

# Die Komplettlösung zu Star Trek 1

## Demon World

Euer Abenteuer beginnt mit einem kleinen Raumgefecht. Zum Glück ist es nur ein Übungskampf mit der U.S.S. Republic, bei dem es egal ist ob Ihr gewinnt oder verliert. Am besten, Ihr beachtet folgende Hinweise: Waffen bereitmachen, Schutzschilde ausfahren und Geschwindigkeit auf Warp 1 heruntersetzen (wartet Ihr ein wenig, passiert dies alles automatisch).

Habt Ihr alles überstanden, erhaltet Ihr vom Kommandanten den Auftrag, dem Pollux System einen Besuch abzustatten.

Gebt den Befehl also an Chekov weiter (dieser sitzt rechts vor Euch), der diesen in die Tat umsetzt. Habt Ihr Pollux V erreicht (sucht diesen Planeten mit Hilfe der Sternenkarte in der Anleitung und klickt diesen dann an), müßt ihr in den Orbit des Planeten fliegen (sprecht Sulu daraufhin an (links vor dem Kapitän)) und redet daraufhin mit Uhura rechts unten. Ihr erhaltet eine Nachricht vom Prälaten, der Euch auf einen Besuch einlädt. Klickt dann auf den Kapitän und dort auf das mittlere Symbol. Nachdem Ihr Scotty die Kontrolle über die Enterprise anvertraut habt, beamt Ihr Euch auf Pollux (Kirk, Spock, Pille und ein Wachmann).

Seid Ihr angekommen, erwarten Euch bereits einige Bewohner des Planeten, mit denen Ihr euch erst einmal ein bißchen unterhaltet (immer die 1. Antwort). Habt Ihr genug geplaudert, geht es in das rechte Haus. Ihr findet hier einen Kranken, der für seine Heilung ein paar Beeren benötigt, mit denen man ein bestimmtes Serum herstellen kann (sprecht mit dem Mann links und untersucht dann mit dem Erste-Hilfe-Kasten des Doktors den Kranken).

Verlaßt erst einmal das Haus und geht weiter in Richtung Norden (hoch). Plötzlich fallen ein paar Klingonen über Euch her, die jedoch leicht mit den Lasern (grün) zu besiegen sind (klickt auf den Käptain und findet dort im Inventar die Laser. Schießt mit der Waffe schnell auf die drei Gegner). Der rechte Klingone verliert beim Kampf eine Hand, die Ihr Euch vom Weg aufhehmt.

Recht von dem Höhleneingang (geht erst einmal nach Norden) steht ein kleiner Strauch, an dem besagte Beeren wachsen. Nehmt euch eine Handvoll davon mit.

Weiter geht's in die Höhle, wo Ihr auf eine verschüttete Tür stößt. Wieder einmal müßt Ihr hier Euren Laser (rot) anwenden, um die Tür freizubekommen (Laser 3x mit Steinen vor der Tür benutzen), dabei stirbt der Kadett. Habt Ihr dies geschafft, bemerkt Ihr plötzlich einen Verwundeten, den sich Pille näher anguckt und verarztet (Erste-Hilfe-Koffer mit der Leiche benutzen).

Wieder zurück zu dem Haus mit dem Verwundeten. Dem Mann, der links von Euch steht, gebt Ihr die Beeren. Doch um sie weiterverarbeiten zu können, müßt Ihr ins Labor (verlaßt das Haus und geht durch die obere Tür in den zweiten Teil des Gebäudes). Dort legt Ihr die Beeren in die große rechte Maschine und erhaltet so das wichtige Serum (Hypo-Dytoxin).

Euer Kapitän würde gerne einige Dinge aus dem Glaskasten haben (Glaskasten betrachten und dann versuchen, den Kasten zu öffnen), der in der rechten unteren Ecke steht. Dazu muß er sich jedoch erst einmal mit dem Mann unterhalten. Nachdem er sich über jedes Stück informiert hat (verhaltet Euch interessiert und fragt den Bruder über jedes Stück in dem Glaskasten aus), darf er sich etwas mitnehmen (klickt nun den Glaskasten an und Ihr seht diesen in Großaufnahme). Nehmt Euch also den Schädel und das Stück vergoldetes Metall (ganz rechts).

Nun muß Spock noch die Hand des Klingonen reparieren. Dies gelingt ihm mit Hilfe der blauen Maschine, in der Mitte des Raumes (Hand mit Maschine benutzen).

