

SNSP - ASTP - EUR



INSTRUCTION BOOKLET



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM



71 MILTON PARK
ABINGDON • OXON
OX14 4RR

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

LICENSED BY



Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland

Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren.
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar daze informatie
Beháll denna information / Behold denne information / Pidá táamá tielo

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 ACHETEZ 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 VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET OUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER. 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 TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA. JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVA 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 CONFZIONE 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 ZORGVULLIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELKASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS NOGRANT 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® STARFLEET ACADEMY™ Starship Bridge Simulator

1
English

13
Italiano

25
España

37
Svenska

49
Dansk

61
Suomi



EPILEPSY WARNING!

READ THIS BEFORE PLAYING STAR TREK! A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain light patterns of backgrounds on a television screen or while playing video games may induce an epileptic seizure in these individuals. Certain conditions may induce undetected epileptic symptoms in persons who have no history of prior seizures of epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition, consult your doctor prior to playing. If you experience any of the following symptoms while playing a video game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement, or convulsions, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor before resuming play.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

LISEZ CECI AVANT DE JOUER AVEC LE JEU STAR TREK!

Un très petit nombre de personnes risquent d'avoir des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à certains motifs lumineux ou à des lumières clignotantes. L'exposition à certaines lumières ou arrière-plans sur un écran de télévision, ou pendant le jeu vidéo, risque de provoquer des crises épileptiques chez ces personnes. Certaines conditions peuvent provoquer des symptômes épileptiques non décelés, même chez les personnes qui n'ont jamais eu de crises d'épilepsie. Si vous, ou un membre de votre famille est dans un état épileptique, consultez un médecin avant de jouer. Si vous présentez un des symptômes suivants en jouant à un jeu vidéo: vertiges, vue affaiblie, clignotement des yeux ou contractions musculaires, perte de conscience, déséquilibre, mouvement involontaire, ou convulsions, arrêtez IMMÉDIATEMENT l'utilisation et consultez votre médecin avant de reprendre le jeu.

EPILEPSIE-WARNUNG

VOR SPIELBEGINN GUT DURCHLESEN! Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt sind. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder bestimmte Videosoftware spielen. Falls Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie Ihren Arzt auf, bevor Sie Videospiele betreiben. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Sollte bei Ihnen eines der folgenden Symptome, wie veränderte Sehkraft, Muskelzuckungen, jegliche Art von unkontrollierten Bewegungen, Bewußtseinsverlust, Desorientierung, Schwindelgefühl und/oder Krämpfe auftreten, so brechen Sie das Spiel SOFORT ab, und suchen Sie einen Arzt auf.

AVVERTENZA CONTRO L'EPILESSIA!

LEGGERE QUANTO SEGUE PRIMA DI GIOCARE STAR TREK!

Un ristretto numero di persone può subire attacchi epilettici in seguito all'esposizione a particolari configurazioni di luci chiare o intermitteni. Pertanto l'esposizione ad alcuni schemi di luci o sfondi sullo schermo televisivo o l'utilizzo di videogiochi, espone queste persone al rischio di attacchi epilettici. Certe situazioni possono provocare sintomi dell'epilessia anche in persone che non hanno mai avuto attacchi epilettici in precedenza. Se voi o un membro della vostra famiglia soffrite di epilessia, prima di giocare consultate un medico. Se durante l'utilizzo di un videogioco provate uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazioni della vista, contrazioni agli occhi o ai muscoli, perdita di coscienza o dell'orientamento, movimenti involontari, convulsioni, smettete subito di giocare e, prima di riprendere, consultate un medico.

AVISO SOBRE EPILEPSIA

Lea esto antes de JUGAR A STAR TREK.

Un porcentaje muy pequeño de individuos podría sufrir ataques de epilepsia al exponerse a ciertas formas luminosas o luces destellantes. La exposición a ciertas formas o fondos en una pantalla de televisión, o al utilizar videojuegos, podría provocar ataques de epilepsia a estos individuos. Ciertas condiciones podrían inducir síntomas de epilepsia incluso en personas que no tengan un historial médico de epilepsia. Si usted, o alguien de su familia, sufre de epilepsia, consulte a su médico antes de jugar. Si al utilizar un videojuego usted presenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida del conocimiento, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, interrumpa INMEDIATAMENTE el uso del sistema, y consulte a un médico antes de reanudar el juego.

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

LEES DIT VOORDAT JE MET HET SPEL VAN STAR TREK BEGINT!

Een zeer klein aantal mensen, loopt bij het zien van een bepaald soort lichtpatronen of flitsende lichten, het gevaar, een epileptische aanval te krijgen. Als dergelijke mensen blootgesteld worden aan bepaalde lichtpatronen, zoals die voorkomen op de achtergrond van televisieschermen en bij het spelen van computerspelletjes, kan dit tot een epileptische aanval leiden. Bepaalde omstandigheden kunnen niet eerder geconstateerde epileptische symptomen opwekken, zelfs bij mensen die geen ziektegeschiedenis van epilepsie hebben. Voordat je begint te spelen, is het raadzaam een dokter te raadplegen als jij, of een lid van je familie, een aandoening hebt die verband houdt met epilepsie. Als je bij het spelen van video spelletjes één van de volgende symptomen krijgt: duizeligheid, gewijzigd gezichtsvermogen, trekken van het oog of spiertrekkingen, bewustzijnsdaling, desoriëntatie, onwrijwillige bewegingen of stuip trekkingen, moet je ONMIDDELLIJK ophouden met spelen en je dokter raadplegen, voordat je verder speelt.

EPILEPSIVARNING

LÄS DET HÄR INNAN DU ANVÄNDER DIITT SNES TV-SPEL

En mycket liten del av befolkningen löper risk att drabbas av epileptiska anfall när de tittar på vissa blinkande ljus eller mönster som är allmänt förekommande i vår dagliga omgivning. Dessa personer kan drabbas av anfall när de ser vissa TV-program eller spelar vissa videospel. Personer som tidigare inte drabbats av epileptiska anfall kan ändå ha en oupptäckt sjukdom. Om du har epilepsi bör du kontakta läkare innan du spelar TV-spel. Kontakta också läkare om du drabbas av några av följande symtom när du spelar: förändrad synupplevelse, muskeltäckningar eller andra ofrivilliga rörelser, nedsatt varseblivning, förvirring och/eller krampor.

EPILEPSI-ADVARSEL

En meget lille del af befolkningen risikerer at få epileptiske anfald, når de ser på visse blinkende lys eller mønstre, som er almindeligt forekommende i dagligdagen. Disse personer kan også risikere at få anfald, når de spiller TV-spil eller ser visse TV-programmer. Kontakt din læge, hvis du føler nogle af følgende symptomer, når du spiller: forandret syn, muskelkrampe eller andre krampor, forvirring eller mental forstyrrelse.

LUE TÄMÄ ENNEN KUIN ALOITAT PELAAMISEN

Hyvin pieni osa väestöstä saattaa saada epileptisiä kohtauksia katsoessaan tietynlaisia välkkyviä valoja tai kuvioita, jotka ovat yleisiä jokapäiväisessä elämässämme. Nämä henkilöt saattavat saada kohtauksia myös katsoessaan tietynlaisia televisiokuvia tai pelatessaan tiettyjä videopelejä. Tämä ominaisuus saattaa esiintyä pilieivänä tietyillä henkilöillä, eikä näitä kohtauksia ole välttämättä esiintynyt aikaisemmin. Kehotamme sinua lopettamaan pelaamisen heti josko ottamaan yhteyttä hoitavaan lääkäriin jos sinulla tai jollakin perheenjäsenellä on epilepsia tai jos saavaa oireita esiintyy pelattaessa videopelejä: muuttunut näkökyky, nykivät lihakset, tahattomat liikkeet, paikantajun kadottaminen, henkinen sekavuus j/ai tai kouristuksia.

Contents

Getting Started

- New Game2
- Password2
- Simulator2
- Options3

Controls

- Bridge Controls.....4

Starfleet Academy Courtyard

- Classroom5
- Briefing Room5
- Quarters6
- Academy Lounge6
- Training Simulator6

Bridges

- Federation Science Vessel.....8
- Klingon Battle Cruiser8
- Romulan Bird Of Prey9
- Two Player Display9

Bridge Control Stations

- Engineering Station10
- Science Station10
- Communications Station11
- Helm Station11
- Navigation Station12
- Cloaking Device12

LIMITED WARRANTY

If within the first ninety days of purchase you have any problems with the product please return it to the retailer. After ninety days you may return the software program to Interplay Productions provided the fault is not due to normal wear and tear and Interplay will mail a replacement to you. To receive a replacement you should enclose the defective medium (including the original product label) in protective packaging accompanied by (1) a cheque or money order for £10 sterling (to cover postage and packaging), (2) a brief statement describing the defect, (3) the original receipt or address of the retailer and (4) your return address.

Registered mail is recommended for returns. Please send to:
WARRANTY REPLACEMENTS, INTERPLAY PRODUCTIONS LIMITED, 71 MILTON PARK, ABINGDON, OXON OX14 4RR, ENGLAND



Getting Started



Plug in the game pak and turn on your Super Nintendo Entertainment System™. After the title screens appear, you'll see the Main Menu screen with four options: New Game, Password, Simulator, and Options. Use any button except Select, Left or Right to select the highlighted option.

New Game

Choose this to start a new game. You'll go to "New Cadet Registration" where you choose your gender, your name, and a skill level. Press Select to begin.

Password

If you've received a password from a previous game, you can select Password to enter it and resume the game. To enter a password, click the buttons on the controller in the order that matches your password, then press select. All passwords consist of the controller letters, A, B, X, Y, Left and Right. The left and right buttons are represented by the letters L and R.

Simulator

By selecting this option you can bypass the Game mode and go directly to the Training Simulator to select a mission to perform. If you choose to perform combat training then choose the type of ship you want to use by using the Left or Right Directional pad arrow and the number of ships you want to go up against by using the Up or Down Directional pad arrow. Press A, B, X or Y to make your selection. You can also choose a Klingon or Romulan vessel to experience what it's like to pilot one of these ships.

If you select Two Player Mode, you must have two controllers. The screen will change to a split screen. Player One uses the top half, while Player Two uses the bottom half. See "Bridges" for details on screen displays.



Special Controls on Combat Training and Two Player Mode: The bridge control stations are not available in these modes. The Select button has no effect unless a player is piloting a Romulan vessel or Klingon Bird of Prey. In that case, the select button will toggle "Cloaking" on or off.

Options

Choose this option to change any of the following:

SOUND Toggles sound on or off.

MUSIC Toggles music on or off.

STEREO Switches between stereo and mono.

CONTROLLER Lets you make adjustments to game controls.

The Directional pad can be set to Simulator or Arcade mode. In Simulator mode, push up to go down and push down to go up. Arcade mode reverses the controls. Simulator mode is the default setting.

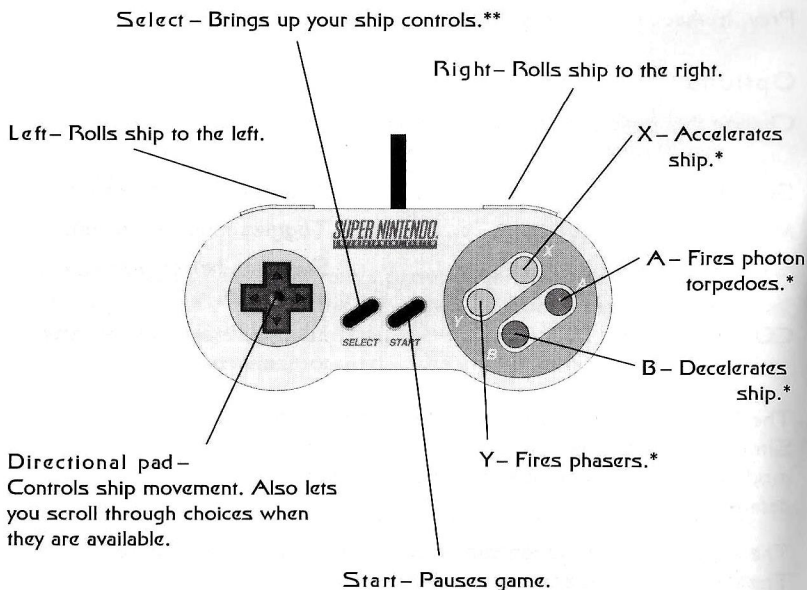
The A, B, X, and Y button can be redefined in several configurations. The default settings are on page 4.

Use the Directional pad or Select to move the highlight. Press Y, X, A or B to change the setting. Press Select to continue.

Controls



Bridge Controls

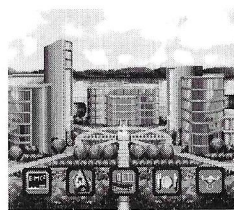


* These are default settings. They can be changed in the Options menu.

** Combat Training and Two Player mode: Select has no effect unless player is piloting a Romulan ship or Klingon Bird of Prey. In that case, it toggles the Cloaking Device on and off.

Quitting Simulator Missions Early- You can prematurely end a mission by holding down the Left and Right buttons, then pressing Select. If this is a graded mission, you will receive a zero score.

Starfleet Academy™ Courtyard



Starfleet Academy Courtyard: from here you can go to the classroom, briefing room, your quarters, the academy lounge and the Training Simulator.



Classroom

You can go to the classroom to get advice from the instructor on an upcoming mission, or to get your current transcript.



Transcript – Get your current transcript.



Lecture – Listen to the instructor's daily class.



Exit – Returns you to the Starfleet Academy Courtyard.



Briefing Room

When you enter the briefing room, you will be assigned a new Bridge Simulator mission. Before you embark on a mission, you have the option to talk with the instructor.



Instructor – Listen to current mission briefing.



Question – Lets you talk to the instructor about the current mission and receive valuable clues.



Simulator – Starts the mission.



Exit – Returns you to the Starfleet Academy™ Courtyard.



Quarters

This is your own room. You have four options while in your quarters:



Quit – Lets you restart the game.



Computer – Choose the computer to see the different statistics on ships and other points of interest.



Sleep – This option allows you to rest until the next day. You must select this option to continue to the next day of bridge simulator missions. You will be given a password for your current game position. You can now exit the game and later return to the current position by using the Password option at the Main Menu



Exit – Returns you to the Starfleet Academy Courtyard.



Academy Lounge

The Academy lounge lets you interact with fellow classmates in a less formal environment. There are three options in the lounge:



Talk to Cadets – Lets you talk with fellow cadet crew members.



Talk to host – Jones, the lounge host, will give you advice and encouragement.



Exit – Returns you to the Starfleet Academy™ Courtyard.



Training Simulator

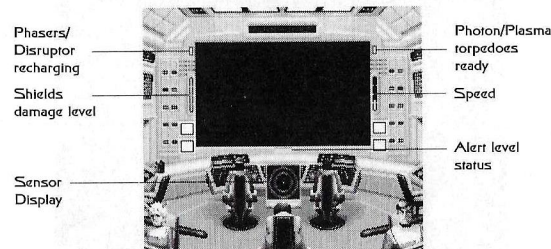
Selecting this option will bypass the Game mode and go directly to the Training Simulator (see pg. 2 for further information)



Bridges

There are five distinct bridge types: Federation Science Vessel, Federation Light Cruiser, Federation Heavy Cruiser, Romulan vessel, and Klingon vessel. In Combat Training and Two Player mode, you can use any of these as well as choose which vessel your opponent will be in. If you embark on a simulator mission, you will have a pre-assigned vessel.

