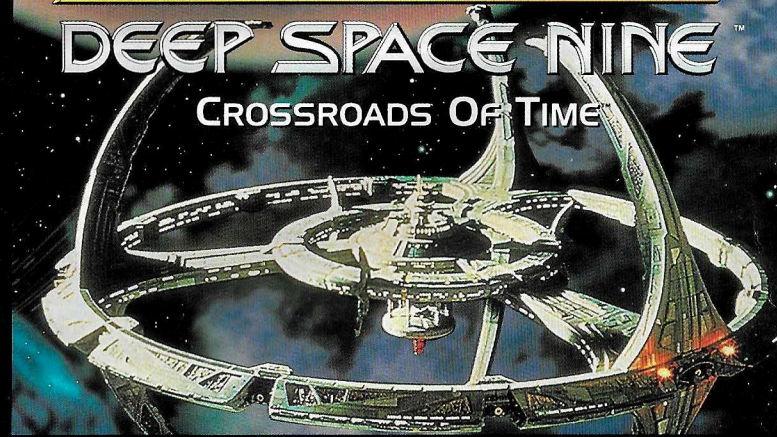


STAR TREK

DEEP SPACE NINE

CROSSROADS OF TIME



INSTRUCTION BOOKLET

Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH
Borselstrasse 16/B
22765 Hamburg
Germany

Virgin Interactive Entertainment Sarl
233 rue de la Croix Nivert
75015 Paris
France

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
2 Kensington Square, Kensington
London W8 5RB
Great Britain

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON



Playmates
Interactive Entertainment Inc.

GAME SOFTWARE FOR SOFTWARE COMP
DISTRIBUTED BY
NOVOTRADE
CORPORATION

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



LICENSED BY

Nintendo



Nintendo Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland
 Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren.
 Conservare queste informazioni / Guardare estas informes / Bewaar daze informatie
 Behåll denna information / Behold denne information / Pidá táma títo

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOSJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM. DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUCT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEL VARI SPILLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GANANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KOPEL FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TAMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TAMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.



WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUCT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPEL CASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

STAR TREK

DEEP SPACE NINE

CROSSROADS OF TIME™

CONTENTS

English	1
Français	17
Deutsch	31
Español	45
Italiano	59
Svenska	73

STAR TREK[®]

DEEP SPACE NINE™

CROSSROADS OF TIME™

EPILEPSY WARNING

Please read before using this video game system or allowing your children to use it.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

Precautions to take during use

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

WARNING TO OWNERS OF PROJECTION TELEVISION.

Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor on the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on the large screen projection televisions.

GUARANTEE: This product is guaranteed for a period determined by law of your country. This does not affect your statutory rights. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. reserves the right to make improvements to the product described in this manual, at any time and without notice. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. makes no warranties expressed or implied, with respect to this manual, its quality, merchantability or fitness for any particular purpose. This product is exempt from classification under U.K. Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

Getting Started

Starfleet Technical Manual TM: 379867-02
Operation of Deep Space Nine™ simulation:

1. Make sure that your Super Nintendo Entertainment System is set up correctly.
2. Be sure that the Controller is properly plugged in.
3. Make sure that the power switch is turned OFF. Place the Star Trek®: Deep Space Nine™ Game Pak into the cartridge slot and press it down firmly.
4. Turn the power switch to ON. You should see the Super NES title screen, followed by legal stuff and then the Star Trek®: Deep Space Nine™ title screen.
5. If red "cartridge containment failure" lights flash and emergency klaxon sounds, there exists a potential antimatter hazard. In this event immediately initiate "cartridge system core dump" as detailed in TM: 379866-04. Refer recovery procedure to qualified engineering personnel only.

Setting Up

The Super Nintendo Game Pak is intended for use **exclusively** with the Super Nintendo Entertainment System.

- Do not bend it, crush it, or submerge it in liquids.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other source of heat.
- Be sure to take an occasional recess during extended play, to rest yourself and the Super NES Game Pak.

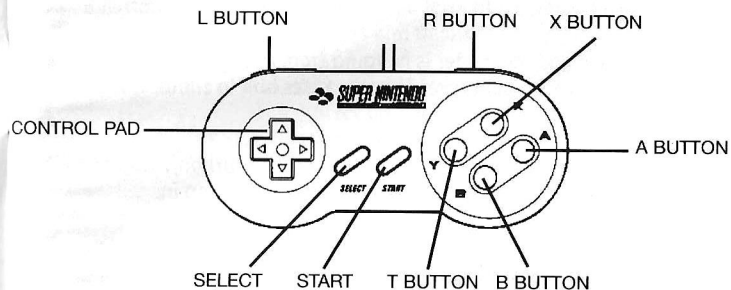


Table of Contents

Control System	4
Using the Inventory	6
The Game Screen	7
Station Log Playback	8
Mission Profiles	9
Weapons and Equipment	11
Mission Briefing	14

Control System

Starfleet Technical Manual TM: 379867-03



When controlling most characters:

L and R Buttons Toggle through inventory.
 (Top of Controller)

X Button Starts text between characters, also advances text.

Y Button Use your fists, phaser, or whatever item in your inventory is currently selected.

A Button When centered on a turbo-scaffold, holding down A while pushing the Control Pad causes the platform to move in the desired direction.

B Button Makes your character jump. Standing under a ledge or deck makes character jump and grab.

Control Pad Pressing LEFT and RIGHT makes your character move in that direction.
 Pressing DOWN has different results depending on where the character is and what he is doing:
 -- Pressing DOWN makes your character drop to his knees.
 -- If your character is kneeling at the edge of a platform, ledge, etc., pressing DOWN and jump makes your character climb down.

Control Pad: Pressing UP has different results depending on where the character is and what he is doing:
--When your character is kneeling, pressing UP causes him to stand.

--When your character is hanging from a ledge or standing in front of a ladder, pressing UP causes him to climb.

--If your character is standing in front of a turbolift stop or unlocked door, pressing UP will cause him to step in.

--If your character is standing in front of a companel, disposal tube or other device, pressing UP will make him use that device.



When controlling Odo:

Y Button Causes Odo to morph from humanoid form into the form of a Bajoran Cave Rat.

B Button While in the form of a Bajoran Cave Rat, causes him to jump..

Control Pad Pressing LEFT and RIGHT makes Odo move in that direction. Pressing DOWN has no effect. Pressing UP when Odo is in Cave Rat form and in front of a vent will cause him to morph into liquid form and "pour" through the vent.

When piloting a Runabout:

B Button Fires the mini-torpedoes.

Control Pad Controls the Runabout's position on the screen.

In all play modes:

Start Temporarily suspends (pauses) the game.

Using the Inventory

The currently selected inventory item appears in the Starfleet insignia in the upper right corner of the screen. There are two methods of accessing other items in inventory:

1. Bring up inventory

Pressing the L or R button brings up the inventory screen.

2. Scrolling through inventory

Pressing either the L or R buttons on the top of the controls will move the inventory accordingly. The inventory box will close on its own after a selection is made.

NOTE: If the HAND icon is the only one that appears on the inventory list, that means your character is carrying NOTHING.

The Game Screen

Starfleet Technical Manual TM: 379867-04



Health (also Shield Strength): This is the status of the current character. Every time he is injured, the bar in this readout slips down a bit. When the bar is exhausted, so is the character. Health can be built up by consuming food.

When piloting the Runabout, this meter represents the energy reserve of the ship's deflector shields. The ship can survive collisions as long as the shields have power. No power, no shields. A collision with shields down means no more ship.

Current Item: Displays icon showing the currently selected tool or item. Pressing the Y button causes the character to use whatever item is selected here (phaser, tricorder, etc.).

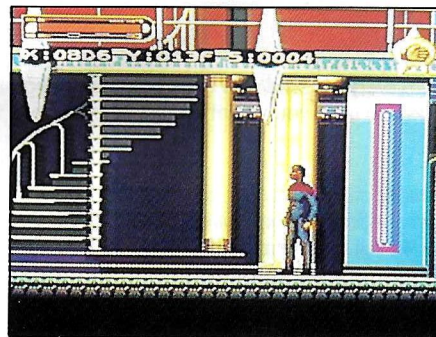
If no item is selected or none are carried the "hand" icon appears. Pressing the Y Button with the hand as the current item makes your character start punching.

Text Display: This box appears only when important text appears.

The speaker of the text in the display is indicated by a character's face which appears alongside it. If no character face appears with the text, it is either a readout or a label being read by your character. The X button advances the text.

Station Log Playback

Deep Space Nine, Station Log, Stardate 46870.7.



Commander Benjamin Sisko reporting:

RECENT WEEKS HAVE BEEN UNUSUALLY UNEVENTFUL. THIS IS SURPRISING IN LIGHT OF THE POLITICAL CHAOS AND DISSENSION ON NEARBY BAJOR. SPLINTER GROUPS ARE SEEKING TO OVERTHROW THE PROVISIONAL GOVERNMENT ON THAT WORLD. WHAT THIS MEANS FOR THE STATION AND STARFLEET'S PRESENCE HERE REMAINS TO BE SEEN.

THE ONLY EVENT WORTH NOTING TODAY IS THAT A CARDASSIAN WARSHIP HAS REQUESTED PERMISSION TO DOCK FOR SHORE LEAVE PURPOSES. ALTHOUGH I AM UNEASY WITH HAVING SO MANY CARDASSIANS ABOARD, I HAVE NO JUSTIFIABLE REASON TO DENY THEM ACCESS TO THE STATION'S FACILITIES.

Mission Profiles

Starfleet Tactical Summary: TS: 120779-01

Promenade

As the heart and hub of Deep Space Nine the Promenade is the best place to find information. Talk to everyone, and don't be shy about going back to someone you've already talked to once you've gotten new information.

Saboteurs

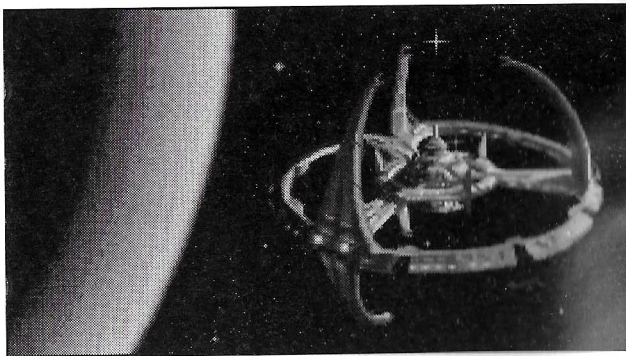
The superstructure of this docking pylon is immense, and Sisko must thoroughly search it to find the explosives planted by Bajoran terrorists. Pay close attention to the location of ejection tubes, as you'll need to find them fast. Phasers and tricorders are your best friends here: for stunning terrorists and finding explosives, respectively.

Gamma Quadrant

Watch those shields! They are the only things keeping Major Kira and her ship from being reduced to minor atomic particles.

Bajor Pool

A deceptively serene scene. That calm looking pool hides sudden drops with undertows that will pull Sisko to his doom. Avoiding them means staying out of the water as much as possible, but nasty venom-spitting plants make using the overhead latticework a dangerous path.



Bajor Temple

Little danger appears here, as the place seems abandoned. Only Bajoran Bats and Bajoran Cave Rats scurry about. There are doors, but what is the key to opening them?

Catacombs

Under the temple are caves and catacombs, whose inhabitants don't like visitors. It's a dangerous place, with floors slippery from dripping water, sudden drops, and dangerous circulating fans that can pull Sisko in for a nasty blow or hit him with air blasts so strong he cannot pass. There must be controls for these fans somewhere....

Saratoga

Sisko has been here before, but that doesn't make his mission any easier. This wrecked starship is full of danger, and hardly anything works. Sisko has his hands full. To get his goal he'll have to think fast and use virtually everything at his disposal, and simultaneously not forget his duty to his shipmates.

Cardassian Ship

Gul Gurgey is not happy and plans to deal harshly with Deep Space Nine. Saving the station will require first stealth, then heroics. Odo and Sisko must race against the clock to save Deep Space Nine from certain destruction.

Weapons and Equipment

As Commander of Deep Space Nine, you have access to the wide variety of items, tools, and weapons of Starfleet. To better use these implements during your adventure, we recommend that you familiarize yourself with the function of each item. The more you know about the tools you will be using, the better chances you have for completing your mission!

Phasers

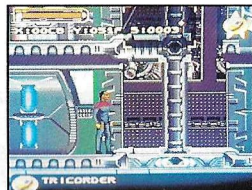
Type I - The Type I phaser is used for covert operations.

Type II - Standard phaser issued for defensive purposes.

Updated from the original Type II phaser, this new model has up to 16 different power levels.

Tricorder

Portable data and scanning for collecting, monitoring, and analyzing data. Some are modified for medical or scientific work, and all tricorders aboard DS9 have been altered to access the station's Cardassian central computer network.



Runabout

Federation starships used for relatively short range interstellar travel. The Runabout is equipped with the following:

Photon Torpedoes - Tactical weapons used by Federation starships. These torpedoes are self propelled missiles.



Food Replicator

Used throughout Starfleet for basic food replication. Specialty foods not found in its extensive database can be programmed in for special occasions. (Try the Grokk!)



Companel

Used to link directly to the main computer.



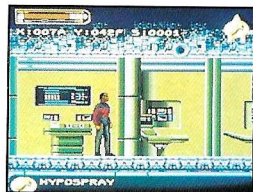
Bilitrium Grenades

Simple grenades using Bilitrium technology, wired for one large release of energy.



Hypospray

Discharges ampoules of medication for absorption through the skin without actual penetration of epidermal layers.



Other Items

Engineering Welding Laser

Used for performing general repairs on Starships and on DS9.

Communications Badge

Standard-issue to all Starfleet personnel for communication over almost any distance. Used also as a tracking device for locating the whereabouts of crew members.

Emergency Ejection Tubes

Used for discharging waste or hazardous material quickly from the lower pylon cargo bays.

P.A.D.D.

