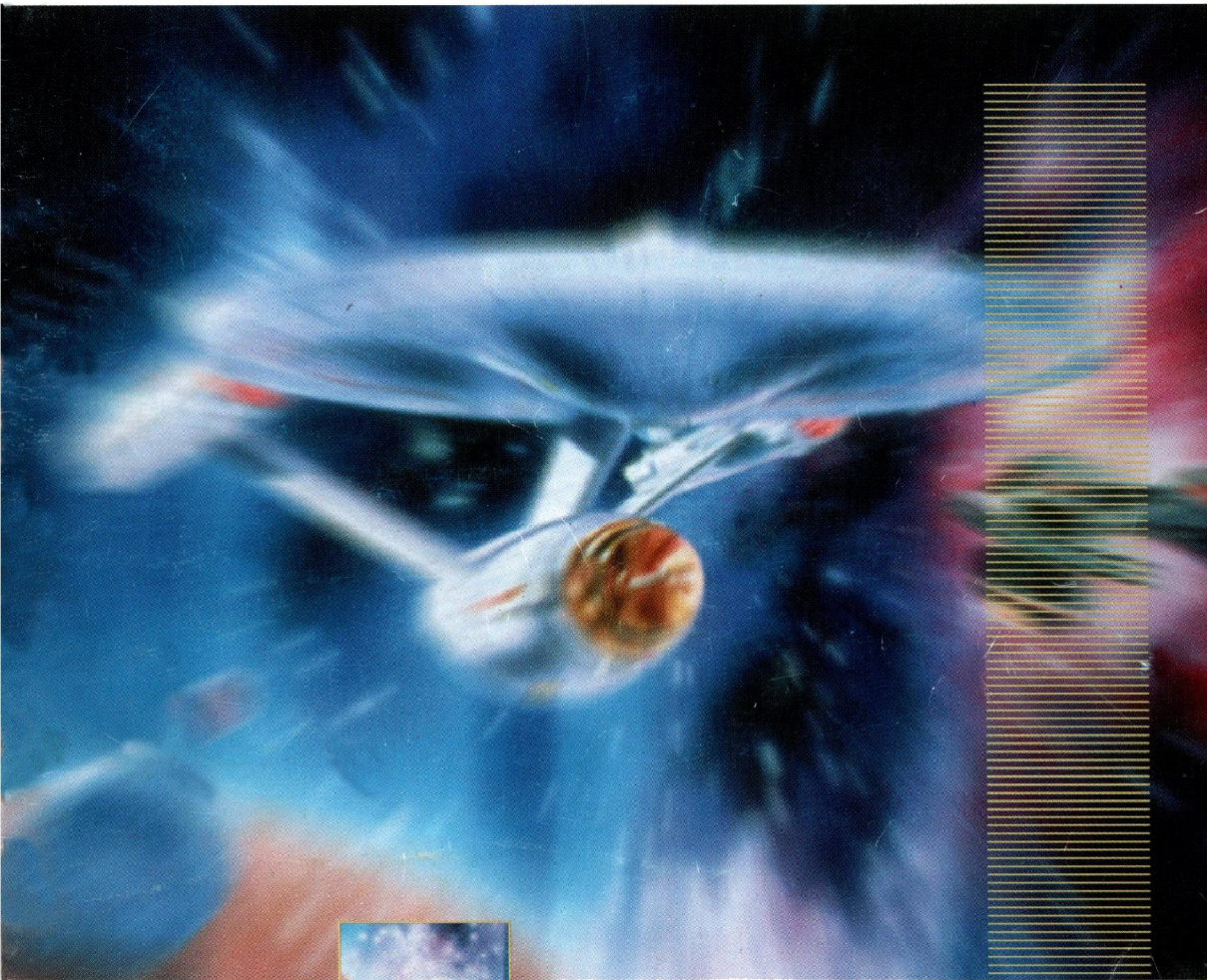

STAR TREK[®]

25TH ANNIVERSARY[™]



Interplay

INHALTSVERZEICHNIS

Spielsystem	1
Schiffssysteme	4
Die Landtruppe	9
Standardausrüstung	11
Die Szenarien	11
Empfehlungen	12
Hintergrundinformationen	12

START DES PROGRAMMS

INSTALLATION

1. Legen Sie die Diskette in das interne Laufwerk, und klicken Sie das Icon für Diskette 1 an.
2. Daraufhin erscheint die Abbildung des Raumschiffs Enterprise mit dem Installationsprogramm "STAR TREK 25th installer".
3. Klicken Sie das Festplatten-Icon an; es öffnet sich ein weiteres Fenster.
4. Klicken Sie danach das Raumschiff Enterprise-Icon an, und ziehen Sie es in das Festplattenfenster. Damit wird das Installationsprogramm auf Ihre Festplatte kopiert.
5. Schließen Sie das Fenster der Diskette 1, indem Sie das kleine Quadrat in der oberen linken Ecke anklicken.
6. Klicken Sie nun zweimal das Raumschiff Enterprise-Icon an, und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

TASTATURBEFEHLE

Beachten Sie, daß bestimmte Befehle nur über die Tastatur eingegeben werden können. Sie sollten daher den folgenden Abschnitt auch dann durchlesen, wenn Sie eine Maus oder einen Joystick zum Spielen verwenden.

V - Sicht: Umschalten zwischen normaler Sicht von der Brücke und voller Hauptschirmgröße (Gesamter Computer-Bildschirm). Sie können zwar die Monitore oder die Besatzung der Brücke nicht aufrufen, doch Sie erhalten so einen besseren Überblick.

<tab> - Umschalten zwischen Flugsteuerung/Feuern-Modus und Mannschaftsauswahl-Modus.

5 - [Ziffernblock] Zentriert die Flugsteuerung.

