



INSTRUCTION BOOKLET



**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM



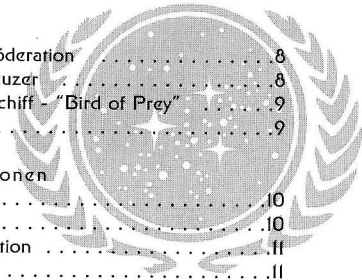
71 MILTON PARK  
ABINGDON • OXON  
OX14 4RR

PRINTED IN JAPAN  
IMPRIME AU JAPON



# Inhalt

Spielstart	
Neues Spiel	.2
Kennwort	.2
Simulator	.2
Optionen	.3
Die Steuerung	
Die Steuerung auf der Brücke	.4
Aula der Starfleet Academy™	
Der Schulungsraum	.5
Das Besprechungszimmer	.5
Das Quartier	.6
Der Aufenthaltsraum	.6
Der Trainingssimulator	.6
Brücken	
Forschungsschiff der Föderation	.8
Klingonischer Kampfkreuzer	.8
Romulanisches Kampfschiff - "Bird of Prey"	.9
Zwei-Spieler-Modus	.9
Brückenkontrollstationen	
Der Maschinenraum	.10
Die Forschungsstation	.10
Die Kommunikationsstation	.11
Die Steuerstation	.11
Die Navigationsstation	.12
Die Tarnvorrichtung	.12



Sollten innerhalb der ersten neunzig Tage nach dem Kauf des Produktes irgendwelche Probleme auftreten, dann geben Sie es bitte an Ihren Händler zurück. Nach Ablauf der neunzig Tage können Sie das Softwareprogramm an Interplay Productions schicken. Sofern der Schaden nicht durch normale Abnutzung entstanden ist, wird Ihnen Interplay daraufhin Ersatz leisten. Um Ihre Software ersetzen zu lassen, sollten Sie das schadhafte Medium (mit dem Original-Etikett) in einem wattierten Umschlag einschicken und folgendes beilegen: (1) einen Scheck oder eine Zahlungsanweisung über £10 Sterling (für Porto und Verpackung), (2) eine kurze Beschreibung des Schadens, (3) die Kaufquittung oder die Adresse des Händlers und (4) Ihre eigene Adresse.

Wir empfehlen, die Sendung als Einschreiben zu schicken, und zwar an folgende Adresse:  
WARRANTY REPLACEMENTS, INTERPLAY PRODUCTIONS LIMITED, 71 MILTON PARK, ABINGDON,  
OXON OX14 4RR,  
ENGLAND

## Spielstart



Stecken Sie das Game Pak in Ihr Super Nintendo Entertainment System® ein. Nach den Titelbildschirmen sehen Sie das Hauptmenü mit folgenden vier Optionen: New Game (Neues Spiel), Password (Kennwort), Simulator und Options (Optionen). Wählen Sie die markierte Option mit einem beliebigen Knopf außer SELECT, Knopf L oder R.

### Neues Spiel

Mit dieser Option starten Sie ein neues Spiel. Sie müssen sich dann als neuer Kadett registrieren lassen ("New Cadet Registration") und Ihr Geschlecht (Gender), Ihren Namen (Name) und einen Schwierigkeitsgrad (Skill Level) angeben. Drücken Sie SELECT, um mit dem Spiel zu beginnen.

### Kennwort

Wenn Sie in einem früheren Spiel ein Kennwort erhalten haben, können Sie dieses mit Hilfe dieser Option eingeben, um das Spiel wieder aufzunehmen. Drücken Sie dazu die entsprechenden Knöpfe auf dem Controller in der Reihenfolge, die Ihrem Kennwort entspricht, und drücken Sie dann SELECT. Kennwörter bestehen immer aus den Buchstaben der Controller-Knöpfe: A, B, X, Y, Knopf Links und Knopf Rechts. Die Knöpfe Links und Rechts stehen hier für die Buchstaben L und R.

