

STAR TREK

25th ANNIVERSARY

LA SOLUTION 100%

Avant propos

Il faut bien se familiariser avec les touches de raccourcies décrites dans le manuel, je vous fais un récapitulatif rapide :

A bord de l' Enterprise:

- Kirk [touche K] : accès aux options, téléporteurs , journal de bord et sauvegarde
- Spock : parler [touche T], interroger ordinateur [touche C], analyse de la cible [touche A]
- Scotty : contrôle des dégâts [touche D], puissance d'urgence [touche E]
- Uhura : communications [touche H]
- Sulu : se mettre Orbite [touche O], activer les boucliers [touche S]
- Chekov : carte stellaire [touche N], activer les armes [touche W]

Pendant un combat, mettre les boucliers [S] et activer les armes [W], analysez la cible [A], repérez votre ennemi sur le panneau au dessous de l'écran de contrôle et tirez [bouton droit de la souris pour les torpilles et gauche pour les phaseurs] enfin entre chaque tir, réparez les dégâts [D] selon ce qu' indique le plan de l' Entreprise à droite ; N'hésitez pas à utilisez les touches numériques [0] à [9] pour faire varier votre vitesse, par exemple bouger vite vous évite d'être verrouillé comme cible ou rattrapez votre assaillant tandis qu'une vitesse minimale vous permet de faire pivoter l' Entreprise rapidement vers la cible voulu.

Sur une planète ou sur un autre vaisseau:

- marcher [touche W]
- parler [touche T]
- regarder [touche L]
- utiliser [touche U] : phaseur vert pour étoudir, rouge pour tuer, tricordeur de Spock, tricordeur de McCoy, la trousse de soins et le communicateur
- prendre [touche G]
- options [touche O]
- inventaire [touche T]

La carte stellaire :

Cette carte vous permet de vous repérez sur le plan accessible par [n], un simple clic sur la planète et le vaisseau s'y dirige.



Mission 1 : LE MONDE DEMONIAQUE

A bord de l' U.S.S Enterprise :

- pressez [n] puis choisir la planète n°19 Pollux V (voir capture)
- se mettre en orbite [o]
- parlez à Spock [t]
- accédez à l'ordinateur [c] puis tapez : Idyll, Acolytes, Nikolasi, Robert, Pollux
- [entrée] pour sortir de l'ordinateur
- entrez en communication [h] avec Pollux V
- option [k] puis choisissez la téléportation

Sur Pollux V:

- laissez parler le grand prélat et le Dr McCoy puis parlez [t] au grand prélat en choisissant : 1, 1, 1
- allez sur la porte en bas puis parlez à l'homme en noir
- utilisez [u] le tricordeur de McCoy sur l'homme blessé
- sortez de la pièce et allez vers le haut
- attention vous devez être rapide, utilisez [u] le phaseur vert sur les klingons de droite à gauche
- après l'appel de l' Enterprise, parlez [t] à Spock
- utiliser le tricordeur de Spock sur le corps du klingons en bas puis au milieu
- ramassez [g] la main arraché près du corps du bas
- allez en haut et utilisez le tricordeur de McCoy sur les baies à droite puis ramassez-les
- retournez dans la salle pour utiliser [u] les baies sur l'homme en noir
- sortez et allez à la porte du haut, dans le laboratoire
- utilisez les baies sur l'homme en noir puis utilisez les sur la machine à droite
- revenir à la salle du bas et utilisez la potion obtenue sur l'homme blessé
- parlez à l'homme blessé, l'homme en bleu derrière et l'homme en noir
- retournez à l'endroit où vous avez ramassé les baies et entrez dans la grotte
- utilisez tricordeur de Spock puis celui de McCoy sur les rochers
- utilisez tricordeur de Spock sur la porte puis sur le sol
- utilisez tricordeur de McCoy sur la porte
- utilisez le phaseur rouge sur les rochers : haut gauche, haut droite, milieu, bas droite
- utilisez tricordeur de McCoy sur l'homme découvert puis la trousse de secours et parlez lui
- utilisez tricordeur de Spock sur le panneau à droite de la porte
- utilisez la main arraché sur le panneau



- retournez au laboratoire et utilisez la main sur l'homme en noir puis sur la table au centre (Spock la réparera)
- retournez devant la porte et utilisez la main réparée sur le panneau et entrez