< - Verkleinert die Abbildungen auf dem Hauptschirm.

> - Vergrößert die Abbildungen auf dem Hauptschirm.

H - Rufen: Aktiviert Uhuras Kommunikations-Icon.

T - Sprechen: Spock um Rat fragen.

C - Computer: Aktiviert Spocks Computerbibliothek.

K - Kirk: Ruft Kirks Optionen-Icons auf.

W - Waffen: Schaltet die Phaser und Photontorpedos ein und aus.



<ctrl>-P - Unterbricht das Spiel. Von der Brücke aus brauchen Sie einfach nur P zu drücken, außerhalb des Schiffes <ctrl>-P.

A - Analyse: Zeigt auf den Seitenmonitoren die Analyse feindlicher Raumschiffe. Dabei wird immer das Schiff angezeigt, das zuletzt von der U.S.S. Enterprise™ beschädigt wurde.

S - Schutzschirme: Schaltet die Schutzschirme ein und aus.

O - Orbit: Eintritt in den Orbit um den nächstgelegenen Planeten oder Verlassen des Orbits.

N - Navigation: Ruft die Haupt-Sternenkarte auf. Die Namen der Sterne finden Sie auf der Sternenkarte in der Mitte des Handbuchs.

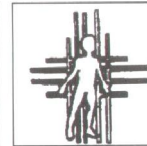
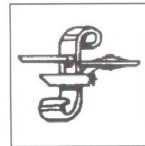
D - Schadensüberwachung: Ruft die Reparatur-Icons auf. Wählen Sie die Schiffssysteme aus, die Lt Commander Scott zuerst reparieren soll.

E - Notstrom: Aktiviert den Notstrom, falls vorhanden.

- F1 - Phaser schießen
- F2 - Photontorpedos abfeuern
- F3 - Sicht nach vorne
- F4 - Sicht nach hinten
- F5 - Backbord
- F6 - Sicht nach Steuerbord
- F7 - Sicht nach oben
- F8 - Sicht nach unten

AN BORD DER U.S.S. ENTERPRISE™

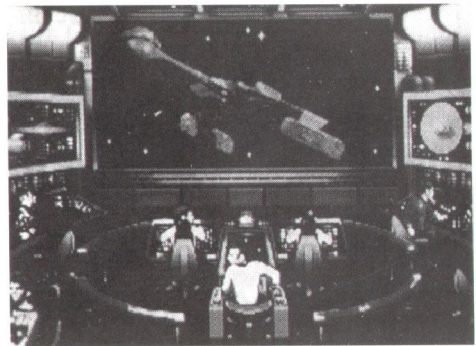
Captain Kirk kann von der Brücke aus das gesamte Raumschiff überblicken. Von hier aus können Sie der gesamten Mannschaft Befehle erteilen, neue Planeten bereisen und mit ihnen in Verbindung treten sowie gefährliche Gefechte ausführen. Jedes Mannschaftsmitglied auf der Kommandobrücke hat bestimmte Aufgaben zu erfüllen. Durch Auswahl eines Mannschaftsmitglieds können Sie diesem Offizier die Ausführung einer Aufgabe befehlen. Im Folgenden werden die Aufgaben erläutert, die jedes Mannschaftsmitglied erfüllen kann:



CAPTAINS LOG

TRANSPORTER

OPTIONS



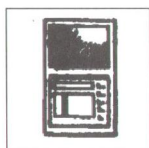
KIRK: Sie sind Captain Kirk. Durch Wahl des Captains Log-Symbols können Sie sehen, wie Ihre Leistung von der Kommandoflotte bewertet wird. Wenn Sie möchten, daß die Landetruppe das Schiff verläßt, wählen Sie das Transporter-Symbol. Auch



Raumschiffkapitäne brauchen ihren Schlaf - oder sie lassen andere schlafen. Wenn Sie das Symbol Options wählen, erscheinen weitere Symbole, und zwar: Save Game (Spiel speichern), Load Game (Spiel laden), Musik An/Aus, Soundeffekte An/Aus.



TALK

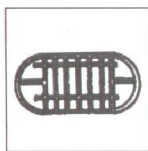


COMPUTER

SPOCK: Commander Spock ist für die wissenschaftliche Abteilung zuständig. Sobald Sie in die Umlaufbahn eindringen, tastet Spock die gesamte Zone mit den Sensoren des Raumschiffs ab und erstattet darüber Bericht. Durch Wahl des Talk-Symbols liefert er wertvolle Informationen. Spock hat Zugang zu der schiffseigenen Computerbibliothek. Wenn Sie das Computer-Symbol wählen, können Sie jedes beliebige Thema eingeben (In der Regel erhalten Sie nur Meldungen über Themen, die im Spiel behandelt werden, es sei denn, Ihr Computer ist so groß wie der der U.S.S. Enterprise.™) Geben Sie das Thema ein, zu dem Sie Informationen anfordern möchten, und drücken Sie die Eingabetaste.

