedem Level-Wechsel wieder ausgeschaltet.

`health 100`

Gesundheitszustand auf 100% setzen
Man kann auch Doping einsetzen, z.B. health 5000

`cg_3rd_person 1 resp. 0`

Spieleransicht aus der Perspektive einer Begleitperson ein/aus.
Der Begleiter ist in Filmsequenzen manchmal sogar als Figur sichtbar.
Ich mag den Modus nicht besonders. Die Bewegungen der Spielfigur wirken manchmal fast etwas lächerlich.