Zu guter letzt überreicht Pille dem Verwundeten das Serum im anderen Teil des Gebäudes und es folgt ein kurzes Gespräch mit allen Beteiligten.

Zurück in die Höhle und die verschlossene Tür aufgesucht. Benutzt hier die reparierte Hand mit dem Öffnungsmechanismus (Quadrat rechts neben der Tür), worauf sich die Tür öffnet. Betretet nun die Höhle und lauft solange weiter, bis Ihr in einen Computerraum gelangt. Spock macht sich daran, die Lebenserhaltungsmaschine zu reparieren ((schau Euch mit Spock die Regler an, die sich unter den drei Planeten befinden) alle drei Regler müssen sich dann parallel in der Mitte befinden - die Regler einfach nur anklicken).

Nun erscheint ein Außerirdischer, mit dem Ihr Euch unterhalten könnt (Antwort 2, Antwort 2). Gebt ihm die Sachen aus dem Glaskasten (Schädel und vergoldetes Metall) und sprecht noch mal mit dem Alien (Antwort 1). Ihr habt Eure erste Mission erfüllt und werdet zurück aufs Schiff gebeamt.

## Hijacked

Macht Euch auf ins Beta Myamid System (sprecht Chekov an und sucht in der Anleitung auf der Sternenkarte nach dem Planetensystem). Gleich nach der Ankunft werdet Ihr von einem Elasischiff angegriffen (benutzt die Photonenkanonen und die Schutzschilde). Habt Ihr dies geschafft, fliegt in den Orbit des Planeten (sprecht Sulu daraufhin an).

Nach einer kurzen Unterhaltung mit dem Kommandanten der Elasis müßt Ihr das Schutzschild des gegnerischen Schiffes deaktivieren. Mit Hilfe Eures Bordcomputer (sprecht Spock auf Masada an) kommt Ihr nun an den benötigten Prefix-Code (293391-197736-3829). Erteilt Uhura nun den Befehl, den Code zu übermitteln (vorher sprecht Ihr mit dem Kommandanten des fremden Schiffes - immer Antwort 1 geben). Gebt dann die Zahl ein, die der Computer ermittelt hat. Senkt die Schutzschilde (Sulu ansprechen) und beamt Euch aufs andere Schiff.

Ihr findet wieder einen Verwundeten, um den sich Pille natürlich sofort kümmert (Tricorder und Erste-Hilfe-Kasten benutzen). Dieser überläßt Euch zum Dank seine Werkzeuge (schaut in das Fach an der Wand). Spock untersucht derweil den Transporter (mit dem Tricorder), danach benutzt Spock schließlich den Transmographier mit dem Transporter. Nehmt diesen aus der Klappe. Verlaßt nun den Transportraum nach rechts.

Im Korridor nehmt Ihr Euch die Teile, die rechts auf dem Boden liegen, mit. Mit Hilfe des roten Lasers könnt Ihr den Laser Welder (habt Ihr bereits bei Euch) im Inventar aufladen.

Den aufgeladenen Laser Welder könnt Ihr nun als Schweißgerät benutzen. Benutzt den Welder mit den Drahtstücken und setzt diese in den Transmographier ein.

Geht nun durch die rote Tür in der rechten Wand, ins Schiffsgefängnis. Mit Hilfe des grünen Lasers schaltet Ihr die beiden Elansi-Wachen aus. Sind die Wachen außer Gefecht, nimmt sich Spock die Drähte von der Wand neben der Zelle (benutzt den Tricorder mit dem Knopf rechts neben dem Gefängniseingang, benutzt dann den Tricorder mit dem Objekt in dem Dreieck und benutzt Spock dann mit der Drähten unterhalb des Knopfes). Nun könnt Ihr ohne Schwierigkeiten die Tür öffnen (benutzt den Knopf und nehmt Euch die Bombe) und Euch mit dem befreiten Sicherheitsoffizier unterhalten.

Zurück zum Transporterraum (auf dem Weg dorthin müßt Ihr auf dem Korridor den Phaser Welder mit der Wand benutzen, die sich in der unteren linken Ecke, neben der Tür befindet / Ihr müßt ein bißchen suchen, bevor Ihr den richtigen

Punkt findet), wo Spock den reparierten Transmograpier und die Drähte in das Terminal einbaut. Benutzt dann die Transporterplattform, um den Transporter zu aktivieren. Eure Mannschaft wird auf die Brücke des Schiffes gebeamt (benutzt hier den Phaser, schießt aber nicht), wo Ihr Euch mit dem Chef der Piraten unterhaltet (Typ in der Mitte / immer die 1. Antwort wählen). Ruft gleich darauf Euer Schiff und die Piraten werden durch Eure Sicherheitsleute festgenommen.

