

Star Trek – The Next Generation: A Final Unity

Auf der Enterprise

Nach dem Logbucheintrag des Kapitäns spricht man mit Data, der vorschlägt, die Enterprise zwischen den Warbird und das Spähschiff zu manövrieren. Nun nimmt man das Risiko auf sich und fliegt zwischen beide Schiffe. Wenn man die Besatzung des Spähschiffes aufgenommen hat, hört man sich an, was der Kapitän des Warbird zu sagen hat. Man fragt Kapitän Pentara, warum er die Neutrale Zone verletzt hat. Dann weist man die Garidianerin darauf hin, daß die Auslieferungsaktion über die diplomatischen Kanäle zu gehen hat. Jetzt sagt man ihr, daß sie sofort das Gebiet der Föderation verlassen soll. Darauf hin verschwindet der Warbird. Nun kann man wieder auf Patrouillenflug gehen. Während des Fluges spricht man mit T'Bak im Konferenzraum. T'Bak fragt, ob man ihm helfen könne, den Vulkanier Shanok zu finden, damit dieser bei der Auffindung der Fünften Schriftrolle mithilft. Dann fragt man ihn, was die Fünfte Schriftrolle ist. T'Bak erklärt kurz die garidische Kultur, und dann fragt man ihn, warum Shanok ihm helfen könnte. Nachdem T'Bak seine Annahme vorgetragen hat, fragt man ihn, warum er so an der Fünften Schriftrolle interessiert ist. Nachdem auch das klar ist, fragt man ihn noch über den "Gesetzschöpfer" aus. Noch bevor man richtig auf dem Weg zu Shanok ist, empfängt man eine Nachricht von Cymkoe IV, die man sich natürlich ansieht. Man erfährt, daß die Station angegriffen wurde und eilt zur Hilfe.

Mertens Station

Wenn man hinunterbeamt, nimmt man am besten Riker, La Forge, Dr. Crusher und Worf sowie als Ausrüstung einen Phaser, einen Tricorder, ein Medikit und einen medizinischen Tricorder mit. La Forge benutzt den Tricorder, um den Transporter im ersten Raum zu scannen. Um das Lebenserhaltungssystem zu stabilisieren, benötigt man einen Zugriffscode, deshalb muß man der Frau helfen, die im Gang unter dem Kabel liegt. Dr. Crusher untersucht sie mit dem medizinischen Tricorder. Dann schießt Worf mit der geringsten Phaserstufe auf das Kabel. Anschließend spricht man mit Riker, der vorschlägt, das Kabel wegzubeamen. Man geht zurück zum Transporter, benutzt die Transporter-Ausrichtung und erfaßt das Kabel. Dann schaltet man die Energie ein. Ein Teil des Datenkabels erscheint. Jetzt kann man die Frau untersuchen. Dr. Crusher benutzt den medizinischen Tricorder und anschließend das Medikit mit der Frau. Die Frau kommt wieder zu Bewußtsein, und man redet mit ihr.

Man warnt die Frau davor, sich zu bewegen und erhält darauf den Zugriffscode. Dann dreht man zum Turbolift und fährt zur Verwaltung. Mit Geordi benutzt man die Steuerkonsole und drückt den Schalter "Notsystem" und dann den Schalter darunter. Jetzt fährt man zum Maschinenraum. Dort angekommen, geht man zum Labor 4 und nimmt alle Geräte, die auf dem Ausrüstungswagen liegen, benutzt die Steuerkonsole, drückt den großen Knopf links unten und dann den zweiten Knopf von rechts. Die Maschine verschwindet daraufhin.