Several status indicators appear on the bridge:



The Sensor Display shows where a ship or object is in relation to your vessel. Your vessel location is indicated by the centre dot. Ships above the centre dot are in front of you. Ships below it are behind you. When the dots that indicate other ships or objects are circular shape, they are in your viewing plane. If the dot is shaped as a down arrow, the ship/object is below you. If the dot is an up arrow, the ship/object is above you.

Alert Status indicates the level of the ship readiness for dangerous encounters. Green means normal running status. Yellow means Yellow Alert and raises the shields. Red means Red Alert and raises the shields and arms the weapon systems.

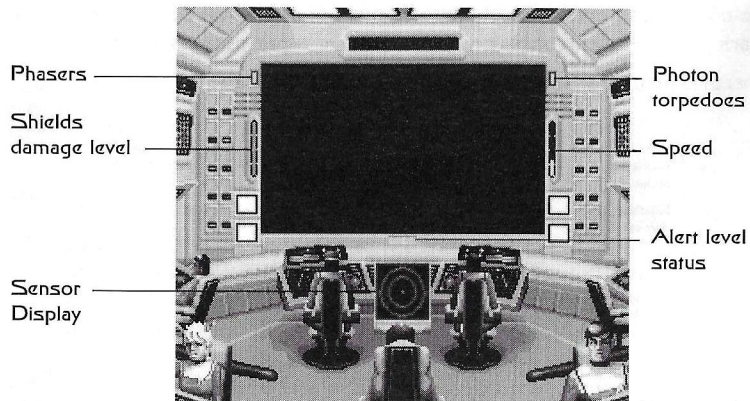
The shield bar indicates shield damage. The lower the level, the more damaged the system. The speed bar indicates ship velocity. A green bar indicates forward speed. A red bar indicates reverse speed. The higher the level, the faster the velocity.

A red weapons light (phaser, disruptor, photon torpedo, etc.) indicates that the weapon system is recharging and unable to fire. A green light means it is ready to fire, a black indicator means the weapon system is deactivated or damaged.

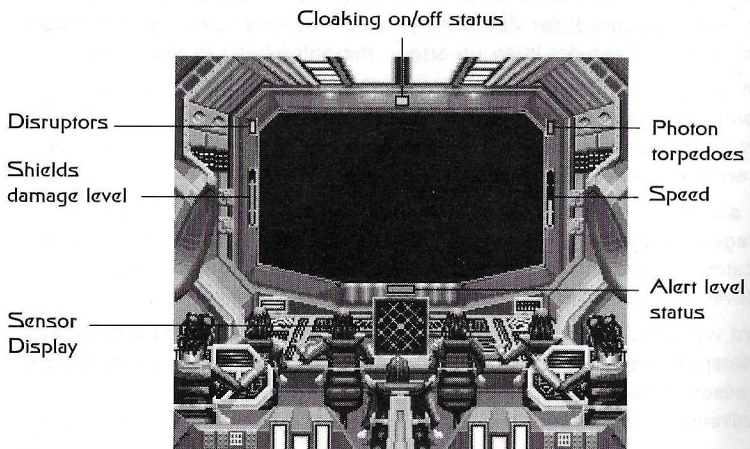


Federation Science Vessel: Status Indicators on Bridge

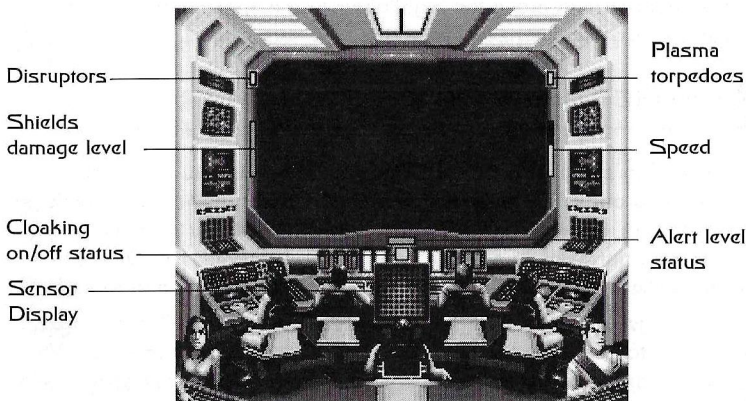
Note: Status indicators are in the same location on Federation Light and Heavy Cruisers.



Klingon Battle Cruiser: Status Indicators on Bridge

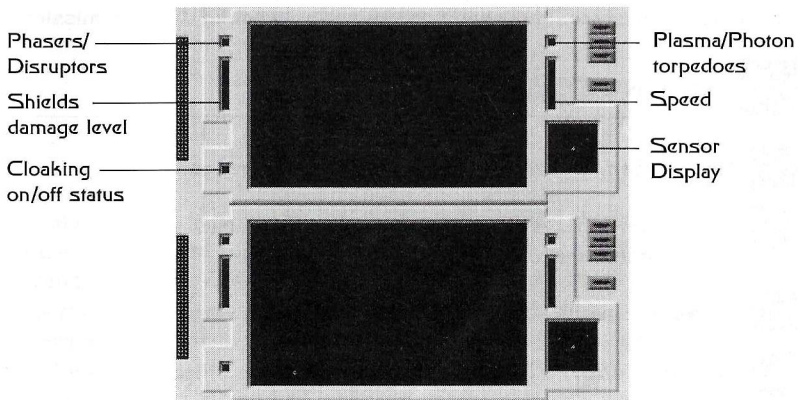


Romulan Bird of Prey: Status Indicators on Bridge



Two Player Display: Status Indicators on Bridge

Player One



Player Two (same as above)

Bridge Control Stations



There are a number of stations where you can go to determine ship status or execute strategic commands. To access any of the stations below, click the **Select** button; then move the highlighter to the appropriate station. Click the **Exit** icon to return to the bridge.



ENGINEERING STATION

The engineering station's Damage Control screen lets you assign top repair priority to one of the following Systems: Phasers, Photon Torpedoes, Hull, Shields, or Engines. The System you select will be repaired at a faster rate than normal. To select a different System, use the Directional pad to move the highlight and then click the X, Y, A, or B button to select it.

System damage can affect ship performance. Phasers and Photon torpedo systems will stop functioning when they are 50% or more damaged. When Engines are damaged, the ship will not be able to travel at full speed. As Shields are damaged, they become less effective in providing protection. Hull is the most critical. When it reaches zero, the ship is destroyed.

Each system repairs at a different rate. Weapon systems repair fast, Shields and Hull repair much slower. Please note that all systems but Hull can be fully repaired in space. Hull condition can not be repaired during a mission.



SCIENCE STATION



Radar Range – Lets you change your radar's range.



Computer – Taps into the computer banks to find important information.



Sensor Sweep – Scans for anomalies in the sector.



Status Report – Lets you talk to your science officer.



COMMUNICATIONS STATION



Hail – Communicate with nearby ships or starbases. When talking with others, you will sometimes have several choices in what you can say. If you see "Choice A" after your name at the top of a message box, use the Directional pad to cycle through each of your possible responses. Use A, B, X, or Y to select your response choice.



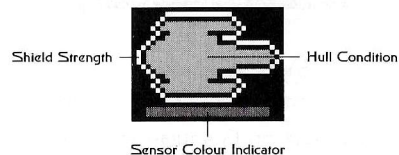
Orders – Brings up your current orders.



HELM STATION



Tactical – This shows an icon of an adversary ship with damage information. The icon will appear in the lower left hand corner of the viewscreen. When this mode is activated, the ship last hit by your weapons will be indicated. The icon will be grey when no adversary is present or no ship has been hit by your ship's weapons.



Shield Strength indicates the level of an adversary's shield condition. Green means good condition. Yellow means more than 50% damaged. Red means more than 75% damaged. Black indicates the shields are down.

Hull Condition indicates the status of an adversary's hull. Green means good condition. Yellow means more than 50% damaged. Red means more than 75% damaged.

The Sensor Colour Indicator is used to identify an adversary on the Sensor Display. The colour of the Sensor dot will match the colour of this bar.



Ship Status – Red Alert automatically toggles on Shields and Arms Weapons. Yellow alert toggles on Shields. Condition Green toggles off Shields and disarms Weapons.



Tractor Beam – Tows a ship or object. You must be close enough to the ship or object to grapple it. Be sure to travel at slow speeds when grappling or releasing an object.



NAVIGATION STATION

The Navigation map allows you to warp to different sectors in space. Each sector has a number code. Some will have planets and starbases in them. Your orders will indicate where you are supposed to go, either by referring to the sector number or a planet or starbase. Use the Directional pad to move the Nav. cursor and X, Y, A, or B to select the warp location.



CLOAKING DEVICE

This device is **ONLY** available on Romulan ships and the Klingon Bird of Prey. It renders a ship virtually invisible on the viewscreen, though still detectable on sensors. The cloaking device requires a huge expenditure of energy, so weapon systems and shields are only available while uncloaked.

The Cloaking Indicator on the bridge will be Green when the ship is cloaked and Red when uncloaked. If the indicator is black, then the currently selected ship has no cloaking device. Use the Select button to toggle it on and off.

Warning: This device can be disabled in combat. Since shields are down while cloaked, the ship will take extreme damage from enemy fire.

Indice

Avvio

Gioco nuovo14
Parola d'ordine14
Simulatore14
Opzioni15

Comandi

Comandi del ponte di comando16
------------------------------------	-----

Cortile Starfleet Academy™

Classe17
S stanza dei rapporti17
Alloggio18
Sala dell'Accademy18
Simulatore d'addestramento18

Ponti di comando

Navicella della scienza della Federazione20
Incrociatore da combattimento Klingon20
Romulan Bird of Prey21
Display a due giocatori21

Stazioni di controllo ponte di comando

Stazione d'ingegneria22
Stazione della scienza22
Stazione di comunicazione23
Stazione di comando23
Stazione di navigazione24
Dispositivo mimetico24

Avvio



Inserisci la cartuccia e accendi il Super Nintendo Entertainment System™. Dopo la videata di testa, vedrai la videata del Menu principale con quattro opzioni: New Game (Gioco Nuovo), Password (Parola d'ordine), Simulator (Simulatore) e Options (Opzioni). Utilizza un pulsante qualsiasi, eccetto Select (Selezione), Sinistro o Destro per selezionare l'opzione evidenziata.

Gioco Nuovo

Scegli questa opzione per cominciare un gioco nuovo. Andrai sulla "Registrazione della nuova recluta" dove sceglierai il sesso, il nome e il livello di abilità del tuo personaggio. Premi Select per cominciare.

Parola d'ordine

Se hai ricevuto una parola d'ordine da un gioco precedente, potrai selezionare la Parola d'ordine per inviarla e riprendere il gioco. Per inviare una parola d'ordine, utilizza i pulsanti della pulsantiera per riprodurre la tua parola d'ordine, quindi premi select. Tutte le parole d'ordine sono composte dalle lettere della pulsantiera, A, B, X, Y, Sinistro e Destro. I Pulsanti sinistro e destro sono rappresentati dalle lettere L e R.

Simulatore

Selezionando questa opzione potrai saltare la modalità Gioco e andare direttamente al Simulatore di addestramento (Training Simulator) per selezionare una missione da svolgere. Se sceglierai di eseguire un addestramento al combattimento, scegli il tipo di navicella desiderato utilizzando le frecce direzionali a sinistra o a destra ed il numero delle navicelle contro le quali vuoi combattere utilizzando le frecce direzionali su e giù. Premi A, B, X o Y per effettuare la tua selezione. Puoi anche scegliere una navicella Klingon o Romulan per vedere cosa si prova a pilotare una di queste navicelle.

Se selezioni la Modalità e a due giocatori (Two Player Mode), devi avere due pulsantiere. La videata si dividerà in due parti in una videata divisa. Il Giocatore Uno utilizza la metà superiore, mentre il Giocatore Due utilizza la metà inferiore. Vedi "Ponti" per ulteriori informazioni sulla videata.

Comandi speciali nell'Addestramento al combattimento nella Modalità a due giocatori: le stazioni di comando dei ponti sono disponibili in queste modalità. Il pulsante Select non ha alcuna funzione a meno che il giocatore non stia pilotando una navicella Romulan o Klingon Bird of Prey. In questo caso, il pulsante Select servirà per attivare e disattivare il Dispositivo Mimetico.



Opzioni

Scegli questa opzione per cambiare:

SOUND (SONORO) Accende e spegne il sonoro (on/off).

MUSIC (MUSICA) Accende e spegne la musica (on/off).

STEREO Passa da stereo a mono.

CONTROLLER Ti permettere di regolare i comandi del gioco.
(PULSANTIERA)

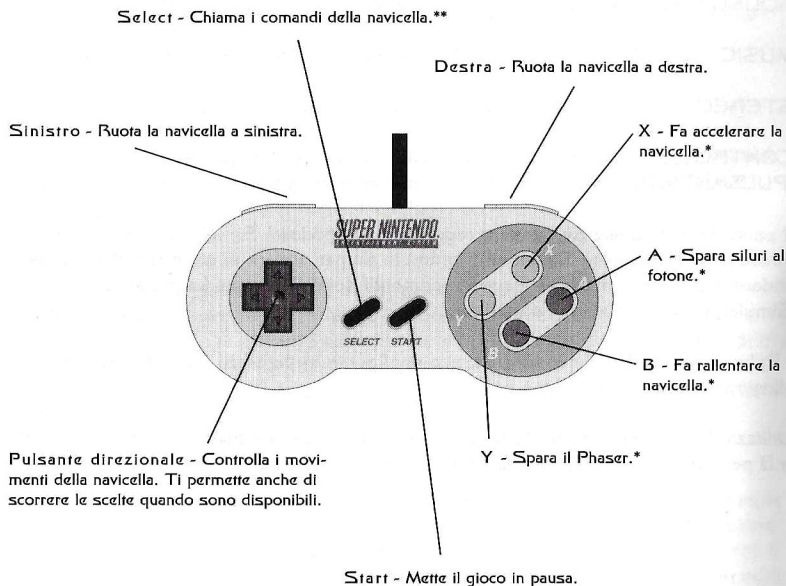
Il pulsante direzionale può essere regolato sulla modalità Simulatore (Simulator) o Arcade. Nella modalità Simulatore, premi in su per andare in giù e premi in giù per andare in su. Nella modalità Arcade i comandi sono l'inverso. La modalità Simulator è la regolazione predefinita.

I Pulsanti A, B, X e Y possono essere configurati in parecchi modi diversi. Gli allestimenti predefiniti sono a pagina 4.

Utilizza il Pulsante direzionale o Select per spostare l'evidenziatore. Premi Y, X, A o B per cambiare l'allestimento. Premi Select per continuare.

Comandi

Comandi del ponte di comando

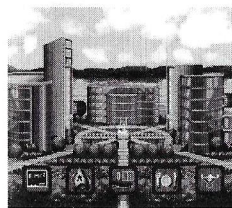


- * Questi allestimenti sono predefiniti. Possono essere cambiati dal menu Opzioni.
- ** Modalità Addestramento al combattimento e a due giocatori: il pulsante Select non avrà alcuna funzione a meno che il giocatore non stia pilotando una navicella Romulan o Klingon Bird of Prey. In questo caso, attiverà e disattiverà il Dispositivo Mimetico.

Abbandonare il simulatore di missione in anticipo - puoi finire prematuramente una missione tenendo premuto i pulsanti sinistro e Destro e premendo poi Select. Se si tratta di una missione di qualificazione, non ti verrà assegnato nessun punto.



