

SOLUZIONE COMPLETA DI STAR TREK: JUDGMENT RITES

Incredibile quanto siano fedeli i fan della serie di Star Trek che, a distanza di anni, mi hanno costretto a rispolverare una delle vecchie glorie targate Interplay. Tutto sommato devo ammettere che la cosa mi ha fatto molto piacere e mi ha permesso, con la scusa del lavoro, di rigiocare una splendida avventura che, nonostante la grafica decisamente datata, può ancora oggi essere considerata una delle pietre miliari del suo genere.

To boldly go where.....ecc,ecc.

RED

PRIMA MISSIONE: FEDERATION

Mentre state rientrando da una precedente missione una forte luce appare davanti a voi. Quando i vostri occhi non sono più abbagliati vi trovate in presenza di una nave della federazione. Accettate di parlare con il capitano: costui riuscirà a dirvi, prima che il suo velivolo esploda, che proviene dal futuro e che la federazione corre un grave pericolo.



Attivate la mappa spaziale (tasto N), fate rotta per l'ultimo pianeta su cui era stata l'astronave che vi ha contattato (la stella rossa in mezzo allo schermo), entrate nella sua orbita e, dopo avere chiesto il permesso alla stazione scientifica, teletrasportatevi sulla superficie. Verrete accolti dal dottor Breddell (una vostra vecchia conoscenza) che, per impedirvi di intralciare i suoi piani di conquista del mondo, vi rinchiuderà in una cella.

Esaminate il muro della prigione fino a localizzare un tratto di

parete poco robusto (sulla destra, accanto alla porta), chiedete a Spock di vedere cosa può fare e, quando la guardia, preoccupata delle vostre azioni, entrerà nella prigione, osservate come il vulcaniano la metterà fuori combattimento. In alternativa potete cercare di convincere l'uomo a lasciarvi andare parlandogli di suo padre (questa seconda alternativa vi darà un maggior numero di punti).

Una volta liberi frugate il corpo della guardia per trovare una tessera, andate a destra e richiudete la cella usando gli interruttori sulla sinistra. Aprite gli armadietti infilando la tessera nel lettore sulla destra e riprendete tutti i vostri oggetti (comunicatori, armi e tricorder). Uscite da questa stanza per accedere alla mappa che vi permetterà di spostarvi per tutta la nave.

Cliccate sulla zona verde a destra per dirigervi nei quartieri est, entrate nella stanza dell'equipaggio e, stando attenti a non svegliare l'uomo che dorme, impossessatevi dei manichini. Tornate nel corridoio, spostatevi nei quartieri esecutivi, prendete il filtro dell'aria (il vaso sul pavimento), poi accedete alla mappa e andate all'ala ovest: se incontrate delle guardie non esitate a stordirle (se le uccidete a fine missione riceverete meno punti). Entrate nella sala computer (in alto a sinistra), sbarazzatevi del tecnico e chiedete a Spock di occuparsi del programma di scacchi che tiene bloccate le informazioni che vi servono. Sfortunatamente dovrete essere voi a suggerire le mosse al vulcaniano: cercate di non prendere mosse troppo aggressive o troppo difensive e, sia che vinciate o che perdiate (in questo secondo caso riceverete meno punti), il computer si sbloccherà. Usate il tricorder scientifico (quello di Spock) sulla console a sinistra, poi collegate anche il tricorder medico e chiedete al vulcaniano di attivare il computer per immagazzinare l'elevata quantità di

informazioni (fra le quali vi è anche il codice per la stanza del dottor Breddell).