- utilisez tricordeur de Spock sur le schéma de gauche, sur le panneau, sur le trou et sur le sol
- utilisez le panneau et placez chacun des 3 égaliseurs au milieu de manière à ce qu'ils soient au même niveau et validez (haut droite)
- une sorte de reptile apparait, répondre : 2, 2
- utilisez tricordeur de Spock et celui de McCoy sur l'alien
- retournez au laboratoire et utilisez Spock sur l'ordinateur de gauche
- utilisez tricordeur de Spock sur la vitrine de droite, sur l'ordinateur, sur les éprouvettes
- parlez à l'homme en noir puis regardez l'ordinateur
- utilisez la vitrine et répondre : 2, 1, 2, 3, 4, 5, 6
- prendre l'objet le plus à droite et le plus à gauche puis validez
- après que McCoy ait parlé, regarder le crâne dans l'inventaire
- utilisez le crâne sur la créature et répondre : 1
- utilisez la clé rouillée sur la créature



Fin mission 1

Le haut commandement Starfleet vous appelle et vous donne : 100%

Mission 2 : DETOURNEMENT

A bord de l'U.S.S Enterprise :

- pressez [n] puis choisir la planète n°15 Beta Myamid (voir capture)
- pressez [s] et [w] avant le combat et référez-vous à la recommandation du dessus. A la fin le vaisseau abandonne.
- se mettre en orbite [o]
- pressez [s] et [w] pour désactiver armes et boucliers
- pressez [h] et répondre : 1, 2, 1
- parlez à Spock [t]
- accédez à l'ordinateur [c] puis tapez : masada, elasi, cereth
- [entrée] pour sortir de l'ordinateur
- entrez en communication [h] avec le vaisseau et répondre : 2
- mettre le code : 293391-197736-3829
- option [k] puis choisissez la téléportation

Sur l'U.S.S Masada:

- utilisez tricordeur de McCoy sur l'homme blessé puis la trousse de secours
- prenez [g] les outils
- allez à droite et dans le couloir prenez [g] les divers débris à droite sur le sol
- entrez dans la porte de droite et utilisez [u] le phaseur vert sur les 2 gardes
- utilisez tricordeur de Spock sur le panneau puis sur la bombe (à gauche du panneau)
- utilisez Spock sur les fils du panneau puis sur le panneau
- prenez [g] la bombe puis les fils et sortez de la pièce
- dans l'inventaire : utilisez le phaseur vert sur le phaseur-soudeur, le soudeur est à nouveau opérationnel (voir capture)
- utilisez le soudeur sur le bas de la porte du fond (voir position sur capture)
- retournez dans la salle de téléportation

- utilisez tricordeur de Spock sur le panneau de contrôle

- utilisez à nouveau le soudeur sur les morceaux de métal dans l'inventaire (vous créer une mèche-peigne)
- utilisez la mèche-peigne créé sur le métamorphoseur Runcinate (sorte de bombe extincteur)
- utilisez l'objet obtenu sur le panneau de contrôle
- utilisez le fils sur le panneau de contrôle
- utilisez Spock sur le panneau de contrôle
- parlez au commandant pirate et dites : 1

Fin mission 2

Le haut commandement Starfleet vous appel et vous donne : 100%



Mission 3 : CREATION EN PERIL

A bord de l' U.S.S Enterprise :

- pressez [n] puis choisir la planète n°3 ARK-7 (voir capture)
- pressez [s] et [w] avant le combat et référez-vous au recommandation du dessus. A la fin le vaisseau Romulan préfère s'auto-détruire.
- pressez [s] et [w] pour désactiver armes et boucliers
- parlez à Spock [t]
- accédez à l'ordinateur [c] puis tapez : ark7, marcus
- [entrée] pour sortir de l'ordinateur
- entrez en communication [h] avec la station de recherche
- option [k] puis choisissez la téléportation

Sur la station de recherche ARK-7:

- utilisez Spock sur l'ordinateur
- utilisez McCoy sur l'ordinateur
- utilisez McCoy sur l'ordinateur puis choix : 1, 2, 3, 4, 5, 6
- utilisez tricordeur de McCoy sur Spock puis sur Kirk
- allez à la porte de droite puis prendre la porte en haut à gauche
- utilisez [u] Kirk sur le cabinet de rangement et prendre l'unité anti-gravité en bas du placard puis sortez par la droite
- utilisez Kirk sur l'unité de réfrigération situé entre les 2 portes et prenez-y la culture de virus Oroborus
- ré-utilisez Kirk sur l'unité de réfrigération pour la fermer
- utilisez le virus sur le compartiment de droite de l'appareil de reproduction des virus (en haut) , attention ne le prenez pas
- allez en haut