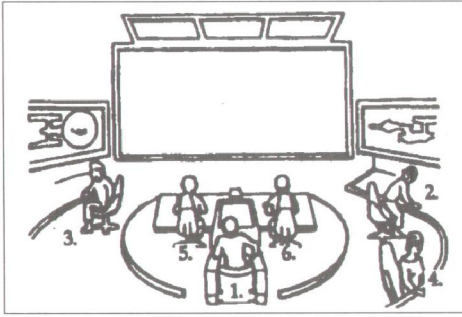


DAMAGE CONTROL



EMERGENCY
POWER

MR SCOTT: Lieutenant Commander Scott ist für die technische Abteilung zuständig. Von dort aus gibt er Anweisungen an die Wartungsmannschaften weiter und steuert das Antriebsaggregat des Raumschiffs. Im Gefechtsfall läßt er seine Wartungstruppen dort eingreifen, wo der größte Schaden am Schiffssystem behoben werden muß, bis das Schadensniveau überall in etwa gleich ist. Danach verteilt er seine Mannschaften so, daß alle technischen Schäden mit der gleichen Geschwindigkeit behoben werden können. Durch Auswahl des Damage Control-Symbols können Sie Lt. Commander Scott anweisen, sich zuerst auf ein bestimmtes System zu konzentrieren. Sobald das System repariert ist, kehrt er automatisch zu seiner Schadensüberwachungsroutine zurück. Weitere Einzelheiten entnehmen Sie bitte dem Abschnitt über Schiffssysteme. Sie können Lt. Commander Scott darüberhinaus auch anweisen, Sie mit mehr Emergency Power (Notstrom) zu versorgen. Sie können jedoch nur kurze Zeit mit Notstrom versorgt werden. Außerdem werden die Maschinen dabei so stark belastet, daß der Befehl zur Notstromversorgung erst nach Ablauf einiger Minuten wieder erteilt werden kann.

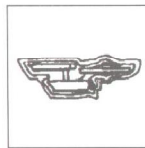


1. KIRK, 2. SPOCK, 3. SCOTTY, 4. UHURA,
5. SULU; 6. CHEKOV

UHURA: Lieutenant Uhura ist der Nachrichtenoffizier. Wenn Sie Informationen an ein anderes Raumschiff oder einen Planeten senden oder Informationen empfangen wollen, wählen Sie das Communication-Symbol. Lieutenant Uhura wird dann ein Frequenzspektrum aussenden und versuchen, Kontakt aufzunehmen. Sobald der Funkkontakt hergestellt ist, können Sie Ihr die Anweisung geben, Datendateien Ihres Computers oder andere Informationen zu senden. Dazu wählen Sie erneut das Communication-Symbol.



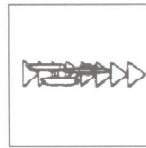
UMLAUFBAHN



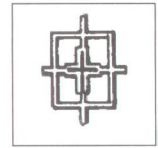
SHIELDS

SULU: Lieutenant Sulu ist der Navigationsoffizier der U.S.S. Enterprise.™ Wählen Sie das Umlaufbahn-Symbol, und Lieutenant Sulu wird das Schiff in die Umlaufbahn bringen oder aus der Umlaufbahn heraussteuern, wenn Sie

sich bereits in der Umlaufbahn befinden. Solange Sie sich in der Umlaufbahn eines Planeten befinden, können Sie sich nicht auf einen Planeten herunterbeamen lassen, da der Raumtransporter nur eine begrenzte Reichweite hat! Lieutenant Sulu steuert außerdem den Schutzschild des Raumschiffs. Durch Auswahl des Shield-Symbols hebt oder senkt Sulu die Hauptablenkschirme der U.S.S. Enterprise.™



NAVIGATION



WAFFEN

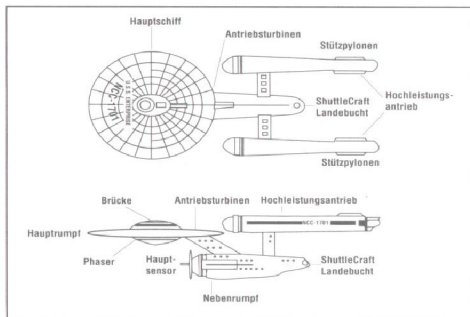
CHEKOV: ist für die Navigation zuständig. Durch Auswahl des Navigation-Symbols erscheint eine Sternenkarte. Dazu müssen Sie die dem Spiel beigegefügte Sternenkarte zur Hand nehmen, um die Namen der Sterne kennenzulernen. Wenn Sie Ihr Ziel angeben, wird die U.S.S. Enterprise™ mit Supralichtgeschwindigkeit dorthin fliegen. Im Gefecht lenkt Chekov die Waffensysteme des Raumschiffs. Durch Auswahl des Waffen-Symbols aktiviert oder deaktiviert Chekov die Phaser und Photonkanonen des Schiffs. Sie können nicht damit schießen, solange Sie die Waffen nicht scharfgemacht haben!

SCHIFFSSYSTEME

Es gibt eine Reihe von Systemen, die für den Betrieb der U.S.S. Enterprise™ im Gefechtsfall wichtig sind. Bei deren Beschädigung weist



Lt. Commander Scott
Wartungseinheiten zur Reparatur der
Systeme an.



SCHIFFSSYSTEME



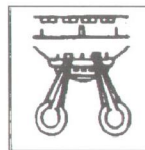
HAUPTABLENKSCHIRME

SCHUTZSCHIRME: Die Hauptablenkschirme schützen die U.S.S. Enterprise™ vor Beschädigungen im Gefechtsfall. Sobald sie aktiviert sind, können einige der Schäden behoben werden. Je mehr Schäden die Schirme ausgleichen, desto mehr verlieren diese Schirme an Schutzwirkung, bis sie schließlich vollkommen unwirksam werden. Es gibt sechs Schutzschirme: Bug, Heck, Backbord, Steuerbord, Oben und Unten. Jeder Schirm wird einzeln beschädigt. Wenn beispielsweise Ihr Backbord-Schirm beschädigt ist, versuchen Sie, die Backbordseite zu schützen, bis Lt. Commander Scott diesen Schirm repariert hat.