Zurück an die Enterprise gebeamt, zweite Mission erfolgreich beendet.

### **Loves Labor Jeopardized**

Nachdem Ihr die Nachricht des Kommandanten empfangen habt, macht Ihr Euch auf ins Ark-7 System (Chekov ansprechen und richtigen Planeten im Sonnensystem auswählen). Dort angekommen, erwartet Euch ein längeres Gefecht mit einem feindlichen Romulanerschiff. Bekämpft dies solange, bis sie sich selber zerstören. Fliegt in den Orbit (sprecht vorher mit Uhura, dann mit Sulu), senkt die Schutzschilde und beamt Euch auf die fremde Raumstation.

Auf der Brücke der Station, sollte sich erst Spock, dann Pille (2x) und schließlich Kirk den Computer einmal näher ansehen (Spock wird hier mit einem Virus infiziert). Nun geht's weiter durch die rote Tür am oberen rechten Bildrand.

In diesem Labor findet Ihr eine Maschine (benutzt den Tricorder mit dieser) und auf der linken Seite einen kleinen Schrank. Öffnet diesen und nehmt das Anti-Gravity-Unit heraus. Diese Maschine ermöglicht es, größere Gegenstände zu transportieren. Verläßt das Labor durch die rechte Tür. Den nächsten Raum durch die obere rote Tür wieder verlassen.

Im Reaktorraum nehmt Ihr den Schraubenschlüssel( wrench) vom Boden auf. Öffnet nun den Lagerschrank an der rechten Seite. Mit Hilfe des Schraubenschlüssels könnt Ihr nun den N2-Tank abklemmen, der sich hinter einem roten Vorhang rechts befindet (diesen einfach anklicken, um ihn zu öffnen).

Benutzt den Anti-Gravity-Unit mit dem Tank und Ihr könnt den N2-Tank mitnehmen.

Öffnet jetzt das Lüftungsgitter mit dem Schraubenschlüssel. Der Schraubenschlüssel kommt auch nochmal am linken Terminal (rechteckige Klappe) zum Einsatz. Die herausfallenden Isolationen steckt Ihr Euch ein. Verlasst den Raum durch die untere Tür.

Steckt hier die Isolationen in die Destilliermaschine, worauf Ihr einen Behälter mit einer Flüssigkeit erhaltet. Weiter nach links ins Labor.

Mit dem Schraubenschlüssel öffnet Ihr jetzt das Ventil der beiden Tanks. Nachdem Pille ein wenig an dem Terminal herumgefummelt hat, wird ein Glas mit Wasser hergestellt. Nehmt das Glas Wasser heraus und stellt den Behälter mit Polycarbonate hinein. Ein weiteres Mal bedient Pille das Terminal und die Maschine produziert diesmal ein THDT-Gas. Schließt zum Schluß mit Hilfe des Schraubenschlüssels das Ventil wieder (gas fees: off).

Nehmt nun mit Hilfe des Anti-Gravity-Units- den O2 Tank weg und setzt dafür den N2-Tank ein. Das Ventil wieder öffnen und den Terminal betätigen. Diese Mal erscheint eine Flasche mit Ammonia - mitnehmen.

Geht nochmal in den Raum mit der großen Laserkanone und stellt die Flasche Ammonia in die Maschine am linken oberen Rand (anti-agent-chamber). Öffnet rechts die Kühlkammer und nehmt eine Dose mit Nährboden für Virenkulturen mit und stellt diese in die virus-Chamber, rechts von der agent-chamber.

Nachdem Pille die Maschine bedient hat, findet er die Lösung. Ihr nehmt Euch die Virenprobe und geht zurück ins kleine Labor.

Stellt hier die Probe wieder in das Fach bei den Tanks (diese müssen noch angeschlossen und das Ventil geöffnet sein). Mit dem gewonnenen Serum heilt Ihr gleich Euren Freund Spock (sollte dies nicht schnell geschehen, stirbt Spock und das Spiel ist zu Ende).