Dal corridoio entrate nella stanza in alto a destra (centro di controllo), mettete fuori combattimento le due guardie accanto alla porta, parlate con Munroe, dite al dottore di guarire il tecnico, fate disattivare a Spock i due computer in alto e distruggete quello a destra. Ora visitate la sala teletrasporto (dal corridoio della sezione ovest la porta in basso a sinistra), eliminate il gas tossico presente nell'aria posizionando il filtro sul macchinario in basso, poi usate i manichini sul teletrasporto. Giungerete nella sala della sicurezza e grazie al riparo che vi siete creati con i fantocci riuscirete a tramortire le guardie: quando si sveglieranno cercate di spiegarli che il dottore va fermato. Chiedete a Spock di usare i computer: armeggiando con quello in alto metterà fuori uso qualche sistema della nave, mentre, agendo con quello a destra, disattiverà la barriera che bloccava l'accesso alla sala dei progetti speciali.

Accedete alla mappa, fate un salto alle scialuppe di salvataggio (a sinistra) e quando le guardie vi ordineranno di arrendervi assecondatele: ci penserà Spock a metterle fuori combattimento. Una volta liberi di agire fate mettere fuori uso i due controlli sulla sinistra dal vulcaniano. Recatevi



adesso nella sala progetti speciali, uccidete l'orribile bestia (stordirla non serve a nulla) e, ancora una volta, lasciate a Spock il compito di usare il computer: l'Enterprise verrà liberata dal raggio trattore che le impediva di allontanarsi.

E' giunto finalmente il momento di scontrarsi con Breddell, chiedete al vulcaniano di aprirvi la porta (aveva preso il codice dal computer, ricordate?) e, una volta all'interno, ascoltate tutto il dialogo. Al termine del fiume di parole non esitate a tramortire lo scienziato. Prendete il libro sul tavolo, il foglietto che uscirà dalle pagine e il bersaglio delle freccette con la faccia di Kirk. Esaminate il foglio con il tricorder scientifico per scoprire un codice. Lasciate che sia Spock a inserirlo nel tastierino nascosto dietro il bersaglio delle freccette: così facendo bloccherete il progetto di Breddell.

SECONDA MISSIONE: SENTINEL

Una discussione vertente sui liquori viene interrotta da un messaggio d'emergenza del velivolo scientifico Dereter in orbita intorno a Balkos III. Il capitano vi dice che, mentre osservavano la primitiva popolazione dei Balokosiani, la loro astronave è stata passata allo scan da una strana forza



presente sul pianeta: dato che sul pianeta non dovrebbe esserci la benché minima tecnologia vi invita a controllare la situazione. Settate la rotta per Balkos III (la stella verde poco a destra), orbitate intorno al pianeta e teletrasportatevi sulla superficie. Una strana forza vi bloccherà per controllare che non siate pericolosi e, dopo aver precluso l'accesso ai macchinari più importanti, vi lascerà liberi.

Usate il tricorder scientifico sul pannello accanto alla porta per scoprire che nasconde i circuiti di azionamento della porta: chiedete a Spock di occuparsene e potrete lasciare questa stanza. Vi ritroverete nella sala principale della base segreta, attraversate la porta in basso a destra (fino a quando non avrete una badge dovete usufruire continuamente dell'aiuto del vulcaniano), raccogliete i cinque componenti elettronici sparsi sul pavimento e prelevate dai due contenitori a destra (quelli dove continuano a cadere degli oggetti) un pezzo di plastica e una batteria: mettete questi ultimi nel macchinario a sinistra quindi chiedete a Spock di azionare il meccanismo per ottenere una badge scarica. Andate nella stanza a sinistra e infilate la badge nel macchinario in alto, vicino alla porta, per farvela caricare.

Tornate nella sala principale, collegate il monitor e lo scatolone al computer e dite a Spock di procedere nel tentativo di disattivare il campo di forza che si trova attorno ai macchinari. Dovrete risolvere un rompicapo: vi verrà mostrata una griglia 3x3 di simboli, ogni simbolo ha un numero di lati (per il cerchio contate uno) e voi dovete riempire l'ultima casella in modo che la somma del numero di lati sia la stessa su ogni riga. Tanto per chiarirvi un po' le idee vi faccio un esempio: se sulla prima riga trovate un cerchio, un rombo e un pentagono, la cui somma dei lati dà 10 (cerchio=1, rombo=4, pentagono=5), osserverete che anche la somma della seconda riga darà lo stesso valore e, se quindi sulla terza riga vi sono un rombo e un triangolo, voi, come simbolo mancante, dovete mettere un triangolo (rombo=4, triangolo=3, ad arrivare a 10 ci vuole ancora un triangolo).

