

Die Komplettlösung zu Star Trek 2

Ihr beginnt im Raumschiff, wo Ihr die „N“-Taste drückt und mit Hilfe der Sternenkarte zur Esplor-Station fliegt (seht dazu in dem Handbuch nach).

Dort angekommen (klickt auf den Captain und auf das Beamensymbol) ist es egal was Ihr sagt, Ihr landet im Gefängnis. Sprecht also mit der Wache (3,1,3), worauf diese Euch frei lässt. Geht nun nach rechts. Dort öffnet die Wache die Schränke und Ihr räumt alle drei Schränke leer (Phaser, Tricorder, Medikit, Funkgeräte). So befindet Ihr Euch endlich wieder im Besitz Eurer Ausrüstung.

Weiter geht es in den Aufzug nach rechts und mit diesem in die Computerrooms (auf der Karte das Rechteck mit der Aufschrift Computerrooms anklicken). Oben angekommen betäubt schnell die beiden Wachen (mit dem grünen Phaser) und geht durch die hintere gelbe Tür (sollte einer Eurer Leute betäubt worden sein, wartet bis dieser wieder aufsteht). Betäubt hier wieder die 2 Wachen und benutzt dann Spock mit den hinteren beiden Computer (hinten links und hinten recht - an den Konsolen) und mit dem rechten Computer. Helft dem Assistenten, indem Ihr McCoy an ihm herumhandwerken lasst.

Raus aus diesem Raum und durch die hintere blaue Tür, wo Ihr wieder eine Wache ausser Gefecht setzen müßt. Benutzt dann Spock mit dem Computer in der Mitte und gebt die Züge (Antworten) 1, 2, und 1 ein. Nun benutzt beide Tricorder und dann Spock mit dem hinteren rechten Computer. Ihr kommt so ind den Besitz wichtiger Informationen.

Nun geht es mit dem Aufzug (Raum verlassen und ganz nach untern laufen) in die executive quarters und durch die linke gelbe Tür. Ihr findet hier auf dem Boden einen Filter, den Ihr Euch einsteckt. Raus und durch die rote Tür. Hier stehen in der rechten oberen Ecke ein paar Statuen (dummys), die Ihr ebenfalls mitnehmt.

Zurück mit dem Aufzug in den Computerroom und durch die linke rote Tür. Benutzt hier den Filter mit dem Gitter rechts unterhalb des Computerterminals und das Gas wird abgeleitet. Benutzt dann die Statuen mit dem Teleporter und gebt die erste Antwort. Ihr landet so im security room. Benutzt Spock mit den beiden Computern (rechts und hinten) und sprecht mit Kamend, der einen Beweis möchte (1). Benutzt also den Tricorder mit Kamend, worauf dieser den nötigen Beweis erhält.

Verlasst den Raum wieder und fahrt mit dem Lift (nach unten laufen) weiter zu den special projects und durch die blaue Tür. Dort sofort das Monster mit dem roten Phaser bearbeiten und Spock dann mit dem linken großen Computer benutzen.

Nun geht es mit dem Fahrstuhl zu dem Docking Bay 1, wo Ihr Euch den Wachen ergeben solltet (Antwort 3). Nachdem diese automatisch ausgeschaltet wurden lasst Spock alles sabotieren, was irgendwie geht (die linken beiden Computer).

Nun geht es zum Endspurt mit dem Aufzug (nach hinten laufen) in die Breddel Quarters. Benutzt hier Spock mit der hinteren gelben Tür, worauf dieser den Code knackt. Ihr betretet den Raum und trifft auf Breddel (1), den Ihr sogleich betäubt (mit dem grünen Phaser). Nehmt nun das Buch und das herausfallende Lesezeichen vom Tisch und benutzt im Inventar den Tricorder mit dem Lesezeichen. Ihr erhaltet so einen Geheimcode. Nehmt alsdann das runde Bild mit dem Gesicht von der hinteren Wand ab und Ihr findet dahinter ein Computerterminal. Benutzt nun Spock mit dem Computer, der diesen sogleich deaktiviert.

Die Raumstation wird zerstört!