Cortile Starfleet Academy™



Cortile della Starfleet Academy: da qui puoi andare nella classe, nella stanza dei rapporti, al tuo alloggio, nella sala dell'Accademy e al Simulatore d'addestramento.



Classe (Classroom)

Puoi andare nella classe per avere dei consigli sulla prossima missione dall'istruttore o per avere la tua trascrizione del momento.



Transcript (Trascrizione) - ti fornisce la tua trascrizione del momento.



Lecture (Lezione) - Ascolta la lezione del giorno dell'Istruttore.



Exit (Uscita) - Ti riporta nel Cortile Starfleet Academy™.



Stanza dei rapporti (Briefing Room)

Quando entrerai nella Stanza dei rapporti, ti verrà assegnata una nuova missione Simulazione Ponte di comando. Prima di partire per una missione, puoi scegliere di parlare con l'istruttore.



Istruttore (Instructor) - Ascolta le informazioni sulla missione del momento.



Domanda (Question) - Ti consente di parlare con l'istruttore della missione del momento e di ricevere delle informazioni preziose.



Simulator (Simulatore) - Comincia la missione.



Exit (Uscita) - Ti riporta nel Cortile Starfleet Academy™.



Alloggio (Quarters)

Questa è la tua stanza. Qui hai a disposizione quattro opzioni:



Abbandonare (Quit) - Ti permette di ricominciare il gioco.



Computer - Scegli il computer per vedere i dati sulla navicella e gli altri aspetti interessanti.



Dormire (Sleep) - questa opzione ti permette di riposare fino al giorno successivo. Devi selezionare questa opzione per continuare con le missioni simulatore ponte di comando del giorno dopo. Ti verrà fornita una parola d'ordine per la tua posizione attuale nel gioco. Adesso puoi uscire dal gioco per ritornarci più tardi utilizzando l'opzione Parola d'ordine (Password) sul menu principale.



Exit (Uscita) - Ti riporta nel Cortile Starfleet Academy™.



Sala dell'Academy (Academy Lounge)

Nella sala dell'Academy potrai interagire con i tuoi compagni di corso in un ambiente meno formale. Qui troverai tre opzioni:



Parlare con i cadetti (Talk to Cadets) - Ti permette di parlare con i tuoi compagni cadetti.



Parlare con il padrone di casa (Talk to host) - Jones, il padrone di casa, ti fornirà consigli e ti tranquillizzerà incoraggiandoti.



Exit (Uscita) - Ti riporta nel Cortile Starfleet Academy™.



Simulatore d'addestramento (Training Simulator)

Selezionando questa opzione salterai la modalità Gioco e andrai direttamente sul Simulatore d'addestramento (vedi pg. 2 per ulteriori informazioni).

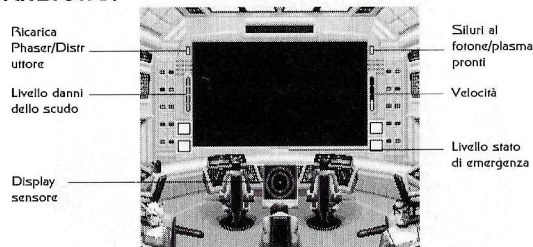


Ponti di comando



Ci sono cinque diversi tipi di ponti di comando: Navicella della scienza della Federazione, Incrociatore leggero della Federazione, Incrociatore pesante della Federazione, Navicella Romulan e Navicella Klingon. Nella modalità Addestramento al combattimento e a Due giocatori, ne puoi utilizzare uno qualsiasi oltre a poter scegliere la navicella nella quale si troverà il tuo avversario. Se assumerai una missione simulatore, la navicella ti verrà pre-assegnata.

Sul ponte di comando ci sono molti indicatori della condizione:



Il Display sensore mostra dove si trova un oggetto in relazione alla tua navicella. La posizione della tua navicella è indicata dal puntino centrale. Le navicelle sopra il puntino centrale si trovano davanti a te. Le navicelle al di sotto del punto sono dietro di te. Quando i puntini che indicano le altre navicelle o oggetti hanno forma circolare vuol dire che si trovano nella tua visuale. Se il puntino ha la forma di una freccia verso il basso, la navicella/l'oggetto si trova sotto di te. Se il puntino ha la forma di una freccia in su, la navicella/l'oggetto è sopra di te.

Il Livello stato di emergenza indica il grado di preparazione della navicella in caso di incontri pericolosi. Il verde indica uno stato normale. Il giallo indica un Allarme Giallo e attiva lo scudo. Il Rosso significa Allarme Rosso e attiva lo scudo e carica le armi.

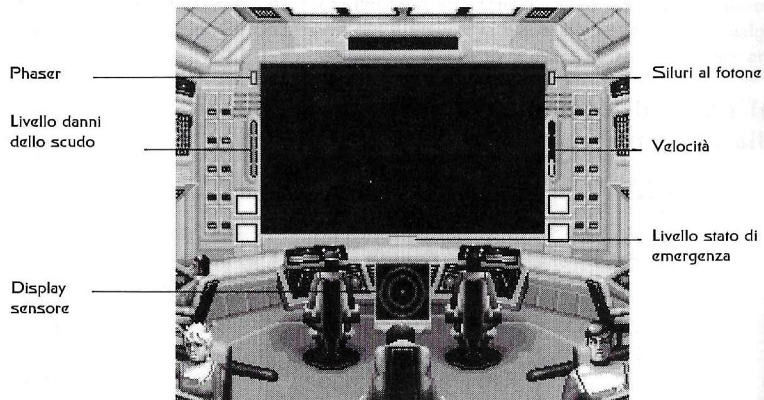
La barra dello scudo indica i danni allo scudo. Più basso è il livello, maggiori sono i danni al sistema. La barra della velocità indica la velocità della navicella. Una barra verde indica la velocità in avanti. Una barra rossa indica la velocità all'indietro. Più alto è il livello, più alta sarà la velocità.

Una luce rossa delle armi (phaser, distruttore, siluri al fotone, etc.) indica che l'arma si sta ricaricando e che non è in grado di sparare.

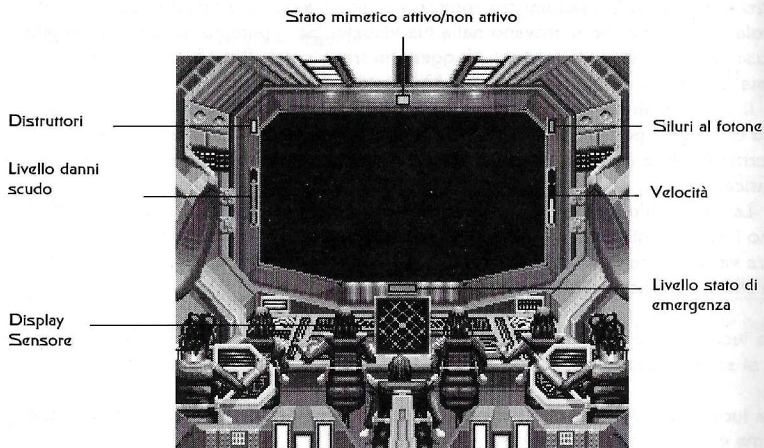
Una luce verde significa che è pronta a sparare, mentre una luce nera significa che l'arma è disattivata o danneggiata.



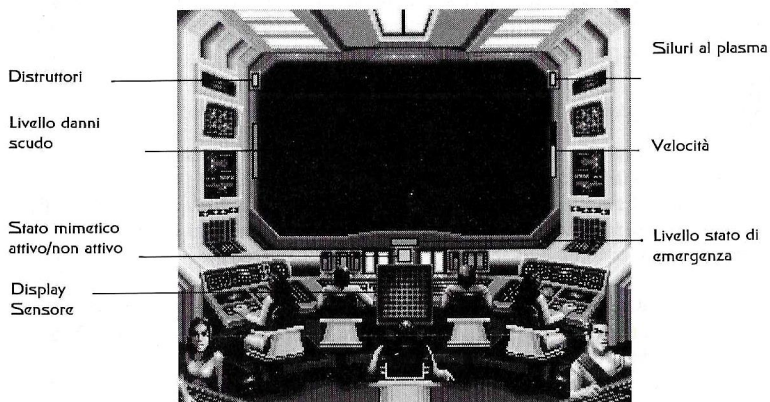
Navicella della scienza della Federazione - Nota: l'indicatori della condizione si trovano nella stessa posizione sull'Incrociatore leggero e sull'Incrociatore pesante della Federazione.



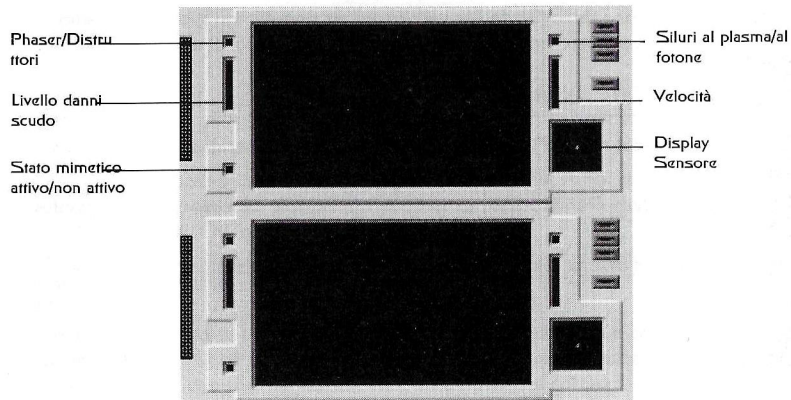
Incrociatore da combattimento Klingon:
Indicatori sul Ponte di comando



Romulan Bird of Prey: Indicatori sul Ponte di comando



Display a due giocatori: Indicatori sul Ponte di comando
Giocatore Uno



Giocatore Due (come sopra)

Stazioni di controllo ponte di comando



Ci sono una serie di stazioni nelle quali puoi valutare le condizioni della navicella o impartire dei comandi strategici. Per accedere ad una delle seguenti stazioni, premi il Pulsante Select; quindi muovi l'evidenziatore sulla relativa stazione. Clicca sull'icona Exit per ritornare sul ponte di comando.



STAZIONE D'INGEGNERIA

Lo schermo di Controllo Danni della stazione d'ingegneria ti consente di assegnare la priorità assoluta ad uno dei seguenti sistemi: Phaser, Siluri al fotone, Scafo, Scudi o Motori. Il sistema selezionato verrà riparato più rapidamente del solito. Per selezionare un sistema diverso, utilizza il Pulsante direzionale per spostare l'evidenziatore, quindi premi il pulsante X, Y, A o B per selezionarlo.

I danni al sistema possono influenzare le prestazioni della navicella. I Phaser ed i Siluri al fotone smetteranno di funzionare quando subiranno danni pari al 50% o superiori. Quando i Motori sono danneggiati, la navicella non sarà in grado di viaggiare alla velocità massima. Se gli scudi saranno danneggiati, forniranno una protezione inferiore. Lo Scafo è il più problematico. Se raggiungerà lo zero, la navicella sarà distrutta.

Ogni sistema viene riparato ad una velocità diversa. Le armi si riparano velocemente, le riparazioni agli Scudi e allo Scafo sono molto più lente. Nota che tutti i sistemi, ad eccezione dello Scafo, possono essere riparati completamente nello spazio. Lo Scafo non può essere riparato nel corso di una missione.



STAZIONE DELLA SCIENZA



Portata del radar (Radar Range) - Ti permette di cambiare la portata del radar.



Computer - Per accedere al computer principale e trovare importanti informazioni.



Raggio sensore (Sensor Sweep) - Scandisce le anomalie nel settore.



Rapporto sullo stato (Status Report) - Ti permette di parlare con il tuo ufficiale scientifico.



STAZIONE DI COMUNICAZIONE



Chiamata (Hail) - Comunicare con le navicelle e le basi stellari vicine. Quando parli con gli altri, talvolta potrai scegliere diverse cose da dire. Se scegli "Choice A" (Scelta a) dopo il tuo nome in cima alla casella del messaggio, utilizza il Pulsante direzionale per scorrere tutte le risposte possibili. Utilizza A, B, X o Y per selezionare la scelta della risposta.



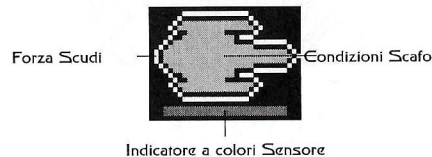
Ordini (Orders) - Mostra i tuoi ordini attuali.



STAZIONE DI COMANDO



Tattica (Tactical) - Mostra un'icona della navicella avversaria con le informazioni sui danni. L'icona apparirà nell'angolo in basso a sinistra della videata. Quando questa modalità viene attivata, verrà indicata l'ultima navicella colpita dalle tue armi. L'icona sarà grigia quando non ci saranno avversari o quando non avrai colpito nessuna navicella.



La Forza Scudi mostra la condizione degli scudi dell'avversario. Il verde vuol dire che le condizioni sono buone, il giallo che hanno subito danni per il 50%, il rosso per il 75% e il nero che gli scudi sono disattivati. Condizioni Scafo indica lo stato dello scafo dell'avversario. Il verde vuol dire che le condizioni sono buone, il giallo che ha subito danni per il 50% e il rosso per il 75%.

Indicatore a colori Sensore viene utilizzato per identificare un avversario sul Display sensore. Il colore del puntino del sensore sarà uguale al colore di questa barra.



Condizioni della navicella (Ship Status) - L'Allarme Rosso attiva immediatamente gli scudi e Carica le armi. L'Allarme Giallo attiva gli Scudi, mentre quello verde disattiva gli Scudi e disarma le armi.



Raggio Trattore (Tractor Beam) - Trascina una navicella o un oggetto. Devi essere abbastanza vicino alla navicella per afferrarla. Ricorda di viaggiare a bassa velocità quando afferrì o rilasci un oggetto.



STAZIONE DI NAVIGAZIONE

La mappa di navigazione ti permette di teletrasportarti da un settore all'altro dello spazio. Ogni settore ha un codice numerico. In alcuni settori ci sono pianeti e basi stellari. I tuoi ordini ti mostreranno dove devi andare, facendo riferimento al numero del settore o a un pianeta o base stellare. Utilizza il Pulsante direzionale per spostare il cursore di navigazione e X, Y, A o B per selezionare la posizione del teleporto.



DISPOSITIVO MIMETICO

Questo dispositivo è disponibile **SOLAMENTE** sulle navicelle Romulan e Klingon Bird of Prey. Rende una navicella praticamente invisibile sullo schermo, anche se può essere individuata dai sensori. Il dispositivo mimetico richiede molta energia, quindi le armi e gli scudi sono disponibili solo quando non è attivato.

L'Indicatore del Dispositivo Mimetico sul ponte di controllo sarà Verde quando la navicella è mimetizzata e Rosso quando non lo sarà. Se l'indicatore è nero, allora la navicella attualmente selezionata non possiederà un dispositivo mimetico. Utilizza il Pulsante Select per attivarlo e disattivarlo.

Avvertenza: questo dispositivo può essere disattivato in combattimento. Dato che gli scudi sono disattivati quando la navicella è mimetizzata, subirebbe pesanti danni dal fuoco nemico.