- ramassez la clef à douille
- ouvrez le placard de droite
- utilisez la clé sur le réservoir de gaz N2 puis l'unité anti-gravité dessus
- utilisez la clé sur le petit panneau d'accès en bas à gauche de l'écran et récupérez les fils isolants puis sortez

- utilisez les fils isolants sur le distillateur au milieu de la pièce puis allez à la porte en haut à gauche

- utilisez la clé sur les réservoirs de gaz
- utilisez le conteneur rouge de votre inventaire sur la chambre de synthèse près du panneau de contrôle
- utilisez le panneau de contrôle, prenez la bouteille TLTDH
- utilisez à nouveau le panneau de contrôle, prenez la bouteille d'eau pure
- utilisez le communicateur dans votre inventaire
- utilisez la clé sur les réservoirs de gaz
- utilisez l'unité anti-gravité sur le réservoir d'O2
- utilisez le réservoir de N2 dans votre inventaire à l'emplacement où était celui d'O2
- utilisez la clé sur les réservoirs
- utilisez le panneau de contrôle, prenez la bouteille d'ammoniaque puis sortez de la pièce



- utilisez la bouteille d'ammoniaque sur l'emplacement vert de la machine en haut
- utilisez McCoy sur la machine et prenez l'anti-virus
- reprenez la bouteille d'ammoniaque puis allez à la porte en haut à gauche

- utilisez l'anti-virus sur la chambre de synthèse
- utilisez le panneau de contrôle et prenez la seringue contre la toxine d'oroborus
- utilisez la clé sur les réservoirs
- utilisez l'anti-gravité sur le réservoir N2
- utilisez le réservoir d'O2 à l'emplacement du N2
- utilisez la clé sur les réservoirs
- utilisez le communicateur
- utilisez la seringue sur Spock puis le tricordeur de McCoy sur Spock et sortez de la pièce



- allez en haut
- utilisez la clé sur le système d'aération
- utilisez la bouteille rouge de gaz hilarant dans la ventilation puis sortez

- utilisez l'échelle de droite pour descendre
- utilisez le tricordeur de McCoy sur les Romulans puis la seringue et la bouteille d'eau
- remontez à l'échelle puis porte en haut à gauche
- utilisez le panneau de contrôle et prenez la bouteille d'eau et retournez près des Romulans puis allez en haut

- utilisez la seringue sur le chef des Romulans puis la bouteille d'eau
- utilisez Kirk sur l'homme ligoté sur la chaise
- utilisez le tricordeur de McCoy sur la torpille au centre puis regardez le panneau de contrôle et la torpille
- parlez à la femme, Kirk, Spock et le garde
- utilisez le communicateur
- parlez au chef Romulan et répondez : 1

Fin mission 3

Le haut commandement Starfleet vous appelle et vous donne : 100%



Mission 4: DANS LE PETRIN

A bord de l' U.S.S Enterprise :

- pressez [n] puis choisir la planète n°4 Harlequin (voir capture)
- pressez [s] et [w] avant le combat et référez-vous à la recommandation du dessus. 2 vaisseaux vous agressent, utilisez une vitesse importante pour éviter d'être une cible facile.
- pressez [s] et [w] pour désactiver armes et boucliers
- pressez [n] puis choisir la planète n°5 Harrapa
- parlez à Spock [t]
- accédez à l'ordinateur [c] puis tapez : harlequin, harrapa, mudd
- [entrée] pour sortir de l'ordinateur
- option [k] puis choisissez la téléportation

