

Star Trek - The Next Generation: A Final Unity

KOMPLETTL...SUNG

Man gibt Data den Befehl den Traktorstrahl zu durchfliegen, um die Passagiere des Scout-Schiffs an Bord beamen zu können. Pentara, Captain des Warbird, meldet sich daraufhin. Man klärt sie über den Verstoß, den sie begangen hat auf und gewährt den Passagieren politisches Asyl, da sie von Garid geflohen sind. Von den Flüchtlingen erfährt man von dem drohenden Bürgerkrieg auf Garid. Die einzige Lösung den Konflikt zwischen Arm und Reich zu lösen, ist die "Fifth Scroll", ein Gesetzesblatt, das die Rechte der Armen beinhaltet.

Deshalb nimmt man Kurs auf Horst III, in der Hoffnung Shonak, einen Forscher vom Planeten Vulkan, zu finden. Während des Flugs erhält man eine Nachricht von der Forschungsstation nahe Cymoke IV. Es soll sich um einen Angriff handeln und so ändert man schnell den Kurs.

Cymoke IV

Nachdem man die wichtigsten Information zu dem Vorfall bekommen hat, beamt man sich auf die Station. Links vom Transporter findet man sich in einer großen Halle wieder. Am Boden entdeckt man eine Frau die von einem großen Kabel eingeklemmt ist. Hat man die Frau medizinisch untersucht, so trennt man das Kabel mit dem Phaser (Einstellung: schwach!) in der Mitte durch. Da das Kabel noch zu schwer ist, um es wegzubewegen, unterhält man sich mit La Forge über ein mögliches Wegbeamten des Kabels. Daraufhin bewegt man sich zum Transporterraum, lokalisiert das Kabel und beamt es weg. Die Frau kann nun ärztlich versorgt werden. Von ihr erfährt man auch den Aktivierungscode für das Notfallsystem. Ein Stock höher befindet sich die Verwaltung und die Steueranlage (Administration). Hier kann man das Notfallsystem mit Hilfe des Computers aktivieren. Im Maschinenraum (Engineering) trifft man auf eine unbekannte Maschine. Nach zweimaligem scannen, kann man den Zweck dieser Maschine auch nicht richtig deuten. Im Raum auf der rechten Seite kann man mit Hilfe eines Computers die Maschine irgendwie in den Weltraum hinausbefördern. Links vom Maschinenraum spricht man mit dem Techniker und verlangt das Personal auf die Enterprise zu beamen. Da er der Bodencrew diesen Gefallen nicht gewährt, macht man sich am Computer links hinten in der Ecke zu schaffen. Das Personal ist gerettet. Für die Station kam aber jede Hilfe zu spät.

Nach dieser Mission nimmt man wieder Kurs auf Horst III. Dort angekommen, kann man dank des Comms mit Shanok sprechen, von dem wir einige nützliche Informationen über die "Fifth Scroll" erfahren. Er erzählt von den Ausgrabungen, und daß viele Stücke auf die Forschungsstation gebracht wurden. Man setzt ihn davon in Kenntnis, daß es die Station nun nicht mehr gibt.

Während der Patrouille im Ruinore Sektor erreicht die Enterprise ein Funkspruch von Admiral Reddreck. Man wird beauftragt Dr. Vi Hyunh-Foertsch zu suchen. Man nimmt Kurs auf Morassia, wo Dr. Vi das letzte Mal gesehen wurde.

Morassia

Bevor man auf den Planeten beamt unterhält man sich mit Constable Lliksze. Lliksze verbietet jegliche Waffen auf den Planeten mitzunehmen. Auf dem Planeten angekommen, unterhält man sich abermals mit Lliksze über die Einzelheiten des Vorfalles.