### Simulator

Wählen Sie diese Option, um den Spielmodus zu umgehen und direkt zum Trainingssimulator zu gelangen. Dort suchen Sie sich dann eine Mission aus. Wenn Sie sich einem Gefechtstraining (Combat Training) unterziehen möchten, müssen Sie mit dem Richtungsknopf (R-Knopf) Links oder Rechts den Raumschiffstyp und mit dem R-Knopf Oben oder Unten die Anzahl der Raumschiffe, die Sie bekämpfen wollen, auswählen. Bestätigen Sie Ihre Wahl mit Knopf A, B, X oder Y. Sie können übrigens auch ein klingonisches oder romulanisches Raumschiff auswählen, um zu lernen, wie sich diese Schiffe steuern lassen.

Haben Sie den Zwei-Spieler-Modus (Two Player Mode) gewählt, brauchen Sie zwei Controller. Sie spielen dann auf einem geteilten Bildschirm, wobei Spieler 1 die obere und Spieler 2 die untere Hälfte zugewiesen wird. Lesen Sie mehr über die Bildschirmanzeigen im Abschnitt "Brücken".



Besonderheiten im Gefechtstraining und Zwei-Spieler-Modus: In diesen beiden Modi stehen die Kontrollstationen auf der Brücke nicht zur Verfügung. Das Drücken von SELECT hat keine Wirkung, es sei denn, ein Spieler steuert ein romulanisches Raumschiff oder eine klingonische "Bird of Prey". Dann wird SELECT benutzt, um die Tarnfunktion ein- oder auszuschalten.

### Optionen

Folgende Optionen stehen Ihnen zur Verfügung:

- |               |   |
|---------------|---|
| SOUND         | Damit schalten Sie die Soundeffekte ein oder aus.           |
| MUSIC (Musik) | Hier können Sie die Musik ein- oder ausschalten.            |
| STEREO        | Diese Option schaltet zwischen Stereo und Mono hin und her. |
| CONTROLLER    | Mit dieser Option können Sie die Spielsteuerung ändern.     |

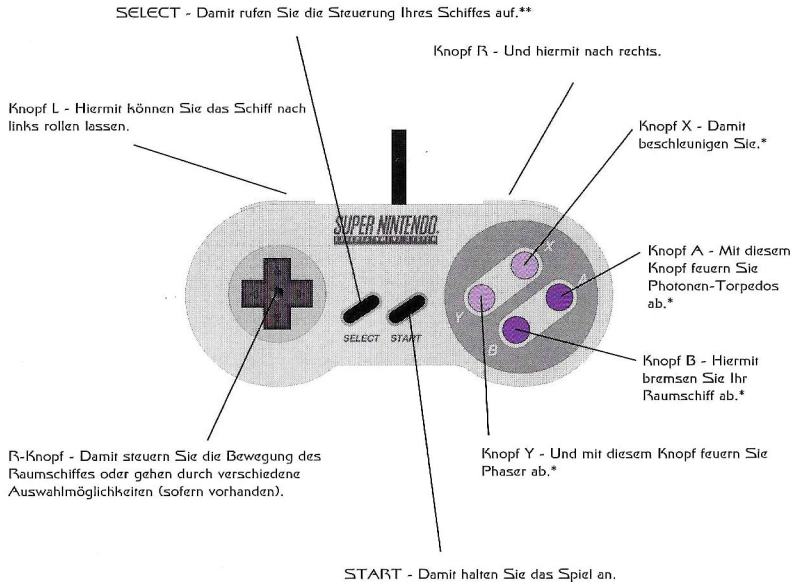
Den R-Knopf können Sie auf den Modus "Simulator" oder "Arcade" einstellen. Im Simulator-Modus drücken Sie OBEN, um nach unten zu gehen, und UNTEN, um nach oben zu gehen. Im Arcade-Modus ist es genau umgekehrt. Die Standardeinstellung ist der Simulator-Modus.

Den Knöpfen A, B, X und Y können Sie verschiedene Konfigurationen zuweisen. Die Standardkonfiguration sehen Sie auf Seite 4.

Mit dem R-Knopf oder SELECT bewegen Sie die Markierung. Drücken Sie dann Knopf Y, X, A oder B, um die Einstellung zu ändern. Drücken Sie SELECT, um fortzufahren.

