

SOLUZIONE STAR TREK 25TH ANNIVERSARY

by Arena80

CAPITOLI:

1. DEMON WORLD
2. HIJACKED
3. LOVE'S LABOR JEOPARDIZED
4. ANOTHER FINE MESS
5. TRIAL AND ERRORS
6. THAT OLD DEVIL MOON
7. VENGEANCE

CAPITOLO 1 : DEMON WORLD

Dirigiti su Pollux V. Entra in orbita. Chiedi a Spock notizie sui Seguaci delle Stelle, pianeta Pollux V. Chiedi a Uhura di contattare la colonia. Scendi sul pianeta.

Leggi l'insegna. Guarda le case. Parla al prelato Angiven. Risposte 1-1-1. Parla a Spock e a McCoy. Vai nell'edificio a sud-est.

Parla a Fratello Stephen. Usa tricorder medico su Fratello Chub. Parla a Spock. Esci. Vai a nord.

Spara col phaser impostato su stordimento al secondo, al terzo e al primo. Il terzo Klingon perde un braccio. Usa tricorder scientifico sui Klingon. Rispondi a Uhura. Usa tricorder scientifico sulla mano e raccoglila. Vai a nord.

Usa tricorder medico sulle bacche a destra dello schermo e raccoglile. Guarda la cava e vai a sud.

Vai a sud.

Entra nell'edificio a sud-est.

Dai le bacche a Fratello Stephen, esci. Vai all'edificio a nord-est.

Osserva tutto, compreso il sintetizzatore a nord-est. Dai le bacche a Fratello Stephen. Usa le bacche col sintetizzatore, otterrai un contenitore con liquido rosso (hypo-dytoxina). Usa mano Klingon con Fratello Stephen. Usa mano Klingon con tavolo da lavoro al centro della stanza. Usa Kirk sulla teca di vetro. Risposta 2. Leggi specifiche minerali. Leggi meteorite. Leggi fossile di conchiglia. Leggi teschio di piccolo animale alieno. Leggi pezzo di metallo. Risposta 6 (uscita). Guarda computer Fratello Stephen. Usa computer Fratello Stephen. prendi contenitore di vetro (zooma per vedere all'interno). Prendi teschio. Prendi pezzo di metallo. Esci.

Torna nell'edificio a sud-est. Usa siero su Fratello Chub. Parla a Fratello Stephen, Roberts, Chub, Grinash. Usa tricorder medico sui quattro. Esci. Parla a Bones e a Spock. Esci.

Vai a nord.

Vai alla cava a nord.

Vai nel tunnel a nord.

Usa tricorder scientifico sulla porta. Usa tricorder scientifico poi medico sulle rocce. Usa phaser massima potenza sulle rocce in alto-sinistra, alto-destra, basso-sinistra, basso-destra. Usa tricorder medico su Kandrey. Usa kit medico su Kandrey. Parla a Kandrey. Esamina porta aliena, pannello a destra, usa tricorder scientifico sul pannello. Usa mano Klingon sul pannello. Scendi nel tunnel.

Usa tricorder medico sul piccolo pannello quadrato e scientifico su tutto. Usa Kirk sulle leve.

Allinea le tre leve nel mezzo. Usa tricorder scientifico sull'alieno. Parla all'alieno, risposte 2-2. Usa teschio sull'alieno, risposta 1. [Usa tricorder scientifico sull'aggeggio]. Usa pezzo di metallo sull'alieno. Torna all'Enterprise.

CAPITOLO 2 : HIJACKED

Chiedi a Spock di cercare nel computer di bordo "Masada". Dirigiti su Beta Myamid. Uhura avverte di messaggio in arrivo. Chiedi a Spock di guardare ai

sensori. Alza scudi e armi. Fai scappare la nave. Entra in orbita. Ordina a Spock scansione della nave. Chiedi contatto a Uhura. Risposte 1,1,1. Parla a Spock. Cerca nel computer. Trasmetti con Uhura il codice. Abbassa gli scudi e teletrasportati sulla nave.

Usa tricorder medico sul ferito poi il kit medico. Prendi il transmogrifier da Simpson. Parla al ferito. Parla con Spock per riparare i controlli. Vai porta ad est.

Usa tricorder scientifico su porta a nord poi su cianfrusaglie lato destro del corridoio. Raccogli cianfrusaglie. Vai alla porta a est.

Stordisci le due guardie. Usa tricorder scientifico sulla bomba dietro il campo di forza della prigione, sui controlli della porta. Usa Spock sui fili poi sui controlli. Prendi i cavi (se non puoi, torna più tardi, i pirati saranno legati). Esci dalla porta ad ovest.