Índice

Cómo comenzar	26
Juego nuevo	26
Contraseña	26
Simulador	26
Opciones	27

Controles

Controles del puente de mando	28
-------------------------------	----

El patio de la Starfleet Academy

El aula	29
La sala de información	29
Tu habitación	30
La sala de recreo de la Academia	30
El simulador de prácticas	30

Puentes de mando

Nave Científica de la Federación	32
Crucero de combate klingon	32
Ave de Presa romulana	33
Pantalla para dos jugadores	33

Puestos de control del puente de mando

Puesto de ingeniería	34
Puesto científico	34
Puesto de comunicaciones	35
Puesto de control	35
Puesto de navegación	36
Dispositivo de camuflaje	36

Cómo empezar



Inserta el cartucho de juego y enciende tu Super Nintendo Entertainment System™. Después de que aparezcan las pantallas del título, verás la pantalla del menú principal con cuatro opciones: New Game (Juego nuevo), Password (Contraseña), Simulator (Simulador) y Options (Opciones). Pulsa cualquier botón, excepto Select, L o R, para seleccionar la opción que esté destacada.

Juego nuevo

Elige esta opción para empezar un juego nuevo. Pasarás a la pantalla de "Alistamiento de nuevos cadetes" (New Cadet Registration), donde escogerás tu sexo, nombre y nivel de habilidad. Luego, pulsa Select y empieza a divertirte.

Contraseña

Si tienes una contraseña conseguida en una ocasión anterior, puedes seleccionar esta opción para introducirla y reanudar el juego que dejaste inacabado. Para introducir la contraseña, pulsa los botones del controlador en el mismo orden en que aparecen en la contraseña, luego pulsa Select. Todas las contraseñas están formadas con las letras del controlador A, B, X, Y, L y R.

Simulador

Al seleccionar esta opción puedes saltarte la opción de juego nuevo y pasar directamente al simulador de prácticas para seleccionar una misión. Si escoges la opción de práctica de combate (Combat Training), tienes que escoger la nave que quieres utilizar. Para ello, pulsa la parte izquierda o derecha del mando direccional. También tienes que elegir el número de naves enemigas al que te quieres enfrentar. Para ello pulsa la parte superior o inferior del mismo mando. Pulsa A, B, X o Y para hacer la selección. También puedes escoger una nave klingon o una nave romulana para saber qué se siente pilotando una de estas naves.

Si seleccionas la modalidad para dos jugadores (Two Player Mode), tienes que disponer de dos controladores. La pantalla se dividirá en dos. El jugador número uno utiliza la mitad superior, y el jugador número dos, la inferior. Consulta el apartado "Puentes de mando" para ver más detalles sobre lo que aparece en pantalla.

Los controles especiales en la modalidad de práctica de combate y en la de dos jugadores: las estaciones del puente de mando no aparecen en estas modalidades. El botón Select sólo sirve cuando el jugador pilota una nave romulana o un Ave de Presa klingon. En ese caso, el botón Select sirve para activar y desactivar el dispositivo de camuflaje.



Opciones

Escoge esta opción para cambiar los siguientes elementos:

SOUND (SONIDO) Encender y apagar el sonido

MUSIC (MÚSICA) Encender y apagar la música

STEREO (ESTÉREO) Cambiar de estéreo a monoaural

CONTROLLER (CONTROLADOR) Te permite reajustar los controles

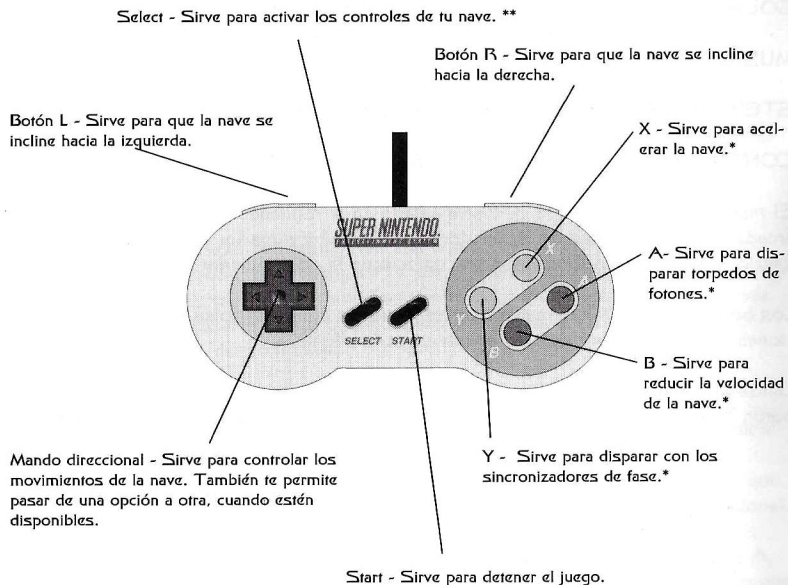
El mando direccional puede quedar ajustado en la modalidad de simulador o de arcade. En la modalidad de simulador, pulsa la parte superior para bajar y la parte inferior para subir. La modalidad por defecto es la de simulador.

Los botones A, B, X y Y pueden ser reajustados adjudicándoles diferentes funciones. Los ajustes por defecto aparecen en la página 4.

Utiliza el mando direccional o el botón Select para mover el destacado. Pulsa el botón Y, X, A o B para cambiar el ajuste. Pulsa el botón Select para continuar.

Controles

Los controles del puente de mando



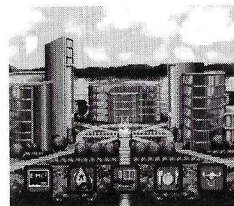
* Éstos son los ajustes por defecto. Puedes cambiarlos en el menú de opciones.

** En la modalidad de práctica de combate y en la de dos jugadores; el botón Select no sirve cuando el jugador pilota una nave romulana o una Ave de Presa klingon. en ese caso, sirve para activar y desactivar el dispositivo de camuflaje.

Cómo abandonar las misiones de la opción de la modalidad de simulador: si quieres terminar una misión antes de tiempo, mantén pulsados los botones L y R, y pulsa Select. Si se trata de una misión con la que se ganan puntos, no recibirás ninguno.



El patio de la Starfleet Academy™ (Academia de la Flota Estelar)



El patio de la academia: desde aquí puedes ir al aula, a la sala de instrucciones, a tu habitación, a la sala de recreo y al simulador de prácticas.



El aula

Puedes ir al aula para que un instructor te aconseje sobre cómo llevar a cabo la misión que estás a punto de iniciar, o para recoger tu expediente con la información de tus progresos hasta el momento.



Transcript (Expediente) - Recoge tu expediente.



Leciure (Lección) - Escucha la lección diaria de tu instructor.



Exit (Salida) - Vuelve al patio de la Academia de la Flota Estelar.



Sala de instrucciones

Cuando entras en esta sala, se te asigna una nueva misión. Antes de iniciarla, tienes la oportunidad de hablar con tu instructor.



Instructor - Escucha las instrucciones referentes a tu próxima misión.



Question (Pregunta) - Te permite hacer preguntas sobre la misión al instructor y recibir valiosas pistas.



Simulator (Simulador) - Sirve para iniciar la misión.



Exit (Salida) - Sirve para volver al patio de la Starfleet Academy™.



Tu habitación

Es una habitación para ti solo en la que puedes acceder a cuatro opciones:



Quit (Abandonar) - Sirve para empezar el juego desde el principio.



Computer (Ordenador) - Sirve para ver las diferentes estadísticas de las naves y otros datos interesantes.



Sleep (Dormir) - Sirve para que te tomes un descanso hasta el día siguiente. Tienes que seleccionar esta opción para pasar al siguiente día de misiones en el simulador. Se te dará una contraseña para que conserves tu posición actual en el juego. Puedes abandonar el juego y volver a reanudar desde tu posición actual utilizando la opción de la contraseña en el menú principal.



Exit (Salida) - Sirve para volver al patio de la Starfleet Academy™.



Sala de recreo de la academia

Te permite relacionarte con tus compañeros de clase en un ambiente más relajado. Hay tres opciones:



Talk to Cadets (Hablar con los cadetes) - Te permite hablar con miembros de la tripulación de las naves que son tus compañeros de clase.



Talk to host (Hablar con el camarero) - Jones, el camarero, te dará consejos y ánimos.



Exit (Salida) - Sirve para volver al patio de la Starfleet Academy™.



Simulador de prácticas

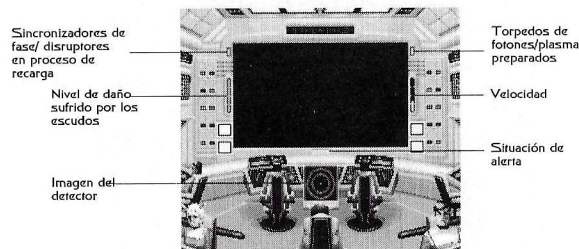
Si seleccionas esta opción, te saltarás la de juego nuevo y pasarás directamente al simulador de prácticas (consulta la página 2 para ver más información al respecto).



Los puentes de mando

Hay cinco tipos de puente de mando distintos: la Nave científica de la Federación, el Crucero ligero de la Federación, El Crucero pesado de la Federación, la nave romulana y la nave klingon. En la modalidad de práctica de combate y en la de dos jugadores, puedes elegir cuál de estas naves vas a pilotar y cuál va a pilotar el enemigo. Si te embarcas en una misión de la opción del simulador, se te asignará una nave.

En el puente aparecen varios indicadores de situación:



La imagen del detector muestra la posición de un objeto o una nave con respecto a la tuya. La posición de tu nave está indicada con un punto en el centro. Las naves que hay por encima de ese punto están delante de la tuya, las que hay por debajo están detrás. Cuando la presencia de otras naves u objetos está indicada por un círculo, están a tu altura. Cuando está indicada con una flecha hacia abajo, la nave/objeto está en un plano inferior. Si la flecha apunta hacia arriba, la nave/objeto está por encima de ti.

La situación de alerta indica el nivel de preparación de tu nave ante una situación peligrosa. El verde significa que no hay peligro. El amarillo significa alerta amarilla y los escudos se levantan. El rojo significa alerta roja, por lo que se levantan los escudos y se cargan las armas.

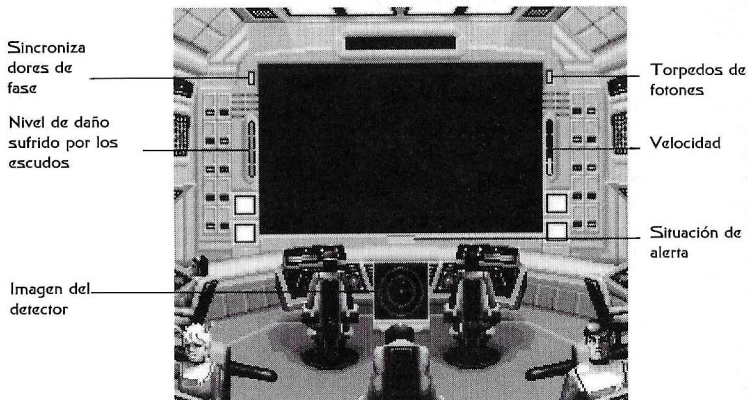
La barra del escudo indica la gravedad de los daños sufridos por éste. Cuanto más bajo sea el nivel, más afectado está el sistema de escudo. La barra de velocidad indica la velocidad de la nave. Una barra verde significa que la nave va hacia delante. Una barra roja quiere decir que la nave va marcha atrás. Cuanto más alto sea el nivel, mayor es la velocidad.

Una luz roja en el indicador de las armas (sincronizador de fases, disruptor, torpedo de fotones, etc) significa que el arma se está recargando y por lo tanto no se puede disparar. Una luz verde significa que el arma está lista para ser disparada y un indicador negro, que está desactivada o estropeada.

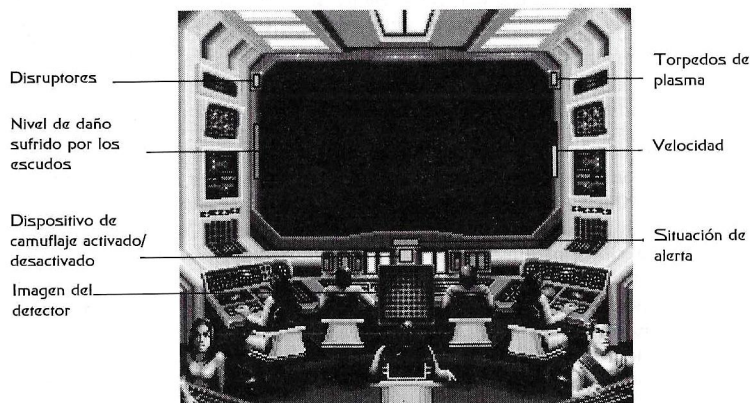


Nave Científica de la Federación: Indicadores del puente

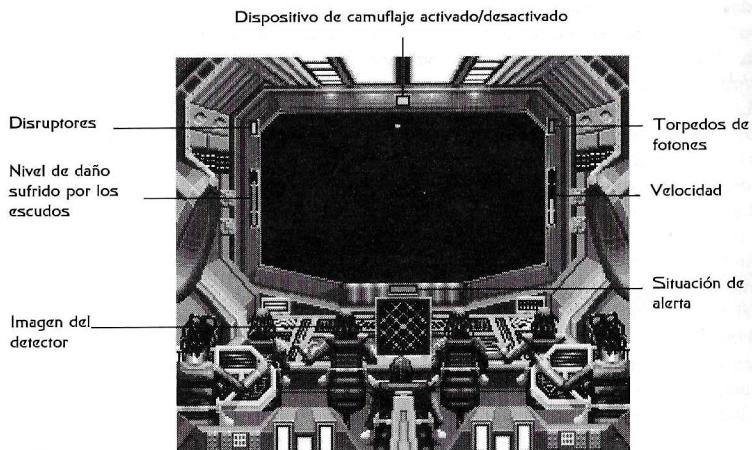
Nota: los indicadores de situación en los Cruceros ligero y pesado de la Federación están colocados igual que en esta nave.



Ave de Presa romulana: indicadores del puente

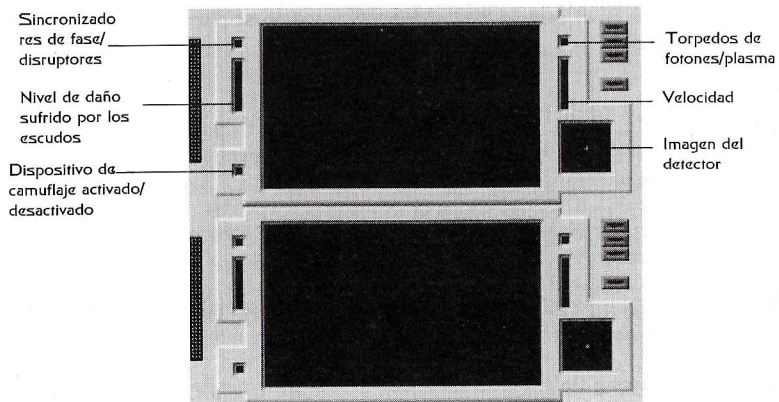


Crucero de combate klingon: indicadores del puente



Pantalla para dos jugadores: indicadores del puente

Jugador número uno



Jugador número dos (igual que en el caso anterior)

Puestos de control del puente de mando



Hay una serie de puestos a los que puedes acudir para determinar las condiciones de tu nave o para llevar a cabo órdenes estratégicas. Para acceder a cualquiera de estos puestos, pulsa el botón **Select**, pon el cursor en el puesto al que quieres ir y luego haz clic en el icono de salida para volver al puente de mando.