Auf dem Weg zum Gebirgsbiotop entdeckt man eine Frucht, die man dem Affen gibt, der damit dankbar verschwindet. In dem großen grauen Gebäude (Dr. Vis Labor) nimmt man die Biosonde, die Field Units und die Kadaver der Tiere. Beim untersuchen der Tiere auf dem Tisch und dem Schallapparat entdeckt man, daß es sich um ungewöhnliche Mutationen der Tiere handelt. Mit dem Tricorder öffnet man einen CommPort zu Melas und konfrontiert ihn mit den Neuigkeiten. Vom ihm erfährt man von diversen Schmuggelgeschäften. Schließlich informiert man Lliksze über den Befund. Um weitere Forschungen anzustellen, identifiziert man die "Field Units" für deren spezielle Einsatzgebiete. Von der Shuttle Station nimmt man den Mikrogenerator und begibt sich zu einem der drei Biotope. Mit dem Generator schaltet man den Computer ein und benutzt die richtige Unit auf markante Punkte im Gelände. Bei den beiden

anderen Biotopen verfährt man genauso. Im Labor holt man mit der Sonde die Proben aus den Units und analysiert sie unter dem Schallgerüst. Nach den Untersuchungen öffnet man einen CommPort zu Consultant Ldyia. Man verlangt von ihm eine Stellungnahme zu den medizinischen Befunden der Tiere und Proben. Nachdem fast alle Fragen unfreundlich beantwortet wurden, begibt man sich zum Quarantine Shelter. Man scannt den Ksfig, die Pyramide und die Generatoren. Im Labor kann man nun mit Healer ZZolis sprechen, um weiteren Aufschluss über die Vorgehensweise von Idyia und seinen Forschungen zu bekommen. Beim Quarantine Shelter trifft man Tzudan an, einer der Aufseher mit dem man sich über alles unterhält. Man erfährt von einem großen, unbekanntes Wesen, das Energie saugt, was auf die toten Tiere mit "Energieverlust" zurückzuführen ist. Nach der Konservierung begibt man sich zu Lliksze und berichtet ihr über alle Ergebnisse. Als Lliksze versucht Idyia zu holen stellt sie fest, daß er geflohen ist. Mit Hilfe des Computers wird Dr. Vis schnell gefunden. Man bekommt den Auftrag das Wesen einzufangen. Dazu fliegt man mit dem Shuttle auf die andere Seite des Geländes zum Reaktor. Dort programmiert man kurz die Frequenz um und begibt sich zum Quarantine Shelter. Man benutzt Panel 2, wartet bis das Wesen im Kreis ist, benutzt Panel 1, Panel 3, Panel 2 und hat das Tier gefangen - die Mission ist erfolgreich beendet.

Auf der Enterprise hat T'Bak von der Mission Wind bekommen und offenbart uns seine ganzen Informationen. Der Ferengi Aramut, der an der Schmuggelaktion beteiligt gewesen sein soll, wird verfolgt und schließlich im Nigold System mit dem Traktorstrahl gefangen. Man handelt mit ihm seine Freiheit gegen Idyias Aufenthaltsort aus. Als weiteren Anhaltspunkt erfährt man von ihm die Kolonie, wo sich die fünfte Rolle befinden könnte. Man nimmt Kurs auf Shonoisho Epsilon VI.

Shonoisho Epsilon VI

Man läßt T'Bak eine Nachricht senden, worauf sich Chancellor Laraq meldet. Nach einem kurzen Gespräch beamt man auf den Planeten. Nach der Begrüßung geht man in die vordere Pyramide und befindet sich im Raum der Chanters Sekte wieder. Nachdem man Stamblyr ausgefragt hat, erhält man eine Melodie von ihm. Bei der Untersuchung der Orgel stellt man fest, daß diese defekt ist. Vom Ausgangsplatz geht man nach rechts in die Wüste zur Pyramide. Man spricht mit Nachyl und begibt sich danach zur Tür. Bevor man die durchschreiten darf, muß man aber erst vier Fragen beantworten:

