

Die Komplettlösung zu Star Trek: Next Generation

Der Beginn

Ihr beginnt auf der Brücke der Enterprise, wo Ihr gleich Nr. Eins links von Euch anspricht. Gebt diesem die 3. Antwort und lasst Euch dann den Bildschirm zeigen ('auf den Bildschirm'). Sagt der Dame auf dem Monitor, dass es auch ohne weitere Gewaltaktionen geht und es werden ein paar Leute an Bord gebeamt (schaltet die Schilder kurz runter/'dieses Risiko müssen wir eingehen'). Danach meldet sich die Dame wieder, der Ihr diesmal die 2. Antwort gebt - der erste Kampf steht bevor.

Nachdem dieser gewonnen wurde (betätigt danach den rechten unteren Knopf mit der Aufschrift Brücke / habt Ihr am Anfang die leichte Stufe gewählt (Fähnrich), wird automatisch gekämpft), fragt Riker (Nummer Eins) nach weiteren Befehlen - gebt ihm die 2.. Antwort: 'Ruinore Sektor'. Dort angekommen schaltet mit Hilfe des rechten unteren Knopfes auf die Brücke und wartet ein wenig - es erreicht Euch ein Notruf von der Wissenschaftsstation auf Cymkoe IV. Schaltet auf den Bildschirm und hört Euch an, was Daenub zu sagen hat.

Cymkoe IV

Seit Ihr bei der Mertens Orbitalstation angekommen (schaltet wieder um auf die Brücke), erhaltet Ihr eine Nachricht (wartet solange) über die Station. Klickt danach den Turbolift rechts an und lasst Euch mit diesem in den Transporter bringen. Ihr landet schliesslich mit Crusher, La Forge, Worf und Riker automatisch auf der Station. Geht im Erdgeschoss angekommen gleich zum Turbolift (durch die linke Tür, 2x rechts - an der eingeklemmten Frau vorbei) und fahrt mit diesem in den Maschinenraum. Hier müsst Ihr im ersten Raum den Tricorder mit der grossen unbekannten Maschine benutzen (Ihr erfahrt so ein paar interessante Dinge über das Gerät), dann in den rechten Raum gehen. Nehmt hier alle 6 Teile von den Regalen des rechten Ausrüstungswagens (Graviton-Sonde, Impulsnegator, Wellenkonverter, Inverterkopplung, Plasmaweiche, Fliessleiter) und benutzt links die Steuerkonsole. Drückt an der Konsole den linken hellen unteren Knopf (vorüberg. Abschalt. aktivieren) - die unteren vier Lichter

leuchten grün und Ihr drückt dann den dritten langen Knopf (unterhalb des grünen Lichtes) von links (Gruppe 3 abschalten). Die fremde Maschine ist weg und es erreicht Euch ein Funkspruch der Enterprise - Ihr folgt der Maschine ('Notfalltransport').

Wieder an Bord der Enterprise verfolgt Ihr das seltsame Shuttle, verliert es jedoch gleich darauf wieder. Es geht zurück zur Raumstation, auf die Ihr Euch nochmals beamen müsst (auf der Brücke den Turbolift anklicken und in den Transporter bringen lassen). Wieder auf der Raumstation geht es ein weiteres Mal durch die linke Tür und auf dem Rundgang zu der eingeklemmten Frau, rechts auf dem Boden. Untersucht diese mit dem Tricorder und auch das Datenkabel, das auf Ihr liegt (mit dem Tricorder untersuchen). Benutzt dann den Medicorder mit der Frau und schiesst schliesslich mit dem Phaser auf das Datenkabel (Phaser mit Kabel benutzen). Zurück nach links in den Rundgang und von dort weiter nach links in den Gang hinter dem Steg hinein. Ihr landet wieder im Anfangsraum (Transporter), wo Ihr rechts auf dem Tisch die kleine runde Transporterkonsole benutzt (erst mit dem Tricorder abscannen). Drückt dann in der Grossaufnahme rechts unten auf den blauen Knopf (Tr. ausrichten) und gebt 'Datenkabel' ein. Danach den gelben Knopf ('Energie ein') drücken und zurück zu der verletzten Frau auf dem Boden des Rundganges gehen, die nun frei ist. Versorgt sie als Dr. Crusher mit dem Medikit und spricht die Frau danach an (fragt sie über alle Punkte aus, immer die erste Antwort geben) - Ihr erhaltet schliesslich den Code für die Lebenserhaltungssysteme (334L42).

Weiter geht es nach rechts zum Turbolift und mit diesem in die Verwaltung, wo Ihr die rechte Steuerkonsole benutzt. Hier müsst Ihr nun in der Grossaufnahme erst den obersten linken Knopf mit der Sonne drücken (Notsysteme verwenden), dann den Zweiten von oben mit den zwei Kreisen (Energie umleiten). Danach verlasst diesen Bildschirm, geht zurück zum Turbolift nach oben und lasst Euch mit diesem in den Maschinenraum bringen, wo Ihr nach links ins Kontrollzentrum geht - Ihr könnt hier mit Dr. Griems sprechen. Schliesslich muss La Forge mit dem Alten sprechen und erst die 2., dann die 1. Antwort geben. La Forge muss nun die ganz linke Steuerkonsole (grosse Tonne) an der Wand benutzen und dort in der Grossaufnahme die Taste (unterer langer Schlitz) drücken. Alles andere passiert automatisch und der erste Auftrag wäre erledigt.