PUESTO DE INGENIERÍA

La pantalla de control de daños que hay en este puesto te permite dar prioridad a la reparación de uno de los siguiente sistemas: sincronizadores de fase, torpedos de fotones, casco (hull), escudos o motores. El sistema que selecciones será reparado en menos tiempo de lo normal. Si quieres seleccionar otro sistema, utiliza el mando direccional para mover el cursor y luego haz clic con el botón **X**, **Y**, **A** o **B** para seleccionarlo.

Si un sistema está estropeado, el funcionamiento de la nave puede verse afectado. Los sincronizadores de fase y los torpedos de fotones dejarán de funcionar cuando su nivel de daño sea del 50% o más. Cuando los motores estén estropeados, la nave no podrá desplazarse a la velocidad máxima. Si los escudos están dañados, son menos eficaces a la hora de proteger la nave. El casco es lo más importante. Cuando llegue a cero, la nave quedará completamente destruida.

Cada sistema se repara a una velocidad diferente. Los sistemas de armas se reparan rápidamente, los escudos y el casco de la nave requieren mucho más tiempo. Ten en cuenta que todos los sistemas excepto el del casco pueden ser reparados completamente en el espacio. Los daños del casco no se pueden reparar durante una misión.

PUESTO CIENTÍFICO

Radar Range (Radio de acción del radar) - Sirve para cambiar el radio de acción de tu radar.

Computer (Ordenador) - Sirve para acceder a los bancos de datos del ordenador.

Sensor Sweep (Barrido del detector) Sirve para que el detector busque cualquier anomalía.

Status Report (Informe de situación) - Sirve para que hables con tu oficial científico.



PUESTO DE COMUNICACIONES



Hail (Llamada) - Sirve para comunicar con las naves o bases de la Flota Estelar cercanas. Cuando hables con ellas, habrá ocasiones en que podrás elegir lo que vas a decir. Si ves "choice A" (opción A) después de tu nombre, en la parte superior de un recuadro de información, utiliza el mando direccional para pasar de una de las posibles respuestas a otra. Utiliza el botón **A**, **B**, **X** o **Y** para seleccionar la respuesta que hayas elegido.



Orders (Órdenes) - Sirve para que aparezcan en pantalla tus órdenes.

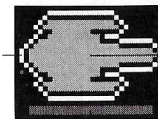


PUESTO DE CONTROL



Tactical (Táctica) - Sirve para ver el icono de una nave enemiga, así como información sobre los daños que ha sufrido. El icono aparecerá en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Cuando este puesto esté activado, indicará el último impacto de tus armas en la nave. El icono será de color gris cuando no haya ningún enemigo cerca o cuando no hayas alcanzado a ninguna nave con tus armas.

Condición de los escudos



Condición del casco

Indicador del color del detector

La condición de los escudos indica los daños sufridos por los escudos de la nave enemiga. El verde significa que están en perfectas condiciones. El amarillo significa que han sufrido daños de un 50%. El rojo significa un daño superior al 75%. El negro significa que los escudos no están levantados.

La condición del casco indica la gravedad de los daños sufridos por el casco de la nave enemiga. El verde significa que está en perfectas condiciones. El amarillo significa que el daño equivale a un 50%. El rojo significa un daño superior al 75%.

El indicador del color del detector sirve para identificar a un adversario en la imagen del detector. El color de la marca que indique tal presencia en el detector coincide con el color de esta barra.



Ship Status (Situación de la nave) - Una situación de alerta roja activa automáticamente los escudos y las armas. Alerta amarilla activa los escudos. El verde desactiva tanto los escudos como las armas.



Tractor Beam (Rayo tractor) - Sirve para remolcar a una nave o un objeto. Tienes que acercarte lo suficiente como para poder engancharlo. Asegúrate de que vas a poca velocidad cuando quieras agarrar o soltar algún objeto.



PUESTO DE NAVEGACIÓN

El mapa de navegación te permite teletransportarte a diferentes sectores del espacio. Cada sector tiene un código numérico. Algunos sectores tienen planetas y estaciones espaciales. Tus órdenes te indicarán a dónde tienes que ir refiriéndose al número del sector, a un planeta o a una estación espacial. Utiliza el mando direccional para mover el cursor de navegación, y el botón X, Y, A o B para teletransportarte a ese sitio.



DISPOSITIVO DE CAMUFLAJE

Este dispositivo sólo está disponible en las naves romulanas y en el Ave de Presa klingon. Gracias a él, la nave se vuelve completamente invisible en la pantalla, aunque los detectores siguen registrando su presencia. Este dispositivo consume una cantidad enorme de energía, así que sólo puedes utilizar las armas y los escudos cuando no esté activado.

El indicador de camuflaje que hay en el puente será de color verde cuando el dispositivo esté activado, y de color rojo cuando no lo esté. Si el indicador está negro, quiere decir que la nave seleccionada no dispone de este dispositivo. Utiliza el botón Select para activarlo y desactivarlo.

Aviso: este dispositivo puede quedar inutilizado durante una batalla. Puesto que los escudos no están levantados cuando el dispositivo está activado, la nave será muy vulnerable al fuego enemigo.

Innehållsförteckning

Börja spela	
Nytt spel	.38
Lösenord	.38
Simulator	.38
Alternativ	.39

Styrning	
Bryggan	.40

Gårdsplanen till Stjärnflottans kadettskola	
Klassrummet	.41
Genomgångssalen	.41
Föreläsningen	.42
Samlingsrummet	.42
Träningssimulatorn	.42

Bryggorna	
Forskningskeppet	.44
Klingons Skepp	.44
Romulans Skepp	.45
Spel för två deltagare	.45

Stationerna på bryggan	
Ingenjör	.46
Vetenskap	.46
Kommunikationer	.47
Rodret	.47
Navigering	.48
Manteln	.48

Börja spela



Stick in kassetten och koppla in strömmen på din Super Nintendo Entertainment System™. Efter att titelskärmen har visats kommer du till huvudmenyn som innehåller fyra alternativ, New Game (Nytt spel), Password (Lösenord), Simulator (Simulator), och Options (Alternativ). Markera önskat alternativ med D-KONTROLLEN och aktivera det med valfri knapp (utom SELECT, L- eller R-KNAPPEN).

New Game (Nytt spel)

Välj detta för att inleda ett nytt spel. Du kommer då till "New Cadet Registration" där du väljer kön, namn och svårighetsnivå. Börja spela genom att trycka på SELECT.

Password (Lösenord)

Om du i ett tidigare spel givits ett lösenord kan du välja "Password", skriva in detta och därmed återuppta ett påbörjat spel. Du skriver in lösenordet genom att trycka på styrplattans knappar i den ordning som matchar lösenordet och därefter trycka på SELECT. Samtliga lösenord består av en kombination av bokstäverna A, B, X, Y, L och R.

Simulator

Genom att välja detta kan du gå förbi spelläget och gå direkt till Träningssimulatoren för att välja ett uppdrag. Om du väljer stridsträning ska du därefter välja skeppstyp med D-KONTROLL VÄNSTER/HÖGER, och hur skepp du vill kämpa mot med D-KONTROLL UPP/NED. Aktivera valen med A-, B-, X- eller Y-KNAPPEN. Du kan även välja ett skepp från Klingon eller Romulan om du vill uppleva hur det känns att hantera dem.

Om du valt spel för två deltagare måste två styrplattor anslutas. Skärmbilden delas, så att spelare 1 kontrollerar den övre halvan och spelare 2 den undre. Se avsnittet "Bryggan" för detaljer kring skärmbilderna.

Speciella kontroller vid stridsträning och spel med två deltagare: Stationerna på bryggan är inte tillgängliga i dessa spelformer. Knappen SELECT saknar funktion, såvida inte spelaren valt ett skepp från Romulan eller Klingon. I detta fall ändrar select-knappen mellan Mantel av/på.



Options (Alternativ)

Här kan du ändra på följande:

SOUND (LJUD) Växla mellan av och på (on respektive off).

MUSIC (MUSIK) Växla mellan av och på (on respektive off).

STEREO Växla mellan mono och stereo.

CONTROLLER Anpassa styrplattans knappfunktioner. (STYRPLATTAN)

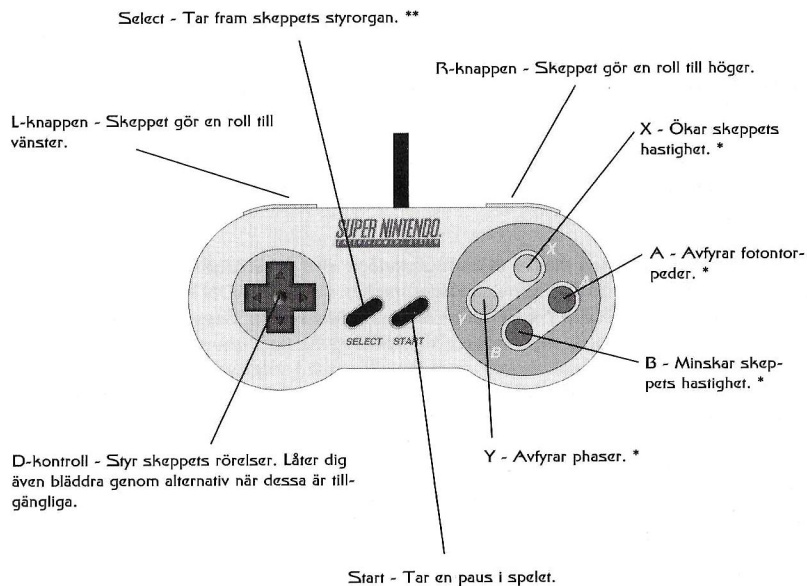
D-KONTROLLEN kan ställas in i simulatorläge eller arkadläge (simulator mode respektive arcade mode). I simulatorläget trycker du på D-KONTROLL UPP för att dyka och D-KONTROLL NED för att striga. I arkadläget är dessa funktioner omvända. Simulatorläget utgör standardinställning.

A-, B-, X- eller Y-KNAPPARNA kan omdefinieras i ett flertal kombinationer. Standardinställningen visas på sidan 4.

Flytta markören med D-KONTROLLEN eller SELECT. Ändra inställningen med A-, B-, X- eller Y-KNAPPEN, och fortsätt genom att trycka på SELECT.

Styrning

Bryggan



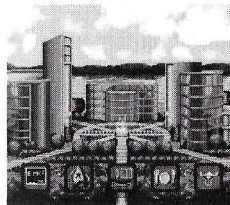
* Detta är standardinställningarna. Dessa kan ändras i menyn Alternativ.

**Stridsträning och spel med två deltagare: Knappen SELECT saknar funktion såvida inte spelaren valt att flyga ett skepp från Romulan eller Klingon. I detta fall ändrar select-knappen mellan Mantel av/på.

Avsluta simulerade uppdrag i förtid — Du kan avsluta ett uppdrag i förtid genom att först hålla både L- och R-KNAPPARNA nedtryckta och sedan trycka på SELECT. Om det är ett uppdrag som ska betygsättas får du betyget noll.



Gårdsplanen till Starfleet Academy™



Gårdsplanen till Stjärnflottans kadettskola: härifrån kan du gå till klassrummet, genomgångssalen, din förläggning, samlingsrummet och träningssimulatorens.



Klassrummet

I klassrummet kan du ta del av goda råd från instruktören inför ett kommande uppdrag eller få din aktuella utskrift.



Transcript (Utskrift) — Detta ger dig din aktuella utskrift.



Lecture (Föreläsning) — Lyssna på instruktörens dagliga lektion



Exit (Utgång) — Tar dig tillbaka till kadettskolans gårdsplan.



Genomgångssalen

När du går in i genomgångssalen tilldelas du ett nytt uppdrag i brygg-simulatorens. Innan du tar itu med detta ges du tillfälle att rådfråga instruktören.



Instructor (Instruktör) — Lyssna på genomgången av det aktuella uppdraget.



Question (Fråga) — Ger dig chansen att fråga instruktören om det aktuella uppdraget och få värdefulla ledtrådar.



Simulator — Påbörjar uppdraget.



Exit (Utgång) — Tar dig tillbaka till kadettskolans gårdsplan.



Förläggningen

Detta är ditt eget rum. Här kan du välja att göra följande:



Quit (Avsluta) — Med detta alternativ startar du om spelet.



Computer (Dator) — Välj detta för att få fram aktuell statistik för skepp och andra intressanta ting.



Sleep (Sova) — Med detta alternativ vilar du till nästa dag. Du måste välja detta för att komma till nästa dags uppdrag i brygg-simulatorn. Du får ett lösenord för aktuell spelposition. Du kan nu avsluta spelet och sedan återuppta det via lösenordsalternativet på huvudmenyn.



Exit (Utgång) — Tar dig tillbaka till kadettskolans gårdsplan.



Samlingsrummet

Här kan du umgås mer informellt med dina klasskamrater. Du kan välja mellan dessa tre aktiviteter:



Talk to Cadets (Prata med kadetter) — Här samtalar du med övriga kadetter i besättningen.



Talk to host (Prata med värden) — Jones, samlingsosalens värd, ger dig goda råd och uppmuntran.



Exit (Utgång) — Tar dig tillbaka till kadettskolans gårdsplan.



Träningssimulatorn

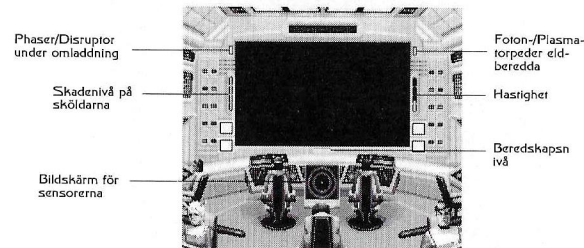
Med detta alternativ passerar du spelläget och går direkt till simulatorn (se sid. 2 för mer information.)



Bryggorna

Det finns fem olika typer av kommandobryggor. Dessa är Federationens Forsknings skepp, Federationens lätta kryssare, Federationens tunga kryssare, Romulans skepp och Klingons skepp. Vid stridsträning och spel med två deltagare kan du använda valfri skeppstyp och även välja vilket skepp din motståndare ska spela med. Om du ger dig ut på ett simulatoruppdrag kommer du att tilldelas ett förutvalt skepp.

Statusindikatorer på bryggan:



Sensorskärmen visar var ett skepp eller objekt finns i förhållande till ditt skepp. Ditt skepps position anges av en centralt belägen punkt. Skepp ovanför denna punkt befinner sig framför dig, skepp under den är placerade bakom dig. När punkterna som anger övriga skepp eller objekt är cirkelformade befinner de sig på samma höjd som du själv. Om punkterna har formen av en pil som pekar nedåt befinner sig skeppet/objektet under dig. Om punkterna har formen av en pil som pekar uppåt befinner sig skeppet/objektet ovanför dig.

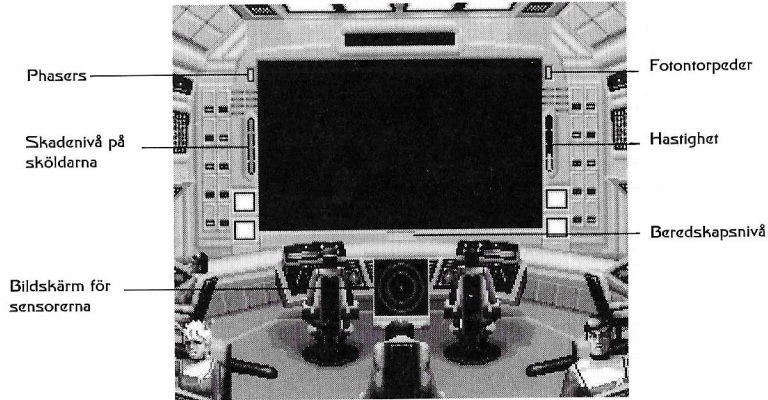
Beredskapsnivån anger hur redo skeppet är för konfrontationer. Grön nivå anger normala driftsförhållanden. Gul nivå anger att sköldarna är uppe. Röd nivå anger att sköldarna är uppe och vapensystemen är eldberedda.