PHASER

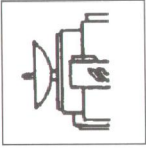
PHASER: Die Phaser gehören zu den wichtigsten Waffen des Raumschiffs. Phaser erzeugen einen gebündelten Lichtstrahl, der dem eines Lasers ähnlich ist. Nach dem Abfeuern müssen die Phaser nachgeladen werden, um wieder abgefeuert werden zu können. Das Aufladen erfolgt schneller als bei Photonkanonen, doch wird dabei eine große Menge an Energie verbraucht. Außerdem ist ihre Vernichtungskraft nicht so groß wie die von Photonkanonen. Bei erheblicher Beschädigung können einer oder sogar beide Phaser komplett ausfallen.



PHOTONKANONEN

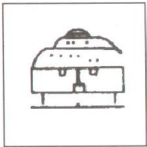
PHOTONKANONEN: Photonkanonen werden anhand von Energieladungen durch die Trennung von Materie und Antimaterie erzeugt. Sie detonieren beim Aufprall. Die Vorteile von Photonkanonen sind, daß sie weniger Energie beim Wiederaufladen verbrauchen und leistungsstärker als Phaser sind. Nachteilig sind allerdings die langen Ladezeiten und die niedrige Geschwindigkeit beim Zielen. Aufgrund der niedrigen

Geschwindigkeit müssen Sie die Zielscheibe länger als bei Phasern führen.



SENSOREN

SENSOREN: Die Hauptsensoren werden auf Ihrem Hauptbildschirm dargestellt. Ohne die Sensoren sind Sie buchstäblich blind! Je mehr die Sensoren beschädigt werden, desto stärker werden die Interferenzen und desto mehr wird Ihre Übersicht beeinträchtigt. Wenn es etwas gibt, auf das sich Lt. Commander Scott und seine Wartungsmannschaft konzentrieren sollten, dann sind es die Sensoren.



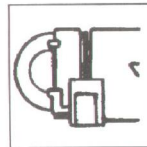
BRÜCKE

BRÜCKE: Die Brücke selbst ist aufwendig geschützt und abgeschirmt. Die Bedienelemente des Schiffes sind dagegen sehr empfindlich. Mit zunehmender Beschädigung der Bedienelemente auf der Kommandobrücke läßt sich das Schiff immer schlechter manövrieren.



RUMPF

RUMPF: Inmitten eines Gefechts kann in diesem Teil des Schiffes nicht viel unternommen werden. Nach dem Kampf repariert Lt. Commander Scott den Schiffsrumpf. Es ist allerdings möglich, den Betrieb aller übrigen Systeme aufrechtzuerhalten, während der Rumpf aufgrund der Belastung durch die Schäden in Stücke gerissen wird. Sobald der Rumpf überlastet wird, ist die U.S.S. Enterprise™ zerstört.