Zurück auf der Enterprise erwartet Euch eine Nachricht des Chancellors, der Euch dankt. Nehmt danach Kurs auf den Ruinore Sektor und schaltet

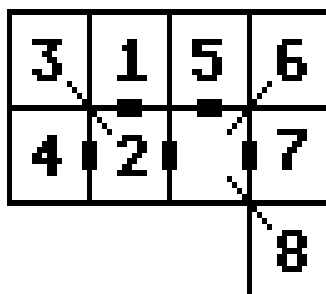
dort angekommen um auf die Brücke. Hier öffnet die linke Tür zum Konferenz-Raum, wo Ihr nacheinander mit den drei Leuten (T'Bak, Lucana und Avakat) über alles spricht (immer die erste Antwort geben, zum Schluss die zweite Antwort 'ich habe beschlossen, Shano zu besuchen...'). Sie erzählen Euch etwas über die 5. Schriftrolle, die Ihr besorgen sollt. Nehmt den Auftrag an, diese zu suchen und macht Euch auf nach Horst III.

Dort angekommen schaltet wieder um auf die Brücke und benutzt das kleine Funkgerät (Comms) an Picards Brust, um mit Shanok Kontakt aufzunehmen. Sprecht mit ihm über alles - besonders über die 5. Schriftrolle und Ihr erfahrt etwas über einen Planeten in der M-Zone. Wartet nach diesen Informationen ('vielen Dank für ihre Hilfe...') solange, bis Euch eine Nachricht von Admiral Reddreck erreicht - 'auf den Bildschirm'. Ihr erhaltet einen weiteren Auftrag ('in Ordnung...') und werdet nach Morassia verfrachtet.

Morassia

Dort angekommen erfahrt Ihr von einem Affen, dass Dr. Foertsch verschwunden ist. Versichert ihm, dass Ihr unbewaffnet kommt und lasst Euch auf den Planeten beamen (Turbolift/Transporter).

Ihr landet mit Dr. Crusher, Troi, Worf und Data auf dem Planeten, wo Ihr gleich mit Constable Lliksze spricht (Antworten: 2, 2, 2, 2, 1, 2) und diese um Erlaubnis bittet, die Quartiere des Doktors untersuchen zu dürfen. Verlasst daraufhin das Büro nach links und nehmt Euch die Frucht bei 2 auf dem Weg, die Ihr dem Atol-Affen auf dem Baum links gebt - dieser verschwindet daraufhin.



- 1) Const. Büro
- 2) Frucht
- 3) Labor
- 4) Schluchtbiotop
- 5) Shuttlerampe
- 6) Quarantänebereich
- 7) Meeresbiotop
- 8) Sumpfbiotop

Nun geht es weiter ins Labor nach oben, wo Ihr Euch links die herumliegenden 3 Kadaver nehmt und diese erst alle nacheinander mit dem Sonaroskop links (eventuell jeden Kadaver zweimal mit dem Gerät benutzen / nach Benutzung wieder aufnehmen, eines der Tiere wird erkannt) dann mit dem grossen Bio-Analysetisch in der Mitte benutzt (Ihr erfahrt nun die Rasse der restlichen Tiere und woran diese gestorben sind). Nehmt Euch dann die kleine Bio-Sonde vom linken Rand des Bio-Analysetisches und greift Euch die drei fliegenden Feldeinheiten (A,B,C / sehen aus wie Quallen) von der rechten Seite. Benutzt nun noch den Tricorder mit dem Komm.-Port im unteren Teil der rechten Säule und sprecht mit der Fährtensucherin Melas (Verbindung herstellen) über alles (besonders über die Kadaver und das Verschwinden der Ärztin, klickt einfach alle Fragen durch und erst ganz zum Schluss `vielen Dank für ihre Geduld`). Verlasst daraufhin das Labor und geht zurück in das Büro des Constablers (aus dem Labor heraus und nach rechts oben zum Büro), dem Ihr die Neuigkeiten berichtet (Antworten: 2, 2, 2, 2).

Verlasst das Büro nach links und geht weiter zu der Shuttlerampe (nach rechts zur Kreuzung und nach oben zu der Rampe), wo Ihr unten links einen blinkenden dreieckigen Microgenerator findet, den Ihr mitnehmt (sollte dieser mal leer werden, könnt Ihr ihn hier jederzeit wieder auffüllen). Mit diesem Generator geht es weiter zum Meeresbiotop (nach unten und dort den mittleren Weg nach rechts), wo Ihr den Generator in den Energie-Port, rechts unter dem Bildschirm, einsetzt - der Monitor erwacht zu neuem Leben. Nun müsst Ihr die Feldeinheit C aus dem Inventar mit dem ganz rechten fliegenden Wesen (Quallenkoralle) benutzen und die Einheit, nach der Landung mit der Bio-Sonde bearbeiten (benutze Sonde mit Feldeinheit) - Ihr erhaltet eine blaue Grath-Probe. Diesen Vorgang müsst Ihr nun noch dreimal wiederholen (immer die Feldeinheit C wieder aufnehmen, dann mit der entsprechenden Qualle und schliesslich mit der Probe benutzen / insgesamt also viermal: mit den beiden vorderen rechten und den beiden vorderen linken Quallenkorallen) und Euch jeweils eine Probe mit der Biosonde aus der Feldeinheit holen. Habt Ihr alle 4 blauen Proben, nehmt Euch die Feldeinheit und den Generator aus dem Energie-Port und geht weiter zum Sumpf-Biotop (nach unten und dort nach rechts unten).