Attraversate la porta in alto a destra, continuate ancora a destra, esaminate il distributore di cibo con il tricorder scientifico, aspettate l'arrivo di un uomo primitivo e, dopo aver assistito alla scena, chiedete a Spock di tramortirlo. Prendete il corpo per trasportarlo nella sala medica (è quella accanto) e fate eseguire dei controlli al dottore per scoprire che a questa razza primitiva viene iniettato un ormone per aumentare l'aggressività: dovete bloccare questo processo. Uscite da questa stanza, usate il tricorder medico sulla grossa tanica e applicategli l'interruttore per bloccare l'uscita dell'ormone.



Tornate nella sala principale, scegliete la porta in basso a sinistra, inserite la scheda d'interfaccia nel generatore (la colonna), riparatelo usando i fili, quindi dite a Spock di spegnerlo: fermando l'immissione di ormone nell'atmosfera avrete completato la missione.

MISSIONE 3: NO MAN'S LAND



Lungo la strada per Omega Corrus venite contattati dalla federazione che vi affida una nuova missione: cercare di capire come mai nel sistema di Delphi stanno scomparendo un elevato numero di astronavi. Dalla mappa impostate la nuova traiettoria (la vostra destinazione è quella stella blu circolare in alto a sinistra) e preparatevi a un incontro molto bizzarro con un triplano della seconda guerra mondiale. A guidare questo

semplice mezzo che inspiegabilmente vola nello spazio è Trelane, un individuo appartenente a un popolo con incredibili poteri. Tutti i comandi dell'Entreprise verranno bloccati, voi verrete sconfitti e finirete imprigionati in una magazzino su un pianeta.

Aprirete la cassa a destra, prendete una delle bottiglie che trovate all'interno, versate il liquore sulla paglia in basso a sinistra, prendete un paio di legni e strofinateli assieme per appiccare il fuoco. La guardia che era all'esterno della vostra cella correrà da voi: parlategli per convincerlo a lasciarvi uscire.



Vi trovate su un pianeta che ricorda molto la Terra e parlando con le persone che troverete scoprirete di essere addirittura nel 1918. Osservate il soldato che maltratta l'anziano signore, poi intervenite (usa soldato) per

picchiare il gradasso: il vecchietto vi sarà riconoscente e una donna di nome Gretel uscirà dalla taverna per farvi i complimenti. Entrate nel negozio sulla sinistra, parlate con il commesso per farvi regalare una scopa, una corda e del cibo, poi usate il tricorder scientifico sull'orologio per scoprire che emana una strana energia (è uno dei quattro oggetti del potere di Trelane che dovete distruggere per tornare alla realtà).

Dalla piazza andate a sinistra per due schermate per raggiungere il fronte della guerra. Parlate con l'uomo ferito, provate a curarlo (non ci riuscirete), infine esaminatelo con il tricorder medico e con quello scientifico per scoprire che il medaglione che ha con sé è un altro degli oggetti del potere: se gli chiedete di donarvelo vi chiederà in cambio di portare una lettera a Gretel.

Andate a destra, entrate nella chiesa che funge da scuola, scacciate il soldato, parlate con i bambini, osservate la lavagna ed esaminatela con il tricorder scientifico: è il terzo oggetto del potere. Parlate con la maestra, cercate di convincerla che il gesso è dannoso (frase numero 5) e lei vi risponderà che toglierà la lavagna solo se lo dirà il sovrintendente della scuola. Uscite ed entrate nell'edificio a destra. Parlate con l'uomo senza un braccio sdraiato sul divano, fategli curare dal dottor McCoy, quindi chiedetegli cosa potete fare per lui. Usando la scopa, pulitegli il pavimento e, in cambio, riceverete un po' di soldi.