Geordi nimmt automatisch Kontakt mit der Enterprise auf, und er wird gefragt, was zu tun sei. Man sagt natürlich, daß man die Station noch reparieren muß. Nun kann man ins Kontrollzentrum gehen. Dort redet man mit Dr. Griems. Der redet ein bißchen, und man sagt ihm, daß es sein Job sei, Wunder zu vollbringen. Dann sagt man ihm, daß man sich um die Leitungen kümmert. Man steckt die Inverterkopplung in das Loch im Gehäuse und den Wellenkonverter gleich hinterher. Jetzt hat man es geschafft und wird auf die Enterprise gebeamt.

Auf der Enterprise

Wenn man mit dem Kanzler von Cymkoe IV gesprochen hat, nimmt man Kurs auf Horst III, wo sich Shanok befindet. Wenn man Horst III erreicht hat, kontaktiert man Shanok. Nach einer kurzen Begrüßung erzählt man ihm, daß man die Fünfte Schriftrolle von Garid sucht. Dann fragt man ihn, was für Ausgrabungen er auf Horst III betreibt. Anschließend fragt man, was er schon gefunden hat. Shanok erzählt, daß er Funde für eine Datierung zur Mertens-Station geschickt hat. Man muß ihm natürlich die schlechte Nachricht von der Zerstörung der Station überbringen. Dann verabschiedet man sich von Shanok.

Da man hier nichts mehr machen kann, geht man wieder auf Patrouille. Dann meldet sich Admiral Reddreck, mit dem man natürlich spricht. Man soll für ihn ein "verirrtes Schaf" auf Morassia finden. Erst fragt man, um was es sich handelt. Auch diesen Auftrag nimmt man an. Sobald man auf Morassia angekommen ist, wird Kontakt aufgenommen, und man wird vor die Frage gestellt, ob man Phaser auf den Planeten mitnimmt oder nicht. Wie die Föderation halt so ist, respektiert man die Gesetze des Planeten.

Morassia

Dann geht man in den Transporterraum. Am besten nimmt man Dr. Crusher, Troi, Worf und Data mit, die einen Tricorder, ein medizinischen Tricorder und ein Medikit dabei haben sollten. Auf der Oberfläche angekommen, beginnt Data direkt mit der Befragung und will wissen, wer der letzte war, der die Doktorin gesehen hat. Dann fragt er, was wäre, wenn Dr. Hyunh-Foersch verletzt wäre. Data vermutet, daß Dr. Foersch nicht sehr beliebt sei. Nun will er mit der Untersuchung dort anfangen, wo Dr. Foersch zuletzt gearbeitet hat. Dafür muß er ins Reservat und sagt das auch. Dann fragt er, ob er das Quartier der Doktorin inspizieren darf. Jetzt geht man ins

Labor und nimmt alles an sich, was man nehmen kann.

Jetzt benutzt Data die drei Kadaver mit dem Bioanalyse-Tisch und anschließend mit dem Sonaroskop. Dann benutzt Troi den Tricorder mit dem Komm.-Port und stellt eine Verbindung mit Melas her, der Fährtensucherin. Troi will wissen, welches Verhältnis zwischen ihr und Dr. Foersch bestand. Dann fragt sie, ob sie noch etwas über die Energieausfälle erzählen könnte. Deanna stellt die Frage, ob sie die Eindämmungsfelder kontrollieren, dann stellt sie einige Fragen über die Kadaver. Dann fragt man sie über jedes Tier aus. Nun fragt man, ob es Tiere im Reservat gibt, die sich von Energie ernähren. Dann will Deanna noch etwas über den Streit wissen. Troi erkundigt sich noch über die Wärter. Die Concellor stellt fest, daß sich diese Anschuldigungen schlecht für Morassia auswirken würde.