Auch hier müsst Ihr wieder den Generator in den Energie-Port unter dem Monitor stecken und dann die Feldeinheit B viermal hintereinander auf

den hinteren rechten Baum loslassen (in alle 4 Tunnel) - holt Euch auch hier wieder die 4 grünen Proben mit Hilfe der Biosonde nacheinander aus der Feldeinheit. Nach getaner Arbeit nehmt Euch die Feldeinheit und den Mikrogenerator und lauft weiter zum Schluchten-Biotop (nach unten, links zur Kreuzung und weiter nach links).

Auch hier wieder den Mikrogenerator in den Energie-Port stecken und die Feldeinheit A nacheinander zu den Höhlen, der Grube und dem Krater schicken (alles am oberen Bildrand / mit dem Mauszeiger absuchen - hier findet Ihr insgesamt nur 3 rote Proben). Habt Ihr nun alle 11 Proben beisammen, sammelt hier alles wieder ein (Feldeinheit, Mikrogenerator) und macht Euch auf zum Labor, wo Ihr wieder den Tricorder mit dem Komm-Port rechts an der Säule benutzt (eventuell zweimal). Diesmal stellt eine Verbindung zur Beraterin Lydia her, mit der Ihr über alles sprecht (insbesondere über die seltsamen Körper - einfach alle Fragen durchgehen). Danach müsst Ihr alle 11 aufgenommenen Proben mit dem Sonaroskop links benutzen.

Habt Ihr dies gemacht, nochmals den Tricorder mit dem Komm-Port an der rechten Säule benutzen und den Kanal zur Heilerin Zzolis öffnen - mit dieser wiederum über alles sprechen. Sie sendet Euch schliesslich etwas auf den Bio-Analysetisch (Neuroscans (grünlicher Nebel) - anschauen) und Ihr verlasst danach das Labor in Richtung Quarantänebereich (nach oben aus dem Labor, nach rechts zur Kreuzung, von dort weiter nach rechts oben zum Quarantänebereich), wo Ihr mit Wärter Tzudan redet, der unten rechts am Käfig steht (alle möglichen Antworten durchgehen). Danach geht es zurück ins Büro des Constablers, wo Ihr alles neu Erfahrene Lliksze erzählt. Wartet hier nun solange, bis der Constabler wieder erscheint und plötzlich (noch ein wenig warten) kommt auch der verloren geglaubte Doktor wieder. Nach einem kurzen Gespräch geht es zu der Shuttlerampe und dort weiter in das rechte rote Shuttle.

Ihr landet so in einer Art Steuerungshalle, wo Ihr den linken grossen Computer (Versorgungsleitung) benutzt (Ihr sprecht kurz mit dem Constabler). Verlasst den Raum daraufhin nach links und Ihr landet automatisch im Quarantänebereich. Hier müsst Ihr die drei Konsolen vor Euch in folgender Reihenfolge benutzen (erst abspeichern): 2 (warten, bis das grüne Nebelmonster kommt), dann 3 und schliesslich 1. Das Monster ist endlich gefangen und Euer Auftrag hier erledigt.

Zurück auf der Enterprise geht es gleich zum Joward System, wo Euch ein Ferengi erwartet. Wartet also, bis Ihr Joward III erreicht. Eine weitere Nachricht wird Euch übermittelt und Ihr landet schliesslich im Nigold System, wo Ihr das lang gesuchte Schiff endlich findet. Scannt das Schiff (wegen Lydia) und gebt dann den Befehl an Mr. Worf, einen Traktorstrahl auszusenden. Lasst das Schiff schliesslich entkommen ('gehen...') und folgt diesem. Endlich habt Ihr den Ferengi Aramut auf dem Bildschirm und erhaltet weitere Infos.

Weiter geht es danach zu Shonoisho Epsilon Sechs. Auf dem Weg dorthin sprecht mit der Sternenflotte (Funkgerät an Picards Pullover benutzen) und klärt diese über Eure Erkenntnisse auf (Antwort 1). Seit Ihr angekommen, nehmt Funkkontakt mit Epsilon 6 auf (Funkgerät an Picards Pullover benutzen) - Ihr erhaltet keine Antwort. Sprecht dann erst mit Ryker (Nummer Eins), Troi, Worf und Data, dann im Konf.-Raum links mit T'Bak. Wartet nun solange, bis Ihr vom Planeten angefunkelt werdet. Erklärt dem Bewohner, dass Ihr die 5. Schriftrolle suchen wollt und wartet dann auf eine Antwort vom Planeten. Sobald diese gekommen ist, könnt Ihr über den Turbolift rechts in den Teleporter und Euch auf den Planeten beamen lassen.

Frigris

Ihr landet auf Frigris mit Troi, Ryker, Data und La Forge. Sprecht gleich mit dem Counsellor über alle Punkte. Nachdem dieser verschwunden ist geht in den mittleren vorderen Durchgang (Pyramide), wo Ihr unten angekommen als Ryker mit Stamblyr über alles sprecht. Hört Ihr Euch sein Orchester an, bekommt Ihr eine Art Musikinstrument: das Orchestrion (dieses spielt die Melodie:

Sinnlosigkeit der Weisheit). Habt Ihr Euch alles angehört, verlasst den Raum nach unten und geht weiter in die hintere Pyramide, wo Ihr auf Madia trefft.