Schnell in den Reaktorraum und das THDT-Gas in den geöffneten Lüftungsschacht sprühen. Geht durch die untere Tür und laßt Kirk die Leiter hinuntersteigen.

Unten angekommen geht durch die ober Tür und befreit Dr. Carol Marcus. Danach gebt Ihr allen Romulanern eine Spritze. Mit dem Romulaner, der sich im gleichen Raum wie Marcus befindet, solltet Ihr Euch unterhalten (gegebenenfalls einen Schluck Wasser geben). Benutzt Doktor Marcus um den Doktor und seinen Assistenten zu befreien - specht mit dem Doktor.

Somit wäre auch dies geschafft!

### **Another Fine Mess**

Auf dem Schiff angekommen, geht es weiter zum Harlequin-System (Chekov ansprechen). Doch sobald Ihr den Orbit erreicht, greifen Euch wieder einmal zwei Elasischiffe an.

Habt Ihr den Kampf lebend überstanden (zerstört ein Schiff nach dem anderen), bekommt Ihr den Befehl, zu Harrapa-System zu fliegen (Chekov darauf ansprechen).

Habt Ihr es erreicht, beamt Euch gleich auf das andere Schiff (vorher Sulu ansprechen und die Schilde deaktivieren). Ihr landet in einer großen Halle, direkt neben Eurem alten Freund Harry Mudd.

Nehmt hier den Dodecagon und den De-grimmer auf. Nehmt auch noch eine Linse mit, die Ihr in den De-grimmer einbaut. Benutzt dieses neuerworbene Gerät an irgendeiner Stelle des Bildschirms und Ihr werdet eine Explosion am oberen Bildrand sehen. Macht Euch nichts draus, nicht so schlimm.

Geht weiter nach oben, bis Ihr in einer Waffenkontrollkammer landet. Scannt hier alles mal mit dem Tricorder ab und benutzt Spock mit dem Blauen Knopf, der sich auf der Konsole befindet.

Weiter nach oben, bis Ihr in der Brücke des Schiffe seid. Benutzt nun nacheinander das Kontrollpult (Spock, Kirk und Pille) und untersucht den linken Stuhl mit Spock. Nehmt die Werkzeuge auf, die rechts vom Stuhl auf der Konsole liegen.

Nun geht in den linken unteren Raum. Ihr müßtet in einem Raum sein, in dessen Mitte sich ein riesiges gelbes Dodecagon befindet. Spock sollte nun einmal das große Dodecagon benutzen. Scannt es danach mit dem Tricorder ab und benutzt es nochmal. Benutzt nun den kleinen Dodecagon im Inventar mit dem Großen. Zurück zur Brücke und die Tür links unten genommen.

Hier Müßtet Ihr auf Harry stoßen (sollte er noch nicht da sein. geht nochmal raus und rein). Da Harry aller Wahrscheinlichkeit nach ein bisschen ausgeflippt ist, solltet Ihr Spock seinen berühmten Griff bei Harry anwenden lassen (so ist Harry erst einmal außer Gefecht gesetzt).

Lasst Pille nun eine grüne Kapsel von der Maschine nehmen (zuvor solltet Ihr Harry mit ihm untersuchen). Benutzt diese Kapsel dann mit der leuchtenden Fläche an der Maschine. Nun muß Pille noch mit Hilfe des Erste-Hilfe-Koffers und des Tricorders, Harry Mudd versorgen.

Verläßt den Raum durch die linke Tür und geht durch den Waffenkontrollraum zurück durch die Halle in den Maschinenraum. Hier „lässt“ Euch Harry alleine. Lasst hier Spock mit den Werkzeugen das Lebensrettungssystem reparieren und geht dann wieder in den Waffenkontrollraum. Hier sollte Spock das gelbe Dreieck am Terminal drücken.

Ist die Abschußrampe gelandet, muß Spock das obere rote Dreieck drücken. Nach einer kleinen Unterhaltung spricht Kirk mit der Enterprise, empfängt jedoch nur Wortfetzen. Na gut, zurück zur Brücke.

Hier kann Kirk nun ohne Probleme das eingebaute Funkgerät am Computer (rechten Stuhl benutzen) benutzen, um mit der Enterprise (Scotty) Kontakt aufzunehmen (gebt hier die Antwort mit „...need to talk to Harry Mudd...“). Habt Ihr dies alles erledigt, müßte Harry Mudd auftauchen, mit dem Ihr Euch nun in Ruhe unterhalten könnt (Antworten 1).