# Die Steuerung

## Die Steuerung auf der Brücke



\* Dies sind die Standardeinstellungen. Sie können sie im Optionsmenü ändern.

\*\* Gefechtstraining und Zwei-Spieler-Modus: Das Drücken von SELECT hat keine Wirkung, es sei denn, ein Spieler steuert ein romulanisches Raumschiff oder eine klingonische "Bird of Prey". Dann wird SELECT benutzt, um die Tarnfunktion ein- oder auszuschalten.

Simulator-Missionen frühzeitig abbrechen - Sie können eine Simulator-Mission frühzeitig abbrechen, indem Sie die Knöpfe L und R gedrückt halten und dann SELECT betätigen. Handelt es sich hierbei um eine Mission, die bewertet wird, erhalten Sie keine Punkte.



# Aula der Starfleet Academy™



Von dieser Stelle aus kommen Sie zum Klassenzimmer (Classroom), Besprechungszimmer (Briefing Room), Ihrem Quartier (Quarters), dem Aufenthaltsraum (Academy Lounge) oder direkt zum Trainingssimulator (Training Simulator).



## Der Schulungsraum

Im Schulungsraum können Sie sich von Ihrem Ausbilder über die nächste Mission beraten lassen oder sich Ihr aktuelles Protokoll abholen.



Transcript (Protokoll) - Damit erhalten Sie Ihr aktuelles Protokoll.



Lecture (Vorlesung) - Nehmen Sie an der täglichen Vorlesung Ihres Ausbilders teil.



Exit (Abbruch) - Hiermit gelangen Sie zur Aula zurück.



## Das Besprechungszimmer

Wenn Sie ins Besprechungszimmer gehen, wird Ihnen eine Brückensimulator-Mission zugeteilt. Bevor Sie aufbrechen, haben Sie noch die Möglichkeit, sich mit Ihrem Ausbilder zu besprechen.



Instructor (Ausbilder) - Hier gibt Ihnen Ihr Ausbilder die wichtigsten Informationen über Ihre Mission.



Question (Fragen) - Dadurch können Sie sich mit Ihrem Ausbilder besprechen und wichtige Tips erhalten.



Simulator - Mit dieser Option beginnen Sie Ihre Mission.



Exit (Abbruch) - Damit kommen Sie zur Aula der Starfleet Academy™ zurück.



## Das Quartier



Hier handelt es sich um Ihr Zimmer, in dem Ihnen vier Optionen zur Verfügung stehen:



Quit (Abbruch) - Dadurch können Sie das Spiel erneut starten.



Computer - Der Computer ermöglicht den Zugriff auf die verschiedenen Statistiken über das Raumschiff und andere wichtige Themen.



Sleep (Schlafen) - Mit dieser Option können Sie sich bis zum nächsten Tag ausruhen. Sie müssen diese Option wählen, um mit den Missionen des Brückensimulators des nächsten Tages weiterzumachen. Sie erhalten ein Kennwort für Ihre aktuelle Spielposition. Nun können Sie das Spiel verlassen und später wieder an die gleiche Stelle zurückkehren, indem Sie im Hauptmenü die Kennwort-Option (Password) wählen.



Exit (Abbruch) - Damit kommen Sie zur Aula der Starfleet Academy™ zurück.



## Der Aufenthaltsraum

Im Aufenthaltsraum können Sie sich in entspannter Atmosphäre mit Ihren Kameraden treffen. Sie haben dort folgende Optionen:



Talk to Cadets (Mit Kadetten reden) - Unterhalten Sie sich ein wenig mit den anderen Kadetten der Crew.



Talk to Host (Mit dem Wirt reden) - Jones, der Wirt des Aufenthaltsraumes, gibt Ihnen hier gute Ratschläge und ermutigt Sie.



Exit (Abbruch) - Damit kommen Sie zur Aula der Starfleet Academy™ zurück.



## Der Trainingssimulator

Wenn Sie diese Option wählen, umgehen Sie den Spielmodus und gelangen direkt zum Trainingssimulator (siehe auch Seite 2).