Esamina il saldatore scarico. Connetti un phaser qualsiasi con il saldatore. Usa il saldatore sul campo di forza (5 mm a sinistra della porta e 2 mm sopra il suolo). Esci a sud.

Usa il saldatore con punte di metallo (diventano uno stoppino). Usa lo stoppino col transmogrifier. Usa transmogrifier appuntito sui controlli del teletrasporto. [Se non hai i cavi della prigione vai a prenderli ora]. Usa i cavi sui controlli del trasportatore. Usa Spock con i controlli. (vi teletrasporterete dal nemico) .

Parla a Cereth subito! Risposta 1. Teletrasportati sull'Enterprise parlando a Scotty due volte.

CAPITOLO 3 : LOVE'S LABOR JEOPARDIZED

Chiedi a Spock di Ark7, Carol Marcus, trattato Romulano. Poi di attività del sistema. Alza gli scudi e armi. Chiedi a Sulu manovra evasiva. Poi esame tattico. Colpisci la nave che oscura le stelle. Quando si autodistrugge, fai rotta su Ark7.

Parla a Spock. Cerca di stabilire contatto con Uhura. Scendi sulla base spaziale.

Usa tricorder scientifico sul computer centrale. Usa tricorder medico sulla stanza. Usa Spock e McCoy sul computer centrale. Usa tricorder medico su Spock. Usa McCoy su computer centrale di nuovo. Leggi tutti i dati. Esci porta a nord.

usa Kirk sull'armadietto di sinistra. Prendi unità antigravità. Guarda Sintetizzatore e vano sintesi (rosso). Esci a est.

Esci a nord.

Prendi chiave inglese dal pavimento. Guarda condotto d'aerazione. Guarda pannello inferiore alla estrema sinistra. Tenta di aprirlo. Prova con la chiave inglese. Usa tricorder scientifico su materiale isolante. Raccoglilo. Apri armadietto rosso a destra. Usa chiave inglese sulla bombola. Usa unità antigravità sulla bombola. Esci a sud.

Metti isolante nel serbatoio del distillatore (la macchina più a sud). Ottieni contenitore rosso [Polyberylcarbonato] nell'inventario. Usa Kirk sull'unità di refrigerazione (parete sinistra tra le due porte). Prendi coltura virus oroborus. Esame medico sulla coltura. Esci porta a sinistra in alto.

Esamina i controlli. Usa chiave inglese sulle valvole. Usa Spock col sintetizzatore. Prendi barattolo d'acqua blu. Metti Polyberylcarbonato [contenitore rosso] nella cavità rossa. Usa Spock sui controlli sintetizzatore. Prendi barattolo rosso gas TLTDH. Usa chiave inglese su bombola di Ossigeno. Usa unità antigravità su bombola ossigeno. Metti bombola di Nitrogeno. Usa chiave inglese sulla valvola. Usa Spock sui controlli sintetizzatore. Prendi fiala di ammoniaca. Torna al laboratorio (porta est).

Osserva l'acceleratore virus (macchina tra porta nord-ovest e nord). Usa coltura virus oroborus su vano grigio acceleratore virus. Usa fiala ammoniaca in vano verde acceleratore virus. Usa McCoy su acceleratore. Prendi cura virus oroborus da vano grigio. Esci a nord-ovest.

Metti la cura per il virus Oroborus nel vano rosso. Usa McCoy sui controlli del sintetizzatore. Prendi la siringa ipodermica con il siero e usala su Spock. Esame medico su Spock. Vai alla stanza ingegneria (est poi nord). Usa chiave inglese sulla grata della ventola d'aerazione a destra. Usa il barattolo TLTDH nel condotto. Torna al laboratorio (sud). Scendi le scale. Esame medico sui romulani. Cura i romulani. Esame medico. Dai l'acqua ai romulani. Guarda porta posteriore.

Usa le scale. vai alla porta nord-ovest. usa chiave inglese sulla cima bombole gas. Usa unità antigravità su bombola N2. Usa tanica O2 su valvola mancante. Usa

chiave inglese sulla cima bombole gas. Usa Spock sui controlli sintetizzatore. Prendi barattolo d'acqua. Vai porta est. usa Kirk sulla scala.

vai porta nord. Esame medico sul romulano. Usa siero cura oroborus e acqua su di lui. Libera Carol. Parla a Preax, risposta 1.