Sköldstapeln anger skadenivån på sköldarna. Ju lägre nivå dess mer skadat är systemet. Hastighetsstapeln anger skeppets hastighet. En grön stapel anger att skeppet färdas framåt och en röd att det färdas bakåt. Ju högre stapel, desto högre hastighet.

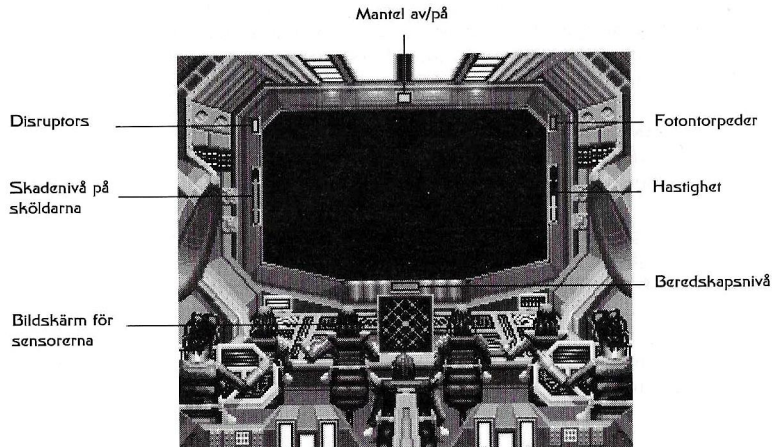
En röd vapenlampa (phaser, disruptor, fotontorped mm.) anger att vapensystemet i fråga är under omladdning och därför inte kan avfyras. En grön lampa anger eldberett vapen. En svart lampa anger att vapensystemet är inaktivt eller skadat.



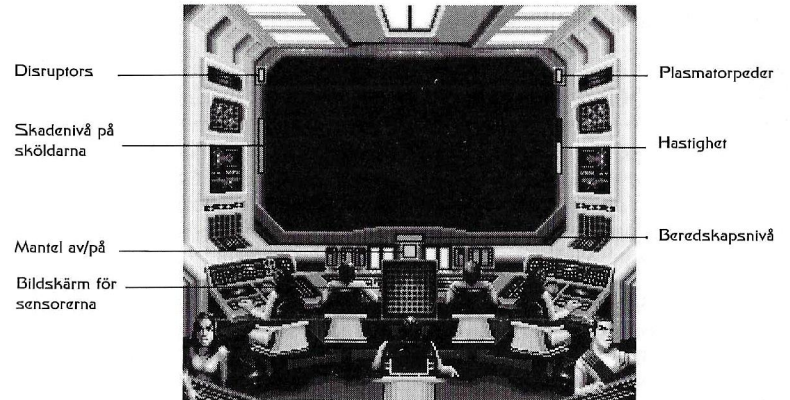
Federationens Forskningskepp: Statusindikatorer på bryggan - Obs: Statusindikatorerna har samma placering på federationens lätta och tunga kryssare.



Klingons Skepp: Statusindikatorer på bryggan

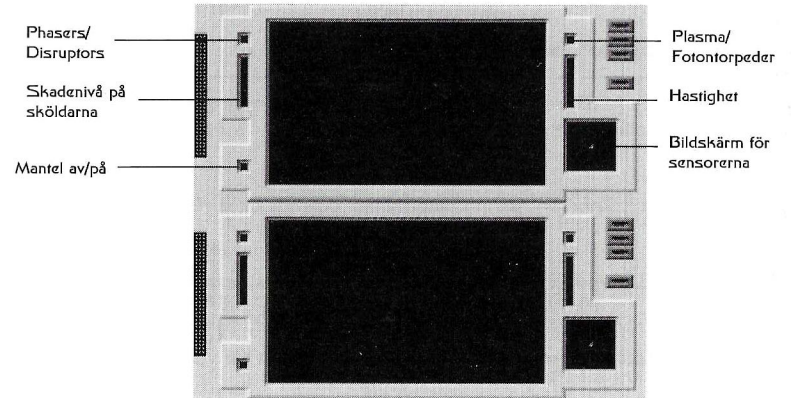


Romulans Skepp: Statusindikatorer på bryggan



Spel med två deltagare: Statusindikatorer på bryggan

Spelare 1



Spelare 2 (Samma som för spelare 1.)

Stationerna på bryggan



På bryggan finns ett antal stationer som du kan gå till för att studera skeppets status eller ge strategiska kommandon. Du kommer till de olika stationerna genom att trycka på **SELECT** och flytta markören till önskvärd station. Klicka på exit-ikonen när du vill gå tillbaka till bryggan.



INGENJÖR

Ingenjörstationens skadekontrollskärm ger dig möjlighet att tilldela högsta reparationsprioritet till ett av följande system: Phasers, Fotontorpeder, Skrov, Sköldar eller Motorer. Det system du väljer kommer att repareras i snabbare takt än normalt. Välj system genom att med **D-KONTROLLEN** förflytta markören till önskat system och trycka på **X-**, **Y-**, **A-** eller **B-KNAPPEN**.

Systemskador kan påverka skeppets prestanda. Phasers och fotontorpeder upphör att fungera när deras skadenivå överstiger 50%. När motorerna skadas kan skeppet inte färdas i maxfart. När sköldarna skadas blir skyddar de skeppet mindre väl. Bordläggningen är mest kritisk. När den når noll är skeppet totalförstört.

Varje system repareras olika snabbt. Vapensystem repareras kvickt, men sköldar och bordläggning repareras mycket långsammare. Lägg märke till att samtliga system utom bordläggningen kan repareras helt i rymden. Bordläggningsskador kan inte repareras under pågående uppdrag.



VETENSKAP



Radar Range (Radartäckning) — Här kan du ändra storleken på det område radarn täcker.



Computer (Dator) — Gå in i datorminnet och leta efter viktig information.



Sensor Sweep (Sensorsökning) — Spårar ovanligheter i sektorn.



Status Report (Statusrapport) — Tala med chefen för vetenskapssektionen.



KOMMUNIKATIONER



Hail (Anropa) — Kommunicera med närliggande skepp och baser. När du pratar med andra kommer du ibland att kunna välja vad du vill säga. Om du ser "Choice A" (Alternativ A) skrivet efter ditt namn högst upp i en meddelanderuta kan du bläddra igenom dina möjliga svar och med **D-KONTROLLEN** markera det du vill skicka. Skicka det sedan genom att trycka på **X-**, **Y-**, **A-** eller **B-KNAPPEN**.



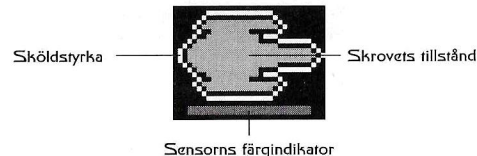
Orders (Order) — Tar fram din aktuella order.



RODRET



Tactical (Taktisk information) — Detta visar en ikon för ett fientligt skepp, komplett med information om hur skadat det är. Ikonen visas i skärmens nedre vänstra hörn. När detta är aktiverat visas det skepp som senast träffats av dina vapen. Ikonen är grå om ingen fiende finns närvarande eller om inget fientligt skepp träffats av dina vapen.



Sköldstyrkan anger tillståndet för fiendens sköldar. Grönt innebär att de är i gott skick, gult innebär att de är skadade med mer än 50%. Rött anger mer än 75% skada. Svart innebär att fiendens sköldar är helt nere.

Skrovets tillstånd anger status för fiendens skrov. Grönt innebär att det är i gott skick, gult innebär att det är skadat mer än 50%. Rött anger mer än 75% skada.

Färgindikatorn används till att identifiera en motståndare på sensorbildskärmen. Färgen på sensorpunkten motsvarar färgen på denna stapel.



Ship Status (Skeppets status) — Röd nivå slår automatiskt på sköldarna och armerar vapensystemen. Gul nivå slår på sköldarna. Grön nivå slår av sköldarna och tar ner vapensystemen.



Tractor Beam (Traktorstråle) — Bogserar ett skepp eller föremål. Du måste komma tillräckligt nära ett objekt för att kunna greppa tag i detta. Se till att färdas med låg hastighet när du greppar tag i eller släpper ett objekt.



NAVIGERING

Förflytta dig med överljusfart mellan de olika sektorerna med hjälp av navigationsskartan. Varje sektor har en numerisk kodbeteckning. Vissa av sektorerna har planeter och baser. I de order du får anges var du ska gå, antingen med hjälp sektornumret eller en planet eller en bas. Flytta navigeringsmarkören till önskad plats med D-KONTROLLEN och välj denna genom att trycka på X-, Y-, A- eller B-KNAPPEN.



MANTELN

Denna funktion finns ENDAST på skepp från Klingon och Romulan. Den gör ett skepp i det närmaste osynligt på skärmbilden även om det kan upptäckas med hjälp av sensorerna. Manteln slukar stora mängder energi vilket gör att vapensystem och sköldar endast är tillgängliga när manteln är av.

Mantelns indikator på bryggan är grön när manteln är på, och röd när den är av. Om indikatorn är svart har det valda skeppet ingen mantel. Ta av eller på manteln med SELECT.

Varning! Denna funktion kan deaktiveras vid strid. Eftersom sköldar och mantel inte kan vara inkopplade samtidigt kommer skeppet att lida extrema skador om det träffas av fientlig eld.

Indholdsfortegnelse

Hvordan kommer du i gang	
Nyt Spil50
Password50
Simulator50
Valgmuligheder51

Kontroller	
Kontroller til broen52

Starfleet Academy Atrium	
Klasseværelse53
Instruktionsrum53
Logi54
Academy dagligstuen54
Træningssimulator54

Broer	
Føderalt Videnskabsfartøj56
Klingonsk Rovfugl56
Romulansk Krigsskib57
Skærbillede for 2 spiller57

Kontrolposter på broerne	
Ingeniørpost58
Videnskabspost58
Kommunikationspost59
Rørkommandopost59
Navigationsspost60
Tilsørlingsindretning60

Hvordan kommer du i gang



Isæt din Game Pak og tænd for dit Super Nintendo Entertainment System™. Efter at titelskærmene er kommet til syne, vil du kunne se Hovedmenuskærmen med de fire valgmuligheder: New Game (Nyt Spil), Password, Simulator og Options (Valgmuligheder). Brug en vilkårlig knap bortset fra Vælge-, Venstre- eller Højreknapen for at vælge den fremhævede mulighed.

Nyt Spil

Vælg denne, hvis du ønsker at starte et nyt spil. Du vil gå til "New Cadet Registration" ("Registrering af ny kadet"), hvor du vælger køn, navn og et færdighedsniveau. Tryk igen på Vælge-knappen for at begynde.

Password

Hvis du har fået tildelt et password i et tidligere spil, kan du vælge Password for at indtaste det og genoptage spillet. Hvis du vil indtaste et password, skal du klikke på knapperne på styreenheden i den rækkefølge, som passer til dit password, og derefter trykke på Vælge-knappen. Alle passwords består af kontrolbogstaverne A, B, X, Y, Venstre og Højre. Venstre- og højreknapene repræsenteres af bogstaverne L og R.

Simulator

Ved at vælge denne mulighed kan du forbigå Spillemodus og gå direkte til Træningssimulatoren, hvor du kan vælge en mission, som skal udføres. Hvis du vælger at udføre kamptræning, skal du vælge den type rumskib, som du ønsker at bruge, ved hjælp af Styrepultens Venstre- eller Højrepil og de antal af rumskibe, som du ønsker at gå op imod ved brug af Styrepultens Op- eller Nedpil. Tryk på A-, B-, X- eller Y-knappen for at foretage dit valg. Du kan også vælge et Klingonsk eller Romulansk fartøj for at finde ud af, hvordan det er at være pilot på et af disse skibe.

Hvis du vælger Modus for 2 Spillere, er du nødt til at have to styrepulte. Skærmen vil ændres til en delt skærm, hvor Spiller 1 bruger den øverste del og Spiller 2 den nederste. Der findes flere detaljer om skærmbilleder i "Broer".



Særlige Kontroller for Kamptræning og Modus for 2 Spillere: Kontrolposter på broerne findes ikke her. Vælge-knappen har ingen virkning, med mindre en spiller flyver et Romulansk skib eller en Klingonsk Rovfugl. I det tilfælde vil Vælge-knappen tænde eller slukke for "Tilsløring".

Valgmuligheder

Vælg denne mulighed for at ændre det følgende:

SOUND (LYD)	Tænder eller slukker for lyden.
MUSIC (MUSIK)	Tænder eller slukker for musikken.
STEREO	Skifter mellem stereo og mono.
CONTROLLER (STYREENHED)	Lader dig foretage justeringer til spillekontrollerne

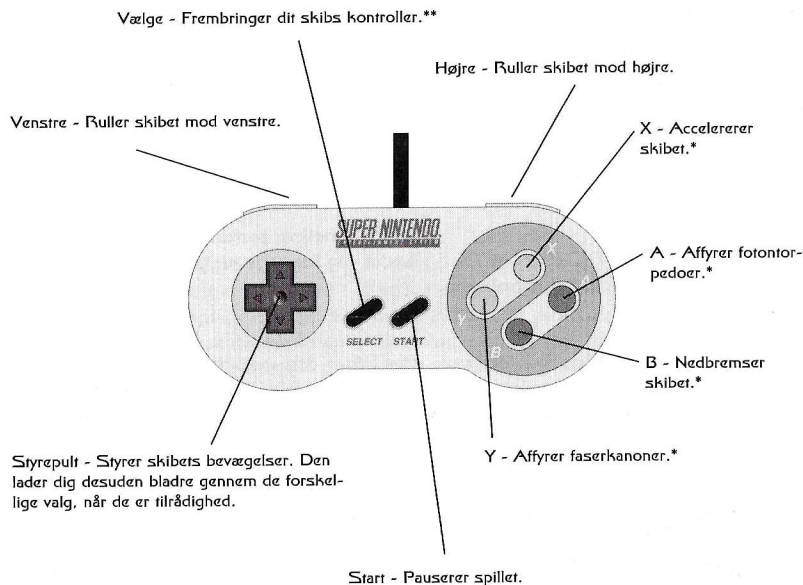
Styrepulten kan indstilles til Simulator- eller Skyd-dem-ned-modus, som findes i underholdningshaller. I Simulatormodus, skal du skubbe den opad for at gå ned og skubbe den nedad for at gå op. I Skyd-dem-ned-modus er det lige omvendt. Simulatormodus er standardindstillingen.

A-, B-, X- og Y-knapperne kan omdefineres til flere forskellige konfigurationer. Standardindstillingerne findes på side 4.

Brug Styrepulten eller Vælge-knappen til at flytte fremhævnningen. Tryk på Y-, X-, A- eller B-knappen for at ændre indstillingen. Tryk på Vælge for at fortsætte.

Kontroller

Kontroller på broen



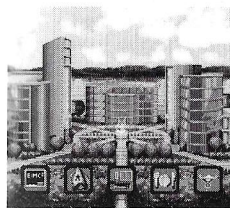
* Disse er standardindstillingerne. De kan ændres i menuen for Valgmuligheder.