## Brücken

Es gibt fünf verschiedene Brückentypen: Forschungsschiff der Föderation (Federation Science Vessel), Leichter Kreuzer der Föderation (Federation Light Cruiser), Schwerer Kreuzer der Föderation (Federation Heavy Cruiser), Romulanisches Schiff (Romulan Vessel) und Klingonisches Schiff (Klingon Vessel). Im Gefechtstraining und im Zwei-Spieler-Modus können Sie sich eines dieser Schiffe und auch das gegnerische Schiff aussuchen. In einer Simulatormission wird Ihnen ein Schiff zugewiesen.

### Statusanzeigen auf der Brücke:



Auf der Sensorenanzeige sehen Sie, wo sich ein anderes Schiff oder ein Objekt im Verhältnis zu Ihrem Schiff befindet. Ihre eigene Position wird durch den Punkt in der Mitte angezeigt. Schiffe über diesem Punkt befinden sich vor Ihnen, Schiffe darunter hinter Ihnen. Werden andere Schiffe oder Objekte kreisförmig dargestellt, sind sie auf Ihrer Höhe. Wenn sie als Pfeil nach unten dargestellt werden, sind sie unter Ihnen, und wenn sie als Pfeil nach oben erscheinen, befinden sie sich über Ihnen.

Die Alarmstufe zeigt die Bereitschaft des Schiffes für gefährliche Begegnungen an. Grün steht hierbei für den normalen Zustand, Gelb repräsentiert mittlere Alarmstufe, wobei die Schilde hochgefahren werden, und Rot ist die höchste Alarmstufe. Tritt dieser Fall ein, dann werden die Schilde hochgefahren und die Waffensysteme aktiviert.

Auf der Schildanzeige können Sie den Beschädigungsgrad der Schilde ablesen. Je niedriger die Anzeige, umso schwerer sind Ihre Schilde beschädigt. Auf dem Geschwindigkeitsbalken steht Grün für Vorwärts und Rot für Rückwärts. Hier gilt: je höher die Anzeige, desto höher die Geschwindigkeit.

Leuchtet eine Waffenanzeige (Phaser, Disruptoren, Photonentorpedos usw.) rot auf, bedeutet dies, daß das entsprechende System gerade aufgeladen wird und nicht schußbereit ist. Grün steht hier für Schußbereitschaft, und Schwarz zeigt an, daß das entsprechende Waffensystem deaktiviert oder beschädigt ist.

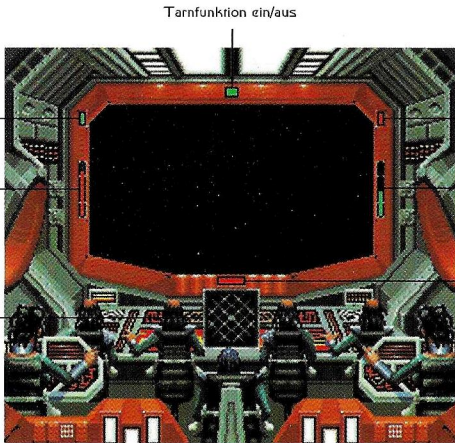


Statusanzeigen auf der Brücke eines  
Forschungsschiffes der Föderation - Hinweis: Diese Anzeigen  
stimmen mit denen auf den leichten und schweren Kreuzern der Föderation überein.



- Phaser
- Beschädigungsanzeige der Schilde
- Sensorenanzeige
- Photonentorpedos
- Geschwindigkeit
- Alarmstufe

Statusanzeigen auf der Brücke eines  
klingonischen Kampfkreuzers



- Tarnfunktion ein/aus
- Disruptoren
- Beschädigungsanzeige der Schilde
- Sensorenanzeige
- Photonentorpedos
- Geschwindigkeit
- Alarmstufe