Visitate finalmente la taverna, sbarazzatevi dell'individuo ubriaco che importuna la barista usando la seconda frase, consegnate a Gretel la lettera



del suo fidanzato, drogare la birra utilizzando il kit medico sui barili a sinistra ed entrate nella stanza sul retro. Giocatevi i soldi in una partita da poker per guadagnare un cospicuo gruzzolo, poi parlate a Sundegard: chiedetegli della guerra per sapere di suo figlio. Uscite dal locale, andate a sinistra, date il cibo al cane malato di rabbia, quindi curatelo. Entrate nell'armeria e, avendo drogato la birra, troverete le guardie addormentate. Legate il comandante alla sedia con la corda che avete trovato nel negozio, chiedete a McCoy di risvegliarlo, incaricate Spock di estorcergli la combinazione della cassaforte, poi fategliela aprire. Recuperata la dinamite, osservate i fogli dei permessi sul tavolo, prendete un fucile dalla rastrelliera e puntatelo sul comandante:

adesso che sapete la vicenda del figlio di Sundegard potete chiedere al militare di firmare un permesso.

Andatevene, camminate verso sinistra per tornare dall'uomo ferito e, avendo svolto l'incarico che vi aveva affidato, fatevi dare l'amuleto. Raggiungete il negozio e usate i soldi vinti al poker per comprare l'orologio. Tornate alla taverna, entrate nella stanza dei giocatori e date il permesso a Sundegard: vi dirà che se avete bisogno che una notizia venga pubblicata sul suo giornale non dovrete far altro che chiedere. Sapendo che il terzo oggetto che vi serve è la lavagna e che la maestra è disposta a lasciarvela solo se lo dice il sovrintendente, chiedete al giornalista (sarà apparsa la frase numero 3) di pubblicare una notizia che vi possa essere d'aiuto. Uscite dalla stanzetta, parlate con il sovrintendente Shiller (il tipo vestito di verde seduto sulla sinistra) che, avendo letto la notizia sul giornale, sarà disposto a darvi un messaggio per l'abolizione della lavagna. Prendete il messaggio, portatelo alla maestra e potrete finalmente impossessarvi del terzo oggetto del potere.



Andate all'estremità destra del villaggio, usate i tre oggetti del potere con il triplano, quindi piazzate l'esplosivo. Vi ritroverete nella camera di Trelane, parlategli della guerra, della sua crudeltà e fategli notare che la guerra da lui realizzata non corrispondeva alla realtà: vi porterà su un vero campo di battaglia. Mostrategli gli orrori che lo circondano, chiedetegli se per essere valorosi bisogna arrivare a degli scontri così terribili e convincetelo che

la guerra non è un gioco: otterrete la vostra libertà e quella di tutte le altre astronavi che erano state catturate.

MISSIONE 4: LIGHT AND DARKNESS

Durante l'esplorazione di un sistema inesplorato intercettate un tentativo di comunicazione. Usate la mappa per dirigervi sul luogo dal quale è partito il messaggio (stella gialla al centro della mappa), orbitate attorno al pianeta e scendete sulla superficie.