Habt Ihr Euch auch mit dieser unterhalten geht es raus (nach unten), im Freien nach rechts zur Wüste und im nächsten Bild weiter in die hintere Pyramide. Sprecht hier mit Nachyl über alles und geht danach weiter zur der Skulptur hinten links. Scannt mit dem Tricorder das Orchestrion im Inventar ab (Ihr bemerkt, das sich im Innern des Orchestrions ein Recorder befindet) und sprecht dann den Torwächter an (vorher abspeichern). Ihr müsst diesem nun vier Fragen beantworten - sucht Euch immer die

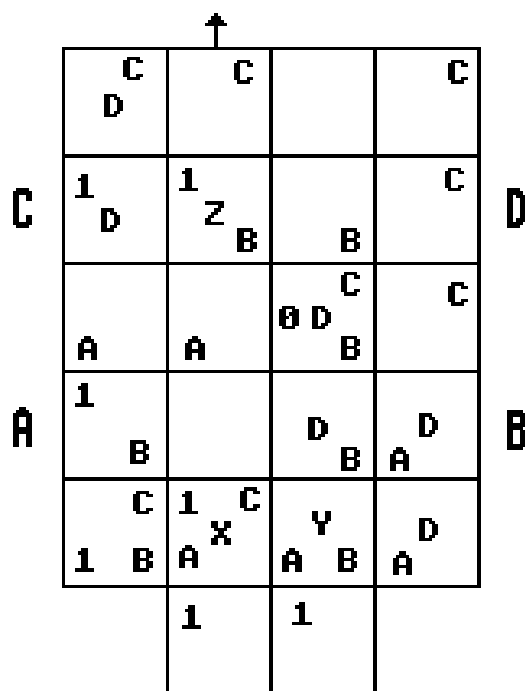
Antworten aus, die aussagen, dass Ihr nichts wisst. Hier die möglichen Antworten:

1. Warum sind sie hier - ich bin mir selbst nicht sicher darüber.
2. Wie kann eine Person Erleuchtung finden - ich weiss nicht.
3. Wie kann man die Sekten dazu bringen, zu kooperieren - ich habe keine Ahnung.
4. Wer sind sie - jeder spielt im Leben so viele Rollen...
5. Welche der Sekten hat die Schriftrolle richtig interpretiert - mir sind nicht genug Fakten bekannt...
6. Warum wollen sie das Tor durchschreiten - ich weiss nicht, was dahinter ist.
7. Mit welchem Recht sind sie hier - soviel ich weiss, haben wir vielleicht gar kein Recht...
8. Wer war der Gesetzesschöpfer - ich habe gehört, dass er ein bedeutender Mann gewesen sei...
9. Worin besteht der zentrale Grundsatz der 5. Schriftrolle - jeder scheint eine andere Interpretation zu haben...
10. Definieren sie ihre Hauptdirektive - die Hauptdirektive ist nicht auf eine Definition festgelegt...

Habt Ihr richtig geantwortet öffnet sich links die Tür und Ihr könnt den dahinter liegenden Raum betreten. Hier findet Ihr links eine Konsole und ein Schild, das Ihr Euch ansehen solltet. Scannt diese beiden Dinge nacheinander mit allen Leuten ab (mit dem Tricorder/auf dem Schild befindet sich eine seltsame Sprache) und sprecht dann mit Ryker La Forge oder Data an: Ihr erfahrt, dass Laraq diese Schrift übersetzen kann. Raus nach rechts oben und zurück zum Anfangsbildschirm (zweimal nach unten, nach links), wo Euch der Chancellor wieder erwartet. Sprecht mit ihm und er übersetzt Euch die Inschrift. Zurück in den Raum hinter dem Torwächter und den Tricorder mit der Inschrift auf dem Schild benutzen. Benutzt Ihr dann die Steuerkonsole rechts neben dem Schild, erscheint Aelont, den Ihr auf alle Punkte ansprecht. Er überreicht Euch schliesslich zwei Talismanne (einen blauen und einen gelben) und einen Wärmecode-Schlüssel. Zurück in die Halle des Triumphes (nach oben rechts und rechts runter), wo Ihr den Schlüssel mit dem Gewölbe (Tresor) auf der rechten unteren Seite benutzt. Er öffnet sich und Ihr könnt Euch drei Gegenstände (nicht mehr) aus dem Innern nehmen. Ihr benötigt: 1. Stab mit weisser

Kugel, 2. goldener Ring, 3. Gerät (sieht aus, wie eine Stimmgabel). Mit diesen Gegenständen geht es zurück zum Anfangsbild (Landegebiet) und dort in die untere Höhle, mit dem Orchester. Hier müsst Ihr nun den goldenen Ring in das Loch einsetzen, das sich oberhalb der seltsamen Wesen befindet (in einem der vier Kreise befindet sich kein Ring). Ihr erhaltet ein weiteres Orchestrion (dieses spielt die Melodie: achte auf deine Schritte). Scant mit dem Tricorder das grosse Instrument rechts und das Gerät (Stimmgabel) im Inventar ab - benutzt dann das Gerät mit dem Instrument (dies muss La Forge tun). Ein weiteres Orchestrion wandert in Euren Besitz (Reisemusik).