Personal Access Display Device used as a remote interface for Deep Space Nine's central computer system. Use it near a Companel for more intricate calculations.

Transporters

Used to move people and objects through space by disassembling and reassembling their molecular structure.

Code Breaker

Used to decipher complex data to disable computer systems.

Mission Briefing

Starfleet Tactical Strategies: TS: 120779-02

- * Health can be restored by picking up food located and dispensed throughout different locations in each mission.
- * Be sure to search all passages, rooms, and storage units for items that can be used.
- * Be sure to speak to all crew members and inhabitants of DS9 to gain valuable clues and help.
- * Be on the lookout for key cards that will gain access to certain rooms and passageways.
- * Use the Bilitrium Grenades to blow up certain obstacles that are in the way.
- * The Borg can only be stunned by using a phaser and once a phaser is used, the Borg will tune in and assimilate that phaser frequency.

Credits

Designed By:

Maurice Molyneaux
Andras Csaszar
Gul Gergely Csaszar
Kadocsa Tassonyi
David Luehmann

Executive Producer:

David Luehmann

Asst. Producer:

Hugh Bowen

Product Manager:

Kadocsa Tassonyi

Novotrade US. Project Manager:

Gul Gergely Csaszar

P.I.E. Project Manager:

Scott Herrington

Programmed By:

Laszlo Szungyi
Tamas Jutasi

Graphics and Animation By:

Sultan
Gabor Marko
Mihaly Herenyi

Music and Sound Effects:

Attila Dobos
Attila Heger
Gabor Kis
Andras Magyari
Steve Zuckermann

Lead Testing By:

James Martinez

Testing By:

Sandor Mezei
Andrew Brown
Jose Zatarain
Manuel Quinones
Lee Jones
Ray Nivarel

Special Thanks to:

Paramount Pictures	Ferenc Kokas
Rene Froix	Ron Antonette
Suzie Domnick	Susan Porter
Thomas Chan	Thomas R. Carbone
Richard Sallis	Michael and Denise Okuda
Stephen Friedman	Debbie Mirek
Lazzlo Szenttornyai	Rick Sternbach
John Sinclair	Biola University
Diane Teigiser	Chapman University
Kathy Sison	Moore & Price Design
Rick Rekedal	Mick Lowe Design

STAR TREK[®]

DEEP SPACE NINE™

CROSSROADS OF TIME™

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

AVERTISSEMENT AUX POSSESSEURS DE TELEVISION A GRAND ECRAN.

Les images immobiles risquent de causer l'endommagement permanent du tube-image ou de marquer le phosphore du tube à rayons cathodiques. Évitez l'usage répété ou prolongé de jeux vidéo sur des télévisions à écran géant.

GARANTIE: Virgin Interactive (Europe) Ltd. se réserve le droit de modifier le produit décrit dans ce manuel, à tout moment et sans notification préalable. Virgin Interactive (Europe) Ltd. ne fait aucune garantie expresse ou implicite concernant ce manuel, sa qualité, sa qualité marchande ou son adaptation à un usage particulier. Ce programme est garanti pendant une période déterminée par la loi de votre pays. Ceci n'affecte pas vos droits statutaires. Virgin Interactive Entertainment se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel, à tout moment et sans aucune notification préalable. Virgin Interactive Entertainment ne fait aucune garantie expresse ou implicite concernant ce manuel, sa qualité, sa qualité marchande ou son adaptation à un usage particulier.

Commencer

Manuel Technique de Starfleet TM: 379867-02

Opération Deep Space Nine™:

1. Vérifiez que votre Super Nintendo Entertainment System est correctement installé.
2. Vérifiez que la manette est correctement branchée.
3. Vérifiez que la console est éteinte (OFF). Introduisez la cartouche Star Trek®: Deep Space Nine dans la fente prévue à cet effet et appuyez fermement.
4. Allumez la console (ON). Vous devriez voir apparaître l'écran titre Super NES, suivi de la notice de copyright, puis de l'écran titre Star Trek®: Deep Space Nine.
5. Si le message "Cartridge Containment Failure" clignote en rouge et que vous entendez un avertissement sonore, c'est qu'il y a un problème d'antimatière potentiel. Dans ce cas, activez la commande "Cartridge System Core Dump" comme indiqué dans TM: 379866-04. Utilisez uniquement des techniciens qualifiés pour la procédure de sauvetage.

Manipulation de la cartouche

La cartouche Super Nintendo est conçue uniquement pour la Super Nintendo Entertainment System.

- Ne pas plier, écraser ou immerger.
- Ne pas exposer à la lumière directe du soleil ou à une source directe de chaleur.
- Faire des pauses lors des longues sessions de jeu, afin de vous reposer et ménager la cartouche Super NES.

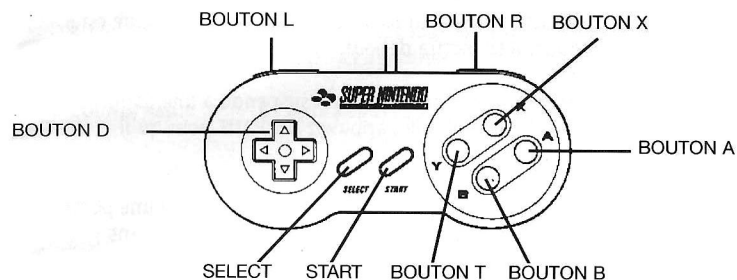


Table des matières

Système de contrôle	20-21
Utilisation de l'inventaire	22
L'écran de jeu	23
Le journal de bord	24
Profils des missions	25-26
Armes et équipement	27-29
Briefing de mission	30

Système de contrôle

Manuel technique de Starfleet TM: 379867-03



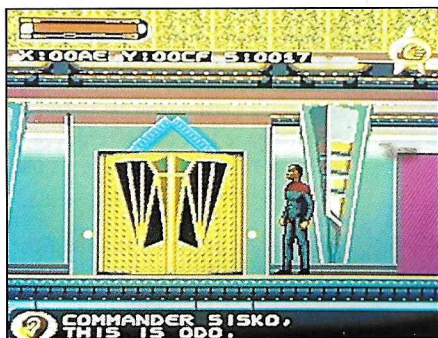
Contrôle des personnages

- Boutons L et R** Ils permettent l'inventaire de faire défiler (en haut de la manette)
- Bouton X** Lance le texte entre les personnages, et fait avancer le texte.
- Bouton Y** Il vous permet d'utiliser vos poings, votre phaseur ou l'objet de votre inventaire actuellement sélectionné.
- Bouton A** Lorsque le personnage est sur un échafaudage turbo, maintenez le bouton "A" enfoncé tout en utilisant le bouton directionnel afin de déplacer la plate-forme dans la direction désirée.
- Bouton B** Il permet au personnage de sauter. S'il se trouve au-dessous d'une poutre ou d'une corniche, il sautera et agrippera ce qui se trouve au-dessus.
- Bouton D** Si vous appuyez vers la gauche et la droite, votre personnage se déplacera dans ces directions. Si vous appuyez vers le BAS, vous obtenez des résultats différents en fonction de la position et de l'activité du personnage:
- Si vous appuyez vers le BAS, votre personnage s'agenouille.
 - Lorsque le personnage est à genoux, sur une plate-forme ou une corniche, appuyez sur BAS et sauter pour que le personnage descende.

Bouton D:

Si vous appuyez vers le HAUT, vous obtenez des résultats différents en fonction de la position et de l'activité du personnage:

- Si vous appuyez sur HAUT lorsque votre personnage est à genoux, il se mettra debout.
- Lorsque votre personnage est suspendu à une corniche ou devant une échelle, appuyez sur HAUT pour qu'il grimpe.
- Si votre personnage est devant un turbolift ou une porte ouverte, appuyez sur HAUT pour le faire monter dans l'ascenseur ou lui faire franchir la porte.
- Si votre personnage se trouve devant un panneau de communications, un tube d'évacuation ou tout autre dispositif, appuyez sur HAUT pour qu'il utilise ce dispositif.



Lorsque vous contrôlez Odo:

- Bouton Y: Il permet à Odo de se transformer d'une forme humanoïde en rat des cavernes de Bajoran.
- Bouton B: Lorsqu'Odo est sous la forme d'un rat Bajoran, ce bouton lui permet de sauter.
- Control Pad: Si vous appuyez vers la DROITE et la GAUCHE, Odo se déplacera dans ces directions. Rien ne se produira si vous appuyez vers le BAS. Si vous appuyez vers le HAUT lorsqu'Odo a l'apparence d'un rat et qu'il se trouve devant une grille, il se liquéfie afin de passer par la grille.

Aux commandes d'un Runabout:

- Bouton B: Lancer les torpilles à photons.
- Bouton D : Contrôler la position du Runabout sur l'écran.

Dans tous les modes de jeu:

- Bouton Start: Mettre le jeu en pause.

Utilisation de l'inventaire

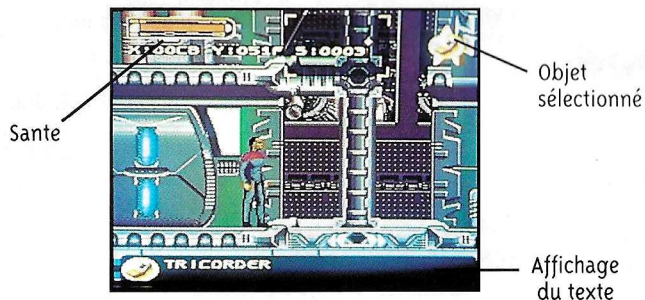
L'objet de l'inventaire actuellement sélectionné apparaît dans l'insigne de Starfleet situé dans le coin supérieur droit de l'écran. Il y a deux façons d'accéder aux autres objets de l'inventaire:

1. Faire apparaître l'inventaire:
Appuyez sur le bouton L ou R pour faire apparaître l'inventaire.
2. Faire défiler l'inventaire:
Appuyez sur les boutons L et R en haut de la manette, pour faire défiler l'inventaire. La fenêtre inventaire se referme automatiquement lorsqu'une sélection a été effectuée.

REMARQUE: Si l'icône MAIN est la seule qui apparaît dans la fenêtre, ceci indique que votre personnage ne transporte RIEN.

L'écran de jeu

Manuel technique de Starfleet TM: 379867-04



Santé (egalement puissance des boucliers): C'est le statut du personnage sélectionné. Chaque fois qu'il est blessé, cette barre est réduite. Lorsque la barre disparaît, le personnage fait de même; vous pouvez renforcer la santé d'un personnage en lui faisant consommer des aliments.

Lorsque vous pilotez le Runabout, ce compteur représente l'énergie destinée aux boucliers déflecteurs du vaisseau. Ce dernier pourra supporter les collisions à condition qu'il ait assez d'énergie pour ses boucliers. S'il n'y a pas d'énergie, les boucliers ne fonctionnent pas. Si les boucliers ne sont pas activés lors de la collision, le vaisseau est détruit.

Objet sélectionné: C'est l'icône de l'objet ou de l'outil actuellement sélectionné. Appuyez sur le bouton Y pour que le personnage utilise l'objet sélectionné (phaseur, tricordeur, etc...).

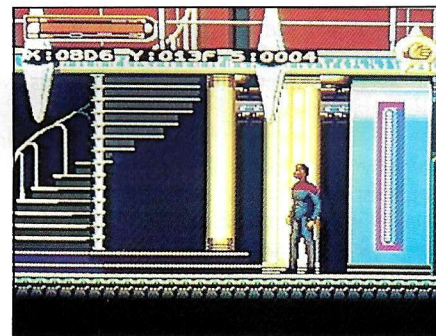
Si aucun objet n'est sélectionné ou que vous n'avez rien dans votre inventaire, l'icône "Main" apparaît. Si l'icône main est affichée lorsque vous appuyez sur le bouton Y, le personnage donne des coups de poing.

Affichage du texte: Cette fenêtre apparaît seulement lorsque des messages importants s'affichent.

Le visage de l'émetteur s'affiche à côté du texte. Si aucun visagen apparaît, ceci indique que le texte est lu par votre personnage. Le bouton X permet de faire avancer le texte.

Journal de bord

Deep Space Nine, Journal de bord, Date stellaire 46870.7.



Rapport du Commandant Benjamin Sisko:

Les semaines passées se sont déroulées sans incident. Ceci est surprenant quand on connaît le chaos politique et les dissensions qui règnent tout près d'ici sur Bajor. Des groupes indépendantistes essaient de renverser le gouvernement provisoire instauré dans ce monde. Les effets de ces actions sur la station et la présence de Starfleet doivent être vérifiés.

Le seul événement digne d'être mentionné aujourd'hui est la demande d'un vaisseau cardassien de s'amarrer. Bien que la présence d'un grand nombre de Cardassiens à bord ne m'enchantent guère, je n'ai aucune raison valable de leur dénigrer l'accès aux installations de la station.

Profils de mission

Résumé tactique de Starfleet: TS: 120779-01

Promenade

Représentant le cœur de Deep Space Nine, la Promenade est l'endroit idéal pour obtenir des informations. Parlez à tout le monde, et n'hésitez pas à parler à quelqu'un que vous avez déjà interrogé, une fois que vous avez obtenu des informations supplémentaires.

Saboteurs

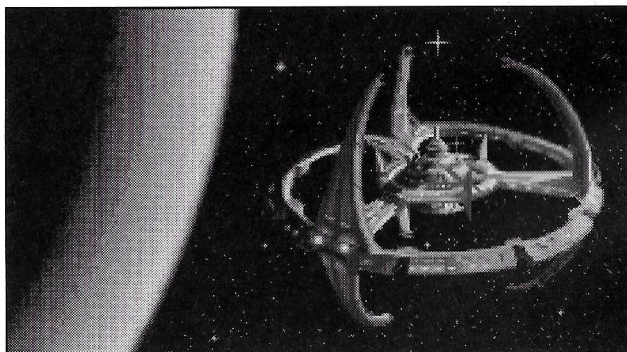
Ce pylône d'amarrage est doté d'une structure immense et Sisko doit fouiller partout pour trouver les explosifs cachés par les terroristes bajorans. Repérez bien la position des tubes d'évacuation, car vous aurez besoin de les trouver rapidement. Les phaseurs et les tricordeurs vous sont très utiles pour respectivement, vous débarrasser des terroristes et localiser les explosifs.