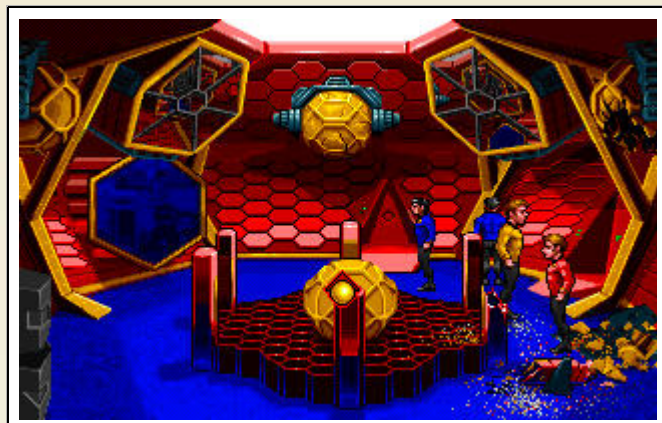
Sur le vaisseau de Mudd:

- parlez à Mudd
- utilisez le tricordeur de Spock sur la boîte avec les objets dorés puis ceux argentés
- regardez [I] les lentilles au sol
- prenez [g] un des objets dorés, un de ceux argentés puis une lentille
- utilisez le dégraisseur ramassé sur le conteneur à terre
- utilisez la lentille sur le dégraisseur
- utilisez l'objet dégraisseur + lentille sur le conteneur à terre (une explosion survient)
- allez en haut



- utilisez Spock sur le triangle bleu sur le panneau de contrôle à gauche de l'écran
- utilisez Spock sur le triangle rose en haut du panneau puis répondre : 2
- allez en haut en gauche (la porte est un peu cachée)
- utilisez tricordeur de Spock sur la sphère au centre
- allez en haut

- prenez l'instrument d'ingénierie à droite de l'écran
- utilisez le tricordeur de Spock sur le panneau de contrôle
- utilisez Spock sur le panneau de contrôle
- sortez par le bas (dans la salle des sphères)
- utilisez Spock sur la sphère au centre
- utilisez le tricordeur de Spock sur la sphère
- utilisez Spock sur la sphère (à ce moment McCoy s'approche pour utiliser conjointement leur tricordeur, si ça marche pas réitérer les 2 actions précédentes)
- utilisez à nouveau Spock sur la sphère (une image alien apparaît)
- utilisez la sphère jaune de l'inventaire sur celle au centre de la pièce
- retournez au poste de contrôle



- utilisez le panneau de contrôle puis répondez : 1, 1
- utilisez de nouveau le panneau de contrôle puis répondez : 2, 3
- utilisez Spock sur le panneau puis choix : 1, 2, 3, 4

- allez en bas à droite (la chambre médicale), si Harry n'y est pas sortez et revenez

- prenez la capsule verte au dessus des triangles

- utilisez la trousse de soins sur Harry puis allez en haut puis en bas à gauche (salle des sphères), si Harry n'y est pas sortez et revenez

- répondez : 1

- parlez à Harry puis droite, bas, bas

- si Harry n'y est pas sortez et revenez, puis répondez : 1

- regardez le générateur de survie et utilisez l'objet de réparation multi-usage de l'inventaire sur le générateur

- haut, haut, porte haut droite, haut (salle de contrôle)

- utilisez le panneau de contrôle puis choix : 1, 3, 2



Fin mission 4

Le haut commandement Starfleet vous appelle et vous donne : 100%

Mission 5: TATONNEMENT

A bord de l'U.S.S Enterprise :

- pressez [n] puis choisissez la planète n°7 Digifal (voir capture)
- une fois arrivé répondez : 2, 1
- mettez le vaisseau en orbite [o]
- parlez à Spock [t]
- accédez à l'ordinateur [c] puis tapez : zamphor, digifal, klingon
- [entrée] pour sortir de l'ordinateur
- option [k] puis choisissez la téléportation

Sur le vaisseau de Mudd:

- répondez à Quetzalcoatl : 1,2,1
- une fois dans le trou, prenez des pierres au sol
- prenez le serpent (essayez plusieurs fois)
- utilisez 2 fois les pierres sur les lianes puis utilisez les lianes
- utilisez Spock sur les lianes puis McCoy et enfin sur le garde
- allez 2 fois à gauche
- utilisez le serpent sur l'homme puis utilisez le serpent sur le capitaine
- prenez le couteau à terre
- allez à gauche puis en haut-gauche
- utilisez le tricordeur de Spock sur l'eau
- utilisez le garde le long du tronc d'arbre (il se fait happer par le monstre)
- allez à gauche puis utilisez le couteau sur les cristaux rouges au sol
- allez à gauche et répondez : 2,2,3
- répondez au Klingon : 1,1