Wenn Ihr alles in Erfahrung gebracht habt, könnt Ihr Euch wieder auf die Enterprise zurückbeamen lassen und den nächsten Auftrag in Angriff nehmen.

### **Feathered Serpent**

Macht Euch nun auf zum Digifal-System. Und wieder erwartet Euch ein Feind, diesmal ein Klingonenkreuzer, den Ihr jedoch nicht abschießen solltet.

Ihr führt ein Gespräch mit dem Anführer der Klingonen, dem Kirk in etwa sagen sollte: „You are in a direct violation of Federation... you would say the same to me.“ Nach diesem überzeugenden Gespräch, willigt der Klingone in einen zwölfstündigen Waffenstillstand ein.

Fliegt nun in der Orbit des Planeten, führt ein kurzes Gespräch mit Spock und lasst Euch dann runterbeamen.

Auf dem Planeten angekommen, trifft ihr auf einen etwas seltsam gekleideten Mann namens Quetzecoatl. Unterhaltet Euch ein wenig mit Ihm (Antworten 1), worauf er höchst wütend reagiert und Euch in ein Loch wirft.

Nehmt hier ein paar Steine vom Boden auf und legt dann einen Stein vor das Loch am Boden. Ihr könnt nun ohne Probleme die Schlange einpacken.

Reibt jetzt einen Stein an der Wand, an der die Pflanze hochwächst. Danach wirft Kirk einen weiteren Stein nach der Liane (links) und noch einen an die Schleife der Liane (in der Mitte). Siehe da, es erscheinen zwei Lianen, an denen Ihr heraufklettern könnt.

Seid Ihr wieder an der Oberfläche, geht es weiter nach links, bis Ihr auf einen Aztekenkrieger trifft. Unterhaltet Euch erst einmal wieder ein bisschen mit ihm und überreicht ihm dann die Schlange. da der Typ immer noch nicht zufrieden ist werft Ihr zwei Steine auf Ihn und nehmt Euch sein Messer.

Weiter nach links und nach oben. Ihr müßt nun einen Fluß erreicht haben, wo Ihr mit dem Messer ein Blatt der Pflanze abschneidet, die direkt am Ufer steht. Werft das Blatt in den Fluß und Ihr könnt in aller Ruhe über den Baumstamm auf die andere Seite des Flusses gehen.

Seid Ihr an der Höhle angelangt, entfernt am Eingang die roten Dilizium-Kristalle mit Hilfe des Messers. Weiter nach links, bis Ihr an eine Hütte kommt, In dieser trifft Ihr wieder auf Quetzecoatl mit dem Ihr Euch nochmal ein wenig unterhalten könnt (Antworten 2, 2, 3). Danach lasst Euch zurück auf die Enterprise beamen.

Auf der Enterprise angelangt, verlangen die Klingonen die Auslieferung von Quetzecoatl. Ihr antwortet darauf mit: „Your criminal is in a very critical sugical procedure“. Dann geht’s wie von Geisterhand weiter zum Hrakkour-System, wo man Euch runterbeamt.

Ihr findet Euch in einem Klingonengericht wieder, wo Kirk die Symbole in der Mitte des Tisches benutzt. Ihr antwortet mit: „I am a warrior...“, und setzt Euch so für die Freiheit von Quetzecoatl ein. Ihr müßt daraufhin den Test-Of-Life überstehen.

Ihr landet in einer Gefängniszelle, wo Spock mit dem Tricorder das Sicherheitssystem an der Tür abscaant. Kirk unterhält sich derweil mit der Enterprise.

Lasst Kirt mit dem roten Laser ein Loch in den Boden der Zelle (untere rechte Ecke) feuern und nehmt daraufhin eine Holzlatte auf. In das nun geschmolzene Eisen steckt Ihr den Holzbalken. Ihr kommt so in den Besitz einer Lanze, die Kirk auf den Blitz vor der Tür wirft. Benutzt den Tricorder, um das Tastenfeld neben der Tür zu untersuchen. Benutzt dann das Funkgerät, um kurz mit Uhura zu sprechen. Diese erzählt Euch etwas von einem geheimen Code (Antworten 2 und 1). Benutzt Spock dann mit dem Tastenfeld. Nachdem dieser noch einen Spruch losgelassen hat, öffnet er die Tür und Ihr könnt die Zelle verlassen.