Sentinel

Fliegt mit Hilfe der Sternenkarte zu Balkos III und begeben Euch in den Orbit. Laßt Euch dann runterbeamen.

Ihr landet in einem Raum aus dem es gilt, herauszukommen. Benutzt also den Tricorder mit dem kleinen grünen Monitor neben der Tür. Lasst dann Spock die Tür öffnen und Ihr landet im nächsten Raum. Von hier geht es durch die rechte untere Tür (um diese zu öffnen-siehe oben). Nehmt hier alle Teile vom Boden auf (es müssen fünf sein) und angelt Euch aus der rechten großen Maschine (in die beiden unteren Behälter fällt immer etwas rein) jeweils ein badge und eine Batterie. Packt dann diese zwei Dinge in die linke Maschine und benutzt schließlich Spock mit der Maschine. Ihr erhaltet so ein intaktes badge.

Weiter geht es durch die linke Tür, wo Ihr in dem dahinterbefindlichen Raum das eben angefertigte intakte badge in den Computer auf der rechten Seite einsetzt - die Karte verändert ihre Farbe.

Es geht weiter durch die obere Tür (die Schutzschilde sind nun deaktiviert), wo Ihr den Monitor und den Würfel mit dem Computer in der Mitte verbindet. Gebt die Antwort ein, daß Ihr anfangen wollt (speichert vorher ab (Antwort 1, 2)). Es erscheint eine Art Puzzle, das durch probieren leicht zu lösen ist (wenn

ein Zeichen falsch ist, einfach nachladen). Wenn das Kraftfeld verschwunden ist, geht nach oben rechts und nach rechts. Ihr landet bei einer Essensmaschine. Hier erscheint kurz darauf ein Urmensch, den Ihr, sobald er Ißt, von Spock ausser Gefecht setzen laßt (Spock mit Urmensch benutzen). Nehmt den Urmensch auf und Ihr landet im Medizinraum, wo Ihr den Tricorder mit dem Ballkosi benutzt.

Nun nach recht in den nächsten Raum und dort den Schalter mit dem unteren Teil des großen Tank benutzen (nachdem er von beiden Tricordern abgescannt wurde).

Es geht zurück in den Generatorraum (zweimal nach links), wo Ihr die Steckkarte und das Kabel in den Generator (ganz unten links -sieht aus wie ein Pfeiler) einsetzt. Benutzt nun noch Spock mit diesem Generator und gebt die 2. Antwort.

No Man's Land

Mit Hilfe der Sternenkarte zum Planeten Delphi fliegen.

Ihr landet in einer Art Zelle, wo Ihr gleich einen Stock vom Boden aufsammelt (links neben den Reisigzweigen). Öffnet die Truhe oben rechts und nehmt eine Flasche Schnaps heraus. Benutzt nun den Schnaps und den Stock mit dem Stohhaufen links unten, worauf ein Feuer entfacht wird. Eine Wache kommt herein und Ihr sprecht diese an (Antwort 2). Ihr könnt nun da Gefängnis verlassen. Draussen auf der Straße seht Ihr, wie eine Wache einen alten Mann umhaut. Die könnt Ihr nicht mit ansehen und macht Euch kurzerhand über die Wache her (benutzt Spock mit der Wache). Untersucht dann mit McCoy den alten Mann und benutzt den Erste-Hilfe-Kasten. Ihr könnt nun mit dem Alten sprechen.

Weiter geht es links in den Laden, wo Ihr den Jungen hinter dem Tresen anspricht. Ihr nehmt (nachdem Ihr den Jungen darauf angesprochen habt) Euch den Besen (broom), das Essen (food) und das Seil (rope).

Verlasst den Laden wieder (nach unten gehen) und geht weiter nach links unten und dort in das rechte Gebäude. Ihr kommt in die Wohnung eines alten Mannes, der Euch für eine Arbeit ein wenig Geld verspricht (sprecht ihn zuerst an: 4), fegt Ihr also mit dem Besen seinen Teppich. Ihr erhaltet das versprochene Geld. Untersucht daraufhin den liegenden alten Mann mit dem Tricorder und benutzt den Erste-Hilfe-Kasten.