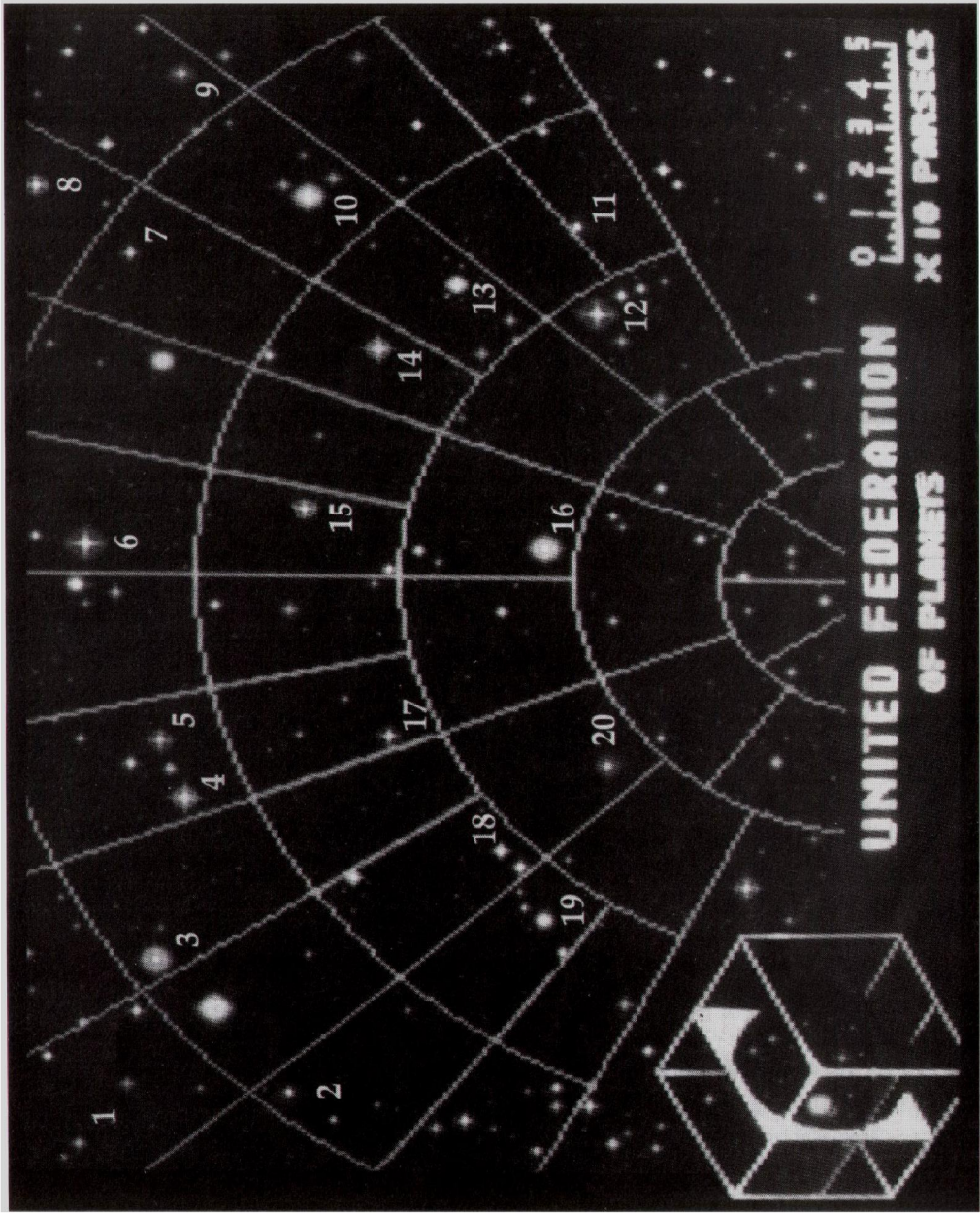
MASCHINEN

HOCHLEISTUNGSDÜSEN UND ANTRIEBSTURBINEN: Die Leistung für die Schiffssysteme und den größten Teil der Antriebsenergie werden durch die Maschinen der U.S.S. Enterprise™ erzeugt. Die beiden Hochleistungsdüsen liefern die Energie und sind für die Supralichtgeschwindigkeit, mit der sich die U.S.S. Enterprise™ fortbewegt, erforderlich. Antriebsturbinen sind vergleichsweise nicht so leistungsfähig wie die Antriebsdüsen, sie können aber wertvolle Reserveantriebe sein. Im Gefechtsfall wird zwischen den beiden Antriebsaggregaten nicht



STERN

1. CENTURIUS
2. CAMERON'S STAR
3. ARK-7
4. HARLEQUIN
5. HARRAPA
7. DIGITAL
8. STRAKEER
9. HRAKROUR
10. TRI-RHO NAUTICA
11. SHIVA OMICROM
12. ALPHA PROXIMA
13. OMEGA MEALSTROM
14. ARGOS IV
15. BETA MYAMID
16. SIRIUS
17. SIGMA ZHUKOVA
18. CASTOR
19. POLLUX
20. CHRISTGEN



unterschieden. Anstatt die Hochleistungsdüsen und die Antriebsturbinen separat zu handhaben, repariert Lt Commander Scott das gesamte Antriebsaggregat.

ENERGIEVERTEILUNG

Die Verteilung der Energie wird durch die Bordcomputer optimiert. Die Schutzschirme erhalten dabei oberste Priorität. Sie bleiben aufgeladen, solange noch Energie vorhanden ist. Solange die Waffen scharf sind, erhalten diese zweite Priorität bei der Energieverteilung. Phaser verbrauchen eine erhebliche Menge Energie beim Aufladen. Wenn sie aufgeladen sind, ist ihr Energiebedarf allerdings gering. Photonkanonen haben einen geringen Energiebedarf. Jegliche Energie, die danach noch übrig bleibt, steht für den Antrieb der U.S.S. Enterprise™ zur Verfügung. Das Raumschiff bewegt sich mit der Geschwindigkeit fort, die Sie zuletzt angeordnet haben. Es ist allerdings möglich, daß sich das Schiff nicht mit der gewünschten Geschwindigkeit fortbewegen kann, solange nicht die Waffen oder Schutzschirme abgeschaltet werden. Solange die Maschinen unbeschädigt sind, verfügt die U.S.S. Enterprise™ über ausreichend Energie, um mit Höchstgeschwindigkeit zu fliegen und die Waffen und Schutzschirme zu aktivieren. Wenn durch Beschädigung Energieverluste auftreten, sinkt die Geschwindigkeit des Raumschiffs. Weitere Beschädigung des Schiffes kann dazu führen, daß das Schiff stoppt und die Phaser nicht mehr genügend Energie haben, um nachge-

laden zu werden. Wenn Sie sich in dieser Lage befinden, ist die Zerstörung der U.S.S. Enterprise™ nicht mehr weit.

FEINDLICHE RAUMSCHIFFE

Abgesehen von Gefechtsübungen mit anderen schweren Raumkreuzern der Föderation werden Sie von mehreren feindlichen Raumschiffen bedroht:

KLINGON™ BATTLE CRUISER:

Das Volk von Klingon™ ist aggressiv. In ihrer Kultur werden kriegerische Werte hochgehalten. Ein konsequenter Krieg ist aufgrund des Organianischen Abkommens verboten, aber die Klingonen™ waren in der Vergangenheit in der Lage, mehr als nur ein paar Konfrontationen heraufzubeschwören. Die Schiffe der Klingonen™, die mit Disruptoren und Photonkanonen ausgestattet sind, verfügen über eine ähnlich hohe Geschwindigkeit und Manövrierbarkeit wie die U.S.S. Enterprise™. Durch die Einzelkanonen ist die Feuerleistung der Klingon™ Schiffe etwas schwächer. Ein Gefecht mit zwei dieser Raumschiffe könnte allerdings tödlich enden.

ROMULAN™ BIRD OF PREY:

Die Romulaner™ haben sich bereits vor hundert Jahren schwere aber unentschiedene Kämpfe mit der Föderation geliefert. Eine neutrale Zone wurde vertraglich vereinbart, die beide Völker voneinander trennt, jedoch sind auf beiden Seiten Vertragsbrüche begangen worden. Die



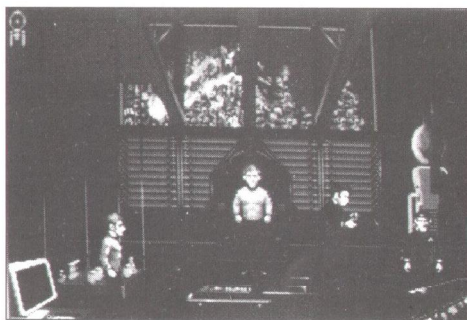
Romulaner™ entstammen der gleichen Rasse wie die Vulkanier, jedoch haben sie nicht die Wertmaßstäbe der Vulkanier im Bezug auf Krieg und Frieden akzeptiert. Die Schiffe der Romulaner™ sind langsam, schwer manövrierbar, aber verfügen über zwei wichtige Vorteile: einen leistungsstarken Plasma-Torpedo und eine Tarnvorrichtung, durch die es sehr schwierig ist, ihre Schiffe in Gefechtssituationen aufzuspüren, es sei denn, sie feuern einen Torpedo ab. Seien Sie vorsichtig! Aufgrund jüngster Stillhalteabkommen haben die Romulaner einige Klingon™ Battle Cruiser in Besitz genommen, die mit Tarnvorrichtungen nachgerüstet wurden.