Lauft nun solange weiter, bis Ihr an einen Tisch kommt, auf dem ein paar bunte Kristalle liegen. Nehmt sie alle mit. Legt dann die grünen Kristalle auf die linke Plattform (drei Löcher in der linken Konsole). Eine Stimme ertönt und ein gelbes Energiefeld erscheint, in das ihr hineingeht. Hier taucht plötzlich der Klingonenrichter auf (antwortet mit 3). Ihr könnt Euch nun wieder auf die Enterprise beamen lassen, Euer Auftrag hier ist erledigt.



## **That Old Devil Moon**

Nun geht's auf zum Alpha-Proxima-System. Seid Ihr dort angelangt, begeben Euch in den Orbit des Planeten und befragt den Computer über folgende Dinge: Scythe, Lucr, Sofs, Base 3 und Base 4.

Habt Ihr dies erledigt, lasst Ihr Euch runterbeamen. Geht schnell zu der Tür (vergesst nicht alles abzuscannen) und nehmt einen Stein vom Boden mit. Diese kann Spock nun mit dem Code öffnen, der Ihr kurz zuvor aus dem Computer erfahren habt (10200).

Im dahinterliegenden Raum lasst Ihr Spock das linke Terminal benutzen. Lest den Anschlag an der Tür und lasst Spock das Keypad auf der rechten Seite der Tür bedienen. Den hierfür erforderlichen Code kennt Ihr bereits aus dem Bordcomputer (122).

Hinter der Tür lasst Ihr Spock mit dem Tricorder das Türschloß an der oberen Wand abscannen. Weiter nach rechts.

Ihr müßtet Euch nun in einem Tunnel befinden, wo Ihr mit dem Tricorder wieder die Computer überprüft. Kirk öffnet den roten Container und nimmt die Drähte und Verbindungsklemmen heraus. Laßt daraufhin Spock wider den Computer benutzen. Auf die Frage, die Spock an Kirk richtet, antwortet er mit der Antwort drei.

Seht nun was passiert, und legt einen der anfangs mitgenommenen Steine auf die Felsen. Laßt Spock nun noch einmal an dem Computer arbeiten, wobei Ihr diesmal die Laserstärke nur auf 10 einstellt. Nehmt Euch die so geformte Karte und geht wieder nach links.

Die Karte könnt Ihr nun an der oberen Tür benutzen. Ihr befindet Euch nun in der Steuerzentrale (wieder alles abscannen). Nun setzt Ihr die Drähte und Verbindungsklemmen in den unteren Computer ein, den Spock dann auch gleich benutzt (benutzt zuerst Spock mit dem rechten Computer, dann Spock mit dem linken Computer).

Ende Dieser Mission!

## Vengeance

Dies ist der Lösungsweg für die Diskettenversion (weiter unten findet Ihr den Weg für die CD-Version):

Ihr werdet nun Automatisch, gemeinsam mit dem Raumschiff U. S. S. Republic, in den Orbit gebracht. Laßt Spock ein kurzes Gespräch mit Uhura führen und beamt Euch dann rüber auf die Republic.

Im Raumschiff angekommen, nimmt Pille sich wieder des Verwundeten an (sprecht mit den Leuten), während Spock sich daran macht, alles wieder abzuscannen und in die Computer geht (die Datenbanken, den Commandersitz und das Buch des Commanders). Benutzt den Sciencetricorder mit der Sciencestation (rechts).

Geht nun weiter zum Sick-Bay, wo ihr nochmals auf ein paar Verletzte stoßt. Laßt Pille wider sein Werk verrichten. Sprecht dann mit der Frau (zuerst anschauen), scannt sie mit dem Tricorder ab und sprecht dann nochmal mit ihr. Sprecht nun wieder mit der Enterprise. Nachdem ihr dies getan habt, laßt Euch wieder auf die Enterprise zurückbeamen.

Ihr bekommt endlich den Auftrag zu einem neuen Sternensystem zu fliegen, wo Ihr auf das feindliche Zwillingschiff der Enterprise trifft. Habt Ihr dies besiegt, ist das Spiel gelöst.

Dies ist der Lösungsweg für die erweiterte CD-Version:

Auf der Enterprise unterhaltet Euch mit Uhura (Antwort 1). Brücke auf der Republic: benutzt den Medizinkasten mit dem toten Mann und dem toten Kapitän. Seht Euch den toten Kapitän an. Benutzt den Tricorder mit dem Kapitänsstuhl und mit den Computern links und rechts. Verlasst den Raum nach Süden.