Es geht wieder raus, wo Ihr dem Hund vor der Armoury links das Essen gebt. Sobald der Hund isst, benutzt McCoy mit dem Tier, worauf Ihr den Plagegeist ein für alle mal los seid.

Es geht weiter auf der Straße nach rechts und in die Taverne rechts, wo Ihr die Wache verscheucht (Antwort 3) und anschließend mit den Leuten und der Wirtin über alles sprecht (Ihr müßt die Leute immer wieder ansprechen und so alle Fragen durchgehen). Benutzt dann den Erste-Hilfe-Koffer mit den Bierfässern links in der Ecke (diese werden mit einem Schlafmittel versehen). Weiter durch die linke hintere Tür, wo Ihr auf eine Pokerrunde trefft. Gebt dem Mann in der Mitte das Geld und spielt eine Partie Karten. Sprecht danach mit den drei Typen, besonders mit dem in der Mitte - sprecht diesen auf alles an. Mit dem Gewinn von dem Kartenspiel geht es nochmals in den Laden (Taverne verlassen), wo Ihr nun auch die Uhr kaufen könnt (sprecht den Verkäufer auf die Uhr an).

Von der Straße aus geht nun zwaimal nach links, wo Ihr auf einen verwundeten Soldaten trefft, den Ihr erstmal untersucht (beide Teicorder, dann McCoy mit Soldaten benutzen). Sprecht ihn dann auf „locket“ an.

Er überreicht Euch einen Umschlag, den Ihr zu Gretel der Wirtin in der Taverne bringt. Geht Ihr nun zurück zum Soldaten und sprecht diesen nochmals an (Antwort 3), erhaltet Ihr zum Dank das locket.

Nun stattet der Armoury einen Besuch ab (das Gebäude, vor dem der Hund Wache hielt), wo Ihr zuerst einmal den Oberst an seinen Stuhl fesselt (natürlich mit dem Seil). Nehmt Euch dann aus dem linken Schrank ein Gewehr (erst den Schrank öffnen). Weckt dann den Oberst mit McCoy auf und benutzt dann Spock mit dem Oberst er verrät Euch die Kombination für den Safe (hintere linke Ecke) und nehmt Euch daraus das Dynamit.

Bevor Ihr in die Taverne geht, stattet der Schule noch schnell einen Besuch ab (sieht aus wie eine Kirche). Dort solltet Ihr Euch die kleine Tafel ansehen und absキャンen.

Zurück in der Taverne geht in den Raum mit den Kartenspielern, wo Ihr Sundergard das Entlassungsschreiben gebt. Sprecht ihn dann auf chalkrumor (Kreidegerücht/Antwort 3) an. Raus aus dem Spielzimmer in die Taverne und dort mit Schiller (linker Mann am Tisch) ebenfalls über alles sprechen. Diesen Zettel gebt der Lehrerin in der Schule (nachdem Ihr den Hauptmann vertriegen habt / ansprechen : Antwort 2), worauf Ihr die Tafel erhaltet.

Mit dieser im Gepäck geht es nun auf der Strasse ganz nach rechts (vorbei am Flugzeug), wo Ihr das große Schloß absキャンt. Danach geht es zurück nach

unten zum Flugzeug, wo Ihr die folgenden Dinge in eben diesen Doppeldecker hineinpackt: die Tafel, das Locket(Halskette), die Urh und schließlich das Dynamit. Ihr landet bei Trelane im Schloß, dem Ihr irgendeine Antwort gebt. Seht Euch dann die Flaschen auf dem Kaminsims an. Nun folgt ein längeres Gespräch mit Trelane(2, dann ansprechen, 1, 3, ansprechen, 1, 2, 2, 2). Nach einer kleinen Zeitreise landet Ihr wieder auf der Enterprise.

Light and Darkness

Mit der Sternenkarte nach Onyius II fliegen, in den Orbit begeben und runterbeamen. Geht zuerst in das vordere Gebäude im Innern und nach links. Es erscheint ein seltsames Wesen, mit dem Ihr Euch freundlich und über Frieden unterhalten solltet (ansprechen - Antworten: 1, 1).