ELASI-PIRATEN: Die Elasi-Piraten sind eine freie Föderation von Piratenkapitänen, die größtenteils Raubzüge unternehmen. Ihre Schiffe sind klein und schnell und lediglich mit Photonkanonen ausgerüstet. Sie stellen in erster Linie eine Gefahr dar, wenn sie im Verbund mit zwei oder drei Schiffen angreifen.

DIE LANDETRUPPE

Bei der Reise zu einem Planeten oder einem anderen Raumschiff führt Captain Kirk eine Landetruppe an, die aus Mr. Spock, Dr. McCoy und einem Sicherheitsoffizier besteht. Wenn Kirk, Spock oder McCoy durch Ihre Aktionen getötet werden, ist das Spiel zu Ende. Im allgemeinen wird im Verlauf des Spiels eine Warnmeldung ausgegeben. Somit erlernen Sie die Bedingungen nicht, indem Sie sterben. Sie können aber dennoch sterben. Bei

Verlust des Sicherheitsoffiziers ist das Spiel jedoch nicht verloren, und Sie können Ihre Mission fortsetzen. Verlieren Sie laufend Ihre Sicherheitsoffiziere, wird es Ihnen Ihr Flottenkommando negativ anrechnen!



LANDETRUPPE, KIRK, MCCOY UND SPOCK

FORTBEWEGUNG

Mit dem Cursor zeigen Sie einfach auf die Stelle, an die sich Captain Kirk begeben soll, und klicken die linke Maustaste (oder den Joystickknopf, oder drücken Sie die Eingabetaste). Kirk bewegt sich dann automatisch zu diesem Punkt. Sie allein steuern direkt die Bewegungen von Captain Kirk. Alle übrigen Mitglieder der Landetruppe bewegen sich fort, wenn es die Umstände erforderlich machen.

BEFEHLSYMBOL

Durch Drücken der rechten Maustaste oder der Leertaste rufen Sie die Befehlsschnittstelle auf. Die Auswahl treffen Sie durch Betätigen des Joystick-Knopfes, der linken Maustaste oder der Eingabetaste. Zum Aufheben einer Auswahl oder zum Verlassen eines Menüs verwenden Sie die rechte Maustaste oder die Escape-Taste. Dieses Bedienprinzip beim Auswählen oder Aufheben von

Optionen gilt bei allen Missionen der Landungstruppen. Durch Auswahl der entsprechenden Stelle können Sie folgende Befehle verwenden:



TALK

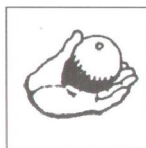


LOOK

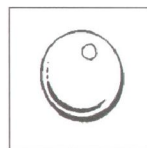
TALK: (Sprechen) Setzen Sie den Cursor auf den Mund des Symbols, und wählen Sie es aus. An die Stelle des normalen Cursors tritt ein Talk-Cursor. Diesen Talk-Cursor bewegen Sie auf die Spielfigur, mit der Sie sprechen möchten, und wählen das Symbol erneut aus. Nun werden Ihnen verschiedene Aussagen oder Sätze angeboten. Lesen Sie alle Optionen durch, bevor Sie eine Auswahl treffen. Mit der rechten Maustaste oder mit der Leertaste können Sie blättern. Denken Sie daran, daß Sie die Föderation vertreten und daß das Flottenkommando ihre Leistungen überprüft. Alles, was Sie sagen, kann und wird die Antworten beeinflussen, die Sie von der jeweiligen angesprochenen Person erhalten. Vergessen Sie nicht, mit Spock, McCoy und dem Sicherheitsoffizier zu sprechen - vielleicht haben sie wertvolle Ratschläge für Sie parat.

LOOK: (SCHAUEN) Setzen Sie den Cursor über die Augen des Symbols und wählen es aus. Der Cursor wird nun durch den Look-Cursor ersetzt. Den Look-Cursor bewegen Sie auf die Person oder auf das Objekt, die bzw. das Sie betrach-

ten wollen, und wählen das Symbol aus. Außerdem befindet sich oben links auf dem Bildschirm ein Inventory-Symbol. Wenn Sie dieses Inventarsymbol auswählen, können Sie alle Gegenstände betrachten, die Sie mitführen.



GET



Use

GET: (HOLEN) Setzen Sie den Cursor auf die Hand des Symbols, die nach unten ausgestreckt ist, und wählen Sie das Symbol aus. Setzen Sie nun den Cursor auf den gewünschten Gegenstand, und treffen Sie die Auswahl. Wenn der Gegenstand verfügbar ist, wird er Ihrem Inventar beigelegt.