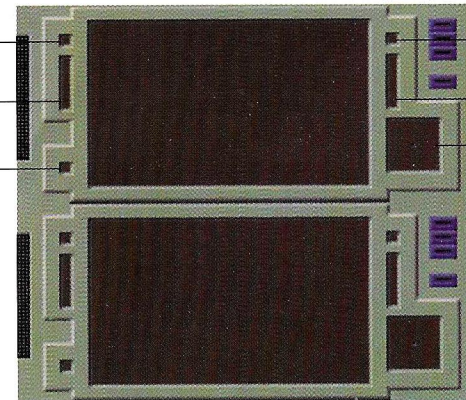


Statusanzeigen auf der Brücke einer romulanischen  
"Bird of Prey"



- Disruptoren
- Beschädigungsanzeige der Schilde
- Tarnfunktion ein/aus
- Sensorenanzeige
- Plasmatorpedos
- Geschwindigkeit
- Alarmsrufe

Statusanzeigen auf der Brücke im Zwei-Spieler-Modus  
Spieler 1



- Phaser/Disruptoren
- Beschädigungsanzeige der Schilde
- Tarnfunktion ein/aus
- Plasma-/Photonentorpedos
- Geschwindigkeit
- Sensorenanzeige

Spieler 2 Wie für Spieler 1

## Brückenkontrollstationen



Sie haben auf dem Schiff eine Reihe von Kontrollstationen zur Verfügung, durch die Sie Einfluß auf dessen Status nehmen oder strategische Befehle ausführen können. Um Zutritt zu einer der unten aufgeführten Stationen zu erhalten, drücken Sie **SELECT** und markieren dann die gewünschte Station. Wenn Sie das "Exit"-Icon (Abbruch) anklicken, kommen Sie zur Brücke zurück.



## DER MASCHINENRAUM

Im Maschinenraum sehen Sie einen Bildschirm zur Schadensbehebung, auf dem Sie einem der folgenden Systeme Reparatur-Priorität geben können: Phaser, Photonentorpedos, Rumpf, Schilde und Antrieb. Das System, das Sie hier auswählen, wird dann besonders schnell repariert. Um ein anderes System auszuwählen, markieren Sie es mit Hilfe des R-Knopfes und drücken dann zur Bestätigung Knopf X, Y, A oder B.

Beschädigungen an den verschiedenen Systemen des Schiffes wirken sich negativ auf dessen Leistung aus. Die Phaser und Photonen funktionieren ab einem Beschädigungsgrad von 50% nicht mehr. Wenn das Antriebssystem Schaden erlitten hat, kann das Schiff nicht mehr mit voller Geschwindigkeit fahren. Sind die Schilde beschädigt, bieten Sie weniger Schutz. Der Rumpf ist hier am wichtigsten. Wenn er zu stark beschädigt wird, ist das Schiff zerstört.

Die einzelnen Systeme werden unterschiedlich schnell repariert. Die Waffensysteme können relativ schnell, die Schilde und der Rumpf hingegen wesentlich langsamer wiederhergestellt werden. Beachten Sie, daß der Rumpf als einziges System nicht im Weltraum, (während einer Mission) repariert werden kann.



## DIE FORSCHUNGSSTATION



**Radar Range (Radar-Reichweite)** - Mit dieser Option können Sie die Reichweite des Radars einstellen.



**Computer** - Hiermit erhalten Sie Zugriff zum Computer, um wichtige Informationen zu erhalten.



**Sensor Sweep (Sensorencheck)** - Damit wird der Sektor nach Anomalien abgetastet.



**Status Report (Statusbericht)** - Hier können Sie mit Ihrem wissenschaftlichen Offizier sprechen.



## DIE KOMMUNIKATIONSSTATION



**Hail (Funkspruch)** - Wählen Sie diese Option, wenn Sie mit nahegelegenen Schiffen oder Sternbasen sprechen möchten. Manchmal haben Sie dabei mehrere Möglichkeiten, was Ihre Nachrichten betrifft. Sehen Sie in einer Nachrichtenbox "Choice A" (Wahl A) neben Ihrem Namen, können Sie mit Hilfe des R-Knopfes durch die anderen möglichen Antworten gehen. Drücken Sie Knopf A, B, X oder Y, um eine Antwort auszuwählen.