Usate il tricorder scientifico per esaminare l'edificio che vi troverete davanti, poi entrate nella costruzione. Andate a destra e parlate con la proiezione olografica che vi apparirà. Ora visitate la stanza di sinistra e scambiate qualche parola con la seconda apparizione che incontrerete: cercate di convincerla che il suo organismo e quello dell'altra visione sono simili e che devono trovare un punto di accordo. Se sarete riusciti a persuaderla potrete prendere il composto giallo dal macchinario; in caso contrario ritentate. Tornate dall'altro essere, dite a Spock di usare il computer per riattivare la proiezione olografica e cercate di convincere anche questa creatura. Prendete il composto blu, tornate all'ingresso e usatelo sulla console a sinistra (il sequenziatore). L'esperto biologo Jones vi dirà di non essere riuscito a sequenziare le molecole scure mentre in realtà non lo vuole fare poiché è convinto che l'essere nella stanza a sinistra rappresenti il male. Parlate all'uomo e, senza usare la forza, fategli capire che voi non vi trovate lì per fare della filosofia ma per portare a termine un lavoro. Ora riprovate, mettete il composto blu, poi quello giallo, fate azionare a Jones il macchinario di sinistra, pulite con il vostro phaser il tubo a destra, quindi dite a Jones di procedere con l'altro marchingegno per ottenere il composto finale.

Prendete il liquido verde dal tubo (se esce danneggiato a causa della melma dovrete rifare tutto), andate nella sala a nord e infilatelo nello sportello del computer: apparirà un terzo essere (dato dall'unione dei primi due) ma, a causa

di alcuni problemi di trasmissione, non riuscirà a parlarvi. Lasciate l'edificio, andate a destra, usate il tricorder scientifico con l'antenna e con il pannello di controllo per scoprire che il problema di questo prima trasmettitore e la scarsa energia in ingresso. Provate a sparare con il phaser sulla roccia in basso a destra ma non otterrete grandi risultati. Fate uno scan con il tricorder scientifico del gruppo di



rocce a sinistra, poi usate il comunicatore per chiedere all'Enterprise di innalzarne il calore: dopo qualche istante la prima antenna riprenderà a funzionare. Spostatevi a sinistra, usate il tricorder sulla seconda antenna e sul suo pannello di controllo: qui il problema è un'errata angolazione. Contattate nuovamente l'astronave, fategli calcolare i giusti dati da inserire poi fate sistemare i controlli a Spock. Tornate nell'edificio, ora riprovate a parlare con l'essere che avete contribuito a generare e scoprirete che avete agito nel migliore dei modi. Missione completata.

MISSIONE 5: VOIDS

Una richiesta della federazione vi spedisce ad Antares Rift per una missione di controllo. Senza indugiare settate la nuova rotta (striscia rossa in alto a destra) e finirete all'interno di una strana nube gassosa che sembra essere la causa della scomparsa di numerose astronavi.

Questa missione si svolge quasi interamente a bordo dell'Enterprise. Parlate con tutte le persone sul ponte, fate usare a Spock il suo computer per due volte, parlate al vulcaniano (ditegli di procedere), quindi fategli maneggiare nuovamente i comandi per farsi teletrasportare all'origine del problema. Mentre Spock scompare appare per un attimo l'immagine di un alieno: che il vulcaniano sia stato rapito? Usate la console del vulcaniano poi lasciate il ponte.

Vi ritroverete davanti alla mappa dell'Enterprise. Concentratevi unicamente sulla parte inferiore della cartina: passate il mouse sulle zone gialle per sapere a quali aree avete accesso. Cercate Spock nella stanza dei controlli ausiliari: è quella subito sotto il ponte di comando. Se la porta è aperta avvicinatevi all'alieno ed esaminatelo con il tricorder medico, se invece è chiusa praticate un piccolo foro con il phaser (sparate una sola volta o l'alieno se ne accorgerà) e acquisite le informazioni mediche che vi occorrono



attraverso la piccola fessura. Dirigetevi alla Sick Bay (è un po' più in basso rispetto a dove vi trovate adesso) per trovare McCoy, parlategli e lui, dopo aver esaminato le analisi dell'alieno, vi darà un cilindro con del gas nocivo all'essere che scorrazza allegramente per la vostra astronave. Spostatevi nella sala motori (a destra), mettete il gas nel

pannello sul muro a destra e usate e i controlli del supporto vitale a sinistra. Fatevi teletrasportare nella sala controlli ausiliari e vedrete l'alieno scomparire: usate i comandi sulla destra e scoprirete le coordinate esatte del luogo in cui si è teletrasportato. Estraiete il comunicatore dal vostro zaino e parlate con Scott: ordinategli di alzare al massimo la potenza degli scudi per guadagnare dei preziosi minuti. Andate alla sala teletrasporto e, conoscendone le coordinate, raggiungete la dimensione aliena.