1. Why are you here?

Antwort: 2

2. How does a person reach enlightenment?

Antwort: 2

3. Which of the sect has correctly interpreted the fifth scroll?

Antwort: 4

4. Who was the lawgiver?

Antwort: 4

5. By what right are you here?

Antwort: 2

6. What is the central principle of the fifth scroll?

Antwort: 5

7. Who are you?

Antwort: 4

Nun kann man die Tür durchschreiten. Auf der anderen Seite scannt man das Kraftfeld und die Beschreibung neben den Bedienelementen. Da man mit den Schriftzeichen nichts anfangen kann, geht man zu Laraq und bittet ihn um Hilfe. Er überträgt einen Code zum Entcodieren der Schrift in den Tricorder. Mit dem Tricorder entschlüsselt Data die Schrift und setzt danach das Kraftfeld zurück. Aleont

erscheint, und Data spricht mit ihm. Als Dank erhält man zwei Amulette und einen Schlüssel sowie die Erlaubnis drei Gegenstände aus dem "Tresor" zu entfernen. Mit dem Schlüssel öffnet man den Tresor und entnimmt das "Device", den Ring und den Stab mit dem weißen Kopf. Ring und "Device" werden im Raum der Chanters Sekte benutzt, woraufhin man zwei weitere Melodien erhält. Den Stab gibt man dem Gnom auf der hinteren Pyramide, der uns daraufhin jeden Gefallen erweist. Nachdem das Kraftfeld verschwunden ist, benutzen wir die erste Melodie, um uns beamen zu lassen. Für das Lösen des Rätsels benutzt man am besten die Karte.

An der Tür angekommen setzt man den blauen Stein in die Fassung. Im Tunnel, der sich plötzlich öffnet, befindet sich die richtige fünfte Rolle. Man beamt an Bord der Enterprise und übergibt die Flüchtlinge und die Rolle Captain Pentara, die inzwischen aufgetaucht ist.

Während man sich unten auf dem Planeten beschäftigt hatte wurde eine Outpost von romulanischen Schiffen zerstört. Nach mehreren Versuchen das Comm zu benutzen kann man eine Verbindung erstellen. Man wird beauftragt, zu Outpost 543 zu fliegen und sich dort mit Commander Chan in Verbindung zu setzen. Durch die Bedrohung der Romulaner wird man angewiesen, zum Goldur System zu fliegen, um dort den Klingonen zu helfen. Nach einigen Kämpfen meldet sich Ky'Dra von der Bortas und berichtet von der Gefangennahme mehrerer Romulaner und deren Absicht eine Superwaffe im Z'Tarkis Nebula zu suchen.

Von Chan erhält man weitere Informationen über die Waffe. Weiter nimmt man Kurs auf Horst III. Wie sollte es anders sein - auch dieser Flug wird unterbrochen. Frigis wird von einem Warbird angegriffen, man hält sein Versprechen und hilft Laraq aus dieser Situation. Nach dem Kampf beamt man auf den Planeten und holt sich weitere Infos über die Chodak und deren Unity Device. Von ihm erhält man zwei Werkzeuge, um die Maschinen der Chodak in Gang zu setzen. Zusätzlich bekommt man auch einen Data Crystal, der auf dem Schiff analysiert werden soll.