Nun geht es raus nach rechts und nochmal nach rechts. Hier erscheint ein zweites Wesen und das gleiche Spiel wie in dem anderen Raum wiederholt sich (Wesen ansprechen und die folgenden Antworten geben: 2,2,2,2). Nachdem das Wesen wieder verschwunden ist erscheint im Ausgabefach der rechten Maschine ein Sample, das Ihr Euch einsteckt.

Verlasst diesen Raum nun wieder und geht zurück in den linken Raum wo Ihr Spock mit dem linken Computerterminal benutzt. Das fremde Wesen erscheint wieder und Ihr sprecht dieses an - Antworten: 1, 2. Daraufhin erscheint auch hier im Ausgabefach des linken Computers ein Sample, das Ihr aufnehmt.

Raus nach rechts und im mittleren Raum das gelbe Sample mit dem linken Computer benutzen. Danach benutzt das blaue Sample mit demselben Computer. Irgendetwas stimmt nicht und Ihr sprecht mit dem Techniker Ensign Jons (3, 2, 1). Nachdem Ihr diesen überzeugt habt, benutzt nochmal das blaue Sample mit dem linken Computer. Diesmal geht alles gut. Benutzt dann den grünen Betäubungsphaser, um das grüne Zeug von der Rechten Säule zu entfernen.

Es geht weiter in den oberen Raum, wo Ihr die beiden Samples nacheinander in die Schublade des Computers packt. Raus in dem unteren Raum und mit dem Techniker erst den linken, dann den rechten Computer benutzen. Ihr erhaltet eine grüne dish, die Ihr aus der rechten Säule nehmt und wiederum in die Schublade des Computers im oberen Raum packt. Die beiden Rassen sind vereint und Ihr könnt ins Freie.

Geht hier nach rechts, wo Ihr die erste Antenne findet. Scannt hier die Amatur unterhalb der Antenne ab. Benutzt dann den roten Phasser mit dem Felsen links hinter der Antenne und scannt die Felsen ab (auch die linken Steine). Sprecht

dann mit Hilfe des Funkgerätes mit der Enterprise (es wird ein Laserstrahl runtergeschickt) und geht dann weiter nach links ins nächste Bild. Bei der 2. Antenne scannt wieder zuerst die Amatur auf dem Boden ab und spricht dann mit der Enterprise. Benutzt nun Spock mit der Amatur, die Antenne wird ausgerichtet und Ihr geht zurück ins Gebäude (nach rechts, runter, hoch und hoch). Sprecht mit der grünen Kreatur (Antworten eigentlich egal) und Ihr landet wohlbehalten auf der Enterprise.

Voids

Über die Sternenkarte zum Antares Rift fliegen.

Sprecht dort angekommen auf der Brücke der Enterprise mit allen Leuten und benutzt dann Spock zweimal mit dem Computer vor ihm (dem zum reinschauen). Spock verschwindet plötzlich und Ihr benutzt nochmals Spock's Computer. Ihr könnt nun in den hinteren roten Aufzug, wo Ihr mit dem Cursor auf das untere Abbild der Enterprise geht und Euch zur auxiliary Control bringen lasst (die gelbgezeichneten Felder sind die verschiedenen erreichbaren Ebenen).

Dort angekommen geht durch die obere Tür, wo das Alien erscheint. Leider landet Ihr, sobald Ihr es abschnappen wollt wieder vor der Tür. Schießt deshalb mit dem roten Phaser ein kleines Loch in die obere Tür und scannt durch das so entstandene Loch das fremde Wesen ab (mit beiden Tricordern).

Es geht zurück in den Aufzug nach links und dort weiter über die untere Kontrolle zur Sickbay. Dort angekommen geht es gleich durch die linke Tür, wo Ihr auf McCoy trifft. Unterhaltet Euch mit ihm und Ihr erhaltet einen Vurian Gasbehälter.

Mit dem Aufzug (dieser befindet sich im Gang ganz unten) geht es weiter zum Entineeringdeck und durch die rechte Tür. Packt hier das Gas in den unteren Kasten an der rechten Wand (es befinden sich hier drei untereinanderliegende Kästen - packt das Gas in den untersten) und benutzt dann den linken großen Computer. Ihr landet bei dem Alien, das nun verschwindet. Benutzt in diesem Raum den rechten Teil des Computers und Ihr erfahrt den Aufenthaltsort des Aliens.