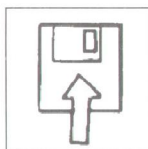
USE: (VERWENDEN) Fahren Sie den Cursor auf die Hand des Icons, die den Ball hält, und wählen Sie die Hand aus. Dadurch verwandelt sich der Cursor in einen Ball. Von hier aus läuft die Sache in zwei Schritten: Man wählt zunächst den Gegenstand bzw. das Mannschaftsmitglied, das "benutzt" (USE) werden soll, und dann den Gegenstand oder die Figur, die durch USE betroffen werden soll. Wenn Sie also die Medizin auf den Sicherheitsoffizier anwenden, wird McCoy versuchen, den Offizier zu heilen. Wenn eine Spielfigur um einen Gegenstand bittet, wenden Sie den betreffenden Gegenstand auf die Person an, wodurch der Gegenstand an diese Person übergeht. Wenden



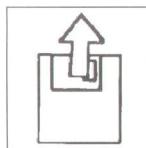
Sie Kirk auf das Funkgerät an, und er wird versuchen, mit dem Schiff Kontakt aufzunehmen. Wie gesagt, es ist stets eine Operation in zwei Schritten: Sie wenden einen Gegenstand (bzw. eine Person) auf eine(n) zweite(n) an. Es ist nicht möglich, Spock auf den Tricorder™ auf den Felsen anzuwenden, hingegen können Sie den Tricorder™ (von Spock oder McCoy) durchaus auf den Felsen anwenden.



OPTIONS



SPIEL SPEICHERN



SPIEL LADEN



MUSIK AN/AUS



SOUNDEFFEKTE AN/AUS

OPTIONS: Setzen Sie den Cursor auf Options, und wählen Sie es aus. Daraufhin erscheint eine Reihe von Symbolen, die denen auf der Kommandobrücke ähnlich sind: Save Game (Spiel speichern), Load Game (Spiel laden), Music On/Off (Musik An/Aus), Sound Effects On/Off (Soundeffekte An/Aus).

STANDARDAUSRÜSTUNG

Die Landetruppe ist mit einigen Gegenständen ausgerüstet. Im Folgenden werden alle Standardausrüstungen kurz beschrieben. Weitere Gegenstände werden Sie im Verlauf des Spiels

selbst entdecken.

PHASER: Zwei Symbole werden angezeigt, eines steht für Betäuben, das zweite steht für Entmaterialisierung. Die Bedienung des Handphasers ist ähnlich wie beim U.S.S. Enterprise™-Phaser. Im Betäubungsmodus überträgt er eine kleine Energiemenge auf das Zielobjekt, beim Entmaterialisieren wird die volle Energieladung mit zerstörender Wirkung übertragen.

TRICORDER:™ Der Tricorder™ ist eine Sensor- und Abtastvorrichtung. Betrachten Sie das Gerät als ein sehr leistungsfähiges Sichtgerät. Spocks Tricorder™ ist für wissenschaftliche, McCoy's Gerät für medizinische Anwendungen konzipiert. Wird jemand verletzt, ist der Einsatz von McCoy gefragt, wenn Sie jedoch etwas über unbekannte Flugkörper herausfinden möchten, ist Mr. Spocks Tricorder™ das Richtige für Sie. **MEDIZINISCHE VERSORGUNG:** McCoy's Tricorder™ ist ein Diagnosegerät. Um eine beliebige Person ärztlich zu versorgen, müssen Sie sein Gerät verwenden.

FUNKGERÄT: Mit dem Funkgerät können Sie beispielsweise mit Lt Commander Scott an Bord der U.S.S. Enterprise™ sprechen und Ratschläge von dort einholen oder auch Befehle erteilen. Mit dem Funkgerät können Sie jeden erreichen, allerdings kann nur Kirk sprechen.

DIE SZENARIEN

Zu Beginn jeder Spielsituation weist das Flottenkommando den Raumschiffen Missionen zu. Wenn

Sie zu einem Sternsystem fliegen müssen (Chekov), weist Ihnen das Raumschiff diese Aufgabe zu, die Sie erfüllen müssen. Bei der Aufgabenzuweisung können Konfrontationen mit anderen Raumschiffen auftreten. Nach Beendigung dieser Mission wird das Flottenkommando Ihre Leistung überprüfen. Eine Vielzahl von Ausgängen sind möglich, einige weniger gut als andere. Daher sollten Sie darauf achten, daß Sie das Spiel gleich zu Beginn jeder Spielinszenierung speichern, wenn Sie experimentieren wollen.

EMPFEHLUNGEN

Je besser Sie bei einer bestimmten Mission werden, desto mehr Empfehlungen wird das Flottenkommando Ihnen und Ihrer Besatzung geben. Diese werden Ihnen bei Ihrer endgültigen Auswertung, aber auch in eher praktischem Sinne helfen. Die Leistungsfähigkeit Ihrer Mannschaft nimmt im Gefechtsfall zu: Lt. Commander Scott ist dadurch in der Lage, Schäden schneller zu beheben und Sie mit mehr Notstrom zu versorgen, Sulu kann dadurch das Raumschiff noch besser manövrieren, Chekov kann wichtige Angriffszonen feindlicher Schiffe genauer anpeilen und den Angriffserfolg dadurch erhöhen. Ohne diese gesteigerten Fähigkeiten werden Sie in nachfolgenden Gefechtssituationen einen schlechteren Stand haben.

HINTERGRUNDINFORMATIONEN

USS ENTERPRISE™: Die U.S.S. Enterprise™ ist etwa 300 Meter lang und beherbergt eine Mannschaft von über 400 Leuten. Im Haupttrumpf liegen die Mannschaftsräume und die wissenschaftlichen Forschungsbereiche. Im Nebenrumpf befindet sich die technische Abteilung mit den Hauptsensoren. In den beiden Zylindern sind die Schiffsantriebe untergebracht. Diese müssen aufgrund der starken Kraftfelder vom übrigen Teil des Raumschiffs getrennt bleiben.

CAPTAIN JAMES T. KIRK: Kirk befindet sich als derzeitiger Kapitän der U.S.S. Enterprise™ im vierten Jahr einer fünfjährigen Mission, die die U.S.S. Enterprise™ im Weltraum zu erfüllen hat. Er ist der jüngste Absolvent der Akademie, der je als Flottenkapitän zugelassen wurde. Als Idealist ist er sehr diszipliniert und entschlossen, nimmt jedoch auch seine Mannschaft sehr ernst.