Verlasst den Raum nach links unten und betretet im Freien die hintere Pyramide, wo Ihr den Stab (Zepter des Lichts) Madia gebt. Diese öffnet zum Dank das Kraftfeld, vor dem Ihr gleich das Orchester 'Reisemusik' spielt - Ihr landet in einem anderen Raum, wo Ihr gleich das erste Orchester ('achte auf deine Schritte') benutzt. Nachdem Ihr einen der angegebenen Schritte erledigt habt, kehrt immer wieder auf die runde Steinplatte ganz unten zurück ! Solltet Ihr mit einem Charakter auf einem weit entfernten Feld stehen, wählt einfach jemand anderen aus, der den nächsten Schritt ausführt. Der Charakter auf dem Feld fällt in eine kurze Ohnmacht, erwacht aber gleich wieder.



Orchester 1: 'achte auf deine Schritte'
 Orchester A: 3 Kakteen
 Orchester B: 1 Kaktus mit geschlossenem Deckel
 Orchester C: 2 Kakteen
 Orchester D: 1 Kaktus mit offenem Deckel

Die restlichen Orchestrions sind nicht mehr vonnöten.

Rätselraum:

1) Benutzt das 1. Orchester, worauf die Felder mit der 1 erscheinen. Ihr könnt Euch dann das Orchester von A holen.

2) Orchester 1 benutzen, auf Feld X gehen, Orchester A benutzen, Orchester B holen.

3) Orchester 1 benutzen, auf X gehen, Orchester A benutzen, auf Y gehen, Orchester B benutzen, auf Z gehen, Orchester 1 benutzen, Orchester C holen

4) Orchester 1 benutzen, auf X gehen, Orchester A benutzen, auf Y gehen, Orchester B benutzen, auf O gehen, Orchester C benutzen, Orchester D holen.

5) Orchester 1 benutzen, auf X gehen, Orchester A benutzen, auf Y gehen, Orchester B benutzen, auf Z gehen, Orchester 1 benutzen, 1 Schritt nach links gehen, Orchester D benutzen, 1 Schritt hoch gehen, Orchester C benutzen, 1 Schritt nach rechts gehen - vor der Tür.

Seit Ihr an der Tür setzt den blauen Talisman in die Nische der Tür ein, worauf sich diese öffnet - geht in den nächsten Raum und holt Euch endlich das schwebende Manuskript (5. Schriftrolle).

Zurück auf der Enterprise (Ihr werdet automatisch hochgebeamt) folgen ein paar Gespräche und nach kurzer Zeit werden einige Unstimmigkeiten automatisch aufgeklärt. Wartet nun solange, bis Euch eine Nachricht von der Sternenflotte aus der neutralen Zone erreicht. Versucht dann die Sternenflotte mit Hilfe des Funkgerätes (am Pullover von Captain Picard-comms) zu erreichen, was leider nicht mehr klappt. Wartet nun noch ein Weilchen, bis Euch schliesslich eine Nachricht des Admirals erreicht. Ihr sollt zum Goldur Delta System fliegen und Commander Chan die Neuigkeiten melden. Ihr macht Euch also auf in dieses System.

Aussenposten 543

Nachdem Ihr beim Aussenposten 543 angekommen seid, ruft über das Funkgerät (an Captain Picards Pullover) Commander Chan, nehmt den Auftrag an ('wir sind schon unterwegs') und Ihr landet im Paxanona System. Sobald Ihr bei der Relaisstation 543 seid, könnt Ihr die Remulars entweder angreifen oder abhauen - beides kommt auf dasselbe hinaus. Ihr kommt danach wieder zum Aussenposten 543, wo Ihr mit Commander Chan sprecht (übers Funkgerät/comms). So erhaltet Ihr den Auftrag, mal eben zum Beremar System zu fliegen - dort angekommen, greift Ihr die Raumschiffe an ('Ziel abfangen'). Sprecht dann kurz mit dem Commandanten des Schiffes, der sich aber lieber selbst in Luft sprengt.

Nach dieser kurzen Einlage (schaltet auf die Brücke um/eventuell müsst Ihr noch einen Kampf bestreiten) sprecht wieder über das Funkgerät mit Commander Chan ('wir müssen einige Reparaturen durchführen'), die Euch einen neuen Auftrag erteilt - Balis System. Dort landet Ihr auch gleich. Seit Ihr bei Goldur Epsilon angekommen, erhaltet Ihr gleich darauf eine Nachricht von Captain Ky'dra. Sprecht über alles mit ihm, bis er Euch rauswirft. Sprecht nun wieder über das Funkgerät mit Commander Chan, die Euch entlässt. Gleich danach erhaltet Ihr wieder eine Nachricht von Admiral Williams auf dem Bildschirm. Hiernach geht es weiter nach Horst III, wo Euch gleich darauf wieder eine Nachricht erreicht - diesmal von Chancellor Laraq.

Dieser bittet um Hilfe, worauf Ihr Euch also auf in Richtung Frigis aufmacht. Nachdem Ihr hier das Raumschiff zerstört habt (danach wieder auf die Brücke umschalten) beamt Euch auf den Planeten Frigis (rechts den Turbolift anklicken und mit diesem in den Transporter bringen lassen), wo Ihr gleich als Picard mit Laraq über alles sprecht. Von diesem erhaltet Ihr, im Laufe eines längeren Gespräches einen Stab, einen Programmierer und einen alten Kristall. Danach landet Ihr wieder auf der Enterprise und nehmt Kurs auf Horst III.