Quadrant Gamma

Attention aux boucliers! Ce sont les seules choses qui protègent le Major Kira et son vaisseau de la destruction.

L'étang de Bajor

Cet endroit semble empreint de sérénité, mais ne vous y trompez pas! Ces eaux tranquilles cachent des contre-courants qui risquent d'entraîner Sisko dans les profondeurs. Pour éviter cela, il vous faudra rester hors de l'eau autant que possible; malheureusement, les plantes cracheuses de venin rendent les passages dangereux.



Le temple de Bajor

Cet endroit abandonné semble dépourvu de dangers. Vous n'y rencontrerez que des chauves-souris et des rats. Il y a de nombreuses portes, mais comment les ouvrir?

Les catacombes

Sous le temple vous trouverez des catacombes dont les habitants n'aiment pas les visiteurs. C'est un lieu extrêmement dangereux: le sol y est glissant, les fosses sont très abruptes et les ventilateurs risquent d'aspirer Sisko ou peuvent provoquer de puissantes émissions d'air qui l'empêcheront de passer. Ces ventilateurs doivent bien avoir des commandes quelque part!

Saratoga

Sisko est déjà venu ici, mais sa mission n'en est pas plus facile pour autant. Cette épave de vaisseau regorge de dangers et rien ne fonctionne. Sisko a du pain sur la planche. Pour atteindre son objectif, il doit prendre des décisions rapidement et utiliser tout ce qui lui tombe sous la main, sans pour autant oublier ses devoirs envers ses compagnons.

Le vaisseau cardassien

Gul Gurgey est mécontent et a l'intention de le faire savoir à Deep Space Nine. Pour sauver la station, il vous faudra être malin et courageux. Odo et Sisko doivent agir rapidement pour éviter la destruction certaine de Deep Space Nine.

Armes et équipement

En tant que commandant de Deep Space Nine, vous avez accès à une vaste gamme d'objets, d'outils et d'armes. Pour en tirer le meilleur parti au cours de votre aventure, nous vous recommandons de prendre connaissance de leurs fonctions. Plus vous en savez sur ces objets, plus vous avez de chances de terminer la mission!

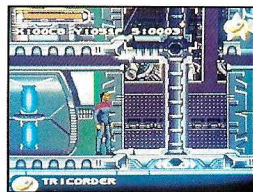
Les phaseurs

Type I - Il est utilisé pour les opérations de couverture.

Type II - C'est le phaseur standard, à fonction défensive. Version améliorée du phaseur original de type II, ce nouveau modèle a 18 niveaux de puissance différents.

Le tricordeur

C'est un appareil qui contient des données et permet d'en enregistrer d'autres et de les analyser. Certains tricordeurs ont une fonction scientifique ou médicale, et tous les tricordeurs sur DS9 et éle modifiés sur pouvoir accéder au réseau informatique central cardassien de la station.



Runabout

Ce sont des vaisseaux de la Fédération utilisés pour les voyages interstellaires de courte portée. Le Runabout dispose de l'équipement suivant:

Torpilles à photons:

ce sont des armes tactiques utilisées par les vaisseaux de la Fédération. Ces torpilles sont des missiles autopropulsés.



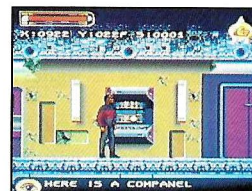
Réplicateur d'aliments

Tout le monde l'utilise dans Starfleet, afin d'obtenir des aliments. Ceux qui ne figurent pas dans sa banque de données peuvent être commandés pour des occasions particulières. (Essayez le Grokk!)



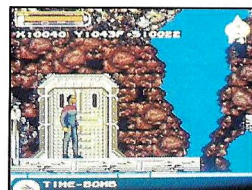
Panneau de communication

Il est utilisé pour accéder directement à l'ordinateur principal.



Grenades Biltrium

Ce sont de simples grenades utilisant la technologie bitrium, et émettant une grande quantité d'énergie.



Hypospray

Il émet des ampoules médicales dont le contenu peut être absorbé par l'épiderme sans l'endommager.



Autres objets

Appareil de soudure laser

Il est utilisé pour effectuer des réparations d'ordre général sur les vaisseaux et sur DS9.

Badge de communications

Attribué à tous les membres de Starfleet pour leur permettre de communiquer à n'importe quelle distance. Il sert également à localiser les membres d'équipage.

Tubes d'évacuation d'urgence

Ils sont utilisés pour se débarrasser rapidement des déchets et des matériaux dangereux par les soutes inférieures.

P.A.D.D.

Dispositif d'accès personnel servant d'interface à distance pour l'ordinateur central de Deep Space Nine. Utilisez-le près d'un panneau de communication pour des calculs plus complexes.

Télétransfert

C'est un appareil utilisé pour déplacer les personnes et les objets dans l'espace, en décomposant et en le recomposent leur structure moléculaire.

Décodeur

Il est utilisé pour déchiffrer les données complexes permettant de désactiver les systèmes informatiques.

Briefing de mission

Stratégies tactiques de Starfleet: TS: 120779-02

- * Vous pouvez vous refaire une senté en ramassant les aliments éparpillés un peu partout au cours de vos missions.
- * Fouillez bien tous les couloirs, les pièces et les unités de stockage, au cas où vous trouveriez des objets utiles.
- * Discutez avec tous les membres d'équipage et les habitants de DS9 afin d'obtenir l'aide et les indices nécessaires.
- * Ne manquez pas les cartes importantes qui vous permettront d'accéder à certains couloirs ou pièces.
- * Utilisez les grenades bilitrium pour vous débarrasser des obstacles.
- * Les Borgs ne peuvent être assommés qu'à l'aide d'un phaseur, et lorsqu'un phaseur est utilisé, les Borgs assimilent cette fréquence.

STAR TREK[®]

DEEP SPACE NINE™

CROSSROADS OF TIME™

EPILEPSIEWARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospiele beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiele Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiele mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

WARNUNG AN BESITZER VON GROSSBILDSCHIRM-FERNSEHGERÄTEN:

Standbilder können anhaltende Schäden der Bildröhre zur Folge haben oder zur Ablagerung von Phosphor auf dem Bildschirm führen. Die Benutzung von Videospiele über längere Zeit auf Fernsehgeräten mit großen Bildschirmen sollte daher vermieden werden.

GARANTIE: Die Dauer der Garantie für dieses Produkt unterliegt deutschem Recht. Dies hat jedoch keinerlei Einfluß auf Ihre gesetzlichen Rechte. Virgin Interactive Entertainment behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Verbesserungen an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen. Virgin Interactive Entertainment gibt bezüglich des Handbuches, seiner Qualität oder handelsüblichen Qualität bzw. Eignung für einen bestimmten Zweck keine direkten oder implizierten Garantien.

Vor Dem Spielen

Technisches Handbuch der Sternflotte TH: 379867-02
Betrieb der Simulation Deep Space Nine™:

1. Vergewissern Sie sich, daß Ihr Super Nintendo Entertainment System korrekt eingestellt ist.
2. Überprüfen Sie, ob der Controller ordnungsgemäß angeschlossen ist.
3. Vergewissern Sie sich, daß Ihr Gerät ausgeschaltet ist. Legen Sie das Star Trek®: Deep Space Nine™-Game Pak in das Gerät ein, und drücken Sie es fest nach unten.
4. Schalten Sie das Gerät EIN. Nun sehen Sie zunächst den Super NES-Titelbildschirm, gefolgt von einer Reihe rechtlicher Informationen und danach den Titelbildschirm von Star Trek®: Deep Space Nine™.
5. Wenn plötzlich rote Warnlichter anfangen zu blinken und ein Alarmsignal ertönt, ist die Systemeindämmung des Game Pak defekt, und es droht eine Antimateriereaktion. Leiten Sie sofort die Entsorgung des Systemkerns ein, wie Sie es unter TH: 379866-04 beschrieben finden. Die Wiederherstellung des normalen Betriebszustandes darf ausschließlich von qualifiziertem technischen Personal vorgenommen werden.

Sachgemäße Behandlung des Game Pak

Das Super Nintendo-Game Pak ist für den ausschließlichen Gebrauch mit dem Super Nintendo Entertainment System bestimmt.

- Game Pak nicht knicken, drücken oder in Flüssigkeit tauchen.
- Game Pak nicht direkter Sonneneinstrahlung aussetzen oder in der Nähe von Heizungen oder anderen Wärmequellen aufbewahren.
- Legen Sie bei langem Spielen gelegentlich eine Pause ein, um sich und Ihrem Super NES-Game Pak eine kleine Erholungspause zu gönnen.

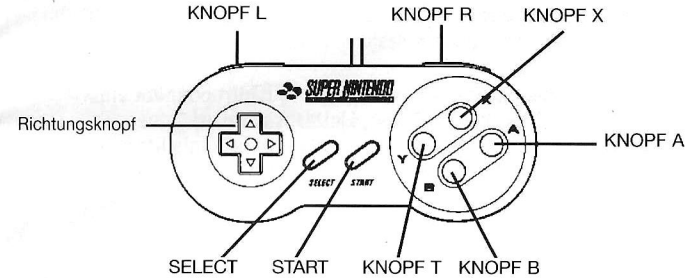


Inhaltsverzeichnis

Steuerungssystem -----	34-35
Verwendung des Inventars-----	36
Der Spielbildschirm-----	37
Stationslogbücher einsehen -----	38
Missionsbeschreibungen-----	39-40
Waffen und Ausrüstung -----	41-43
Missionsbesprechung-----	44

Steuerungssystem

Technisches Handbuch der Sternenflotte TH: 379867-03



Für die Steuerung der meisten Spielfiguren gilt:

- Knöpfe LINKS und RECHTS:** Mit diesen Knöpfen wählen Sie einen Gegenstand aus dem Inventar.
- Knopf X:** Mit diesem Knopf wird der Gesprächstext der Figuren aufgerufen und "weitergeblättert".
- Knopf Y:** Mit diesem Knopf können Sie Ihre Fäuste, den Phaser oder andere Gegenstände aus dem Inventar einsetzen.
- Knopf A:** Wenn Sie sich auf einer Turbo-Plattform befinden und Knopf A gedrückt halten, können Sie die Plattform mit dem R-Knopf in die gewünschte Richtung bewegen.
- Knopf B:** Mit diesem Knopf können Sie Ihre Spielfigur springen lassen. Steht die Spielfigur unter einem Vorsprung oder höher gelegenen Stationsdeck, wird sie bei diesem Befehl springen und nach oben greifen.
- Richtungsknopf (R-Knopf):** Wenn Sie RECHTS oder LINKS drücken, bewegt sich die Spielfigur in die entsprechende Richtung. Wenn Sie UNTEN drücken, führt die Spielfigur je nach Aufenthaltsort und Spielsituation unterschiedliche Bewegungen aus:
- Wenn Sie UNTEN drücken, kniet sich die Spielfigur hin.
 - Wenn die Spielfigur am Rande eines Vorsprungs oder einer Plattform kniet und Sie UNTEN und Knopf B drücken, klettert die Figur nach unten.

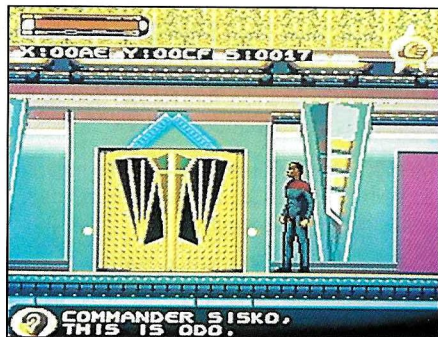
R-Knopf: - Wenn Sie OBEN drücken, führt die Spielfigur je nach Aufenthaltsort und Spielsituation unterschiedliche Bewegungen aus:

- Wenn die Spielfigur kniet und Sie OBEN drücken, stellt sie sich wieder hin.

- Wenn Ihre Spielfigur an einem Vorsprung hängt oder vor einer Leiter steht und Sie OBEN drücken, klettert sie hinauf.

- Wenn sich Ihre Spielfigur vor einem Turbolift oder einer nicht verschlossenen Tür befindet und Sie OBEN drücken, begibt sie sich in den Turbolift oder in den hinter der Tür gelegenen Raum.

- Wenn sich Ihre Spielfigur vor einer Kommunikationskonsole oder Entsorgungsröhre befindet und Sie OBEN drücken, benutzt sie die jeweilige Vorrichtung.



Steuerung von Odo:

Knopf Y: Odo gibt sein humanoides Äußeres auf und nimmt die Gestalt einer bajoranischen Höhlenratte an.

Knopf B: Wenn Odo die Gestalt einer bajoranischen Höhlenratte angenommen hat, können Sie ihn mit diesem Knopf springen lassen.

R-Knopf: Wenn Sie RECHTS oder LINKS drücken, bewegt sich Odo in die entsprechende Richtung. Bei dieser Figur ist der R-Knopf UNTEN nicht mit einer Funktion belegt. Wenn Odo sich in Gestalt einer Höhlenratte vor einem Lüftungsschacht befindet und Sie OBEN drücken, nimmt er flüssige Form an und fließt durch den Lüftungsschacht.

Steuerung der Runabouts:

Knopf B: Mit diesem Knopf schießen Sie die Minitorpedos ab.

R-Knopf: Der R-Knopf dient zur Steuerung der Runabouts auf dem Bildschirm.

In allen Spielmodi:

START: Mit START unterbrechen Sie das Spiel.