Jetzt geht man zur Shuttle-Rampe. Dort nimmt man den Mikrogenerator. Jetzt spricht Deanna mit der Constable und fragt, ob Tiere geschmuggelt worden sind. Dann fragt sie, wie die falsche Kennzeichnung der Tiere vorkommen konnte. Und jetzt will man wissen, was es mit den Energieausfällen auf sich hat. Nun fragt man, was die Constable gegen die Föderation hat. Jetzt stellt Troi im Labor Kontakt mit Berater Iyda her. Man fragt ihn über den Händler Aramut aus. Dann fragt man ihn über die Kadaver und über alle drei aus. Danach will sie wissen, ob Dr. Foersch wegen etwas besorgt sei. Dann fragt Troi ihn über die Genproben aus. Jetzt geht man zum Schluchten-Biotop, und Data benutzt den Mikrogenerator mit dem Energieport. Dort benutzt man die Feldeinheit A mit der Grube.

Wenn sie zurückkommt, benutzt man die Biosonde mit der Feldeinheit, dann schickt man sie wie zuvor zu den Höhlen und anschließend zum Krater. Dazwischen immer erst die Biosonde mit der Feldeinheit verwenden.

Wenn man das getan hat, nimmt man den Mikrogenerator, geht zur Shuttle-Rampe und benutzt den Generator mit der Ladeinheit. Dann geht man zum Meeresbiotop und macht das gleiche wie eben – nur verwendet man diesmal Feldeinheit C mit einer Qualle. Dann benutzt man wieder die Biosonde an der Feldeinheit. Jetzt lädt man den Mikrogenerator wieder auf und geht zum Sumpfbiotop. Dort benutzt man Feldeinheit B mit den vier Höhlen und jedesmal nach ihrer Rückkehr die Biosonde.

Jetzt benutzt Dr. Crusher alle Proben mit dem Sonaroskop. Dann nimmt sie Kontakt mit der Heilerin Zzolis auf und fragt, warum sie die Sternenflotte erwartet hat. Nun sagt man, daß der Rat keine Benachrichtigung erhalten hat. Jetzt fragt man sie, was sie über den Streit zwischen Dr. Foersch und der Constable weiß. Danach sagt Beverly, daß der einzige Weg, die Wärter zu beschuldigen, über Aramut führt. Dann fragt man, ob Dr. Foersch noch mit anderen Wärtern gesprochen hat.

Jetzt geht man zum Quarantänebereich, und Troi spricht mit Wärter Tzudan. Nun fragt sie, was für ein Tier im Käfig war. Jetzt will Deanna wissen was mit den anderen Wärtern passiert ist. Dann fragt man, wann der Wärter Dr. Foersch zuletzt gesehen hat. Nun fragt man ihn über die Wildschweine aus. Zuletzt fragt man noch, warum er nicht zum Berater gegangen ist.

Jetzt redet man mit der Constable. Dann benutzt man das Shuttle. Wenn man das "Generatorhäuschen" erreicht hat, benutzt Data die Versorgungsleitung. Dann geht man zum Quarantänebereich. Dann benutzt Data Konsole 2 und anschließend Konsole 3. Wenn man mit Dr. Foersch gesprochen hat, kehrt man aufs Schiff zurück.

Auf der Enterprise

Wenn man Aramut gefunden hat, benutzt man den Traktorstrahl. Aramut will verschwinden. Um ihn aufzuhalten, schießt man auf ihn und weist ihn darauf hin, daß er sich sofort ergeben solle. Dann fliegt man nach Shonoisch Epsilon VI. Dort versucht man, Kontakt aufzunehmen. Dann fragt man Troi um Rat und spricht mit T'Bak. Nun wartet man kurz, und schon hat man Funkkontakt. Jetzt sagt man ihm, daß man die Fünfte Schriftrolle sucht. Nachdem man Laraq gesprochen hat, beamt man auf die Oberfläche.

Shonosch Epsilon VI

Am besten nimmt man Riker, Troi, La Forge und Data mit, die einen Phaser und einen Tricorder dabei haben sollten. Riker sagt, daß er die Fünfte Schriftrolle sucht. Er fragt Laraq über die Religion. Nun will Riker wissen, was das für Pyramiden sind. Danach geht man zur vordersten Pyramide. Dort spricht Riker mit Stamblyr und fragt, ob er helfen könne, die Fünfte Schriftrolle zu finden. Dann spielt Stamblyr ein Pluoidion, das man sich natürlich anhört. Dann benutzt Geordi den Tricorder mit dem Instrument.