Andate a destra, prendete il sacchetto abbandonato sul terreno, tornate a sinistra, mettete un po' delle gemme blu che vedete in alto nel contenitore che avete appena raccolto e parlate con l'alieno per convincerlo a evocare il Savant. Spostatevi nuovamente nella schermata a destra e questa volta vedrete apparire il Savant: parlategli. Non fatelo arrabbiare e chiedete di riavere indietro Spock. Non riuscendo nel vostro intento usate le gemme blu sull'entità, poi tornate a dialogare: cercate di convincerlo che quanto sta facendo è sbagliato e dategli di leggere nel cervello del vulcaniano per sapere cosa ne pensa lui. Finalmente il Savant si convincerà dei vostri buoni propositi e vi lascerà tornare all'Enterprise.

MISSIONE 6: MUSEUM PIECE

Siete diretti a Nova Atar per godervi un po' di meritato riposo ma un messaggio dall'ammiraglio in persona non sembra auspiciare nulla di buono. Vi verrà detto che sul pianeta dove siete diretti c'è un pezzo da museo che deve ritornare al pianeta d'origine e che, purtroppo, la federazione non ha fatto in tempo a mandare un suo rappresentante per assistere alla cerimonia: vi viene chiesto di fare da rappresentante. Dalla mappa scegliete la destinazione (la stella grigia in basso a sinistra), orbitate attorno al pianeta, poi scendete sulla sua superficie.

Verrete accolti dal custode del museo e, dopo che si sarà scusato per il ritardo nella preparazione della cerimonia, vi lascerà liberi di visitare l'edificio. Per il momento non soffermatevi a esaminare tutti i macchinari che incontrate, gironzolate per le varie stanze e, giunti nella locazione con le guardie, provate ad aprire la porta a nord: verrete fermati. Di lì a poco il custode vi chiamerà.

Una volta nell'ufficio assistete alla scena (dei terroristi attaccheranno il museo per rubare il prezioso artefatto) e, dopo che l'uomo sarà svenuto, dite a Checov di esaminarlo: fortunatamente è soltanto svenuto. Fate usare per tre volte la console di sicurezza a Scott per aprire la porta, prendete la lancia, il liquore e il vassoio sul tavolo, la bottiglia gigante nell'alcova e la nota che era vi nascosta sotto. Spostate il cavaliere sotto alla porta per tenerla aperta e passate nell'altra stanza.



Provate a proseguire verso nord, quando vi verrà chiesto inserite il codice che avete trovato sul fogliettino (VVSOP2123) e, dopo aver appurato che non funziona (Kirk dirà qualcosa in proposito), parlate con Scott. Fate usare all'ingegnere i due macchinari nella stanza (il cannone e la NIVEN) e guadagnerete una capacità, dei fili e un'interfaccia. Mettete la capacità sul tavolo, aspettate un minuto senza lasciare questa locazione e, quando vedete che il componente elettronico si illumina, riprendetelo: ora è carico. Andate a destra (per passare dovete inserire il codice), mettete la capacità nel robot, poi ordinate a Scott di manipolarlo per ottenere un cavo elettrico più resistente di quello che avevate già. Fate controllare all'ingegnere anche il portale e il piccolo velivolo:

guadagnerete un pannello e dei supporti. Tornate nell'altra stanza e mettete, in questo ordine, i seguenti oggetti sul tavolo: la capacità, i supporti, il cavo elettrico (il secondo che avete raccolto), l'interfaccia e la lancia. Procuratevi una seconda capacità, collegate anche questa al resto della vostra invenzione, aspettate che si carichi (circa un minuto) e fate usare a Scott la console klingon che si trova in un angolo: la porta a nord verrà abbattuta. Riprendete le capacità.