Verwendung des Inventars

Der jeweils aus dem Inventar gewählte Gegenstand wird im Emblem der Sternenflotte in der rechten oberen Ecke des Bildschirms angezeigt. Zur Auswahl von Gegenständen aus dem Inventar stehen Ihnen zwei Möglichkeiten zur Verfügung:

1. Inventarfeld aufrufen:

Um das Inventarfeld aufzurufen, drücken Sie Knopf LINKS oder Knopf RECHTS.

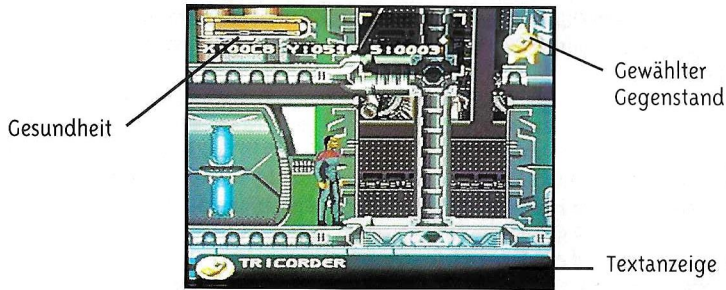
2. Gegenstand wählen:

Um nach links oder rechts durch das Inventarfeld zu scrollen, drücken Sie Knopf LINKS oder RECHTS. Das Inventarfeld wird automatisch geschlossen, wenn Sie eine Auswahl getroffen haben.

HINWEIS: Wenn im Inventarfeld ausschließlich das HAND-Icon angezeigt wird, trägt Ihre Spielfigur KEINE Gegenstände bei sich.

Der Spielbildschirm

Technisches Handbuch der Sternenflotte TH: 379867-04



Gesundheit (auch Schildstärke): Hier wird der Zustand der jeweiligen Spielfigur angezeigt. Bei jeder Verletzung sinkt die Anzeige etwas ab. Ist die Anzeige auf Null gesunken, dann ist auch Ihre Spielfigur mit ihren Kräften am Ende. Durch Nahrungsaufnahme können Sie zusätzliche Gesundheit für Ihre Spielfigur gewinnen.

Wenn Sie ein Runabout steuern, gibt diese Anzeige die für die Deflektorschilde vorhandenen Energiereserven an. Solange die Schilde mit Energie versorgt werden, kann das Schiff Kollisionen unbeschadet überstehen. Aber: keine Energie - keine Schilde, und eine Kollision ohne Schilde bedeutet: kein Schiff mehr!

Gewählter Gegenstand: Hier wird angezeigt, welchen Gegenstand Sie gegenwärtig gewählt haben. Um den jeweiligen Gegenstand (Phaser, Tricorder, usw.) zu benutzen, drücken Sie Knopf Y.

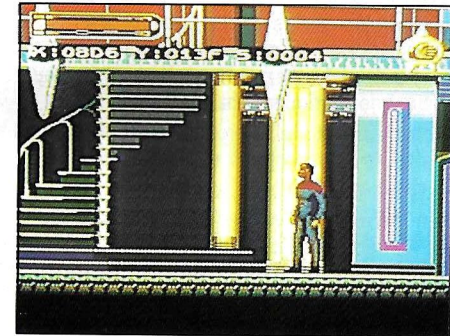
Wenn kein Gegenstand gewählt wurde, oder die Spielfigur keine Gegenstände bei sich trägt, wird das HAND-Icon abgebildet. Wird an dieser Stelle das HAND-Icon angezeigt, und Sie drücken Knopf Y, teilt Ihre Spielfigur Schläge aus.

Textanzeige: Dieses Feld erscheint nur zur Anzeige von wichtigem Text auf dem Bildschirm.

Neben diesem Feld wird der Kopf der Figur abgebildet, die den angezeigten Text spricht. Wenn neben dem Feld keine Person abgebildet wird, handelt es sich bei dem Text um eine Anzeige oder Aufschrift, die von Ihrer Spielfigur gelesen wird. Mit Knopf X können Sie den Text "weiterblättern".

Stationslogbücher einsehen

DEEP SPACE NINE, STATIONSLOGBUCH, STERNENDATUM 46870.7.



BERICHT VON COMMANDER BENJAMIN SISKO:

DIE LETZTEN WOCHEN WAREN ERSTAUNLICH RUHIG. ANGESICHTS DES POLITISCHEN CHAOS' UND DER AUSEINANDERSETZUNGEN AUF DEM NAHEGELEGENEN PLANETEN BAJOR IST DIES DURCHAUS VERWUNDERLICH. SPLITTERGRUPPEN VERSUCHEN, DIE PROVISORISCHE REGIERUNG DIESER WELT ZU STÜRZEN. WELCHE AUSWIRKUNGEN DIES FÜR DIE STATION UND AUF DIE PRÄSENZ DER STERNENFLOTTE IN DIESEM GEBIET HABEN WIRD, BLEIBT ABZUWARTEN.

DAS EINZIGE ERWÄHNENSWERTE EREIGNIS IST DIE BITTE EINES CARDASSIANISCHEN KRIEGSSCHIFFES, ZUM MANNSCHAFTSURLAUB ANDOCKEN ZU DÜRFEN. OBWOHL ICH NUR UNGERN DERART VIELE CARDASSIANER AN BORD HABE, SEHE ICH MICH AUSSERSTANDE, IHNEN DEN ZUTRITT ZUR STATION ZU VERWEIGERN.

Missionsbeschreibungen

Taktische Anweisungen der Sternenflotte TA: 120778-01

Promenadendeck

Das Promenadendeck ist der zentrale Ort von Deep Space Nine und eignet sich besonders, um Informationen zu sammeln. Sprechen Sie mit jedem, den Sie treffen. Scheuen Sie sich nicht, Personen wiederholt anzusprechen, wenn Sie zwischenzeitlich neue Informationen erhalten haben.

Saboteure

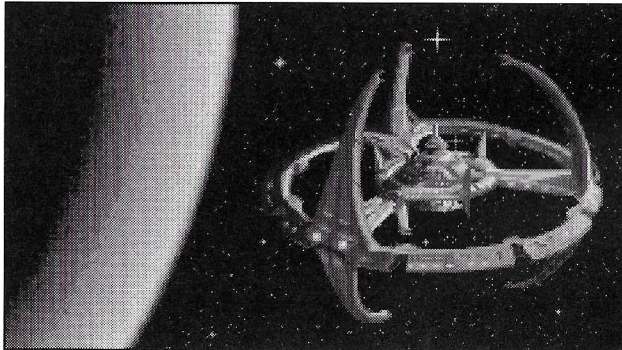
Die Ausmaße der Station sind immens, und Sisko muß bei der Suche nach den vonajoranischen Terroristen versteckten Sprengkörpern mit äußerster Sorgfalt vorgehen. Achten Sie besonders auf die Lage der Entsorgungsröhren, da Sie sie schnell finden müssen. Phaser und Tricorder werden Ihnen bei dieser Aufgabe die nützlichsten Hilfsmittel sein. Hiermit können Sie Terroristen betäuben und die Sprengkörper aufspüren.

Gamma-Quadrant

Achten Sie auf die Schilder! Nur durch sie werden Major Kira und ihr Schiff vor der Zerstörung bewahrt.

Bajor-See

An diesem Ort herrscht eine trügerische Ruhe. Unter der ruhigen Oberfläche dieses Sees verbergen sich abrupte Gefälle und Unterströmungen, die Sisko zum Verhängnis werden können. Daher gilt es, das Wasser zu meiden. Jedoch machen widerwärtige, giftspritzende Pflanzen den Weg über das hängende Gitterwerk zu einem gefährlichen Unterfangen.



Bajor-Tempel

Offenbar lauern hier keine großen Gefahren. Der Tempel scheint verlassen zu sein. Bajoranische Fledermäuse schwirren umher, und bajoranische Höhlenratten huschen vorbei. Sie finden Türen, doch wie lassen sich die Türen öffnen?

Katakomben

Unter dem Tempel befinden sich Höhlen und Katakomben, deren Bewohner eine starke Abneigung gegenüber Besuchern empfinden. Dies ist ein gefährlicher Ort. Der Boden ist rutschig vom herabtropfenden Wasser. Seien Sie auf der Hut vor unerwarteten, steilen Gefällen und gefährlichen Gebläsen, die Sisko in sich hineinsaugen können, oder einen derart kräftigen Luftstrom abgeben, daß er sie nicht passieren kann. Aber irgendwo muß doch die Steuerung für die Gebläse verborgen sein...

Saratoga

Sisko ist nicht zum ersten Mal hier, aber das macht seine Mission nicht leichter. Dieses Raumschiffwrack steckt voller Gefahren, und fast nichts funktioniert mehr. Sisko hat hier alle Hände voll zu tun. Um sein Ziel zu erreichen, muß er schnelle Entscheidungen treffen, alle ihm zur Verfügung stehenden Mittel einsetzen und darf dabei jedoch niemals seine Verantwortung gegenüber den Schiffskameraden vergessen.

Cardassianisches Schiff

Der haßerfüllte Gul Gurgey plant, auf unerbittliche Weise gegen Deep Space Nine vorzugehen. Um die Station zu retten, muß erst im Geheimen gearbeitet werden, und danach sind wahre Draufgänger gefragt. Odo und Sisko müssen im Wettlauf mit der Zeit versuchen, Deep Space Nine zu retten.

Waffen und Ausrüstung

Als Commander von Deep Space Nine haben Sie Zugriff auf eine große Auswahl von Instrumenten, Werkzeugen und Waffen der Sternenflotte. Damit Sie diese auf Ihren Abenteuern nutzbringend anwenden können, empfehlen wir Ihnen, sich mit den Funktionen der einzelnen Geräte vertraut zu machen. Je mehr Sie über die Hilfsmittel wissen, die Sie einsetzen, um so größer sind die Chancen, daß Sie Ihre Mission erfolgreich abschließen!

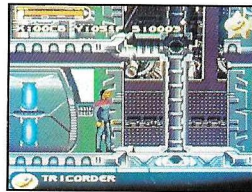
Phaser

Typ I - Der Phaser vom Typ I wird bei verdeckten Missionen eingesetzt.

Typ II - Dies ist der Standardphaser für Verteidigungszwecke. Er ist eine Weiterentwicklung des ursprünglichen Phasers vom Typ II, und die Phaserenergie ist nun in 18 Stufen regulierbar.

Tricorder

Der Tricorder ist eine tragbare Datenbank und ein Scanner für die Erfassung, Überwachung und Analyse von Daten. Bestimmte Tricorder sind speziell für medizinische oder naturwissenschaftliche Zwecke geeignet. Alle Tricorder an Bord von DS9 sind für den Zugriff auf das cardassianische Hauptcomputernetzwerk der Station umgerüstet worden.



Runabout

Runabouts sind Föderationsraumschiffe, die für kürzere Interstellarflüge eingesetzt werden. Runabouts sind mit folgender Ausrüstung versehen:

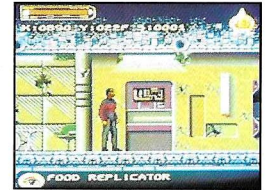


Photonentorpedos

Photonentorpedos gehören zur taktischen Bewaffnung der Föderationsraumschiffe. Es handelt sich hierbei um Raketen mit Eigenantrieb.

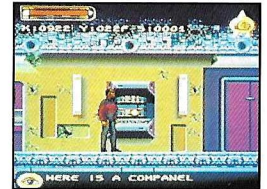
Nahrungsreplikator

Dieses Gerät wird von der Sternenflotte zur Replikation von Nahrungsmitteln eingesetzt. Besondere Nahrungsmittel, die nicht in der umfangreichen Datenbank des Nahrungsreplikators enthalten sind, können für besondere Anlässe einprogrammiert werden. (Probieren Sie doch einmal den Grokk!)



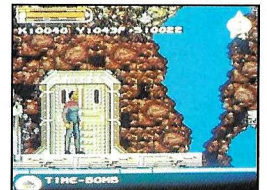
Kommunikationskonsole

Mit der Kommunikationskonsole können Sie eine direkte Verbindung zum Hauptcomputer herstellen.



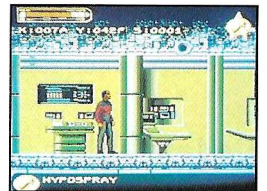
Bilatriumgranaten

Granaten einfacher Bauart, bei denen die Bilatriumtechnologie zum Einsatz kommt und die auf einen Schlag eine große Energiemenge freisetzen können.



Hypospray

Hiermit werden Medikamente zur Absorption durch die Haut in den Körper abgegeben, ohne daß dabei die einzelnen Hautschichten verletzt werden.



Andere Geräte

Technisches Laserschweißgerät

Dieses Gerät wird bei allgemeinen Reparaturarbeiten an Raumschiffen und an DS9 eingesetzt.

Kommunikator

Hierbei handelt es sich um die Standardausgabe für das gesamte Personal der Sternenflotte zur Kommunikation über nahezu unbegrenzte Entfernungen. Der Kommunikator wird außerdem als Ortungsgerät eingesetzt, um den Aufenthaltsort von Besatzungsmitgliedern zu ermitteln.

Notauswurföhren

Über diese Anlage werden Abfall oder gefährliche Materialien schnell aus dem unteren Frachtbereich der Station ausgestoßen.

P.A.D.D.

(Personal Acces Display Device - Persönliches Zugriffs- und Anzeigegerät)

Das P.A.D.D. wird für den ferngesteuerten Zugriff auf das zentrale Computersystem von Deep Space Nine eingesetzt. Für komplizierte Berechnungen sollten Sie sich in der Nähe einer Kommunikationskonsole befinden.

Transporter

Der Transporter wird dazu eingesetzt, Personen und Objekte durch den Weltraum zu transportieren, indem deren Molekularstruktur aufgelöst und anschließend wieder zusammengefügt wird.

Codeknacker

Der Codeknacker wird zur Entschlüsselung komplexer Daten benutzt, um Computersysteme funktionsunfähig zu machen.