Mit dem Aufzug (nach unten und dort nach links gehen) fährt Ihr nun zum Teleporterraum. Ihr befindet Euch plötzlich auf einem anderen Planeten. Geht hier nach rechts in den nächsten Abschnitt, wo Ihr auf dem Boden einen Sack findet, den Ihr mitnehmt. Zurück nach links in den ersten Abschnitt und den Sack mit den blauen Kristallen in der rechten oberen Ecke benutzen. Sprecht

dann das Alien rechts auf dem Boden an und forder es auf, den Savant herbeizurufen (Antworten: 1 und 3).

Nun geht es einmal nach rechts, wo Ihr auf den Savant trifft - sprecht kurz mit dieser Lichtsäule (3). Hiernach geht es noch einen Abschnitt weiter nach rechts, wo Ihr auf Spock trifft. Scannt ihn mit beiden Tricordern ab und benutzt zweimal den Erste-Hilfe-Kasten mit ihm. Nun könnt Ihr ihn ansprechen und danach einmal nach links zurück. Sprecht hier den Savant an (3, 1) und werft schließlich den Sack mit den Kristallen in diese Erscheinung. Macht dem Savant nun ein wenig Angst (entweder Spock befreien oder.../(Antwort: 1, 2, 1)) und die Mission wäre erfüllt.

Museum Piece

Mit der Sternenkarte nach Nova Atar fliegen und runterbeamen.

Ihr landet im Büro des Curators und werdet kurz darauf in einen Raum hinter das Büro gesetzt. Lauft nun solange in diesen Räumen herum, bis Ihr wieder augomatisch im Büro des Curators landet (Ihr wedet dort hingerufen).

Nachdem dieser ohnmächtig ist , benutzt Scotty mit Ihm. Holt Euch dann die Lanze von der Ritterrüstung und die gefüllte Flasche (decanter) und das Tablett vom vorderen rechten Tisch. Benutzt nun Scotty zweimal mit dem großen computer unten links - die Tür rechts öffnet sich. Greift Euch die Flasche aus der rechten oberen Nische und den darunterliegenden kleinen Zettel (seht Euch diesen im Inventar an un Ihr erfahrt einen Code). Nun noch den oberen linken Computer dreimal benutzen (am besten mit Scotty), worauf sich die Tür öffnet. Schiebt schnell noch die Ritterrüstung unter die rechte Tür, damit diese offen bleibt und verlasst endlich den Raum.

Von hier geht es nach recht unten. Um in den Raum zu gelangen müßt Ihr den Sicherheitscode egeben: VVSOP2123 (siehe Zettel im Inventar). Hier findet Ihr in dem unteren Teil links eine Art kleines Raumschiff, das Ihr Scotty untersuchen lasst - Ihr erhaltet so ein kleines Panel. Untersucht dann mit Scotty die runde Luftschleuse rechts - Ihr erhaltet so ein paar Magnetklammern. Zurück in den oberen Raum und Scotty mit der Laserkanone links oben benutzen, worauf Ihr in den Besitz zweier capacitatoren kommt. Nun noch aus der großen Maschine rechts 2 Kabe geholt (wiederum mit Scotty) und Ihr habt erst einmal alles. Left einen der capacitatoren auf den Tisch in der Mitte des Raumes und wartet, bis dieser aufgeladen ist (wartet solange, bis dieser Kasten rot aufblinkt und nehmt ihn dann wieder auf).

Mit diesem aufgeladenen capacitor geht es nochmal in den unteren Raum, wo Ihr diesen aufgeladenen capacitor in den kleine Roboter rechts einsetzt und

Ihr findet dort dann ein rotes Kabel (benutzt Scotty mit dem schließlich angeschlossenen Roboter). Zurück in den oberen Raum (den capacitor nicht vergessen - diesen wieder aus dem kleinen Roboter nehmen) und versucht, von dort durch die rechte obere Tür zu gehen. Nachdem Ihr den Sicherheitscode eingegeben habt (VVSOP2123), tut sich jedoch reichlich wenig. Ihr sprecht mit Scotty, der einen Plan auf Lager hat. Legt folgende Dinge auf den Tisch in der Mitte des Raumes : Magnetklammern, rote Kabel, Lanze, interface cabel und die beiden capacitatoren. Nachdem beide capacitatoren aufgeladen sind (wartet solange, bis beide rot blinken), benutzt Scotty mit dem unteren linken Computer, worauf die Tür aufgesprengt wird.