Auf dem Weg dorthin erhaltet Ihr die Auswertungen des Kristalls von Laraq. Danach werdet Ihr ein weiteres Mal angegriffen und müsst das feindliche Schiff zerstören ('Ziel abfangen'). Nachdem Ihr Horst III erreicht habt, erhaltet Ihr eine Nachricht von Shanok - danach beamt Euch auf den Planeten (Turbolift-Transporter).

Horst III

Nachdem Ihr mit Picard, Data, La Forge und Troi auf dem Planeten gelandet seid, stellt den Phaser auf höchste Stufe ein (am rechten unteren Bildschirmrand findet Ihr über dem Inventar eine Leiste mit kleinen orangen und gelben Quadraten - diese lassen sich einstellen: ganz links ist die schwächste - ganz rechts die stärkste Einstellung) und beschiesst damit den Steinhäufen (Geröll) auf der linken Seite - links wird so ein Durchgang frei, den Ihr nun betreten könnt.

Im nächsten Raum untersucht den Generator unten in der Mitte mit dem Tricorder. Benutzt dann den kleinen Bildschirm, in der Mitte und setzt den Stab (isolinear Stab) in der Grossaufnahme in das kleine Loch (Blende) unten rechts ein. Benutzt Ihr dann den Programmierer mit dem Stab, erscheint ein Bild auf dem Monitor. Scannt dieses mit dem Tricorder ab, nehmt den Stab wieder raus und verlasst den Bildschirm. Weiter geht es in den linken Raum (Hinterbereich), wo Ihr ein grosses Instrument (knapp unter der Decke - sieht aus wie ein Fernglas) bemerkt. Scannt hier alles mit dem Tricorder ab - das Instrument, das Gestell, worauf das Instrument steht und auch die Grube darunter. Verlasst das Gebäude wieder (zweimal rechts) und ruft die Enterprise über das Funkgerät (links neben dem Inventar (Enterprisezeichen)). Lasst Euch wieder auf die Enterprise beamen und wartet hier auf eine weitere Nachricht des Admirals der Sternenflotte.

Es geht danach weiter zum Yajj System, wo Ihr auf weitere Raumschiffe trifft, die Ihr bekämpfen müsst. Ihr könnt irgendwann während des Kampfes (wahrscheinlich schon nach dem ersten zerstörten Schiff) auf die 'Brücke' umschalten (untere rechte Taste) und landet so in der neutralen Zone bei der nächsten Aussenstation, die jedoch schon zerstört ist. Wartet nun noch ein Weilchen, bis der Computer die Daten von Horst III ausgewertet hat - Ihr kommt so zu dem Planeten Allanor. Auf dem Weg dorthin erhaltet Ihr weitere Informationen über die Chodaks.

Allanor

Nachdem Ihr Euch mit Picard, Data, La Forge und Carlstrom auf den Planeten gebeamt habt (Turbolift und Transporter benutzen), scannt im ersten Raum alles mit dem Tricorder ab (den Plan hinten an der Wand, das ausserirdische Gerät an der Decke, die Drohne in der Mitte des Raumes). Seht Euch dann rechts den vergitterten Lüftungsschacht an und schiesst

mit dem Phaser (höchste Stufe) dreimal die Schweissnähte am linken Rand des Lüftungsschacht durch (die Nähte befinden sich untereinander - Ihr müsst alle drei verschiedene Nähte beschiessen, um das Gitter zu öffnen) - das Gitter öffnet sich und Ihr könnt den Schacht nach rechts betreten. Hier findet Ihr auf der rechten oberen Seite ein paar Anzeigenkonsolen, die Ihr mit Carlstrom benutzen oder anschauen müsstet. Steckt in der Grossaufnahme wieder den grünen Stab in das untere rechte Loch. Scannt dann mit dem Tricorder erst die Konsole, dann den Stab und schliesslich den Programmierer im Inventar ab.

Benutzt Ihr nun den Programmierer mit dem Stab (eventuell öfter / auch wieder mit Carlstrom), öffnet sich der Bildschirm und Ihr könnt zwischen mehreren Informationen wählen. Klickt zuerst 'System-Eintrag' an und seht Euch hier alle Eintragungen an - Infos und Zugriff zur Konsole (unter Punkt F). Klickt danach auf Haupt-Datenbank aufrufen (OK) und schliesslich auf Reparatereinheit aktivieren. Zu guter letzt klickt noch System aktivieren an (OK) und dort den Unterpunkt Programm aktivieren. Ihr könnt nun den Stab wieder aus der Konsole nehmen und weiter in den rechten Gang gehen. In diesem Abschnitt findet Ihr rechts auf dem Boden an der Wand ein Stück Metall, das Ihr aufnehmt - so kommt Ihr auch automatisch in den Besitz einer Heftklammer. Schliesslich taucht eine grosse Reparaturdrohne von der Decke auf, die Ihr kurz darauf mit dem Tricorder abscannen könnt (Tri-corder mit Drohne benutzen - abscannen).