Missionsbesprech

Taktische Strategien der Sternenflotte: TS: 120779-02

*Sie können die Gesundheit einer Spielfigur wiederherstellen, indem Sie Nahrung sammeln und aufnehmen, die in jeder Mission an verschiedenen Orten zu finden ist.

*Vergewissern Sie sich, daß Sie alle Gänge, Räume und Lagerbehälter nach Gegenständen, die Ihnen von Nutzen sein könnten, abgesucht haben.

*Unterhalten Sie sich mit allen Besatzungsmitgliedern und Bewohnern auf DS9, um wertvolle Tips und Hinweise zu erhalten.

*Halten Sie nach Schlüsselkarten Ausschau, mit denen Sie sich Zugang zu bestimmten Räumen und Durchgängen verschaffen können.

*Setzen Sie die Bilitriumgranaten ein, um bestimmte Hindernisse aus dem Weg zu sprengen.

*Der Borg kann nur mit dem Phaser betäubt werden. Wurde der Phaser einmal eingesetzt, stellt sich der Borg auf diese Phaserfrequenz ein und assimiliert sie.

STAR TREK[®]

DEEP SPACE NINE[™]

CROSSROADS OF TIME[™]

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de video o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de video. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de video. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de video, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

Precauciones que deben tomarse durante la utilización

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de video.

AVISO A LOS PROPIETARIOS DE TELEVISORES CON PANTALLA DE PROYECCIÓN GRANDE:

Las imágenes o dibujos fijos pueden provocar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar el fósforo del tubo de rayos catódicos. Evite el uso repetido o prolongado de videojuegos en televisores con pantalla de proyección grande.

GARANTÍA: Virgin Interactive (Europe) Ltd se reserva el derecho de mejorar el producto descrito en este manual, en cualquier momento y sin previo aviso. Virgin Interactive (Europe) Ltd no otorga ningún tipo de garantía, ya sea explícita o implícita, respecto a este manual, su calidad, comerciabilidad o su adecuación para cualquier fin específico.

Este producto está garantizado por el periodo exigido por la ley de su país. Esto no afecta sus derechos estatutarios. Virgin Interactive Entertainment se reserva el derecho de mejorar el producto descrito en este manual, en cualquier momento y sin previo aviso. Virgin Interactive Entertainment no otorga ningún tipo de garantía, ya sea explícita o implícita, respecto a este manual, su calidad, comerciabilidad o su adecuación para cualquier fin específico.

Cómo empezar

Manual Técnico de la Flota Estelar, MT: 379887-02
Simulación de la Operación Deep Space Nine[™]

1. Asegúrate de que tu Super Nintendo Entertainment System está correctamente instalado.
2. No te olvides de enchufar un controlador.
3. Comprueba que el interruptor de la corriente está apagado (OFF). Introduce el cartucho de Star Trek®: Deep Space Nine[™] en la ranura para cartuchos y presiona hacia abajo con firmeza.
4. Enciende el interruptor (ON). Verás la pantalla del título del Super NES, seguida de textos legales y luego la pantalla del título de Star Trek®: Deep Space Nine[™].
5. Si aparece el mensaje "cartridge containment failure" (fallo en la inserción del cartucho), las luces empiezan a encenderse y apagarse y suena la sirena de emergencia, sabrás que existe un posible riesgo de antimateria. En este caso, inicia inmediatamente "el vaciado del sistema para cartuchos" según se explica en MT: 379866-04. Deja el procedimiento de recuperación en manos de personal cualificado.

Manejo del cartucho

Este cartucho está diseñado para ser usado exclusivamente en un Super Nintendo Entertainment System.

- No lo doble, aplaste o sumerja en líquidos.
- No lo exponga a la luz solar directa, ni lo deje cerca de un radiador o cualquier otra fuente de calor.
- Durante un período prolongado de juego, asegúrese de tomar descansos de vez en cuando, lo cual es conveniente tanto para usted como para el cartucho de Super NES.

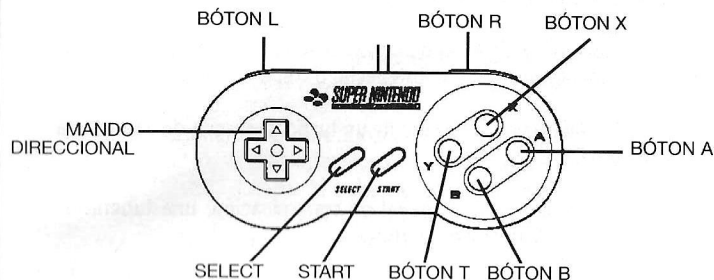


Índice

Sistema de control	48-49
Cómo utilizar el inventario	50
La pantalla de juego	51
Reproducción del diario de navegación de la estación	52
Perfiles de las misiones	53-54
Armas y equipo	55-57
Información relativa a las misiones	58

Sistema de control

Manual técnico de la Flota Estelar MT: 379867-02



Durante el manejo de la mayoría de los personajes:

Botones L y R (en el borde superior del controlador)
 Recorrer los elementos del inventario.

Botón X Activa el texto de la comunicación entre los personajes y sirve para avanzar por él.

Botón Y Usar los puños, el sincronizador de fase o el artículo del inventario que esté seleccionado en el momento de pulsarlo.

Botón A Cuando el personaje esté en medio de un turbo-andamio, mantén pulsado el botón A mientras pulsas el mando direccional y la plataforma se moverá en la dirección deseada.

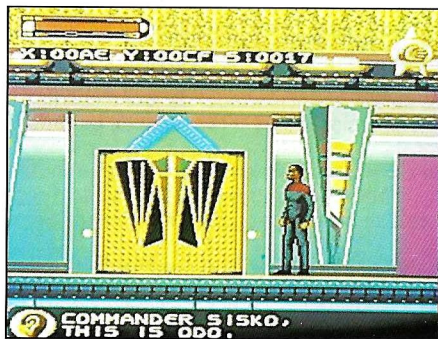
Botón B Hacer saltar a tu personaje. Si el personaje está debajo de un antepecho o de un muelle, saltará y se agarrará a lo que quiera que haya encima de él.

Mando direccional Si pulsas la parte IZQUIERDA y DERECHA, el personaje se moverá en esas direcciones. Si pulsas la parte INFERIOR, el personaje realizará una de las siguientes acciones, dependiendo de dónde esté y lo que esté haciendo en el momento de pulsarla:

- El personaje se arrodilla.
- Si el personaje está arrodillado al borde de una plataforma, antepecho, etc, bajará de un salto de la plataforma o similar.

Si pulsas la parte SUPERIOR, el personaje realizará una de las siguientes acciones:

- Si tu personaje está arrodillado, se levantará.
- Cuando tu personaje esté colgando de un antepecho o se encuentre delante de una escalera de mano, se subirá al antepecho o trepará por la escalera.
- Si el personaje está delante de la parada de un turboascensor o de una puerta abierta, entrará por ella.
- Si el personaje está delante de un panel de comunicación, una tubería de desecho o cualquier otro dispositivo, lo utilizará.



Cuando estés manejando a Odo:

- Botón Y: Odo se transforma en una rata de las cuevas de Bajor, abandonando su forma humanoide.
- Botón B: Mientras Odo tiene la forma de una rata, pulsa el botón B para hacerle saltar.
- Mando direccional: Si pulsas la parte DERECHA e IZQUIERDA, Odo se mueve en esas direcciones. Si pulsas la parte INFERIOR, no pasa nada. Si pulsas la parte SUPERIOR mientras Odo tiene la forma de una rata y se encuentra delante de un respiradero, adoptará una forma líquida y se "verterá" por el respiradero.

Cuando estés pilotando una nave utilitaria:

- Botón B: Disparar los torpedos de fotones.
- Mando direccional: Controlar la posición de la nave utilitaria en la pantalla.

En todas las modalidades de juego:

- Botón Start: Detiene o suspende temporalmente el juego.

Cómo utilizar el inventario

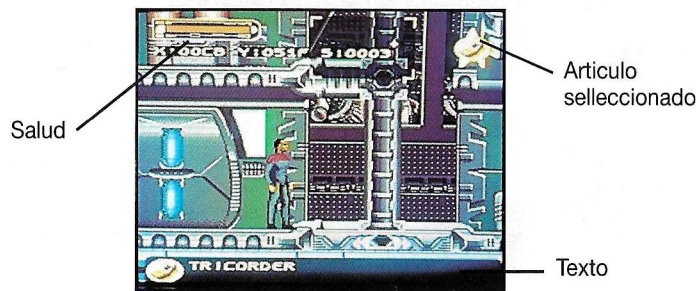
El artículo del inventario que esté seleccionado aparecerá en la insignia de la Flota Estelar que verás en la esquina superior derecha de la pantalla. Hay dos formas de acceder a los otros artículos del inventario:

1. Acceder al inventario:
Al pulsar el botón L o el R, aparece la pantalla del inventario.
2. Recorrer el inventario:
Si pulsas el botón L o el R, el inventario se moverá en consecuencia. La ventana del inventario se cerrará ella sola después de que hayas seleccionado un artículo.

Nota: si el icono de la MANO es el único que aparece en el inventario, quiere decir que tu personaje no dispone de ningún artículo.

La pantalla de juego

Manual Técnico de la Flota Estelar, MT: 379867-04



Salud (también fuerza del escudo): se trata de la situación del personaje con el que estás jugando en cada momento. Cada vez que le hieran, la barra bajará un poco. Cuando la barra se haya consumido, el personaje también estará acabado. Comiendo se puede recuperar la salud.

Cuando estés pilotando la nave utilitaria, este indicador representará la reserva de energía que le queda al escudo deflector de la nave. Dicha nave puede soportar colisiones siempre y cuando los escudos dispongan de energía. Si no hay energía, no hay escudos. Y si se produce una colisión sin los escudos, adiós nave.

Artículo seleccionado: este icono representa el artículo o utensilio que está seleccionado en cada momento. Si pulsas el botón Y, el personaje utilizará el artículo que esté seleccionado aquí (sincronizador de fase, grabadora Tricorder, etc).

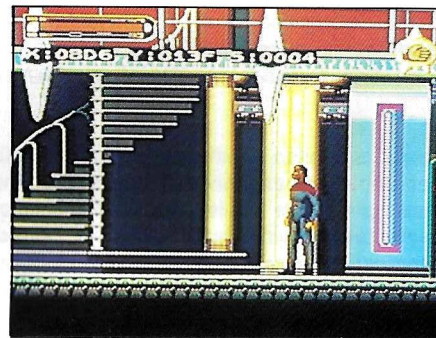
Si no hay ningún artículo seleccionado o no hay ninguno en el inventario, aparecerá el icono de la mano. Si pulsas el botón Y cuando el icono de la mano aparece en pantalla, tu personaje empezará a dar puñetazos.

Texto: este recuadro aparece sólo cuando es necesario mostrar información importante.

El autor del texto es el personaje cuya cara aparece junto al texto. Si no aparece la cara de ningún personaje, se trata del tuyo propio, que está leyendo algo en un dispositivo o en una etiqueta. Pulsa el botón X para avanzar por el texto.

Reproducción del diario de navegación de la estación

Deep Space Nine, Diario de navegación de la estación, fecha estelar 46870.7.



Informa el comandante Benjamin Sisko:

LAS ÚLTIMAS SEMANAS HAN SIDO SORPRENDENTEMENTE TRANQUILAS. ESTE HECHO LLAMA LA ATENCIÓN SI SE TIENEN EN CUENTA EL CAOS POLÍTICO Y LA DISCORDIA QUE REINAN EN EL CERCANO BAJOR. GRUPOS DE DISIDENTES ESTÁN INTENTANDO DERROCAR AL GOBIERNO PROVISIONAL DE ESE MUNDO. LAS CONSECUENCIAS QUE ESTO PUEDA TENER PARA LA ESTACIÓN Y LA PRESENCIA DE LA FLOTA ESTELAR EN ESTE LUGAR QUEDAN POR VER.

EL ÚNICO SUCESO DIGNO DE MENCIONAR HOY ES QUE UNA NAVE DE GUERRA CARDASSIANA HA PEDIDO PERMISO PARA ATRACAR CON EL FIN DE QUE LA TRIPULACIÓN SE TOMA UN DESCANSO EN LA ESTACIÓN. AUNQUE NO ME GUSTA LA IDEA DE TENER TANTOS CARDASSIANOS A BORDO, NO TENGO NINGUNA RAZÓN PARA DENEGARLES EL ACCESO A LAS INSTALACIONES DE LA ESTACIÓN.

Perfiles de las misiones

Resumen Táctico de la Flota Estelar: RT: 120779-01

Paseo

El paseo es el eje central de Deep Space Nine, y por lo tanto es el mejor sitio para conseguir información. Habla con todo el mundo y no dudes en volver a hablar con la misma persona después de haber conseguido nueva información.

Saboteadores

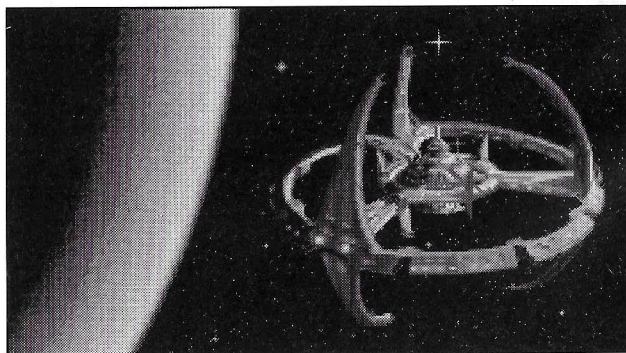
La superestructura de este pilón de ataque es inmensa. Sisko tiene que registrarla para encontrar los explosivos que han puesto los terroristas bajoranos. Presta mucha atención a la localización de los tubos de eyección, porque tendrás que encontrarlos rápidamente. Los sincronizadores de fase y las grabadoras Tricorder son tus mejores bazas en esta mano, para aturdir a los terroristas y encontrar los explosivos, respectivamente.

Cuadrante Gamma

¡Presta atención a los escudos! Son lo único que puede evitar que el mayor Kira y su nave sean reducidos a unas diminutas partículas atómicas.