Fahrt mit dem Lift in den auxiliary control Raum und holt Euch von dort die molekulare Säge. Mit dieser im Gepäck geht es zurück zur Brücke (mit dem Aufzug), wo Ihr diese mit dem support beam (wandert in Euren Besitz) auf der linken Seite benutzt. Mit dem Fahrstuhl geht es nun weiter in die Sickbay. Schaut Euch hier die Frauen an und nehmt Euch den Hypo und den medizinischen Bohrer vom Tisch mit. Verlasst den Raum nach Osten. Im Gang nehmt Euch das goldene Powerkabel, das von der Decke hängt. Benutzt nun den support beam mit dem Müll, der den 2. Aufzug blockiert. Danach müßt Ihr noch den roten Phaser auf den Müll richten, worauf Ihr den Lift betreten könnt.

Wählt nun den Maschinenraum (engineering) und benutzt in dem Gang den roten Phaser mit dem Müll, der sich in der Mitte des Raumes befindet. Nehmt Euch dann den tragbaren fusion power pack und geht weiter nach Westen. Im Maschinenraum angekommen benutzt Kirk mit dem Schrank auf der linken Seite. Nehmt Euch das Maschinenjournal und benutzt den Hypo mit dem Multipurpose Öl. Verlasst den Raum nach Osten und geht zurück in den Lift. Fahrt zurück in die Sickbay und von dort aus mit dem anderen Aufzug weiter in die auxiliary control. In dem Gang benutzt den medizinischen Bohrer mit dem Tastenfeld der Haupttür. Benutzt dann Kirk mit diesem Tastenfeld und dann den ölgefüllten Hypo mit dem Türmechanismus. Nehmt Euch den Abfall aus dem Türmechanismus und geht weiter nach Norden.

Im nächsten Raum nehmt Euch die Record decks vom Boden rechts und benutzt diese mit der Wissenschaftsstation (rechte Station) - wiederholt diesen Vorgang viermal. Benutzt dann die technischen Journale mit der Wissenschaftsstation. Schließlich benutzt Ihr den Tricorder mit dem Schiffscomputer auf der linken Seite. Verlasst den Raum nach Süden.

Weiter geht es nun mit Hilfe der beiden Fahrstühle in den Transporterraum, wo Ihr in dem Gang ein zweites goldenes Kabel nehmt, das von der Decke hängt. Mit diesem Aufzug geht es nun weiter in den Maschinenraum (engineering). Hier benutzt Ihr nun das eine goldene Kabel mit den impulse engine controls auf der linken Seite und das andere goldene Kabel mit den fusion mixture regulator controls auf der rechten Seite. Benutzt Spock mit der Junction Box und verlasst den Raum nach Osten. Mit den beiden Aufzügen geht es nun zurück in den auxiliary control Raum.

Benutzt dort nun beide Tricorder mit dem Schiffscomputer (wartet dann solange, bis ein fremdes Raumschiff auf dem Monitor erscheint). Benutzt Spock dann mit den impulse power allocation controls (linke Seite). Gebt dann die Antwort 2 und wartet, bis Euch der fremde Kapitän kontaktiert - gebt diesem dann mit Kirk die 2. Antwort. Schaut Euch jetzt noch die Torpedo Feuerkontrollen an (das linke der blinkenden roten Lichter) und verlasst den Raum nach Süden.

Mit Hilfe der beiden Fahrstühle geht es nun zurück in den Transporterraum. Benutzt hier das tragbare fusion power pack mit den power conduits (rechts neben den Transporterfeldern). Benutzt danach Spock erst mit den transportercoordinate setting controls, dann mit den transporter activation slider. Verlasst den Raum nach Osten.

Mit den beiden Fahrstühlen geht es weiter in den auxiliary control room, wo Ihr das Funkgerät benutzt - gebt hier die Antworten 1 und 2. Benutzt Spock mit den impulse power allocation controls und gebt die 1. Antwort. Benutzt Kirk dann

mit dem photon torpedo fire Knopf (blinkendes grünes Licht) und lasst Euch nun zurück auf die Enterprise beamen. Dort angekommen müßt Ihr die drei Schiffe im Kampf besiegen

**ENDE**