Jetzt geht man zur hinteren Pyramide, dort spricht Riker mit Madia und fragt wieder nach der Fünften Schriftrolle. Dann fragt er sie nach dem Kraftfeld. Nun geht man zur rechten Pyramide. Dort spricht Riker mit Arch Rashon Nachyl und fragt abermals nach der Fünften Schriftrolle. Jetzt spricht La Forge mit der Skulptur im hinteren Tempelbereich.

Wenn der Torwächter fragt: "Wie kann man die Sekten dazu bringen zu kooperieren?" sagt Geordi: "Das ist eine ausgesprochen komplizierte Situation ... – und ich bin nur Ingenieur und kein Diplomat."

Wenn der Torwächter fragt: "Wer sind Sie?", dann antwortet La Forge: "Das kann ich unmöglich beantworten."

Wenn der Torwächter die Frage stellt: "Warum sind Sie hier?" Antwortet man: "Das frage ich mich auch."

Jetzt kann man das Tor durchschreiten. Dann benutzt man den Tricorder mit dem Schild und spricht mit Riker.

Nun geht man zurück zum Anfangsbild, und Riker spricht mit Laraq. Wenn man den Übersetzer hat, geht man wieder zurück zur Halle. Dort benutzt Geordi die Konsole, Aelont erscheint, und Geordi spricht mit ihm. Auch ihn fragt man über die Fünfte Schriftrolle aus. Dann fragt man ihn über diesen Ort aus, und man bekommt einen Schlüssel. Diesen Schlüssel benutzt man mit dem Tresor im vorderen Teil des Tempels. Aus dem Tresor nimmt man den Ring, das Gerät und den Stab mit der weißen Kugel.

Jetzt geht man zum Tempel der Singenden. Dort benutzt man das Gerät mit dem Instrument und dann den Ring mit dem Loch in der Wand. Nun geht man zum Tempel der Suchenden. Dort gibt Riker Madia den Stab und fragt wieder nach dem Kraftfeld. Das Kraftfeld verschwindet, und man benutzt das Orchestrion mit den zwei Pflanzen.

Wenn man das geschafft hat, benutzt man den Tricorder mit dem blauen Talisman und dann diesen Talisman in der Nische. Jetzt muß man nur noch die Schriftrolle nehmen und kann aufs Schiff zurückbeamen.

Auf der Enterprise

Auf der Enterprise wird man plötzlich von Kapitän Pentarn kontaktiert. Danach fliegen die Gäste mit dem Warbird zurück nach Garid. Doch schon wartet die nächste Überraschung: Die Romulaner haben die Neutrale Zone durchquert. Als erstes nimmt man Kontakt mit der Sternenflotte auf. Man wartet kurz und wird von Admiral Reddreck gerufen. Er gibt den Befehl, man solle sich bei dem Außenposten 543 melden. Jetzt spricht man mit Commander Chan. Man soll drei Warbirds abfangen und macht das natürlich auch, greift sie an und fängt einen von ihnen ab.

Während des Gefechts wird man von dem romulanischen Commander gerufen. Es ist egal, was man zu ihm sagt, er wird sowieso sterben. Ist der Warbird eliminiert, ruft man wieder Commander Chan. Auch hier ist es egal, was man sagt: Sie ignoriert es. Jetzt trifft man sich mit der Bortas, einem klingonischen Kampfschiff. Die Bortas hat einen Warbird gekapert und seine Crew verhört. Picard will wissen, was die Gefangenen zu sagen hatten. Dann fragt der Kapitän nach dem Krieg der Romulaner und anschließend noch etwas über das Gefecht. Dann verabschiedet man sich von Kapitän Ky'Dra. Dann kontaktiert man wieder Commander Chan.