** Kampræning og Modus for 2 Spillere: Vælge-knappen har ingen indflydelse, med mindre spilleren flyver et Romulansk skib eller en Klingonsk Rovfugl. I det tilfælde tænder og slukker den for Tilsørringsindretningen.

Tidlig afslutning af Simulormissioner: Du kan afslutte en mission før tiden ved at holde Venstre- og Højreknappeerne nede og derefter trykke på Vælge-knappen. Hvis det er en mission med grader tildelt, får du nul points.



Starfleet Academy™ Atrium



Starfleet Academy Atrium: Herfra kan du gå ind i klasseværelset, instruktionsrummet, dit logi, Academy Dagligstuen og Træningssimulatoren.



Klasseværelse

Du kan gå ind i klasseværelset for at få gode råd fra instruktøren om en kommende mission eller for at få din aktuelle udskrift.



Transcript (Udskrift) - Få din aktuelle udskrift.



Lecture (Forelæsning) - Lyt til instruktørens daglige forelæsning.



Exit (Gå ud) - Returnerer dig til Starfleet Academy Atriet.



Instruktionsrum

Når du går ind i instruktionsrummet, vil du få tildelt en ny mission til Brosimulation. Før du går i gang med din mission, har du den valgmulighed af tale med instruktøren.



Instructor (Instruktør) - Lytter til instrukserne til din aktuelle mission.



Questions (Spørgsmål) - Lader dig tale med instruktøren om den aktuelle mission og få værdifulde fingerpeg.



Simulator - Starter missionen.



Exit (Gå ud) - Returnerer dig til Starfleet Academy™ Atriet.



Logi

Dette er dit eget værelse. Du har fire valgmuligheder, mens du opholder dig i dit logi:



Quit (Afslut) - Lader dig genstarte spillet.



Computer - Vælg computeren for at se de forskellige statistikker for skibe og andre ting af interesse.



Sleep (Sove) - Denne valgmulighed lader dig sove til næste dag. Du skal vælge denne mulighed for at fortsætte til næste dags mission til Brosimulation. Du vil få et password for din nuværende spilleposition. Du kan nu afslutte spillet og senere vende tilbage til din nuværende position ved brug af Password-valgmuligheden i Hovedmenuen.



Gå ud - Returnerer dig til Starfleet Academy Atriet.



Academy Dagligstuen

Academy Dagligstuen lader dig have omgang med dine klassekammerater på en mindre formel måde. Der findes tre valgmuligheder i dagligstuen:



Talk to Cadets (Snakke med kadetter) - Her kan du snakke med de andre kadet besætningsmedlemmer.



Talk to host (Snakke med værten) - Jones, som er værten i dagligstuen, vil give dig gode råd og en opmuntring.



Exit (Gå ud) - Returnerer dig til Starfleet Academy™ Atriet.



Træningssimulator

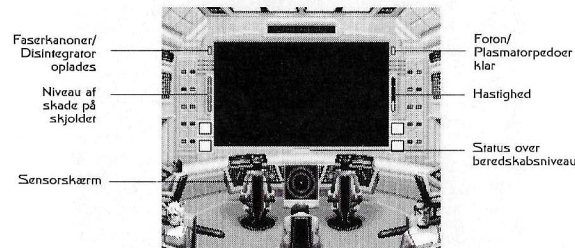
Ved at vælge denne mulighed vil du kunne forbigå Spillemodus og gå direkte til Træningssimulatoren (der findes yderligere oplysninger på side 2).



Broer

Der findes fem særskilte typer broer: Føderalt Videnskabsfartøj, Føderalt Let Krydser, Føderal Tung Krydser, Romulansk Fartøj og Klingonsk Fartøj. I Modus til Kamptræning og 2 Spillere kan du bruge en vilkårlig af disse, og du kan også vælge, hvilket fartøj din modstander vil befinde sig på. Hvis du går i gang med en simulatormission, vil du have et fartøj, som allerede er blevet tildelt dig.

Forskellige statusindikatorer vil blive vist på broen:



Sensorskærmen viser, hvor et skib eller et objekt befinder sig i forhold til dit fartøj. Placeringen af dit fartøj angives af prikken i midten. Skibe, som befinder sig ovenover centrumsprikken, er foran dig. Skibe, som befinder sig nedenunder den, er bagved dig. Når de prikker, som angiver andre skibe eller objekter, er runde, befinder disse sig indenfor din synsvinkel. Hvis prikken har facon som en nedadvendt pil, befinder skibet/objektet sig nedenunder dig. Hvis prikken er en opadvendt pil, befinder skibet/objektet sig ovenover dig.

Beredskabsstatus angiver niveauet for, hvor parat skibet er til et farligt sammenstød. Grøn betyder, at alt fungerer normalt. Gul betyder Gult Beredskab og rejser skjoldet. Rød betyder Rødt Beredskab og rejser skjoldet og armerer våbensystemerne.

Skjoldsøjlen angiver skade på skjoldet. Jo lavere den er, jo større er skaden på systemet. Hastighedssøjlen angiver skibets fart. En grøn søjle angiver hastighed ved fremadgående bevægelse. En rød søjle angiver hastighed ved bagudgående bevægelse. Jo højere niveauet er, jo hurtigere går det.

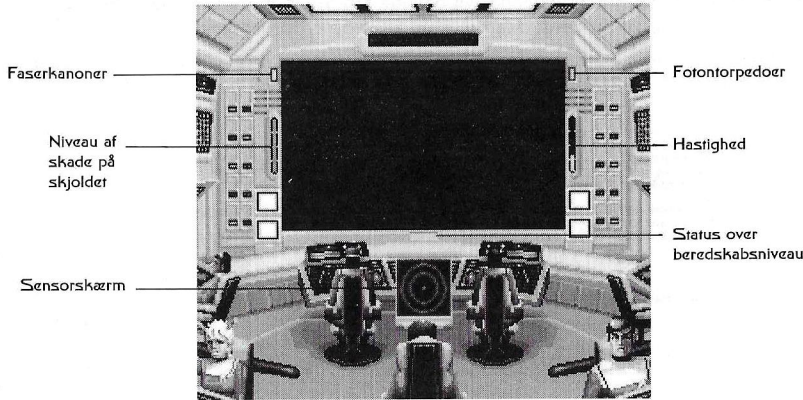
En rød våbenlampe (faserkanon, disintegrator, foton torpedo osv.) angiver, at våbensystemet er ved at blive opladet og ikke er i stand til at affyre.

Et grønt lys betyder, at det er klart til at affyre, og en sort indikator betyder, at våbensystemet er blevet deaktiveret eller beskadiget.



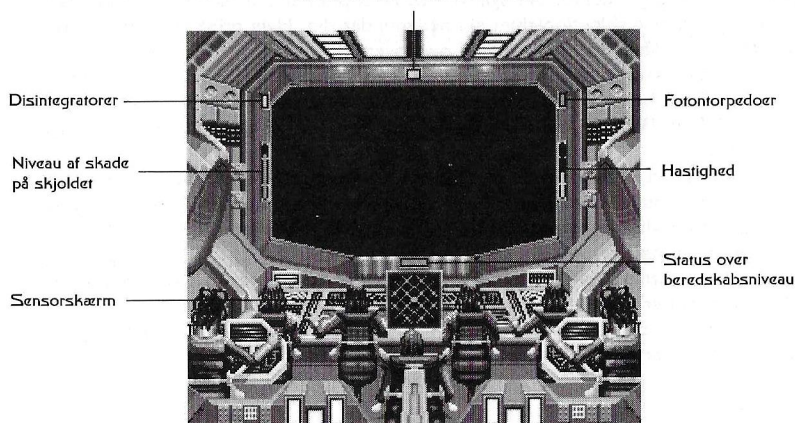
Føderalt Videnskabsfartøj: Statusindikatorer på broen

Bemærk: Statusindikatorer befinder sig i samme placering på Føderale Lette og Tunge Krydsere.

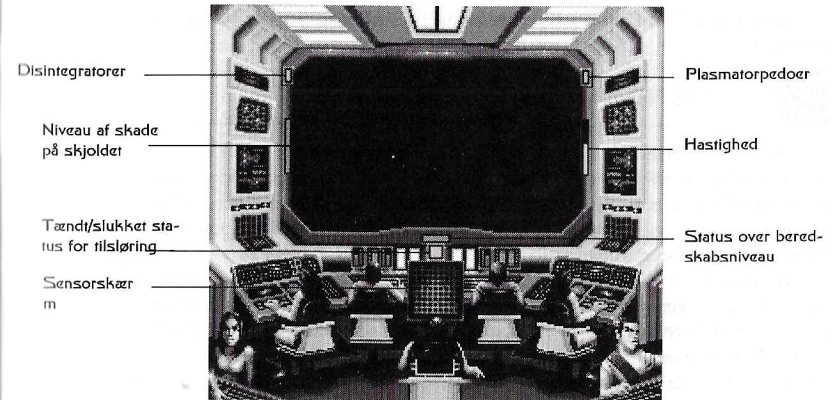


Klingonsk Rovfugl: Statusindikatorer på broen

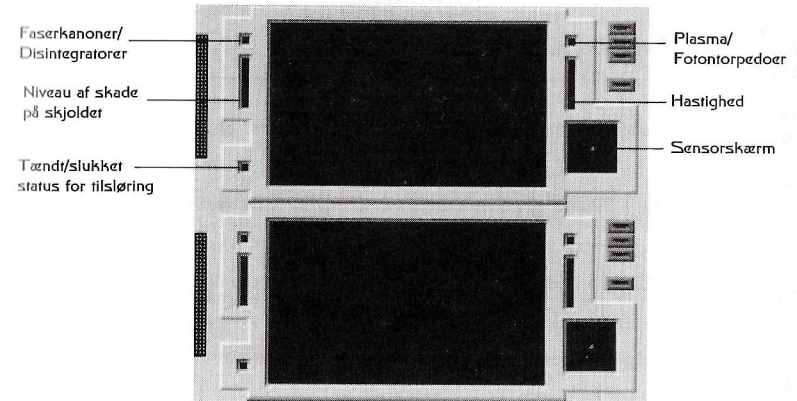
Tændt/slukket status for tilsløring



Romulansk Krigsskib: Statusindikatorer på broen



2 Spillerskærm: Statusindikatorer på broen Spiller 1



Spiller 2 (Som ovenfor)

Broens kontrolposter



Der findes et vist antal poster, som du kan gå hen til for at fastlægge skibets status eller udføre strategiske kommandoer. For at få adgang til en vilkårlig af disse poster, som nævnes nedenfor, skal du klikke på Vælg-knappen og derefter flytte fremhævnningen hen til den passende post. Klik på Exit-ikonen for at vende tilbage til broen.



INGENIØRPOST

Ingeniørpostens Skadetekningskærm lader dig tildele højeste prioritet for reparation af ét af de følgende systemer: Faserkanoner, Fotontorpedoer, Skrog, Skjolde eller Motorer. Det system, som du vælger, vil blive repareret hurtigere end normalt. Hvis du vil vælge et andet system, skal du bruge Styrepulten til at flytte fremhævnningen og derefter klikke på X-, Y-, A- eller B-knappen for at vælge.

Beskadigelse på systemet kan have indvirkning på skibets præstation. Faser- og Fotontorpedosystemer vil holde op med at fungere, når de er 50% beskadigede eller mere. Når Motorerne er beskadigede, vil skibet ikke være i stand til at flyve med fuld hastighed. Efterhånden som Skjoldene beskadiges, bliver de mindre effektive til at yde beskyttelse. Skroget er det mest kritiske. Når det når ned til nul, er skibet ødelagt.

Hvert enkelt system reparerer med forskellig hastighed. Våbensystemer reparerer hurtigt, men Skjolde og Skroget reparerer meget langsomt. Du bedes bemærke, at alle systemer med undtagelse af Skroget kan reparerer fuldt ud i rummet. Skrogets tilstand kan ikke reparerer under en mission.



VIDENSKABSPOST



Radar Range (Radars skudvidde) - Lader dig ændre din radars skudvidde.



Computer - Slutter til computerbankerne for at finde vigtige oplysninger.



Sensor Sweep (Sensorsøgning) - Scanner for anomalier i sektoren.



Status Report (Statusrapport) - Lader dig tale med din videnskabsmedarbejder.



KOMMUNIKATIONSPOST



Hail (Præje) - Kommunikerer med nærliggende skibe eller stjernebaser. Når du taler med andre, vil du undertiden have flere valg for, hvad du siger. Hvis du ser "Choice A" ("Valg A") efter dit navn øverst i meddelelsesboksen, skal du bruge Styrepulten til at bladre igennem alle de forskellige svar. Brug A-, B-, X- eller Y-knappen for at vælge dit svar.



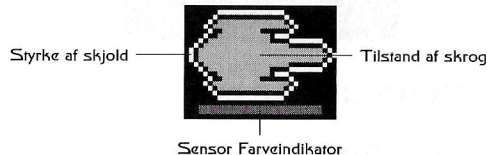
Orders (Ordre) - Frembringer dine aktuelle ordre.



RØRKOMMANDOPOST



Tactical (Taktisk) - Dette viser en ikon over et fjendtligt skib med oplysninger om beskadigelse. Ikonen vises i nederste venstre hjørne af billedskærmen. Når denne modus aktiveres, angives det skib, som dine våben sidst ramte. Ikonen bliver grå, når der ingen fjendtlige skibe befinder sig i nærheden, eller når ingen skibe er blevet ramt af dit skibs våben.



Syrke af skjold angiver niveauet for et fjendtligt skibs skjoldtilstand. Grøn betyder, at det er i god stand. Gul betyder, at det er mere end 50% beskadiget. Rød betyder, at det er mere end 75% beskadiget. Sort angiver, at skjoldene er nede.

Tilstand af Skrog angiver status over en fjendes skrog. Grøn betyder, at det er i god stand. Gul betyder, at det er mere end 50% beskadiget. Rød betyder, at det er mere end 75% beskadiget.

Sensor Farveindikatoren bruges til at identificere en fjende på Sensorskærmen. Farven på sensorprikken vil passe til farverne på denne søjle.



Ship Status (Skibets status) - Rødt Beredskab tænder automatisk for Skjolde og Armering af Våben. Gult Beredskab tænder for Skjolde. Grøn Tilstand slukker for Skjolde og Desarmerer Våben.



Tractor Beam (Traktorarm) - Tager et skib eller et objekt på slæb. Du skal være tæt nok på skibet eller objektet for at kunne gribe fat i det. Sørg for at flyve med lav hastighed, når du griber fat i eller giver slip på et objekt.



NAVIGATIONSPOST

Navigationkortet giver dig mulighed for at varpe til forskellige sektorer i rummet. Hver enkelt sektor har en talkode. Nogle vil indeholde planeter og stjernebaser. Dine ordrer vil angive, hvor det er meningen, du skal tage hen, enten ved at referere til et sektortal, en planet eller en stjernebase. Brug Styrepulten til at flytte Navigationsmarkøren og X-, Y-, A- eller B-knappen til at vælge placeringen af varpet.



TILSLØRINGSINDRETNING

Denne indretning findes KUN på Romulanske skibe og Klingonske Rovfugle. Den gør et skib fuldstændigt usynligt på billedskærmen, selvom det kan spores på sensorskærmen. Tilsløringsindretningen kræver et enormt stort forbrug af energi, så våbensystemer og skjolde er kun til rådighed, når tilsløringsindretningen ikke er i brug.