CAPITOLO 4 : ANOTHER FINE MESS

Alza scudi e armi. Punta a quella di destra e indebolisci gli scudi. La seconda seguirà la prima nella fuga. Chiedi a Spock del vascello attaccato. Ricevi un SOS. Chiedi a Uhura del segnale di aiuto. Chiedi a Sulu di dirigersi al sistema Harrapan. Spock scansiona il relitto. Chiamerà Harry Mudd. Teletrasportati sulla nave.

Parla a Harry Mudd. Usa tricorder scientifico su casse dietro Harry (lenti arancioni). Prendi una lente. Esame scientifico scatola a sinistra. Prendi sgrassatore. Spara sul muro per provarlo. Esamina le lenti (puntini bianchi sul pavimento). Usa tricorder medico sulle lenti. Usa tricorder scientifico su sgrassatore. Usa lenti su sgrassatore. Usa sgrassatore sul muro. Vai a sud.

Usa tricorder scientifico sullo sportello sul muro vicino il generatore. Guarda colonna a destra. Usa tricorder scientifico su colonna e supporto vitale. vai a nord due volte.

Guarda il pannello di controllo. Usa tricorder scientifico su cilindri a sinistra e sul pannello (pulsanti rosso, giallo, blu). Usa Spock su pulsante blu, poi rosso. [Risposta 2]. Cerca di contattare l'Enterprise. Esci porta nord due volte (nord-est poi Spock esamina le porte e suggerisce dove si trova il ponte ed esci porta nord).

Usa Spock sui controlli. Prendi il coltellino svizzero bianco a destra. Esci sud-ovest.

usa Spock su grande sferoide arancione. Usa tricorder medico su sferoide arancione. Usa Spock su sferoide arancione. Usa piccola lente arancione su grande sferoide arancione. Vai porta a est. vai a sud. vai a sud.

Harry parla a Kirk. Risposta 1 o 2. Usa coltellino su sav-a-ship.

Esci porta a nord per tre volte.

Usa Spock su Harry Mudd. Prendi fiala da dispensa (pannello centrale). Usa fiala verde sulla console sotto dispensa. Usa borsa medica su Harry Mudd. Esci porta nord.

Usa Spock su sedia comandi sinistra. Leggi sensori. Leggi navigazione. Leggi ingegneria. Fatto. Usa Kirk su sedia comandi destra. Leggi schermo visivo. Leggi comunicazioni. Risposta 3. Harry parla a Kirk. Risposta 2. Teletrasportati sull'Enterprise.

CAPITOLO 5 : TRIAL AND ERRORS

Uhura apre un canale di comunicazione. Risposte 2, 1. Vai in orbita sul pianeta. Parla a Spock. Scendi.

incontra Quetzecoatl. Usa tricorder scientifico e medico su di lui. Parlagli. Risposte 1,1,1. Nella cava, guarda ed usa tricorder scientifico su tutto. Prendi sassi dietro Kirk. Usa sasso su buca serpente. Prendi serpente. Usa sasso con la liana (prima in alto a sinistra poi nel centro). Usa Kirk sulla vite. Esci ad ovest. esci a ovest.

Parla a Tlaoxac. Usa serpente su Txolac. Usa serpente su Kirk. Prendi coltello . vai ad ovest. Vai a nord.

Scansione scientifica sulla creatura marina e sui dintorni. Usa coltello su felce vicino argine fiume. Usa foglia di felce nel fiume. Scansione scientifica per certezza che la creatura è sparita. Esci ad ovest camminando sul tronco d'albero.

Scansione scientifica sulla cava, su stalagmiti, sui cristalli. Usa coltello su cristalli di dilithium rossi. Esci ad ovest.

Quetzecoatl parla a Kirk. Risposte 2,2,2. Teletrasportati sull'Enterprise.

Vlict parla a Kirk. Risposta 1,2. L'Enterprise si dirige verso Hrakkour.

Teletrasportati alla corte Klingon. Poniti al centro. Vlict parla a Kirk. Risposte 2,2,2,1,3.

Esame scientifico su caverna e su energia statica e sulle rocce. Prendi asse di legno. Spara col phaser per uccidere sul terreno vicino alla pila di legno e la roccia

diventa ferro. Parla a Spock. Usa asse di legno su metallo fuso. Usa asse di ferro su creatura elettrica. Scansione scientifica sulla serratura della porta. Usa il comunicatore. Risposta 2,1. Usa Spock sulla serratura della porta. Esci.

Esame scientifico sulla stanza. Cerca di entrare nella luce gialla. Usa tricorder scientifico sulle gemme. Prendi tre gemme verdi e mettile sul piedistallo. Entra nella colonna di luce gialla. Parla a Vliet. Risposta 3. Al termine torna sulla nave.