Steckt die beiden capacitatoren wieder ein und geht in den nächsten Raum nach rechts oben. Hier findet Ihr rechts in den Trümmern einen roten Gasbehälter - aufnehmen. Weiter in den oberen linken Raum (gebt hier wieder den oben genannten Sicherheitscode ein), wo Ihr auf dem Boden einen kleinen runden Roboter seht. Steckt diesem einen capacitor rein und er erwacht zu neuem Leben. Benutzt dann Scotty mit dem Roboter (Antwort 1), worauf dieser eine Tür öffnet, und anschließend mit der kleinen Tür am Raumschiff, die der Roboter geöffnet hat. Benutzt an dieser offenen Tür den decanter (leeren Glasbehälter) und packt dann das Tablett (tray) an die Öffnung. Setzt schließlich den capacitor auf das Tablett und wartet, bis dieser aufgeladen ist (muß wider rot und gelb aufglinken). Nehmt dann den capacitor und da Tablett wieder mit un ebenfalls einen Kristall von dem linken Gebilde.

Verlasse den Rau wieder nach rechts unten (geht hier nicht durch die rechte Tür) und Ihr findet hier in der rechten unteren Ecke ein altes Funkgerät (communicator), in den Ihr den Kristall, das Tablett und den aufgeladenen capacitor einsetzt. Benutzt nun Kirk mit dem communicator und gebt folgende Antworten ein: 1, 1, 1, 2, 1, 1, 2, 2, 2, 1, 1.

Die Terroristen ergeben sich und die Mission ist geschafft.

Though this be Madness

Mit der Sternenkarte nach Atabis fliegen und nach dem Gespräch mit den Klingonen runterbeamten.

Sprecht hier mit den beiden Männern über alles und geht dann weiter nach links. Unterhaltet Euch zuerst mit dem dicken Jungen über alles (er möchte Euch sein Holzspielzeug nicht geben) und benutzt dann Uhura, um mit dem König zu reden (Antwort 2). Dieser geht weg und Ihr könnt den Knopf an der Wand hinter dem dicken Jungen drücken. Es öffnet sich eine Klappe über dem Thron, die Ihr mit Kirk untersucht - Ihr kommt so in den Besitz einer Neonröhre (lightbar).

Es geht nun weiter ganz nach rechts ins Spielzimmer. Benutzt Spock nach einem kurzen Intermezzo mit dem Schachspiel genau vor Euch, was Euch in den Besitz eine Teddybären bringt. Diese Bären bringt dem dicken Jungen bei dem Thron (dreimal nach links gehen), der Euch daraufhin seine Holzblöcke gibt.

Es geht dann weiter durch die obere Tür und Ihr landet in einem Treibhaus. Hier findet Ihr in der hinteren linken Ecke einen kaputten Eimer (keg) und einen Draht. Nehmt diese und packt ihn auf die Werkbank auf der linken hinteren Seite. Benutzt nun den roten Phaser, die Holzblöcke und schließlich nochmal den roten Phaser mit dem Eimer. den nun reparierten Eimer nehmen und ihn dorthin zurückpacken, wo Ihr ihn weggenommen habt (zu der letzten Pflanze auf der linken Seite). Lauft nun ein wenig herun und geht dann nochmal ins Treibhaus. Ihr findet bei dem Eimer nun ein paar rote frische Früchte , von denen Ihr euch schließlich ein paar pflückt.

Runter und vom Thronraum aus nach links in diesem Esszimmer unterhaltet Euch mit der Frau über den Sohn (2,1,1) und gebt Ihr dann die eben gepflückten roten Früchte. Geht daraufhin 3x nach rechts und gebt dem Jungen links auf dem Bett die Früchte. Sprecht ihn dann auf Früchte an und sagt, daß Ihr diese sehen wollt (Antwort: 1, 1, 2, 3, 4, 1).