Zurück im Anfangsraum (zweimal links) benutzt den Tricorder mit der Drohne in der Mitte des Raumes und deaktiviert diese - Ihr könnt Euch dann nämlich das unbekannte Objekt (Logic Inhibitor) rechts aus der Drohne ziehen. Mit diesem im Gepäck geht es zweimal nach rechts und einmal nach oben. Ihr landet vor einer grossen Tür, die Ihr erstmal abscannt. Nun könnt Ihr den Logic Inhibitor in die Türschaltkreise stecken (auf der linken Seite der Tür). Wartet, bis eine Drone kommt und vor der Tür stehen bleibt und deaktiviert sie dann mit Hilfe des Tricorders. Nehmt Ihr den Inhibitor nun wieder raus aus den Türschaltkreisen öffnet sich die Tür und Ihr könnt durchgehen.

Im nächsten Raum befindet sich unten links (links von dem Ausgang) wieder eine kleine grüne Anzeigenkonsole, die sich mit dem Stab und dem Programmierer aktivieren lässt (Konsole erst benutzen). Drückt in der Grossaufnahme einmal auf Energie aus und einmal auf Station Off-Lin. Geht raus aus dem Computer (den Stab nicht vergessen) und wartet nun, bis sich die Drohne aufgeladen und den Raum verlassen hat. Nun müsst Ihr

nochmals die Anzeigenkonsole benutzen (Stab und Programmierer einschieben) und die Energie und Station wieder ausschalten (jeweils einmal betätigen). Verlasst das Display (Stab mitnehmen), stellt den Phaser nun auf die niedrigste Stufe und schiesst damit (eventuell zweimal hintereinander) auf den Kondensator (Aufladegerät an der hinteren Wand). Ihr werdet ohnmächtig und ein paar seltsame Wesen betreten den Raum. Folgt diesen, nachdem Ihr wieder aufgewacht seit, nach rechts zur Öffnung.

Ihr landet in einem weiteren Abschnitt des Labyrinthes, wo Ihr das rechte Wesen mit Picard anspricht (3. Antwort, 2. Antwort, 3. Antwort, 1. Antwort, 2. Antwort, 1. Antwort). Danach geht es ohne die Aliens nach rechts in die Halle, wo ein beliebiger Charakter die linke Konsole benutzen muss. Drückt hier den ersten Knopf der oberen Reihe (ganz links), den untersten Knopf der linken Reihe und den grossen Blauen. Die drei anderen Leute werden weggebeamt und Ihr benutzt danach noch den rechten Schieberegler (Timer-Leiste). Verlasst dann die Konsole, rennt schnell unter den Teleporter in der Mitte des Raumes und auch der letzte Mann landet in der nächsten Halle.

Von hier aus geht es weiter nach oben und nach rechts. Ihr landet in einem Raum, in dem sich eine Art Alarmanlage befindet. Scannt hier mit dem Tricorder die vier roten Lichter im Raum ab und schiesst dann mit dem Phaser (am besten mit Carlstrom) auf den Sensor, der sich links neben dem rechten Ausgang befindet (Ihr erhaltet die Meldung: `nichts ist passiert...`). Danach muss Georgi La Forge nochmals den eben angeschossenen Sensor abschannen, um an die richtige Frequenz zukommen. Schiesst Ihr nun mit der richtigen Frequenz (737-stellt den Phaser auf diese Frequenz und auf die höchste Stufe ein) auf einen der Sensoren, geht dieser aus. Ihr müsst nun schnell alle drei kleinen roten Sensoren abschiessen und flink nach rechts zum Ausgang rennen, ehe die Lichter wieder angehen.

Von dem nächsten Raum aus (speichert hier ab!) geht es nach oben, zum Obelisk. Hier mü×t Ihr nun schnell den Sockel in

der Mitte des Raumes benutzen und, in der Grossaufnahme, erst den Stab, dann den Programmierer mit dem unteren rechten Loch benutzen. Ist der Bildschirm aktiviert, müsst Ihr schnellstens (bevor die Aliens kommen) den obersten Menüpunkt (Unity Sphäre:

Chart 45-NX-D) aktivieren und die erscheinende Sternenkarte mit dem Tricorder abscannen, da diese später gelöscht wird - kurz darauf kommen auch schon die Chodaks und erklären Euch ein paar Dinge.

Nachdem die Chodaks verschwunden sind geht nochmals an den Sockel und benutzt diesen - seht Euch dort die unteren drei Menüpunkte (Beweis, letzte Nachricht, Kommunique) noch genauer an (jeweils alle Seiten durchlesen). Weiter geht es dann nach oben (erst die Konsole wieder verlassen) und über die Treppe nach links oben. In dem Raum mit der Alarmanlage die drei kleinen roten Sensoren wieder mit dem Phaser abschiessen (dieser muss auf höchster Stufe eingestellt sein) und schnell nach links rennen, solange die Sensoren aus sind. Vom nächsten Raum aus geht weiter nach oben in die Halle mit dem Teleporter, wo Ihr die rechte Konsole benutzt. Drückt nun in der Grossaufnahme den dritten Knopf der oberen Reihe (ganz rechts), den mittleren Knopf der linken Reihe und schliesslich den grossen blauen Knopf rechts unten. Nachdem die drei Leute weg sind betätigt wieder den rechten Schieberegler (Timer-Leiste) und lauft mit dem letzten Charakter (erst die Konsole verlassen) schnell unter den Transporter in der Mitte des Raumes - Ihr landet wieder in der ersten Teleporterhalle.