CAPITOLO 6 : THAT OLD DEVIL MOON

Chiedi a Spock dati su Alpha Proxima, Scythe, Sofs e Lucrs, base 3, base 4. Entra in orbita su Scythe. Lettura sensori con Spock. Parla a Uhura. Esame sensori con Spock. Scendi sull'asteroide.

tricorder scientifico sul terreno, sulle rocce, prendi rocce, tricorder scientifico su monoliti simili a volti (angolo sudest). Scansione medica sull'aria. Vai alla porta.

Scansione scientifica su porta e pannello a destra. Usa Spock sulla serratura della porta. Inserisci codice 10200. Entra.

Esame scientifico su computer a sinistra. Usalo. Usa Spock sulla serratura della porta. Scrivi 122 sulla tastiera. Esci a nord.

usa tricorder scientifico sulla serratura della porta a nord. Esci porta a est.

Scansione scientifica su pannello controllo trivella laser. Usa Spock sul pannello trivella. Settare l'energia a 100. Metti la roccia sulla sagoma tessera. Spock attiva trivella per la seconda volta, energia impostata a 10. Prendi la tessera. Usa Kirk sulla scatola. Prendi filo metallico. Esci porta ovest.

usa tessera su serratura porta nord. Esci a nord.

Scansione scientifica sui missili. Usa Spock sul computer di sinistra e di destra. Usa tricorder scientifico su computer di sinistra e di destra. Usa filo sul computer di destra. Usa Spock sul computer di sinistra. Torna all'Enterprise.

CAPITOLO 7 : VENGEANCE

Giunti alla Republic, vi avvierete al teletrasporto. Chiedi a Uhura di inviare subito il segnale a Starfleet (risposta 1).

Ponte della Republic. Scansione medica sull'uomo morto al lato destro del ponte e sul capitano della Republic. Guarda il capitano. Tricorder scientifico sulla sedia del capitano, sui banchi di memoria del computer di bordo (lato sinistro e destro del ponte), sul navigatore al centro e sullo schermo principale. Esci a sud.

INFERMERIA: prendi cavo marrone. Entra porta a sinistra. esame medico sull'uomo. Guarda donna. Esame medico su donna. Usa kit medico su Brittany. Parla. Raccogli la siringa e il trapano sul tavolo a destra (clicca due volte sullo stesso punto. Usa comunicatore. Vai alla sala controlli ausiliari.

SALA CONTROLLI AUSILIARI: tricorder scientifico sul pannello comandi della porta, poi sulla porta. Prendi la sega appoggiata a terra a sinistra. Vai a sud (torna sul ponte). Usa la sega con la barra a sinistra dello schermo. Raccogli la barra. Vai all'ingresso dell'infermeria. Usa la barra sui detriti. Usa il phaser rosso sui detriti. Vai a nord.

SALA DEL TELETRASPORTO: raccogli il cavo che pende dal soffitto. Esci a sud.

INGEGNERIA: tricorder scientifico sui detriti al centro. Spara ai detriti. Raccogli il contenitore. Esci a sinistra. Usa i cavi nella presa in basso a sinistra. Usa i cavi in basso a destra. Apri lo stipetto a sinistra. Raccogli i libri. Usa la siringa con la libreria. Usa Spock con il pack al centro. Esci a destra. Poi in basso. Seleziona Infermeria. Esci in basso.

SALA CONTROLLI AUSILIARI: usa il trapano con il pannello comandi della porta. Apri il pannello. Usa la siringa con il pannello. Usa il pannello. Esci a nord. Raccogli le registrazioni a terra sulla destra. Usa il tricorder scientifico con il computer a destra, al centro, a sinistra, sullo schermo a destra rispetto l'ultima posizione. Usa le cassette di registrazione con il computer a destra quattro volte poi usa i libri. Esci a sud due volte.

INFERMERIA: vai a nord.

INGEGNERIA: vai a sinistra. Usa Spock sulla scatola di derivazione al centro. Esci a destra. Esci a sud.

INFERMERIA: esci a sud.

SALA CONTROLLI AUSILIARI: vai a nord. Tricorder scientifico sul pannello piccolo a sinistra. Tricorder medico sul pannello piccolo. Usa Spock sul computer a sinistra. Attiva le armi. Usa Spock sul computer al centro. Usa Spock sul computer a sinistra. Seleziona scudi. Partirà dialogo con Elasi. Scelta 2. Se provi a dare energia al teletrasporto, partirà un dialogo. Esci a sud due volte.

INFERMERIA: esci a nord.

TELETRASPORTO: esci a sinistra. Usa il contenitore di energia con la fessura a sinistra della porta. Poi usa il computer a sinistra due volte. Al termine, esci a destra. Poi a sud.