COMMANDER SPOCK: Spock ist der Wissenschaftsoffizier der U.S.S. Enterprise™. Er wird als talentiertester Offizier der Sternenflotte angesehen. Er ist halb Mensch und halb Vulkanier. Er folgt dem vulkanischen Lebensprinzip der Logik, nach welchem Emotionen zu unterdrücken sind. Er erweist dem Kapitän gegenüber uneingeschränkte Loyalität, verfügt über einen stoischen Gleichmut in gefährlichen Situationen und über einen Verstand, der so scharf wie ein Rasiermesser ist.



**CHIEF MEDICAL OFFICER
LEONARD : Doktor "Pille"**
McCoy ist der leitende Schiffsarzt der U.S.S. Enterprise™ und Vorsitzender der medizinischen Abteilung. In seiner verschwiegenen und zynischen Art benutzt er seinen Verstand, um Commander Spock mit Vergnügen zu provozieren. Er bildet das Gegengewicht zu Spocks mangelnder Emotionalität. Über alle verbalen Gefechte hinaus mag er dennoch den ersten Offizier aus Vulkanien.

**LIEUTENANT COMMANDER
MONTGOMERY SCOTT:**
Lt. Commander Scott, der technische Offizier, ist ein Energiepaket. Als dritter Stellvertreter übernimmt er die Kontrolle über das Schiff, wenn Kirk und Spock nicht an Bord sind. Er geht in seinen technischen Aufgaben auf und betrachtet die U.S.S. Enterprise™ als sein persönliches Eigentum. Lt. Commander Scott hat sich über alle Ränge aufgrund seiner Liebe zur Technik zu seiner jetzigen Position hochgearbeitet. Es ist überflüssig zu erwähnen, daß Lt. Commander Scott Schotte ist.

LIEUTENANT SULU: Sulu ist der Schiffsnavigator. Er verkörpert alle Ideale eines effizienten Offiziers. Ihm braucht kein Befehl zweimal erteilt zu werden.

LIEUTENANT UHURA: Sie ist der Kommunikationsoffizier der U.S.S. Enterprise™. Auf Swahili bedeutet ihr Name "Frieden". Uhura ist auf der Erde geboren. Außer Dienst begeistert sie alle mit ihrem Gesang, im Dienst ist sie der Kommunikationsexperte.

FÄHNRICH PAVEL CHEKOV:
Chekov ist der Navigationsoffizier der U.S.S. Enterprise™. Er ist zuverlässig, aber auch dreist und unerfahren. Die U.S.S. Enterprise™ ist sein erster Weltraumeinsatz, er ist also wie ein Rohstoff, den Captain Kirk noch bearbeiten muß. Chekov wurde in Rußland, weit entfernt von Moskau geboren.

DAS TEAM

LEITENDER PRODUZENT: Brian Fargo
PRODUZENT: Bruce Schlickbernd
DESIGN: Elizabeth Danforth, Jayesh J. Patel, Bruce Schlickbernd, Michael Stackpole
LEITENDER PROGRAMMIERER: Jayesh J. Patel
PROGRAMMIERER: Greg Christensen, Wesley Yanigi, Paul Edelsrein, Michael W. Siragey
KUNSTLERISCHE LEITUNG: Todd J. Camaster
MODELLBAU: David A. Mose
ANIMATION: Todd J. Camaster, David A. Moser, Scott Bieser, Rob Nesler, Brian Giberson, Cheryl Austin, Tom Tanaka
MUSIKADAPTION: The Fat Man, Dave Govett
ZUSÄTZLICHES DESIGN: Scott Bennie, Scott Haring
LEITER DER SPIELTESTS: Jacob R. Buchert III
SPIELTESTS: Jason Ferris, Scott Everitt, Jeremy Airey, Fred Royal, Michael Packard, Seve Nguyen, Jay Simpson
HANDBUCHTEXT: Bruce Schlickbernd
HANDBUCHDESIGN: Definition (UK)
COVER-ILLUSTRATION: Kevin Davidson
DAS STAR TREK®: The 25th Anniversary™-Team möchte an dieser Stelle dem Schöpfer von *Star Trek* für die Freude danken, die uns sein Drang nach der Erforschung des Unbekannten bereitet hat. Sein Optimismus, daß wir uns weiterentwickeln und aus dieser Welt einen lebenswerteren Ort machen können, ist nach seinem Tod in diesem Jahr für uns lebendiger als je zuvor.

WARRANTY REPLACEMENTS
INTERPLAY PRODUCTIONS LIMITED
THE BARN ST JOHN'S YARD
MAIN ROAD FYFIELD
OXON OX13 5LN
ENGLAND

Software © 1993 Interplay Productions Inc. Alle Rechte vorbehalten. Star Trek™ ® und © 1993 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten. STAR TREK ist ein eingetragenes Warenzeichen von Paramount Pictures. Die Nutzung durch Interplay Productions ist genehmigt.

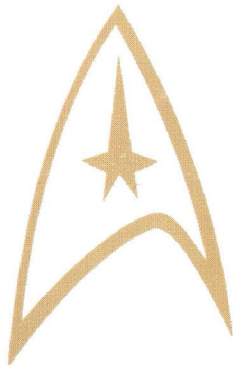


AMIGA A1200 • DEUTSCH



BY GAMERS FOR GAMERS

Interplay Productions Ltd
The Barn • St John's Yard • Main Road
Fyfield • Oxon OX13 5LN
Tel (0865) 390029



Software © 1993 Interplay Productions Inc.
All Rights reserved. Star Trek is a registered trademark of
Paramount Pictures. Interplay Productions Authorised User.