Der Junge öffnet nun einen Schrank vor sich auf dem Boden und Ihr könnt Euch daraus die schlechten Früchte nehmen. Zurück bei seiner Mutter im Esszimmer, packt die schlechten Früchte in die rechte Maschine (sieht aus wie ein Liegestuhl) und gebt dem Computer die Antwort 2. Benutzt danach die linke obere Maschine und nehmt daraufhin die Box mit Essen, die dann in dieser Maschine auftaucht. Diese Box wird wieder auf den Liegestuhl gepackt (antwortet mit ja/1.Antwort) und danach die linke Maschine benutzt - das Essen wieder aufnehmen (3er Packung).

Verlasst den Raum nun nach links und geht zweimal nach oben, wo Ihr die alte Frau mit beiden Tricordern abscannt und sie danach mit Spock benutzt - es folgt ein weiteres langes Gespräch. Danach müßt Ihr zurück ins Spielzimmer (zweimal runter und dreimal rechts), wo Ihr Tuskin Euer Essen anbietet. Leider nimmt dieser sein Essen nur von Moll an, was bedeutet, daß Ihr dem Esszimmer ganz links noch einen weiteren Besuch abstatten müßt. Sprecht die Frau zuerst an und gebt ihr dann die Dreierpackung Essen (wird mit Drogen angereichert, oder ist schon mit Drogen versehen) - sie erklärt sich bereit, Tuskin das Essen zu bringen. Geht zurück ins spielzimmer, wo Ihr Tuskin nun die einfache Essenspackung gebt. Moll erscheint und bringt Tuskin seine Mahlzeit. Dieser kippt schließlich um und Ihr setzt die große rechte Wache (mit dem zerrissenen hellblauen Hemd) ausser Gefecht (betäuben). Sprecht mit der

anderen Wache, worauf diese schließlich einen Geheimgang öffnet - und rein da mit Euch.

Im Computerraum rechts benutzt die Neonröhre erst mit dem offenen Computer auf der rechten Seite, dann mit Klarr (die Wache mit dem gelben Band) - Ihr erhaltet von ihm dann die beiden Ender der Neonröhre. Benutzt nun diese beiden Enden mit dem offenen Computer und lasst dann Klarr den Computer als ersten befragen (Antworten: 1, 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4). Seit ihr an der Reihe, fragt den Computer über alles aus. Habt Iht den Compi richtig ausgefragt, könnt Ihr Euch den grünen Kristall nehmen, der von der Decke heruntergefahren kam. Nun müßt Ihr warten, bis Klarr sein Gegenüber erschossen hat (klickt davor öfter auf den seltsamen gelben ausgang auf der linken Seite) und könnt den Raum nach links durch das seltsame Portal verlassen.

Yet there is Method in it

Eure letzte Prüfung steth bevor. Nehmt also die Herausforderung an und Ihr landet in einer seltsamen Welt, wo Ihr von einemseltsamen Wesen seltsame Fragen gestellt bekommt (zu Beginn - Antwort 2 geben). Die Fragen beantwortet Ihr, in dem Ihr den jeweiligen Charakter mit dem Wesen benutzt.

Die Antworten werden in der folgenden Reihenfolge mit den jeweiligen Leuten gegeben (erst die entsprechende Person, dann das seltsame Wesen anklicken - ist die Antwort richtig, verschwindet die jeweilige Peson). 1. Uhura, 2. Pille, 3. zweimal Spock. Die letzte Frage beantwortet mit Kirt (Antworten: 3, 3) und Ihr landet in einem neuen Bild. Sprecht hier mit den beiden Ausserirdischen links und schließlich mit Septhi (dieser steht hinter dem rechten Steinmonument). Akzeptiert die Linse als Belohnunt (Antwort 1) und gebt diese dann Klarr, dem Klingonen mit dem gelben Band. Den folgenden Wortwechsel beschließt mit den Antworten 1 und 2, worauf das Abenteuer ein glückliches Ende gefunden hätte.

ENDE