INFERMERIA: esci a sud.

SALA CONTROLLI AUSILIARI: vai a nord. Chiama la nave Elasi. Scelta 2. Usa Spock sul computer a sinistra. Scegli Armi. Clicca sul computer al centro.

ENTERPRISE: scelta 1 (apri canale comunicazione). Scelta 1. Poi scelta 3. Appena inizia lo scontro vai in retromarcia per eliminare la prima nave. Poi le altre due. Ripara prima i motori e poi gli scudi. Se le armi sono danneggiate, disattivate per ripararle.

ARGOMENTI DEL COMPUTER DI BORDO

Seguaci delle Stelle	Sulu, Luogotenente Hikaru
AMC	Tellariti
Angiven, Robert Angiven	Tiberius
Antos IV	Siluro Siluri
ARK7 ARK-7 Ark-7 ARK 7	Tribbles
Atavachron	Uhura, Luogotenente Nyota
Atlas	Vulcaniani
Sig. Atoz	Aj Elasi AjElasi
Stella Brillante	Alpha Proxima
Camus II	Andoriani
Celebium	Ardak
Centauri VII	Ardak 4 Ardak-4 Ardak4
Cereth	Ardak 1000 Ardak-1000 Ardak1000
Dispositivo di Invisibilità	Beta Carina
Convertitore	Chapel, Christine
Cyalodin	Christgen
Presa Mortale Vulcaniana	Classe M
Pena di Morte	Communicatore
USS Defiant	USS Constellation
Cristalli di Dilithium	Classe Constitution
Elasi Prime	Cortez
Elba II	Controllo dei Danni
Excalbia	Demone
USS Feynman	Diavolo
Flisna	USS Constitution
Gadani II	Doover
Incidente Galahad	Terra
Colonnello Green	Eugenetica
Gruen, Antonia	Federazione
Gruen, Harrison	Gazel
Idic	Grant, Capitano Joshua Mulroney
Janus VI	Hafnium
SS Jefferson	Harlequin
Kenka, Vlict	Hypo-Dytoxina Hypo Dytoxina
Kling	Invictus
Klingon	Jerion
K'lirta Klirta	Kallarax, Boron

Klorkon	Keeler, Capitano Kevin
Anno-Luce	Bacche Laraxiane
Lindalan, Sessa	Lucrs
USS Masada	Marata, Dottoressa Brittany
Mémory Alpha	Sintetizzatore Molecolare
Menalvigor	Monte Idyll
Nikolasi	Zona Neutrale
Nome	Infezione Nuigaireyn
Turbine Omega	USS Enterprise
Trattato Organiano	Organiani
Parsec	Pike, Capitano Christopher
Pavo	Siluro al Plasma
Pirati	Prelato
Sistema Pollux V PolluxV Pollux	Proxtrey
Prima Direttiva	Rand, Janice
USS Republic	Allarme Rosso
Febbre Rigelliana	USS Billy Bishop
Diritto alla Difesa	SS Fraser
Romaine, Mira	Scythe
Romulani	Sensori
Sarpeidon	Scudi
Spedizione Starnes	Shiva Omicron
Surak	Sofs
Tergen III	Base Stellare
Tholiani	Data Astrale
Tinka, Dr. Marius	Starfleet
Vardaine	Accademia di Starfleet
Virchan	Nave spaziale vascello
Pulsar a Raggi-X	T'Pau TPau T-Pau
Aztechi	Rete Tholiana
Baseball	Buco Temporale
Castor	Gas TLTDH
Chekov, Ufficiale Pavel	Raggio Traente
Daystrom, Dott. Richard Dottor Richard	Teletrasporto
Digifal	Tricorder
Disintegratori	Motore a Curvatura
Pirati Elasi	Allarme Giallo
Hrakkour Hrakkour IV	Zamphor
Jolan tru	Zetars
Jones, Cyrano Jones	Harrapa
Kirk, Capitano James Tiberius	Centurius

Laser Marcus, Dott. Carol Dottoressa Carol McCoy, Dott. Leonard Dottor Leonard Mudd, Harcourt Fenton (Harry) Patterson, Richard Phaser Siluro a Fotoni Quetzecoatl Remmens Romulus Sarek Salva-Nave Salva Nave Scott, Capitano di Corvetta Montgomery Spock	Stella Cameron Strahkeer Tri-Rho Nautica Tri Rho Nautica Argos IV Beta Myamid Sirio Sigma Zhukova Computers Base Due Base 2 Base Tre Base 3 Base Quattro Base 4 Base Dieci Base 10
---	---