Nun fliegt man nach Shonoisch Epsilon VI. Dort angekommen, eliminiert man einen Warbird und beamt Picard auf den Planeten.

Shonoisch Epsilon VI

Man braucht für diese Mission nur den Kapitän. Jean Luc spricht mit Laraq und fragt ihn über die Chodak. Er will alles über deren Technologie wissen.

Auf der Enterprise

Nach diesem kurzen Gespräch fliegt man nach Horst III. Doch bevor man dort ankommt, muß man noch ein Raumschiff unbekannter Herkunft zerstören.

Horst III

Dann beamen Picard, Troi, Data und La Forge runter und nehmen einen Tricorder, einen Phaser, den Stab und den Stabprogrammierer mit. Mit dem Phaser schießt man mit voller Stärke auf das Geröll. In der Halle geht man zum Bildschirm. Dort steckt man den Stab in die Blende und benutzt dann den Stabprogrammierer mit dem Stab. Es erscheint eine Karte, die man mit dem Tricorder untersucht. Jetzt geht man in den nächsten Raum und benutzt den Tricorder mit dem Instrument und dem Gestell. Dann geht man zurück zur Plattform und beamt auf die Enterprise.

Auf der Enterprise

Nachdem Data die Daten analysiert hat, fliegt man nach Allonor, dem Verwaltungsplaneten der Chodak.

Allonor

Jetzt beamen Picard, Data, La Forge und Carlstrom mit einem Tricorder, einem Phaser, dem Stab und dessen Programmierer unter die Oberfläche. Zuerst schießt man mit der gesamten Phaserenergie auf die Schweißnähte des Lüftungsgitters. Man geht durch den Schacht und benutzt die Anzeigenkonsole. Jetzt benutzt man den Stab mit dem Port und dann den Programmierer mit dem Stab. Jetzt schaut man sich die Systemeinträge an. Dann aktiviert man die Hauptdatenbank, wählt OK und aktiviert die Reparatereinheit. Nun aktiviert man das System, wählt OK und aktiviert das Programm. Man verläßt die Konsole und geht nach rechts. Dort kriegt man raus, wie man die Drohnen deaktivieren kann.

Jetzt geht man zurück zum ersten Raum und entfernt das Objekt an der Drohne, benutzt den Tricorder mit ihr und deaktiviert sie. Danach geht man zurück in den Raum mit der Reparaturdrohne und begibt sich dort zur Tür. Jetzt scannt man die Tür und verwendet den Logik-Inhibitor mit dem Türschaltkreis. Jetzt öffnet sich die Tür nicht mehr, und wenn nun eine Drohne davor stehenbleibt, deaktiviert man sie und entfernt den Logik-Inhibitor

wieder.

Die Tür öffnet sich, und man kann in den nächsten Raum. Nun benutzt man die Anzeigekonsole, schiebt den Stab in den Port und benutzt den Stabprogrammierer an ihm. Jetzt wählt man "Energie aus" und "Station off line". Dann verläßt man die Konsole wieder, und wenn die Drohne verschwunden ist, wählt man "Energie ein". Dann wartet man, bis nur noch zwei grüne Lampen am Kondensator aktiv sind und schaltet die "Station off line".

Jetzt schießt man auf den Kondensator. Plötzlich kommen Außerirdische und man geht mit ihnen. Nun spricht Picard mit dem hinteren Außerirdischen. Er sagt ihm, daß zwei Flotten in den Föderationsraum eingedrungen sind. Dann sagt der Kapitän, daß man verhindern will, daß das Gerät in falsche Hände fällt. Jetzt streitet man ab, daß man einen Verschlüsselungsstab besitzt und sagt, daß man große Kenntnisse in Datenverschlüsselung besitzt. Man macht sich unter allen Umständen alleine auf den Weg zur Halle der Aufzeichnungen. Im nächsten Raum benutzt man die Konsole. An der Konsole drückt man von den senkrechten Knöpfen den untersten und von den waagerechten Knöpfen den ersten. Jetzt benutzt man den Timer und geht unter den Transporter. Man geht zum Durchgang und weiter nach rechts. Data schießt auf eines der Lichter, dann benutzt er den Tricorder mit einem Licht. Jetzt stellt man den Phaser auf 737,32 Angström, schießt auf alle drei Sensoren und geht schnell zur Tür, denn die Sensoren aktivieren sich wieder.