- au tribunal marchez au centre de la pièce et répondez : 1,1

- utilisez le tricordeur de Spock sur le panneau de contrôle de la porte

- utilisez le communicateur et répondez : 2,1

- utilisez le phaseur rouge sur le sol à droite de l'écran puis prenez un morceau de bois

- utilisez le bois sur le fer en fusion

- utilisez l'arme créée sur la créature électrique

- utilisez Spock sur le panneau de la porte

- prenez les 3 cristaux verts et les placez dans les 3 trous à gauche de l'écran

- marchez vers le trou temporelle et répondez : 3

Fin mission 5

Le haut commandement Starfleet vous appelle et vous donne : 100%



Mission 6: LA LUNE MAUDITE

A bord de l' U.S.S Enterprise :

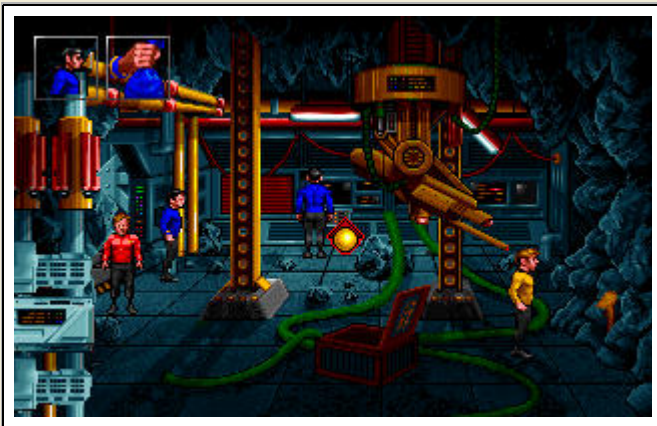
- pressez [n] puis choisir la planète n°12 Alpha Proxima (voir capture)
- mettez le vaisseau en orbite [o]
- entrez en communication [h]
- parlez à Spock [t]
- accédez à l'ordinateur [c] puis tapez : proxima, gazel, proxtre, lucrs, sofs, scythe, base deux, base trois, base quatre, base dix
- [entrée] pour sortir de l'ordinateur
- option [k] puis choisissez la téléportation

Sur Alpha Proxima:

- utilisez le tricordeur de Spock sur le sol
- utilisez le tricordeur de Spock sur les rochers en bas à droite ressemblant à des statues
- prenez du sable sur le sol
- allez vers la porte
- utilisez Spock sur le panneau de la porte
- tapez : 10200 puis entrez
- utilisez le tricordeur de Spock sur le panneau à gauche
- utilisez Spock sur le panneau
- utilisez Spock sur les écritures sur la porte
- utilisez Spock sur le panneau à droite près de la porte
- tapez : 122 puis entrez



- utilisez le tricordeur de Spock sur la porte du haut puis sur le panneau
- allez à droite
- utilisez le tricordeur de Spock sur l'ordinateur puis sur le clavier en dessous
- utilisez la boîte au sol et prenez des fils de connection
- utilisez Spock sur le clavier puis choix : 3
- utilisez le sable ramassé avant sur le trou complètement à droite (voir capture)
- utilisez Spock sur le clavier puis choix : 1
- prenez la carte imprimé
- retournez à gauche
- utilisez la carte sur le panneau de la porte pour la déverrouiller
- entrez



- utilisez le tricordeur de Spock sur les missiles
- utilisez le tricordeur de Spock sur l'ordinateur de droite, du milieu puis de gauche
- utilisez Spock sur l'ordinateur de droite, du milieu puis de gauche

- utilisez le fils de connection sur l'ordinateur de gauche
- utilisez le tricordeur de Spock sur l'ordinateur de droite puis de gauche
- utilisez Spock sur l'ordinateur de droite

Fin mission 6

Le haut commandement Starfleet vous appelle et vous donne : 100%



Mission 7: VENGEANCE

A bord de l' U.S.S Enterprise :

- devant l'épave de l'U.S.S Republic : choix 2

A bord de l' U.S.S Republic :

- utilisez McCoy sur le personnage de gauche
- utilisez le tricordeur de Spock sur l'ordinateur de droite
- utilisez le tricordeur de Spock sur la chaise du capitaine
- allez en bas
- utilisez le tricordeur de McCoy sur la femme blessée
- utilisez la trousse de soin sur la femme blessée
- regardez et parlez à la femme
- utilisez le communicateur : 1, 1