Nella stanza successiva sono presenti un comunicatore e un macchinario per il teletrasporto: per terminare la missione dovete riattivare uno di questi due congegni. Vi illustrerò come sistemare il comunicatore per contrattare con i terroristi dato che è il metodo che vi porterà ad avere un punteggio pieno. Lasciate perdere il contenitore di gas fra le macerie e andate a sinistra. Mettete una delle capacità nel robottino e dite a Scott di usarlo per farvi aprire il portello della navicella. Usate il vassoio sui numerosi fili, versateci sopra il liquore, quindi immergete la capacità nel liquido: così facendo, dopo poco tempo, si sarà ricaricata. Riprendete il vassoio e raccogliete un cristallo.

Tornate al comunicatore, collegate al macchinario il cristallo, il vassoio e la capacità: finalmente potete parlare con i terroristi. Ascoltate le loro richieste, cercate di giungere a un accordo e offrite loro delle garanzie (per semplificarvi la vita vi riporto una delle sequenze corrette di frasi da dire: 1-1-2-1-1-1-1-3-2-1): la porta vi verrà aperta e potrete chiarire la situazione. Missione completata.

MISSIONE 7: THOUGH THIS BE MADNESS

State portando delle provviste a un avamposto della federazione quando venite contattati dai romulani che chiedono il vostro aiuto. Purtroppo non avete il permesso di entrare nel territorio nemico e, per non rischiare di scatenare una guerra, decidete di non intervenire. Dopo poco vi arriva un messaggio



dall'ammiraglio della federazione: vi dice che nello spazio romulano è stata avvistata una nave aliena e vi affida il compito di controllare cosa sta succedendo. Settate la rotta (stella grigia con croce bianca nell'angolo in alto a destra), dialogate con i klingon (non offendeteli) e teletrasportatevi a bordo della nave aliena. Parlate con i due uomini, poi andate a destra per due schermate per arrivare nella stanza di

Tuskin: due guardie vi bloccheranno il passaggio. Arriveranno due klingon (per tutta la durata della missione non costringeteli ad andarsene o fallirete), provate a prendere l'orsacchiotto quindi vincetelo in una partita a scacchi sfruttando la bravura di Spock. Incamminatevi verso sinistra fino a raggiungere il re, date l'orsacchiotto a Jakesey e riceverete in cambio un cubo. Usate Uhura con il re (vedendo una bella donna si deciderà a darvi retta), parlategli e convincetelo che l'addetta alle comunicazioni dell'Enterprise discende da una stirpe reale (frase 2): l'uomo se ne andrà.

Proseguite oltre la porta a nord per ritrovarvi in una stanza piena di piante: qui il vostro scopo è quello di ottenere del cibo. Prendete il barile in fondo a sinistra, mettetelo sul banco da lavoro, scaldatelo con il phaser (posizionato a livello mortale) e usate il tavolo. Fatto questo mettetelo il cubo che vi è stato donato nel barile e provate a sparargli nuovamente: finalmente riuscirete ad aggiustarlo. Rimettete il barile al suo posto e uscite dalla porta in alto:

perché la pianta cresca e faccia dei frutti bisogna lasciar trascorrere un po' di tempo. Nella nuova stanza provate a parlare con la donna stesa in un angolo e, non ottenendo risposta, fate indagare McCoy. Usate il tricorder medico sulla poveretta, quindi fate intervenire Spock.

Andate verso l'alto e poi a sinistra per tornare nella stanza del re, premete il pulsante accanto alla porta per aprire un pannello nel soffitto e prendete la sbarra che vi è nascosta all'interno. Tornate nella stanza con le piante, raccogliete uno dei frutti che a questo punto dovrebbero essere cresciuti, quindi andate a destra (la porta è ben nascosta). Parlate con la donna triste, chiedeteli quali problemi ha, poi offriteli il frutto: vi dirà di portarlo a suo figlio.