Von hier aus geht es jetzt soweit nach links (in dem Raum, in dem links die Drohne steht, müsst Ihr die ganz linke untere Ecke anklicken), bis Ihr wieder im Anfangsraum landet. Dort untersucht mit La Forge den hinteren Plan und scannt diesen ab - neue Informationen. Danach könnt Ihr die Enterprise anfunken (mit dem Funkgerät, links neben dem Inventar) und Euch zurückbeamen lassen. Nach einem kurzen Gespräch macht Euch auf den Rückweg in den Föderationsraum. Dort angekommen bekommt Ihr automatisch die Koordinaten der Unity Sphäre: Thang-sektor 3-1-3, Koordinaten 9-14-16, wo Ihr Euch gleich hinbegebt.

Die Unity Sphäre

Nach einiger Zeit, ein paar Gesprächen und einem Chodakschiff ('Ausweichmanöver') später landet Ihr automatisch mit Picard, Worf, Data und Butler auf dem Unity Sphärenraumschiff. Lauft hier gleich nach rechts in den Innenbereich und im nächsten Abschnitt zuerst mit Worf auf die runde Bodenplatte in der Mitte des Raumes (unterhalb des ausserirdischen Gerätes). Ihr werdet wegteleportiert (eventuell zweimal auf die Bodenplatte gehen) und lasst Euch daraufhin mit den anderen drei

Charakter ebenfalls nacheinander hinterherteleportieren (mit allen auf den Transporter gehen).

Ihr befindet Euch schliesslich nur noch mit Captain Picard in einem neuen Raum, die anderen sind verschwunden. Von hier aus geht es weiter nach links, an einem seltsamen Wesen vorbei. Ihr stösst schliesslich auf die Anführer der Chodaks und der Remulaner, die Ihr über die 'Prüfungen' befragt.

Nachdem die Beiden in das kleine Shuttle eingestiegen sind, folgt Ihr ihnen dorthin (zum Shuttle gehen). Ihr landet in einem neuen Abschnitt, mit 3 verschiedenen Türen. Fragt Euch Captain Pentara nach einer Zusammenarbeit, nehmt dieses Angebot an ('einverstanden'). Weiter geht es dann durch die ganz linke obere Tür, worauf Ihr in einem Raum landet, der von Energiefeldern umgeben ist - also kein Durchkommen. Hier sollt Ihr eine Art Spiel bestreiten.

Verratet den anderen beiden nichts ('ja, lassen sie uns weitermachen') von der Erscheinung Eures Doppelgängers (der Euch ein Artefakt überreicht) und sprecht dann mit dem Chodak links (Admiral) über den Test - Ihr erhaltet zwei halbkreisförmige Metallblöcke.

Nun müsst Ihr den Tisch in der Mitte benutzen und in der Grossaufnahme eine Hälfte der Metallscheibe in die linke Vertiefung (Gefäss) legen - drückt dann den Knopf vor Euch. Nachdem Ihr wieder am Zug seit benutzt wiederum den Tisch und drückt den unteren Knopf. Der Admiral gibt schliesslich auf (Ihr benutzt ein drittes Mal den Tisch und drückt den Knopf) und Ihr verschont ihn (1. Antwort, 1. Antwort). Nehmt Euch Eure zweite Halbscheibe vom Tisch und untersucht dann den Feldgenerator auf der rechten Seite.

Schaut in der Grossaufnahme alle Teile des Generators an (besonders die Feldspule und die beiden Luftschlitze) und benutzt dann im Inventar die beiden halben Scheiben miteinander, um eine ganze Scheibe zu erhalten. Diese ganze Scheibe setzt Ihr nun in den unteren Luftschlitz ein, nehmt ihn wieder heraus und verlasst den Generator. Ihr erhaltet dann auch die Metallblöcke der beiden anderen.

Setzt nun alle sechs Halbscheiben zu drei ganzen Scheiben zusammen, benutzt den Feldgenerator und setzt in der Grossaufnahme all diese drei

Scheiben in den unteren Luftschlitz des Generators ein. Nachdem das Energiefeld verschwunden ist, geht es weiter nach rechts in das nächste Bild (zuerst den Generator verlassen). Hier müsst Ihr nun dreimal hintereinander das Artefakt im Inventar benutzen, um mit allen Leuten auf die andere Seite des Abgrundes zu gelangen. Nehmt hier das glühende Symbol auf und verlasst den Raum durch die nun offene rechte Tür.

Im nächsten Abschnitt benutzt das glühende Symbol mit dem Symbol auf der rechten unteren Tür, worauf sich diese öffnet - betreten. In dem dahinter liegenden Raum findet Ihr eine Figur, die in einer Art Kammer gefangen ist. Benutzt Ihr die kleine blinkende Konsole rechts daneben öffnet sich die Kammer und Ihr mü×t dem nun befreiten Wesen Rede und Antwort stehen (3. Antwort, 2. Antwort). Nachdem Captain Pentara in der Kammer eingeschlossen wurde, verlasst den Raum nach rechts und geht von dort weiter in den Turm rechts oben. Ihr landet endlich vor der Unity Sphäre, wo Ihr die Konsole benutzen müsst - deaktiviert die Konsole mit Hilfe des unteren orangen Hebels und alles andere läuft automatisch ab.