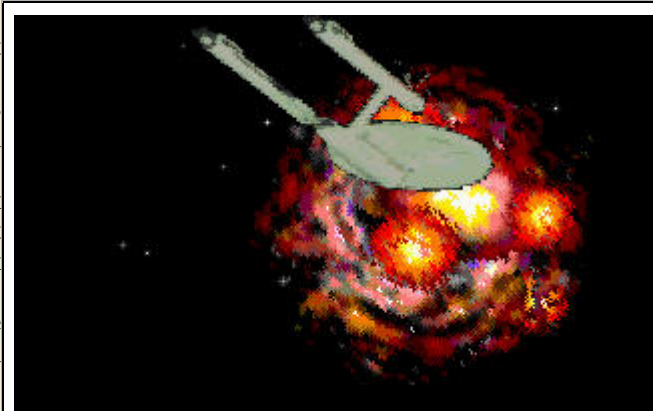
A bord de l' U.S.S Enterprise :

- repondez : 1, 2

Le combat :

voici certainement le combat le plus difficile qui m'est été donné de jouer et j'y suis arrivé après plusieurs jours d'acharnement (et de café bien fort), il n'est donc pas étonnant de voir dans les solutions sur le Web "après je ne n'y suis pas arrivé". Vous êtes opposé au faux U.S.S Enterprise qui se fait bien vite rejoindre par 2 vaisseaux Elasis. Si vous arrivez à détruire le faux Enterprise avant leurs arrivées tant mieux mais moi je n'y suis pas arrivé, il n'existe pas de système infailible pour les détruire rapidement et facilement mais des astuces les voici:

- faire une sauvegarde avant que le combat (déséquilibré certes) commence
- mettez votre bouclier [s] et activez les armes [w] puis l'analyse automatique des dégâts fait à l'ennemi [a]
- il faut obligatoirement détruire les 2 vaisseaux Elasis en premier car ils sont très rapides et l'affrontement final doit se faire avec le faux Enterprise
- je vous déconseille d'adopter la vue pleine écran car vous perdez l'information de la position des vaisseaux ennemis
- repérez vous aussi au bruit des lasers ennemis et ainsi voir si vous avez été verrouillé pour vous dégager vite fait à pleine vitesse en zigzagant



une animation que vous risquez de voir souvent, la destruction de votre vaisseau ...allez persévérez!!!

- les vaisseaux ennemis ont les mêmes capacités de réparation que vous si ce n'est meilleure, vous devez donc cibler un vaisseau ennemi Elasi et vous acharner dessus (bouton droit et gauche de la souris)
- une fois un vaisseau détruit faire une sauvegarde, j'en ai même fait après avoir infligé beaucoup de

dégât à un vaisseau comme ça si vous le perdez de vue vous pourrez recharger et mieux le recibler sachant où il sera

- en dernier recours utiliser votre puissance d'urgence [E] malheureusement peu efficace contre une attaque croisée des 3 vaisseaux
- utilisez au début une grande vitesse [O] pour échapper à vos ennemis, puis placez votre curseur en haut à droite puis en haut à gauche pour zigzaguer (ça marche pas à tous les coups, désolé), une fois un vaisseau Elasi repéré bombardez le et réduisez votre vitesse [4]
- recommencez avec le dernier vaisseau Elasi en sachant qu'en même temps pour éviter le faux Enterprise, ce dernier a du mal à se verrouiller sur vous quand vous êtes en marche arrière [2] et qu'il a tendance à tourner autour de vous, une fois détruit le vaisseau Elasi sauvegardez la partie
- enfin contre le faux Enterprise, adopté au début une vitesse très rapide [O] pour recharger votre énergie et réparez le vaisseau puis repérez l'ennemi et bombardez le de missiles et photons en marche arrière [2] jusqu'à ce qu'il arrive face à vous dans l'ultime chant du signe et explose....BRAVO vous êtes un winner ^_^

Fin mission 7

Le haut commandement Starfleet vous appelle et vous donne : 100%

Ranx le 19 Janvier 2006

[Alone in the Past ?](#) Copyright 2002 Blood et Largo. Tous droits réservés, reproduction totale ou partielle interdite sans autorisation. Les jeux cités sont copyright de leurs propriétaires.