Piscina de Bajor

Una escena engañosamente serena. Esta piscina de agua tranquila esconde pozos profundos con corrientes submarinas que arrastrarán a Sisko hacia su perdición. Para evitarlo hay que permanecer fuera del agua siempre que sea posible, a pesar de que las plantas que escupen veneno hagan peligroso utilizar el enrejado que hay encima.



Templo de Bajor

Aquí no hay mucho peligro, ya que el lugar parece estar abandonado. Sólo se ven murciélagos y ratas bajoranos. Hay puertas, pero ¿cómo se abren?

Catacumbas

Debajo del templo hay cuevas y catacumbas a cuyos habitantes no les gustan los visitantes. Es un lugar peligroso con suelos resbaladizos - debido al agua que cae por las paredes-, pozos profundos y peligrosos ventiladores que pueden enganchar a Sisko y darle un buen golpe o sacudirle con ráfagas de aire tan fuertes que Sisko no pueda pasar. En alguna parte deben estar los mandos de estos ventiladores.

Saratoga

Sisko ya ha estado aquí, pero eso no facilita su misión. Esta nave abandonada está plagada de peligros y casi nada funciona. Sisko no da abasto. Para conseguir su objetivo tiene que pensar con rapidez y utilizar prácticamente todo lo que encuentre a su disposición, al mismo tiempo que cumple con su obligación hacia sus compañeros de tripulación.

Nave cardassiana

Gul Gurgey no está contento y planea tratar duramente a Deep Space Nine. Para salvar a la estación, hará falta sigilo, y después, heroísmo. Odo y Sisko tendrán que salvar la estación Deep Space Nine de una destrucción segura, en una carrera contra reloj.

Armas y equipo

Como comandante de Deep Space Nine, tienes acceso a una amplia gama de artículos, utensilios y armas de la Flota Estelar. Para sacarles el mayor provecho, te recomendamos que te familiarices con la función de cada artículo. ¡Cuanto mejor conozcas los utensilios que vas a utilizar, más posibilidades tendrás de completar la misión!

Sincronizadores de fase

Tipo I

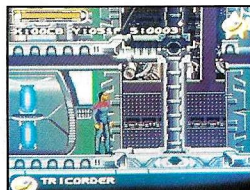
El tipo I se utiliza en operaciones secretas.

Tipo II

Sincronizador de fase estándar, para usos defensivos. Este modelo nuevo del sincronizador tipo II tiene 16 niveles de potencia.

Grabadora Tricorder

Contiene información que puedes llevar contigo a donde vayas, y con su escáner puedes recoger, observar y analizar más información. Algunas han sido modificadas para servir a propósitos médicos o científicos. Todas las grabadoras Tricorder que hay a bordo de la DS9 han sido modificadas para poder acceder a la red central de ordenadores que los cardassianos tienen en la estación.



Nave utilitaria

Se trata de naves espaciales que se utilizan en la Federación para viajes interestelares relativamente cortos. Esta nave está equipada con lo siguiente:



Torpedos de fotones

Armas tácticas que utilizan las naves espaciales de la Flota Estelar. Estos torpedos son autopropulsados.

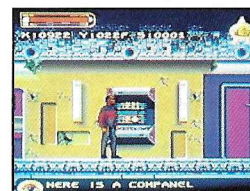
Copiadora de alimentos

Se utiliza en toda la Flota Estelar para hacer réplicas exactas de alimentos. Si alguna especialidad no aparece en su amplia base de datos, se puede programar para ocasiones especiales (¡Prueba el grokk!).



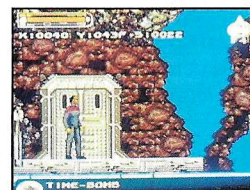
Panel de comunicación

Sirve para conectar directamente con el ordenador central.



Granadas de bilitrio

Estas sencillas granadas se basan en la tecnología del bitrio y están preparadas para liberar una gran cantidad de energía de una vez.



Hipo-rociodor

Descarga ampollas que no llegan a atravesar las capas de la epidermis, pero cuyo contenido medicinal es absorbido a través de la piel.



Oros artículos

Láser de soldar

Se utiliza para realizar reparaciones de carácter general en las naves espaciales y en la estación DS9.

Placa de comunicaciones

Todo el personal de la Flota Estelar las utiliza para comunicarse con alguien que esté a prácticamente cualquier distancia. También sirven como aparatos de seguimiento para averiguar el paradero de cualquier miembro de la tripulación.

Tubos de eyección de emergencia

Sirven para deshacerse de basura o de material peligroso desde las plataformas de carga situadas en la parte inferior del pilón.

D.V.U.P.

El Dispositivo de Visualización de Uso Personal se utiliza como un interfaz para comunicarse desde lejos con el ordenador central. Si lo utilizas cerca de un panel de comunicación, puedes conseguir cómputos más complicados.

Transportadores

Sirve para trasladar a las personas y objetos a través del espacio por medio de un proceso de descomposición y recomposición de sus estructuras moleculares.

Descifrador de códigos

Se usa para descifrar datos complicados con los que inutilizar sistemas de ordenadores.

Información sobre las misiones

Estrategias tácticas de la Flota Estelar, ET: 120779-02

- La salud se puede recuperar cogiendo comida situada y distribuida en diferentes puntos en cada misión.
- Asegúrate de que registras todos los pasillos, habitaciones y unidades de almacenaje en busca de artículos que puedan serte útiles.
- No te olvides de hablar con todos los miembros de la tripulación y con todos los residentes en la estación DS9 para reunir pistas y conseguir ayuda.
- Estate atento por si ves tarjetas-llave que te permitirán acceder a ciertas habitaciones y pasillos.
- Utiliza las granadas de bilitrio para hacer saltar por los aires algunos de los obstáculos que te encuentres en el camino.
- La única forma de aturdir al borg es utilizando el sincronizador de fase, aunque después de haberlo utilizado, el borg sintonizará con la frecuencia del sincronizador y la asimilará.

STAR TREK[®]

DEEP SPACE NINE™

CROSSROADS OF TIME™

Avvertenza a proposito dell'epilessia

PER FAVORE, LEGGETE QUANTO SEGUE PRIMA DI UTILIZZARE O DI PERMETTERE AI VOSTRI FIGLI DI UTILIZZARE QUESTO SISTEMA PER VIDEO GIOCHI.

Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici.

Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare.

Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompetene l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

Precauzioni Durante L'utilizzo

- Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
- Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.

GARANZIA: La Virgin Interactive (Europe) Ltd si riserva il diritto di apportare miglioramenti al prodotto descritto nel presente manuale in qualsiasi momento e senza alcun preavviso. Nessuna garanzia, esplicita o implicita, viene data dalla Virgin Interactive (Europe) Ltd rispetto al presente manuale, alla sua qualità, commerciabilità o idoneità per qualsivoglia scopo particolare. Questo prodotto è garantito per un periodo stabilito dalle leggi del tuo paese. Questo non viola i tuoi diritti di consumatore. La Virgin Interactive Entertainment si riserva il diritto di apportare miglioramenti al prodotto descritto in questo manuale, in qualsiasi momento e senza alcun preavviso. La Virgin Interactive Entertainment non fornisce nessuna garanzia, espressa o implicita, riguardo a questo manuale, la sua qualità, commerciabilità o idoneità per qualsivoglia scopo particolare.

Avvio

Manuale tecnico della flotta stellare MT: 379867-02

Simulazione di Deep Space Nine™ (Spazio profondo nove):

1. Accertati che il Super Nintendo Entertainment System sia allestito correttamente.
2. Controlla che la Pulsantiera sia stata collegata correttamente.
3. Accertati che l'interruttore sia SPENTO. Posiziona la cartuccia Star Trek®: Deep Space Nine™ nella fessura per la cartuccia e premila ben dentro.
4. ACCENDI l'interruttore. Vedrai la videata di testa del Super NES, seguita dalle norme legali e quindi dalla videata di Star Trek®: Deep Space Nine™.
5. Se le luci rosse di "cartridge containment failure" lampeggeranno e sentirai una sirena di emergenza, vorrà dire che potrebbero esserci dei problemi. In questo caso, comincia immediatamente il "cartridge system core dump" come spiegato nel TM: 379866-04. Per risolvere i problemi rivolgiti solamente a personale qualificato.

Allestimento

La cartuccia Super Nintendo si intende solamente per uso esclusivo sul Super Nintendo Entertainment System.

- Non piegare, schiacciare o immergere in liquidi.
- Non esporre alla luce diretta del sole o vicino a termosifoni o altre fonti di calore.
- Effettua delle pause quando giochi a lungo, per riposare te e la cartuccia Super NES.

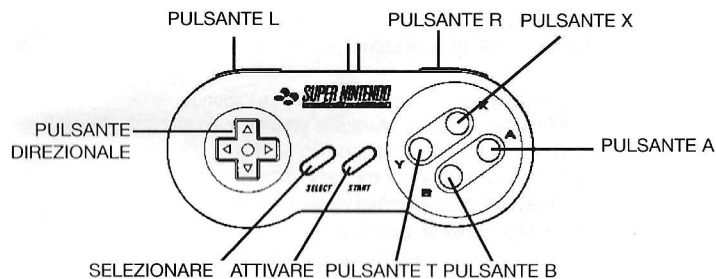


Indice

Sistema di comando	62-63
Come utilizzare l'inventario	64
La videata di gioco	65
Giornale di bordo della stazione	66
Descrizioni delle missioni	67-68
Armi ed equipaggiamento	69-71
Informazioni di missione	72

Sistema di controllo

Manuale tecnico della flotta stellare MT: 379867-03



Per il controllo della maggior parte dei personaggi:

- Pulsanti SINISTRO e DESTRO Scorrere l'inventario (in alto alla pulsantiera)
- Pulsante X Attivare il testo tra i personaggi e scorrere il testo in avanti.
- Pulsante Y Utilizza pugni, faser o gli altri oggetti attualmente selezionati nell'inventario.
- Pulsante A Quando ti trovi sulla turbo piattaforma, tenendo premuto il pulsante A mentre premi il Pulsante direzionale, farai muovere la piattaforma nella direzione desiderata.
- Pulsante B Fa saltare il tuo personaggio. Se ti trovi sotto una sponda o un ponte se lo premerai il personaggio salterà e ci si aggrapperà.
- Pulsante direzionale Premendo i pulsanti SINISTRO e DESTRO il tuo personaggio si muoverà in quella direzione. Premendo GIÙ otterrà dei risultati diversi a seconda di dove si trova il personaggio e dell'attività che sta svolgendo. Premendo GIÙ il personaggio si metterà in ginocchio. Se il personaggio è in ginocchio sul bordo di una piattaforma, o su una sponda, etc., premendo GIÙ e saltando il tuo personaggio scenderà giù.

Pulsante direzionale: Premendo SU otterrai risultati diversi a seconda di dove si trova il personaggio e di quello che sta facendo:

Quando il personaggio è in ginocchio, premendo SU lo farai alzare.

Quando il personaggio è appeso ad una sponda o è in piedi davanti a una scala, premendo SU si arrampicherà.

Se il personaggio è in piedi davanti a una fermata di un turbo ascensore o a delle porte che non sono chiuse a chiave, premendo SU lo farai entrare.

Se il personaggio si trova davanti al pannello di comunicazione, piloni di servizio o altri apparecchi, premendo SU utilizzerà l'apparecchio.



Quando controlli Odo:

- Pulsante Y** Trasforma Odo dalla forma umanoide in un topo della caverna di Bajora.
- Pulsante B** Quando ha la forma di topo della caverna Bajora, lo farà saltare...
- Pulsante direzionale** Premendo il pulsante SINISTRO e DESTRO Odo si muoverà in quella direzione. Premendo GIÙ non produrrà nessun effetto. Premendo SU quando Odo ha forma del topo della caverna e davanti al cunicolo assumerà la forma liquida e "scivolerà" attraverso l'apertura.

Quando piloti un Runabout:

- Pulsante B** Spara dei minisiluri
- Pulsante direzionale** Controlla la posizione del Runabout sullo schermo.

In tutte le modalità di gioco:

Start Sospende temporaneamente (mette in pausa) il gioco.

Come utilizzare l'inventario

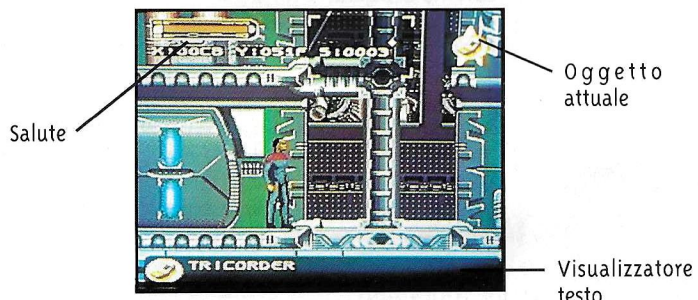
L'oggetto dell'inventario attualmente selezionato apparirà nell'insegna della Flotta stellare nell'angolo in alto a destra della videata. Ci sono due metodi per accedere agli altri oggetti dell'inventario.

1. Visualizzare l'inventario Premendo i pulsanti SINISTRO o DESTRO apparirà la videata dell'inventario.
2. Scorrere l'inventario Premendo i pulsanti SINISTRO o DESTRO in cima alla pulsantiera scorrerai l'inventario in quella direzione. La casella dell'inventario si chiuderà da sola dopo che sarà stata effettuata una selezione.

IMPORTANTE: Se nell'inventario appare solamente l'icona HAND (MANO), vorrà dire che il personaggio non trasporta niente.

La videata di gioco

Manuale tecnico della Flotta stellare MT: 379867-04



Health - Salute (anche Shield Strenght - Potenza dello scudo): Indica lo status attuale del personaggio attuale. Tutte le volte che verrà ferito, la barra diminuirà leggermente. Quando la barra sarà finita, lo sarà anche il personaggio! La salute potrà aumentare mangiando cibo.