Andate a destra fino a raggiungere il dormitorio, date il frutto al bambino e parlategli. Domandategli di tutto e chiedetegli in particolare di mostrarvi il cibo avariato: prendetelo. Tornate in cucina (dove c'è la donna), mettete il cibo nel macchinario a destra e, quando vi verrà chiesto se vorrete drogarlo, rispondete affermativamente. Ora azionate la console a sinistra e otterrete un pacco di cibo contenente una leggera dose di tranquillante: sfortunatamente questa quantità non è sufficiente. Inserite una seconda volta il cibo nel macchinario a destra, dite di voler aumentare la potenza del tranquillante ed estraete il risultato dal dispensatore. Date il secondo pacco alla donna che si offrirà di portarlo a Tuskin al vostro posto.

Raggiungete la sala giochi e, quando le guardie vi bloccheranno, offrite il cibo che vi è rimasto a Tuskin: arriverà la donna che farà addormentare l'uomo. Senza perdere tempo usate il phaser per stordire la guardia più grossa, poi parlate con l'altra per farvi aprire il passaggio segreto. Se, per sbaglio, eliminerete entrambe le guardie dovrete usare Spock con Tuskin.



Vi ritroverete in una sala con un grosso computer, usate la sbarra del re sui fili a destra e, dopo non aver concluso nulla di concreto, mostrate la sbarra a Krall: il klingon la aprirà per voi. Usate i componenti che erano all'interno della sbarra sul computer e ponete all'entità tutte le domande che potete. Al termine del dialogo apparirà un portale, prendete il cristallo che è sceso dal soffitto, usatelo con la console in alto e provate per due volte ad attraversare il varco spazio-temporale.

MISSIONE 8: YET THERE IS METHOD IN IT

Il portale vi condurrà in una strana dimensione dove incontrerete uno strano alieno di nome Brassica. Vi dirà che siete stati sottoposti a dei test e, se



riuscirete a superare anche degli indovinelli, la loro razza sarà disposta ad aiutare, con le loro conoscenze, tutte le altre.

Di volta in volta ascoltate attentamente la domanda che vi verrà posta, consultate le altre persone del vostro gruppo (parlate anche con voi stesso) e chiedete a Brassica di chiarirvi in ogni dettaglio il quesito. Fatto tutto questo, in base a quale risposta darebbe

ogni persona, decidete chi debba parlare all'alieno. Non fatevi dare indizi e non rifiutatevi di rispondere.

La sequenza corretta è la seguente: alla prima domanda fate rispondere il tenente Uhura, alla seconda McCoy, alla terza Spock. Giunti al quarto indovinello evitate di dare a Brassica una delle due risposte che si aspetta (prosegue Kirk o prosegue Klarr). Parlate con il klingon, pensate fra voi stesso una possibile soluzione, decidete di cambiare opinione e parlate nuovamente a Klarr per giungere alla conclusione che dovete andare avanti entrambi. Sondate l'alieno per capire se potete aggirare la sua domanda, poi date la risposta. Potrete scegliere di procedere voi, di far procedere il klingon o di andare avanti entrambi: propendete per quest'ultima. Dopo un attimo di smarrimento Brassica vi accontenterà.

Sorbitevi il lungo dialogo con gli alieni e, quando Sethy andrà dietro il muro, seguitelo per parlargli. Se vi offre delle informazioni sui klingon rifiutate, quando, invece, vi vorrà donare le paralens, accettate. Date le paralens a Klarr, continuate a rispondere che vi fidate di lui e avrete così superato anche l'ultimo test. Vi ritroverete nuovamente sulla vostra Enterprise.



Complimenti, avete terminato il gioco. Ora, in base al vostro punteggio, verrete premiati o verrete spediti a insegnare all'accademia.

RED