Als man endlich Horst III erreicht hat, muß man feststellen, daß Shanok aufgrund der Romulaner den Planeten verlassen hatte. Nach dem Beamten auf den Planeten scannt man den Erdbeben. Als man feststellt, daß sich dahinter Hohlräume befinden, schießt man den Eingang frei. In der Mitte befindet sich ein Bildschirm. Zusammen mit den "Rods" kann der Computer aktiviert werden. Man übernimmt alle Daten in den Tricorder. Links scannt man ebenfalls alle Sachen, um sie auf dem Schiff untersuchen zu können. Nachdem man hochgebeamt hat, nimmt man Kurs auf Allanor. Nach der Planetenanalyse beamt man auf den Planeten. Man scannt alles im ersten Raum. Mit dem Phaser schießt man die Halterung der Tür weg, so daß diese umfällt. Der Drone entwendet man den Störsensor und läuft nach rechts. Rechts oben befinden sich Computer, mit denen man brauchbare Informationen über die Station abrufen kann. Läuft man nach rechts, so nimmt man dort Blech und Büroklammer mit und geht dann nach oben. Die Tür wird gescannt. Man steckt den Störsensor in die Schaltkreise der Tür und wartet bis ein Roboter kommt. Der Roboter wird mit dem Tricorder deaktiviert und der Störsensor entfernt. Nun kann man durch die Tür laufen. Links benutzt man den Computer und aktiviert das System sowie die Energiezufuhr. Man wartet bis der Roboter weggeflogen ist und schaltet den Strom aus. Nachdem nur noch eine Lampe an der Auflademaschine brennt, schaltet man auch das System ab. Mit dem Phaser verschafft man sich einen sicheren Weg über die Metallplatte am Boden. Kurz bevor man den anderen Raum betritt, tauchen die Aliens auf und nehmen das Team gefangen. Das Werkzeug zur Aktivierung der Computer haben sie auch an sich genommen. Bei der Flucht lassen sie einen ihrer Artgenossen und einen "Isolinear Rod" zurück. Der Rod steckt im Security Panel und läßt sich nur mit der Büroklammer lösen. Das System wird aktiviert und die Sensoren abgeschaltet. Man nimmt den Rod mit und untersucht mit Data den Chodak. Mit einem Stimulator kann man mit dem Chodak reden. Links läuft man die Treppe hoch und nimmt das kleine Teil von der Erde auf. Links befindet sich ein Transporter. Mit Hilfe des Zeitwählers beamt man sich auf 2-2. Man läuft zum Ausgangspunkt der Suche zurück und wird auf's Schiff gebeamt. Man nimmt Kurs auf Jericho nachdem der Flugplan der Aliens entschlüsselt wurde. Da der Nebel mittlerweile zu einem schwarzen Loch geworden ist, fliegt man 30 Lichtjahre zurück nach Vigo Beta, um die Explosion zu beobachten. Anhand der Daten kann Data die Suche ziemlich genau begrenzen. Man fliegt zu Sektor 3-1-3. Da man dort nicht fündig wird, fliegt man nach 3-1-4. Hat man das Unity Device gefunden, so fliegt man mit einem Shuttle auf die Oberfläche. Im rechten Bild befindet sich ein Transporter. Die Crew wandert hintereinander hinein. Als einziger kommt Picard hinaus. Er begibt sich nach links und redet mit dem "Glimmer". Im linken Bild trifft man dann auf Pentara und Admiral Brednock, einem Chodak. Man schließt sich den beiden an und begibt sich auf das Shuttle.

Während sich der Chodak die rechte Tür ansieht, spricht man mit Pentara und verschwört sich gegen die Chodaks. Geht man durch die erste Tür, so findet man sich in einem Raum wieder, in dem der erste Test stattfindet, von dem der "Glimmer" erzählt hat. Von Picard, der aus der Zukunft kommt, erhält man einen Stein. Beide Male legt man die halbe Scheibe auf die linke Seite der Maschine und drückt den Knopf. Man versucht, den Chodak auf die eigene Seite zu bringen. Ist es einem gelungen nimmt man die halbe Scheibe wieder auf und fügt sie mit der anderen Hälfte zu einer Scheibe zusammen. Diese legt man in den Luftraum in dem Feldgenerator rechts im Bild. Da noch weitere Scheiben fehlen lässt man sich die anderen Stücke von Pentara und dem Chodak geben. Der Generator setzt aus, sobald alle Scheiben eingesetzt sind.

Nun kann man die Suche nach rechts ausweiten. Über den Graben kommt man mit dem Stein von Picard. Bevor man durch die Tür schreitet, beamt man den Chodak und Pentara ebenfalls hinüber. Schnell steckt man noch den Schlüssel ein und geht weiter. Mit dem Schlüssel öffnet man die Tür rechts im Bild. Um das Wesen zu befreien, das hinter dem Glas steckt, drückt man auf den Knopf. Durch die Konservierung erkennt man Pentaras wahren Plan, hilft ihr jedoch trotzdem wieder aus der Falle heraus, in der sie gefangen genommen wurde. Ohne weitere Vorkommnisse geht man in den Turm. Nach einem Gespräch mit dem Wächter des "Unity Device" wird man davor gewarnt, dass Borgs im Anflug sind. Vor einem steht nun eine Schalttafel mit den Punkten: 1. Borg-Flotte zerstören; 2. Borg-Rasse vernichten. Man entscheidet sich weder gegen die Flotte der Borgs noch gegen die ganze Rasse. Man deaktiviert einfach die gesamte Schalttafel und kann in den Genuss der Endsequenz kommen.