Nun geht man zum Obeliken und aktiviert ihn wie die anderen Konsolen zuvor. Jetzt benutzt man schnell den Tricorder mit der Karte. Wenn die Karte gescannt wurde und die Chodak verschwunden sind, geht man zurück zur Treppe. Das Sicherheitssystem umgeht man wie zuvor. Beim Transporter benutzt man wieder die Konsole, drückt von den senkrechten Knöpfen den mittleren und von den waagerechten den hintersten. Dann drückt man den Timer und geht zum Transporter. Jetzt kann man zum ersten Raum zurück und beamt auf die Enterprise.

Auf der Enterprise

Dann entdecken die Sensoren ein näherkommendes Schiff, und man zieht sich auf sicheres Gebiet zurück. Data untersucht die Karte, und man kann endlich zur Sphäre fliegen. Kurz nach der Ankunft kommt ein chodakisches Schiff, das sich auf einen Angriff vorbereitet. Aber statt zu feuern, macht man ein Ausweichmanöver, denn sonst wird die Enterprise von der Sphäre zerstört.

Unity Sphäre

Dann startet man ein Shuttle und fliegt zur Sphäre. Im Innern geht man mit allen Teammitgliedern zum außerirdischen Gerät. Jetzt ist nur noch Kapitän Picard übrig, alle anderen sind verschwunden. Dann erscheint eine Art Auge, aber egal, was man zu ihm sagt, es verschwindet.

Im nächsten Raum warten Brodnack und Pentara. Man fragt beide über die Prüfungen aus und geht zum Shuttle. Im Kommandozentrum spricht Pentara mit Picard und schlägt vor zusammenzuarbeiten. Darauf geht man natürlich ein. Jetzt geht man zur Tür. Dann hat Kapitän Picard eine Heimsuchung, von der er den anderen erzählt. Nun spricht man mit Admiral Brodnack. Anschließend untersucht man den Feldgenerator von oben nach unten. Man benutzt die eine halbe Scheibe mit der anderen und legt sie auf den unteren Luftschlitz. Danach spricht man mit Kapitän Pentara über die Möglichkeit, dem Test zu entgehen. Anschließend verbündet man sich mit ihr. Jetzt legt man eine halbe Scheibe auf die linke Seite und drückt den Knopf. Immer wenn man an der Reihe ist, drückt man den Knopf. Brodnack ist bald am Ende seiner Kräfte, und man überlegt, daß man sich, wenn Brodnack tot ist, immer noch um die anderen Chodak kümmern muß. Dann kommt man zur Einsicht, daß alle vor der Sphäre geschützt werden müssen.

Jetzt bekommt man alle Scheiben, nimmt seine eigene und setzt sie zusammen. Dann benutzt man alle Scheiben mit dem unteren Luftschlitz des Feldgenerators. Nun kann man nach rechts gehen und benutzt dreimal das Artefakt. Dann nimmt man das Symbol und geht zum Weg. Draußen benutzt man das Symbol mit der Tür. Hinter ihr geht man zur Stasis-Kammer und verwendet die Konsole. Zur Kreatur sagt man, daß man die Sphäre zum Nutzen aller einsetzen will. Wenn Pentara in der Stasis-Kammer erscheint, befreit man sie und geht nach rechts zum Turm ins Steuerzentrum. Man benutzt die Konsole und deaktiviert sie. Und schon hat man es geschafft.

Tom Groß