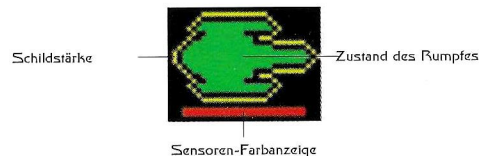
**Orders (Befehle)** - Hiermit werden Ihre aktuellen Befehle angezeigt.



## DIE STEUERSTATION



**Tactical (Taktik)** - Wenn Sie diese Option wählen, erscheint ein Icon eines gegnerischen Schiffes mit einer Schadensinformation. Das Icon taucht unten links auf dem Sichtbildschirm auf. Ist dieser Modus aktiviert, dann wird das Schiff angezeigt, das zuletzt von Ihren Waffen getroffen wurde. Das Icon erscheint grau, wenn kein gegnerisches Schiff vorhanden ist oder Ihre Waffen nicht getroffen haben.



Auf der Anzeige für die Schildstärke können Sie den Zustand der Schilde des gegnerischen Schiffes ablesen. Grün bedeutet, daß sie in gutem Zustand sind, Gelb steht für eine Beschädigung von mehr als 50%, Rot für mehr als 75%, und Schwarz bedeutet, daß die Schilde funktionsunfähig sind.

Auf einer weiteren Anzeige sehen Sie den Zustand des Rumpfes des gegnerischen Schiffes. Grün steht für einen guten Zustand, Gelb für einen Schaden über 50% und Rot für einen Schaden über 75%.

Die Sensoren-Farbanzeige können Sie zur Identifizierung eines gegnerischen Schiffes auf der Sensorenanzeige heranziehen. Dabei entspricht die Farbe des Punktes auf der Sensorenanzeige der Farbe dieser Anzeigeleiste.



Ship Status (Schiffstatus) - Alarmstufe Rot aktiviert automatisch die Schilde und die Waffensysteme, Alarmstufe Gelb aktiviert nur die Schilde, und Alarmstufe Grün deaktiviert Schilde und Waffen.



Tractor Beam (Traktorstrahl) - Damit können Sie ein Schiff oder ein anderes Objekt ins Schlepptau nehmen. Sie müssen sich dafür allerdings nahe genug an diesem Schiff oder Objekt befinden. Achten Sie darauf, daß Sie nicht zu schnell sind, wenn Sie ein Objekt schleppen oder wieder loslassen.



## DIE NAVIGATIONSSTATION

Mit Hilfe der Navigationskarte können Sie sich mit Warpgeschwindigkeit zu verschiedenen Sektoren im Weltraum begeben. Jeder Sektor ist mit einem Zahlencode gekennzeichnet. In einige Sektoren befinden sich Planeten und Sternenbasen. Ihr Zielort wird Ihnen mit Ihren Befehlen mitgeteilt, und zwar entweder anhand der Sektorenummer oder des Namens des Planeten oder der Sternenbasis. Bewegen Sie den Navigations-Cursor durch Drücken des R-Knopfs, und drücken Sie Knopf X, Y, A oder B, um mit Warpgeschwindigkeit zum ausgewählten Ort zu fliegen.



## DIE TARNVORRICHTUNG

Dieses Hilfsmittel steht Ihnen NUR auf romulanischen Schiffen und der klingonischen "Bird of Prey" zur Verfügung. Damit wird ein Schiff auf dem Sichtbildschirm praktisch unsichtbar, ist aber noch für die Sensoren zu erkennen. Die Tarnvorrichtung verbraucht eine ungeheuer große Energiemenge. Daher sind die Waffensysteme und die Schilde nicht mit ihr zusammen einsetzbar.

Auf der Brücke befindet sich eine Anzeige, die grün ist, wenn die Tarnvorrichtung eingeschaltet ist, und rot, wenn sie ausgeschaltet ist. Erscheint diese Anzeige in Schwarz, verfügt das entsprechende Schiff über keine Tarnvorrichtung. Durch Drücken von SELECT können Sie sie ein- oder ausschalten.

Achtung: Diese Vorrichtung kann in einem Gefecht beschädigt werden. Da die Schilde eingefahren sind, während sie aktiviert ist, nimmt das Schiff dann bei gegnerischen Angriffen großen Schaden.