Quando piloti il Runabout, indicherà la riserva di energia degli scudi di deviazione dell'astronave. L'astronave potrà sopravvivere alle collisioni solamente se gli scudi possiedono energia: niente energia, niente scudi. Una collisione senza scudi e addio all'astronave!

Oggetto attuale: mostra l'icona dell'utensile o dell'oggetto attualmente selezionato. Premendo il pulsante Y farai utilizzare al personaggio l'oggetto che è stato selezionato (faser, tricorder, ecc.).

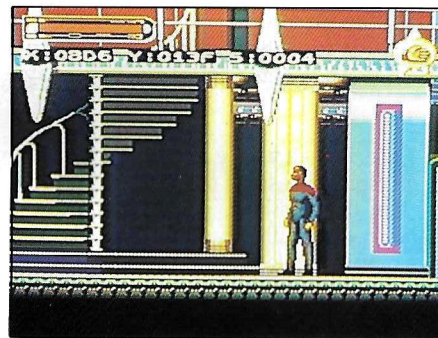
Se non viene selezionato o trasportato un oggetti, apparirà l'icona "mano". Premendo il pulsante Y con la mano come oggetto selezionato in quel momento, il personaggio comincerà a tirare pugni.

Visualizzatore testo: questa casella appare solamente in caso di messaggi importanti.

Accanto al messaggio apparirà il volto di colui che lo pronuncia. Se accanto al testo non apparirà nessun personaggio, vorrà dire che si tratterà di un indicatore o di un'indicazione letta dal personaggio. Il pulsante X ti consente di scorrere il testo in avanti.

Giornale di bordo della stazione

Deep Space Nine (Spazio profondo nove), Giornale di bordo, Data stellare 46870.7



Rapporto del Comandante Sisko:

LE ULTIME SETTIMANE SONO STATE STRANAMENTE PRIVE DI EVENTI. CIÒ APPARE MOLTO STRANO DATO IL CAOS E IL DISSENSO POLITICO NEL VICINO BAJORA. DEI GRUPPI SCISSIONISTI STANNO CERCANDO DI ROVESCARE IL GOVERNO PROVVISORIO DI QUEL MONDO. LE EVENTUALI CONSEGUENZE NEI CONFRONTI DELLA STAZIONE E DELLA PRESENZA DELLA FLOTTA STELLARE DEVONO ANCORA ESSERE VALUTATE.

IL SOLO EVENTO DI UNA CERTA IMPORTANZA VERIFICATOSI OGGI RIGUARDA UN'ASTRONAVE DA GUERRA CARDASSIANA CHE HA CHIESTO L'AUTORIZZAZIONE DI ATTRACCARE PER FARE RIFORNIMENTO. ANCHE SE NON MI PIACE AVERE TUTTI QUESTI CARDASSIANI A BORDO, NON HO NESSUN MOTIVO VALIDO PER IMPEDIRGLI DI ACCEDERE AI SERVIZI DELLA STAZIONE.

Descrizione delle missioni

Riassunto tattiche della flotta stellare: RT: 120779-01

Passeggiata

In quanto il cuore del Deep Space Nine, la Passeggiata è il luogo migliore in cui trovare informazioni. Parla con tutti e non di preoccupare ti tornare a parlare con qualcuno se avrai nuove informazioni.

Sabotatori

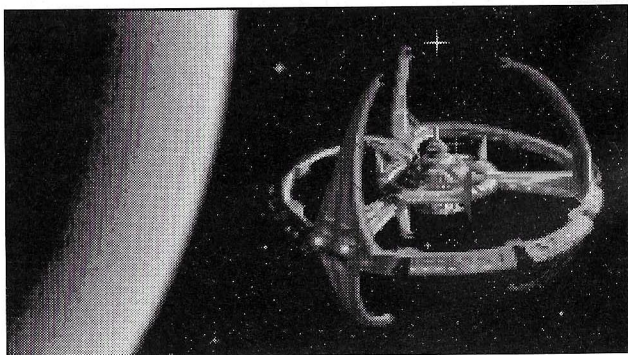
La struttura sopra i piloni di attracco è immensa e Sisko dovrà perquisirla a fondo per trovare gli esplosivi nascosti dai terroristi bajoriani. Controlla bene dove si trovano i tubi di espulsione, perché dovrai trovarli al più presto possibile. Qui ti saranno molto utili i faser e i tricorder, rispettivamente per stordire i terroristi e trovare l'esplosivo.

Quadrante Gamma

Stai attento a questi scudi! Sono l'unica cosa ad impedire che il Maggiore Kira e la sua astronave vengano ridotti in minuscole particelle atomiche!

Piscina di Bajora

Un paesaggio a prima vista tranquillo. Quella piscina dall'aria tranquilla, nasconde delle cascate con risacche che faranno vedere l'inferno a Sisko. Per evitarle dovrai stare a tutti i costi lontano dall'acqua, ma le perfide piante sputa veleno fanno della grata sospesa una via alquanto pericolosa.



Il tempio di Bajora

Qui sembra che non si nascondano molti pericoli dato che il posto sembra abbandonato. In giro ci sono solamente i pipistrelli di Bajora e i topi di Bajora. Ci sono delle porte, ma dove sarà la chiave per aprirle?

Catacombe

Sotto il tempio si trovano delle caverne e delle catacombe i cui abitanti non amano i visitatori. È un luogo pericoloso, con terreno scivoloso a causa delle sgocciolature d'acqua, fosse improvvise e ventilatori che possono risucchiare Sisko o colpirlo con dei turbini d'aria talmente forti da impedirgli il passaggio. Deve pur esserci qualcosa che controlla questi ventilatori da qualche parte...

Saratoga

Nonostante Sisko ci sia già stato, la sua missione non ne è facilitata. I resti di questa astronave da guerra sono pieni di pericoli e non funziona quasi più niente. Sisko ne vedrà veramente delle belle. Per poter portare a termine la missione non potrà perdere tempo e dovrà utilizzare praticamente tutto quello su cui potrà mettere le mani e contemporaneamente non dimenticare i suoi doveri nei confronti dei compagni di bordo.

Astronave cardassiana

Gul Gurgey non soddisfatto e ha deciso di definire la questione Deep Space Nine. Per salvare la stazione sarà necessaria forza e gran coraggio. Odo e Sisko si trovano in una corsa contro il tempo per salvare Deep Space Nine dalla distruzione sicura.

Armi ed Equipaggiamento

In quanto comandante di Deep Space Nine, puoi accedere ad una vasta gamma di oggetti, utensili e armi della flotta stellare. Per sfruttare al massimo questi oggetti durante il gioco, ti consigliamo di imparare le funzioni di ognuno degli oggetti. Più a fondo conoscerai gli utensili, maggiori saranno le possibilità che avrai di completare la missione.

Faser

Tipo I - Il faser tipo I viene utilizzato per le operazioni di supporto.

Tipo II - Il faser tipo II utilizzato a scopo difensivo. Versione potenziata del Fasatore tipo II originale, questo nuovo modello comprende fino a 18 potenze diverse.

Tricorder

Apparecchio portatile di memorizzazione, rilevamento, esame e analisi dati. Alcuni sono stati modificati per essere utilizzati in campo medico e scientifico e tutti i tricorder a bordo di DS9 sono stati modificati per accedere alla rete del computer centrale della stazione cardassiana.



Runabout

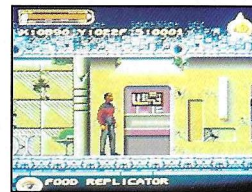
Astronavi della federazione utilizzate per brevi viaggi interstellari. Il Runabout è equipaggiato con:

Siluri fotonici - Armi strategiche utilizzate dalle astronavi della federazione. Questi torpedo sono dei missili autonomi.



Replicatore di cibo

Utilizzato da tutta la Flotta Stellare per la replicazione degli alimenti. I cibi ricercati che non vengono trovati nella sua vasta banca dati possono essere programmati per le occasioni speciali (prova il Grokk!)



Pannello di comunicazione

Viene utilizzato per collegarsi direttamente con il computer principale.



Bombe al bilitrio

Delle semplici granate basate sulla tecnologia del bilitrio, in grado di liberare una forte scarica di energia.



Iposiringhe

Libera delle fiale di medicine che vengono assorbite dalla pelle senza però penetrare effettivamente gli strati dell'epidermide.



Altri oggetti

Saldatore laser

Utilizzato per eseguire riparazioni sulle astronavi e su DS9.

Comunicatore

Fornito a tutto il personale della flotta stellare per consentire di comunicare a più o meno qualsiasi distanza. Utilizzato come apparecchio di rilevamento per individuare la posizione dei membri dell'equipaggio.

Piloni di emergenza

Utilizzato per espellere rapidamente rifiuti o altre materiale pericoloso dai piloni d'attracco.

Taccuino elettronico

Il taccuino elettronico viene utilizzato come interfaccia a distanza per il computer centrale di Deep Space Nine. Utilizzalo vicino al Pannello di comunicazione per calcoli particolarmente complicati.

Teletrasporto

Utilizzati per spostare oggetti e persone nello spazio smaterializzando e rimaterializzando la struttura molecolare.

Scopritori di codici

Utilizzato per decifrare dati complessi e per disattivare i computer.

Istruzioni di missione

Strategie della Flotta stellare: SS: 120779-02

- * La salute potrà essere ripristinata raccogliendo il cibo situato e distribuito nei diversi luoghi della missione.
- * Ricorda di controllare tutti i passaggi, le stanze e i magazzini per gli oggetti che potrebbero esserti utili.
- * Parla con tutto l'equipaggio e con gli abitanti di DS9 per raccogliere indizi e ricevere aiuto.
- * Cerca le schede-chiave che ti consentiranno di accedere a certe stanze e passaggi.
- * Utilizza le bombe al bilitrio per far esplodere alcuni ostacoli che troverai sul tuo cammino.
- * Il Borg potrà essere stordito solamente utilizzando il faser e quando sarà utilizzato, il Borg si regolerà e acquisirà quella frequenza del fasatore.

STAR TREK[®]

DEEP SPACE NINE™

CROSSROADS OF TIME™

EPILEPSI-VARNING

Läs igenom nedanstående varning innan du börjar använda detta TV-spelsystem eller innan du låter dina barn börja spela.

En del människor kan drabbas av epileptiska anfall eller förlora medvetandet när de utsätts för vissa blinkande ljus eller ljusmönster i vardagslivet. Sådana personer kan drabbas av anfall medan de ser på vissa sorters bilder på TV eller medan de spelar vissa TV-spel. Detta kan inträffa även om personen ifråga aldrig tidigare har lidit av epilepsi eller drabbats av några epileptiska anfall.

Om du eller någon i din familj någonsin har känt av epilepsi-relaterade symptom (anfall eller medvetandeförluster) på grund av blinkande ljus, bör du rådfråga en läkare innan du börjar spela.

Vi rekommenderar att föräldrar håller ett öga på sina barn medan de spelar TV-spel. Om du eller ditt barn skulle känna av något av följande symptom medan du eller barnet spelar TV-spel, så sluta OMEDELBART spela och kontakta läkare: yrsel, ögonflimmer, ögon- eller muskelryckningar, förlust av medvetandet, disorientering, ofrivilliga rörelser eller krampryckningar.

Försiktighetsåtgärder medan du spelar

- Stå inte för nära TV-skärmen. Sitt så långt bort från TV-skärmen som kabeln tillåter.
- Spela helst på en liten TV-skärm.
- Undvik att spela om du är trött eller har sovit dåligt.
- Se till att rummet du spelar i är ordentligt upplyst.
- Ta en paus på minst 10 - 15 minuter varje timme när du spelar TV-spel.

VARNING TILL INNEHAVARE AV PROJECERANDE TV-APPARATER:

Stillbilder kan orsaka permanent skada på bildröret eller märka fosfor på katodstrålerör. Undvik upprepat eller långvarigt bruk av videospel på storbildsprojicerande TV-apparater.

Produkten omfattas av garanti enligt gällande konsumentlagstiftning. Detta påverkar inte dina övriga, lagenliga rättigheter. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd förbehåller sig rätten att när som helst göra ändringar i produkten som beskrivs i den här handboken. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd utfäster inga som helst garantier vad gäller denna handbok, dess kvalitet, säljbarhet eller användbarhet i något speciellt syfte.

Att komma igång

Teknisk handbok Starfleet TM: 379867-02
Körning av simulering Deep Space Nine™:

1. Försäkra dig om att ditt Super Nintendo Entertainment System är uppsatt enligt instruktionsbokens anvisningar.
2. Försäkra dig om att styrplattan är korrekt ansluten.
3. Försäkra dig om att strömbrytaren är i läget "OFF". Stick in kassetten med Star Trek® Deep Space Nine™ i kassettfacket och tryck fast den ordentligt.
4. Slå över strömbrytaren till läget "ON". Nu bör skärmbilden med Super NES logotyp visas, följd av diverse legalt kras och sedan titelskrämbilden för Star Trek: Deep Space Nine.
5. Om den röda varningslampan för "kassettfel" börjar blinka och varnings sirenen börjar tjuta föreligger risken av eventuell antimateriakonflikt. I detta fall skall proceduren för dumpande av kasset, beskriven i TM: 379886-4, omedelbart inledas. Återställningsproceduren skall endast utföras av kvalificerad teknisk personal.

Skötsel av kasset

Kassetten till Super Nintendo Entertainment System är endast avsedd att användas tillsammans med Super NES systemenhet.

• Du ska inte böja, klämma eller doppa ned kassetten i någon vätska.

• Du ska inte lämna den i direkt solsken eller i närheten av någon värmekälla.

• Du ska alltid se till att ta pauser vid längre spelpass, så att både du och kassetten får vila.

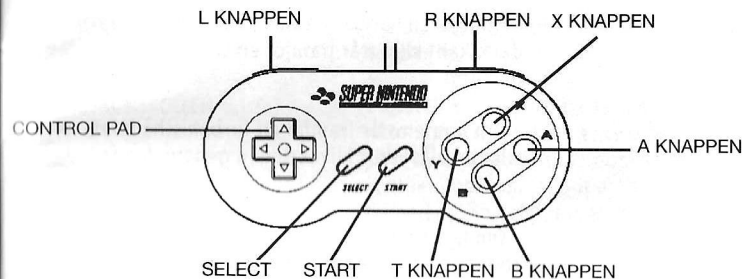


Innehållsförteckning

Styrsystemet	76-77
Användning av inventarieförteckningen	78
Spelskärmen	79
Uppspelning av stationens loggbok	80
Uppdragsprofiler	81-82
Vapen och utrustning	83-85
Genomgång av uppdrag	86

Styrsystemet

Teknisk handbok Starfleet TM: 379867-04



Vid styrning av de flesta figurerna:

L och R-KNAPPARNA Kallar upp och bläddrar igenom inventarieförteckningen.

X-KNAPPEN Inleder textutbyte mellan figurer, bläddrar fram text.

Y-KNAPPEN Använder knytnäven, phasern eller det som valts i inventarieförteckningen.

A-KNAPPEN Om centrerad på en turboläktare kommer plattformen att flyttas i önskad riktning om A-KNAPPEN hålls nedtryckt samtidigt som D-KONTROLLEN används.

B-KNAPPEN Gör att figuren hoppar. Om figuren står under en hylla eller ett däck hoppar den upp och greppar tag i vad som finns ovanför.

D-KONTROLL VÄNSTER eller HÖGER flyttar figuren i den riktningen. NED ger olika resultat beroende på var figuren finns och vad den gör: Figuren går ned på knä.
 - Om figuren står på knä vid kanten av en plattform, hylla eller liknande kommer den att klättra ned om du trycker på NED och B-KNAPPEN

D-KONTROLL

UPP ger olika resultat beroende på var figuren finns och vad den gör. - Om figuren står på knä reser den sig.

- Om figuren hänger från en hylla eller däckskant eller står framför en stege, klättrar den upp.

- Om figuren står framför en turbohisshållplats eller en olåst dörr kliver den in genom denna.

- Om figuren står framför en kommunikationspanel, avfallsränna eller annan enhet används denna.



Vid styrning av Odo

Y-KNAPPEN

Gör att Odo morfar om sig från humanoid till en bajoransk klippråtta.

B-KNAPPEN

Om Odo har formen av en bajoransk klippråtta hoppar han.

D-KONTROLLEN

VÄNSTER eller HÖGER flyttar Odo i den riktningen. NED saknar effekt. UPP medan Odo, i form av en bajoransk klippråtta står framför en ventilationstrumma, gör att han morfar sig till flytande form och "rinner" genom den.

Vid Flygning med Runabout

B-KNAPPEN

Avlossar fotontorpeder.

D-KONTROLLEN

Styr skeppets placering på skärmbilden.

I samtliga spelformer

STARTKNAPPEN

Tar paus i spelet.

Användning av inventarieförteckningen

Vald post visas i Starfleets symbol i skärmbildens övre högra hörn. Det finns två sätt att kalla upp andra poster i inventarieförteckningen:

1. Kalla upp inventarierna:

Tryck på L- eller R-KNAPPEN

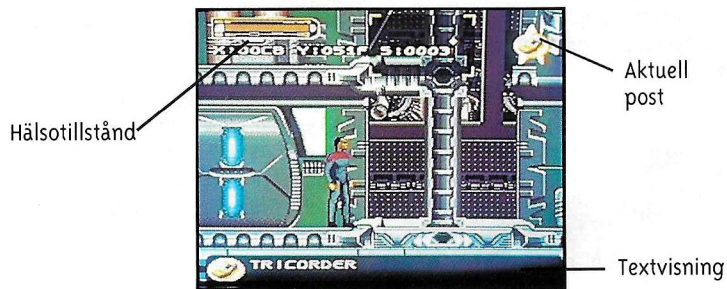
2. Bläddra genom inventarierna

Ett tryck på L- eller R-KNAPPEN bläddrar i den riktningen bland inventarierna. Efter gjort val stängs rutan automatiskt.

OBS: Om Handikonen är den enda som visas i inventarieförteckningen innebär detta att figuren inte bär på någonting.

Spelskärmen

Teknisk handbok Starfleet TM: 379887-02



Hälsotillstånd (även sköldstyrka): Detta är den aktuella figurens status. Vid skador krymper denna stapel. När stapeln försvinner gör figuren detsamma. Hälsotillståndet kan förbättras genom att äta.

Vid flygning med Runabout anger denna mätare energireserven för skeppets deflektorsköldar. Skeppet kan överleva kollisioner så länge som sköldarna har energi. Ingen kraft, inga sköldar. En kollision med sköldarna nedtagna förstör skeppet.

Aktuell post: Visar ikonen för valt verktyg eller annan post. Ett tryck på Y-KNAPPEN gör att figuren använder aktuell post.

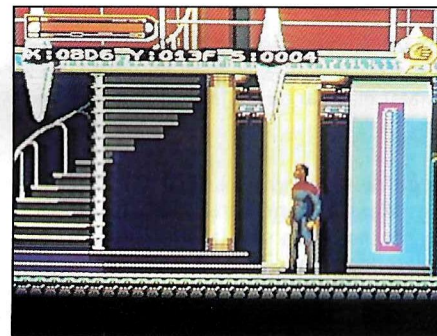
Om inget valts eller om figuren inte har någonting i inventarieförteckningen visas en tom hand. Om handen visas och Y-KNAPPEN trycks ned slår figuren med handen.

Textvisning: Denna ruta öppnas endast när viktiga meddelanden finns.

Talaren av texten i denna ruta anges av en figurs ansikte bredvid texten. Om inget ansikte visas tillsammans med texten innebär detta att texten är en uppläsning gjord av din egen figur. Ett tryck på X-KNAPPEN bläddrar fram texten.

Uppspelning av stationens loggbok

Loggbok för Deep Space Nine, Stjärndatum 46870.7.



Kommendör Benjamin Sisko rapporterar:

DE SENASTE VECKORNA HAR VARIT OVANLIGT HÄNDESELÖSA. DETTA ÄR FÖRVÅNANDE MED TANKE PÅ DET POLITISKA KAOS SOM RÅDER PÅ NÄRLIGGANDE BAJOR. GRUPPER AV UPPRORSMAKARE FÖRSÖKER ATT STÖRTA DEN PROVVISORISKA REGERINGEN PÅ DEN PLANETEN. VILKEN BETYDELSE DETTA HAR FÖR STATIONEN OCH STARFLEET ÅTERSTÅR ATT SE.

DET ENDA ANMÄRKNINGSVÄRDA SOM HÄNT IDAG ÄR ATT ETT CARDASSIANSKT ÖRLOGSSKEPP HAR BEGÄRT TILLSTÅND ATT DOCKA SÅ ATT BESÄTTNINGEN KAN FÅ LANDPERMISSION. TROTS ATT JAG KÄNNER EN VISS ORO ÖVER ATT HA SÅ MÅNGA CARDASSIANER OMBORD, HAR JAG INGEN PÅTAGLIG ORSAK ATT VÄGRA DEM TILLTRÄDE.

Uppdragsprofiler

Starfleet, taktisk sammanfattning TS: 120779-01

Gågatan

Hjärtat på Deep Space Nine är Gågatan den bästa informationskällan. Prata med alla du träffar och var inte så blyg att du underlåter att gå tillbaka till någon du redan pratat med när du väl fått mer information.

Sabotören

Överbyggnaden på denna

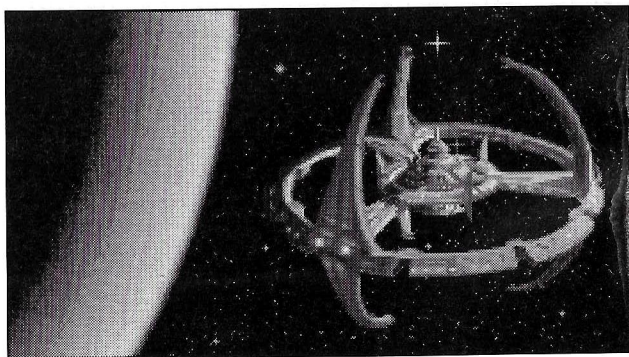
På denna dockningspelare är enorm och Sisko måste söka igenom den noga för att kunna hitta de sprängämnen som lagts ut av bajoranska terrorister. Var uppmärksam på placeringen av ejektortuberna i och med att du kommer att behöva hitta dem snabbt. Phaser och tricorder är dina bästa vänner här för att förlama terrorister och hitta sprängämnena.

Gammakvadranten

Håll alltid ett öga på sköldarna! De är dessa som förhindrar major Kira och hennes skepp från att reduceras till subatomiska partiklar.

Bajor-bassängen

Skenbart lugn scen. Men den till synes stillsamma bassängen döljer en uppsättning underströmmar som kan dra Sisko till domedagen. Att undvika dessa innebär att hålla sig undan från vattnet så långt möjligt men elaka giftspottande plantor gör även den överliggande balkkonstruktionen till en farlig väg...



Bajor-templet

Ser inte ut att ha många faror i och med att det verkar övergivet. Bara bajoranska fladdermöss och klippråttor myllrande omkring. Det finns dörrar, men hur öppnas dessa?

Katakomberna

Under templet finns givetvis grottor och katakomber vars invånare inte gillar besökare. Det är en farlig plats med golv hala av sipprande vatten, plötsliga fall och farliga roterande fläktar som kan suga in Sisko och smälla till honom med kraft eller träffa honom med luftstötår starka nog att hindra att han kommer förbi. Fläktarna måste ha någon form av styrpanel, men var?

USS Saratoga

Att Sisko varit här förut gör inte hans uppdrag lättare. Rymdskeppsvraket är fyllt av faror och just ingenting fungerar. Sisko har händerna fulla. För att uppnå sitt mål måste han tänka snabbt och använda allt som står till hans förfogande samtidigt som han inte kan underlåta sina skyldigheter gentemot skeppskamraterna.

Cardassianska skeppet

Gul Curgey är inte alls glad och han planerar att vara hårdhänt med Deep Space Nine. Att rädda stationen kräver först smygande och sedan hjältedåd. Odo och Sisko måste kämpa mot klockan för att rädda Deep Space Nine från säker förödelse.

Vapen och utrustning

Som kommandör på Deep Space Nine har du tillgång till ett stort urval av föremål, verktyg och vapen från Starfleet. Vi rekommenderar att du lär känna dessa och vad de kan ha för nytta i ditt äventyr. Ju mer du vet om dem, dess större chans har du att fullborda ditt uppdrag.

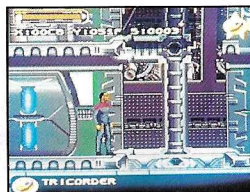
Phaser

Typ I - Typ I används i hemliga uppdrag.

Typ II - Standardvapen för defensivt bruk. Denna modell är en uppdatering av den ursprungliga typ II och har nu upp till 16 olika kraftnivåer.

Tricorder

Bärbar utrustning för insamling, övervakning och utvärdering av data. Vissa enheter är modifierade för speciellt bruk inom medicinska och vetenskapliga fält och samtliga ombord på DS9 har modifierats för att kunna kalla upp stationens cardassianska datornätverk.



Runabout

Federationens standardrymdskepp för kortare interstellära avstånd. Skeppet är utrustat med följande:

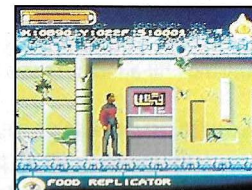
Fotontorpeder-

Taktiska vapen som används av Federationens rymdskepp. Torpederna är missiler med egen framdrivning.



Matreplikator

Används i hela Starfleet för grundläggande tillverkning av födoämnen. Specialmat som inte finns i den omfattande databasen kan programmeras in för speciella tillfällen. (Pröva Grokk!)



Kommunikationspanel

Används för direkt uppkoppling mot centraldatorn.
Biliteriumgranater



Biliteriumgranater

Enkla granater som använder biliteriumteknologi dragen för ett massivt energiutsläpp.



Hypospray

Avger ampuller för medicinering som absorberas genom huden utan penetrering av de olika lagren.



Övriga föremål

Lasersvets (Engineering Welding Laser)

Används till allmänt reparationsarbete på rymdskepp och DS9.

Kommunikationsknapp (Communications badge)

Standardutrustning för all personal i Starfleet, används till kommunikationer över nästan alla avstånd. Används även som markör för spårande av var besättningsmedlemmar befinner sig.

Ejektortuber (Emergency Ejection Tubes)

Används till att snabbt skicka ut avfall eller riskabla föremål från de lägre lastrummen i masten.

P.A.D.D.

Denna "Personal Access Display Device" används som fjärrgränssnitt mot det centrala datasystemet på DS9. Använd detta i närheten av en kommunikationspanel vid mer invecklade beräkningar.

Transportörer (Transporters)

Dessa används till att transportera personer och föremål genom rymden genom att demontera och återuppbygga den molekylära strukturen hos det som transporteras.

Kodknäckare (Code Breaker)

Används till att dechiffrera komplexa data som förstör datasystem.

Genomgång av uppdrag

Starfleet, Taktiska strategier: TS: 120779-02

*Hälsa kan återställas genom att mat plockas upp. Mat finns utspridd på olika platser i varje uppdrag.

*Se till att söka igenom samtliga passager, rum och förvaringsutrymmen så att du hittar föremål som kan användas.

*Se till att prata med samtliga besättningsmedlemmar och invånare på DS9 så att du får användbara ledtrådar och hjälp.

*Håll utkik efter nyckelkort som ger dig tillträde till vissa rum och passager.

*Använd Bilitriumgranater till att spränga vissa hinder.

*Borg kan endast förlamas med användning av en phaser och när den väl använts en gång kommer Borg att ställa in sig på phaserns våglängd och på så vis assimilera den phaserns frekvens.