Tilsløringsindikatoren på broen vil være grøn, når skibet er tilsløret, og Rødt, når skibet ikke er tilsløret. Hvis indikatoren er sort, har det aktuelle valgte skib ingen tilsløringsindretning. Brug Vælg-knappen for at tænde og slukke for den.

Advarsel: Indretningen kan sættes ud af funktion i kampsituationer. Eftersom skjoldene er nede, når man er tilsløret, vil skibet blive alvorligt beskadiget af fjendtlig ild.

Sisälllys

Aloitus	
Uusi peli	.61
Tunnussana	.61
Simulaattori	.61
Vaihtoehdot	.62

Sääritimet	
Komentosillan sääritimet	.64

Starfleet Academy'n piha	
Luokkahuone	.65
Käskynjakohuone	.65
Majapaikka	.66
Academy'n oleskeluhuone	.66
Harjoitussimulaattori	.66

Komentosillat	
Liittovaltion tiedealus	.68
Klingon-taisteluristeilijä	.68
Romulan Bird of Prey	.69
Kahden pelaajan näyttö	.69

Komentosillan valvonta-asemat	
Tekniikka-asema	.70
Tiedeasema	.70
Viestintäasema	.71
Peräsinasema	.71
Navigointiasema	.72
Naamiointilaitte	.72

Aloitus



Pane pelikasetti sisään ja kytke virta Super Nintendo Entertainment System™ - koneeseen. Kun otsikkoruudut ilmestyvät näkyviin, näet päävalikon, jossa on neljä vaihtoehtoa: Uusi peli, Tunnussana, Simulaattori ja Vaihtoehdot. Käytä mitä muuta näppäintä tahansa paitsi valintanäppäintä, vasemmalle tai oikealle, valitaksesi tähdennehtyn vaihtoehdon.

Uusi peli

Valitse tämä aloittaaksesi uuden pelin. Joudut osaan "Uusien kadettien rekisteröinti", josta valitset sukupuolen, nimen ja taitotason. Paina valintanäppäintä aloittaaksesi pelin.

Tunnussana

Jos sinulle on annettu tunnussana edellisestä pelistä, voit valita tunnussanan, syöttää sen sisään ja jatkaa peliä. Syöttääksesi tunnussanan sisään napsauta peliohjaimen näppäimiä siinä järjestyksessä, mikä sopii yhteen tunnussanasasi kanssa ja paina sitten valintanäppäintä. Kaikki tunnussanat koostuvat peliohjaimen kirjaimista A, B, X, Y, vasen ja oikea. Kirjaimet L ja R edustavat vasenta ja oikeaa näppäintä.

Simulaattori

Valitsemalla tämän vaihtoehdon pystyt ohittamaan peliä ja menemään suoraan harjoitussimulaattoriin sekä valitsemaan suoritettavan tehtävän. Jos valitset suorittavaksesi taisteluharjoituksen, valitse sitten haluamasi alustyyppi käyttämällä vasenta tai oikeaa suuntaohjaimen nuolta, sekä alusten lukumäärä, joita vastaan haluat taistella, käyttämällä peliohjaimen nuolia ylös tai alas. Paina A-, B-, X- tai Y-näppäimiä suorittaaksesi valintasi. Voit valita myös Klingon- tai Romulan-aluksen, jos haluat kokea, millaista on luotsata näitä aluksia.

Jos valitset kahden pelaajan tilan, sinulla täytyy olla kaksi peliohjainta. Ruutu muuttuu moninäytöksi. Pelaaja nro 1 käyttää yläpuoliskoa ja pelaaja nro 2 alapuoliskoa. Ks. näyttöä koskevat yksityiskohdat osasta "Komentosillat".



Taisteluharjoituksen ja kahden pelaajan tilan erikoissäätimet: Komentosillan valvonta-asemat eivät ole käytettävissä näissä tiloissa. Valintanäppäimellä ei ole mitään vaikutusta, ellei pelaaja luotsaa Romulan- tai Klingon Bird of Prey -alusta. Siinä tapauksessa valintanäppäin panee "naamiointin" vuorotellen päälle ja pois päältä.

Vaihtoehdot

Valitse tämä vaihtoehto muuttaaksesi jonkin seuraavista:

ÄÄNI Vuorottelee äänen päälle tai pois päältä.

MUSIIKKI Vuorottelee musiikin päälle tai pois päältä.

STEREO Vaihtelee stereon ja monon välillä.

PELIOHJAIN Antaa sinun säätää pelisäätimet.

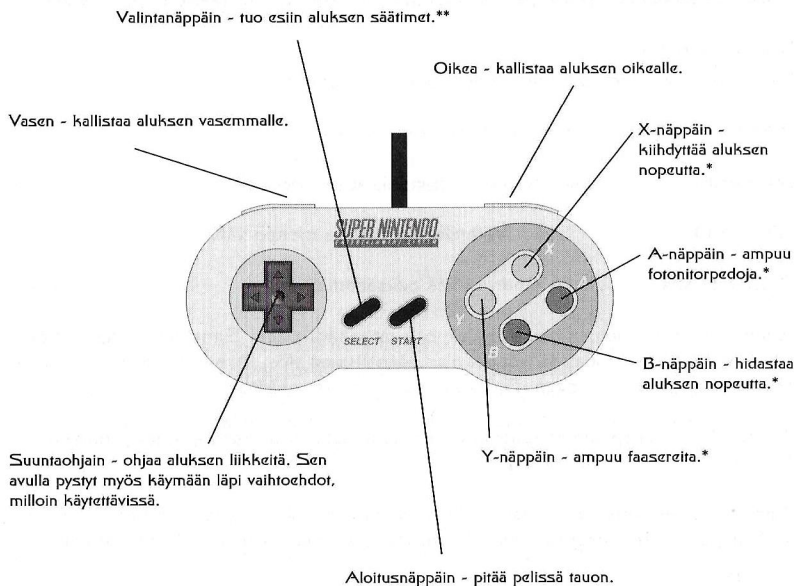
Suuntaohjain voidaan asettaa simulaattori- tai arkadi-tilaan. Simulaattoritilassa työntä ylös päästäksesi alas ja työntä alas päästäksesi ylös. Arkaditila panee säätimet päinvastaiseen järjestykseen. Simulaattoritila on oletussäätö.

A-, B-, X- ja Y-näppäimet voidaan määrittää uudelleen useissa kokoonpanoissa. Oletussäädöt on annettu sivulla 4.

Käytä suuntaohjainta tai valintanäppäintä siirtääksesi tähdennyksen. Paina Y-, X-, A- tai B-näppäintä muuttaaksesi asetuksen. Paina valintanäppäintä jatkaaksesi peliä.

Säätimet

Komentosillan säätimet



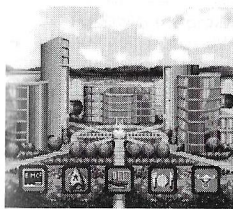
*Nämä ovat olerussäätöjä. Ne voidaan muuttaa Vaihtoehtojen valikossa.

**Taisteluharjoitus- ja kahden pelaajan tila: Valinnanäppäimellä ei ole mitään vaikutusta, ellei pelaaja luotsaa Romulan- tai Klingon Bird of Prey -alusta. Tässä tapauksessa se panee Naamiointilaitteen vuorotellen päälle ja pois päältä.

Simulaatoritehtävän lopettaminen varhain - Pystyt lopettamaan tehtävän ennen aikojaan pitämällä vasenta ja oikeaa näppäintä alhaalla ja painamalla sitten valinnanäppäintä. Jos tälle tehtävälle annetaan pisteitä, pistemäärä on silloin nolla.



Starfleet Academy™ n piha



Starfleet Academyn piha: täältä pystyt menemään luokkahuoneeseen, käsrynjakohuoneeseen, omaan majapaikkaasi, Academy'n oleskeluhuoneeseen ja harjoitussimulaattoriin.



Luokkahuone

Voit mennä luokkahuoneeseen ja saada tulevaa tehtävää koskevia neuvoja ohjaajalta tai saada senhetkisen todistuksen.



Todistus - saat nykyisen todistuksesi.



Luento - kuuntelet ohjaajan päivittäistä oppituntia.



Poistumakohta - palauttaa sinut Starfleet Academy'n pihalle.



Käsrynjakohuone

Kun astut käsrynjakohuoneeseen, sinulle määrätään uusi komentosilltasimulaatoritehtävä. Ennen tehtävään ryhtymistä sinulla on tilaisuus jutella ohjaajan kanssa.



Ohjaaja - kuuntele tehtävän senhetkistä tilanneselostusta.



Kysymys - antaa sinun jutella ohjaajan kanssa senhetkisestä tehtävästä ja saada arvokkaita vihjeitä.



Simulaattori - aloittaa tehtävän.



Poistumakohta - palauttaa sinut Starfleet Academy'n pihalle.



Majapaikka



Tämä on sinun oma huoneesi. Sinulla on neljä vaihtoehtoa ollessasi omissa majapaikassasi:



Lopetus - antaa sinun aloittaa pelin uudelleen.



Tietokone - valitse tietokone saadaksesi selville aluksia ja muita mielenkiinnon kohteita koskevat eri tilastotiedot.



Unitila - tämän vaihtoehdon avulla pystyt lepäämään seuraavaan päivään saakka. Sinun on valittava tämä vaihtoehto jatkaaksesi komentosiltasimulaattoritehtäviä seuraavaan päivään. Sinulle annetaan tunnussana nykyistä peliasemaa varten. Nyt pystyt jättämään pelin ja palaamaan myöhemmin senherkiseen asemaan käyttämällä tunnussanavaihtoehtoa päävalikossa.



Poistumakohta - palauttaa sinut Starfleet Academy'n pihalle.



Academy'n oleskeluhuone

Academy'n oleskeluhuoneessa pystyt seurustelemaan luokkatovereiden kanssa vähemmän muodollisessa ympäristössä. Oleskeluhuoneessa on kolme vaihtoehtoa:



Juttelu kadettien kanssa - tämän avulla pystyt juttelemaan miehistön muiden kadettijäsenten kanssa.



Juttelu isännän kanssa - oleskeluhuoneen isäntä, Jones antaa sinulle neuvoje ja rohkaisua.



Poistumakohta - palauttaa sinut Starfleet Academy'n pihalle.



Harjoitussimulaattori

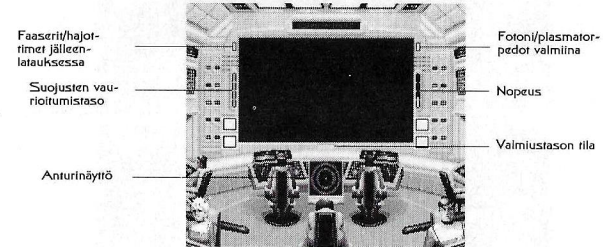
Tämän vaihtoehdon valinta ohittaa pelitilan ja vie sinut suoraan harjoitussimulaattoriin (ks. lisätietoja sivulta 2).



Komentosillat

Selvästi erotettavia komentosiltatyyppejä on viisi: Liittovaltion tiedealus, Liittovaltion kevyt risteilijä, Liittovaltion raskas risteilijä, Romulan-alus ja Klingon-alus. Taisteluharjoituksessa ja kahden pelaajan tilassa pystyt käyttämään mitä tahansa näistä aluksista sekä valitsemaan, millaisessa aluksessa vastustajasi on. Jos ryhdyt simulaattoritehtävään, sinulla on etukäteen määrätty alus.

Komentosillalta näkyy useita tilanneosoittimia:



Anturinäytöstä näkyy, missä kohtaa alus tai kohde on alukseesi nähden. Keskipiste osoittaa alukseesi sijaintipaikan. Keskipisteen yläpuolella olevat alukset ovat edessäsi. Sen alapuolella olevat alukset ovat takanasi. Kun muita aluksia tai kohteita osoittavat pisteet ovat ympyrän muotoisia, ne ovat näkötasossasi. Jos piste on alapäin suuntautuvan nuolen muodossa, alus/kohde on sinun alapuolella. Jos piste on ylöspäin suuntautuva nuoli, alus/kohde on sinun yläpuolella.

Valmiustila osoittaa aluksen valmiustasoa vaarallisiin kahakoihin. Vihreä tarkoittaa normaalia kulkutilaa. Keltainen tarkoittaa keltaista hälytystä ja nostaa suojukset. Punainen tarkoittaa punaista hälytystä ja nostaa suojukset sekä aseistaa asejärjestelmän.

Suojusviiva osoittaa suojusten vaurioitumista. Mitä alempi taso, sitä vaurioituneempi järjestelmä. Nopeusviiva osoittaa aluksen vauhtia. Vihreä viiva osoittaa nopeutta eteenpäin. Punainen viiva osoittaa nopeutta taaksepäin. Mitä korkeampi taso, sitä nopeampi vauhti.

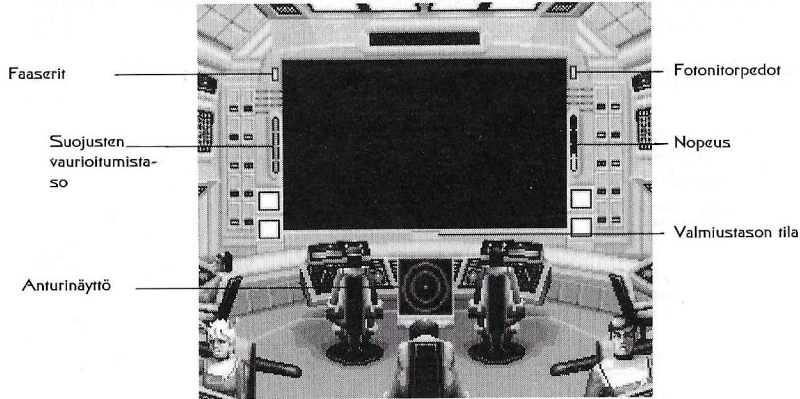
Punainen asevalo (faaseri, hajotin, fotonitorpedo jne.) osoittaa, että asejärjestelmä on latauksessa eikä pysty ampumaan.

Vihreä valo tarkoittaa, että se on valmiina ampumaan. Musta merkkivalo merkitsee, että asejärjestelmä on tehty tehottomaksi tai vaurioitunut.



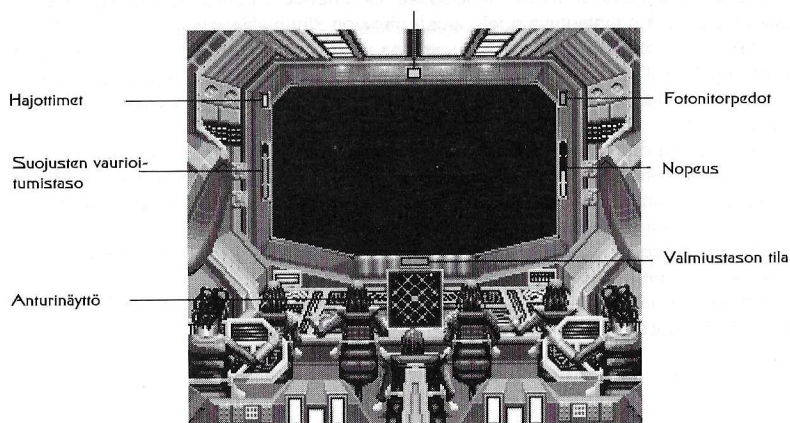
Liittovaltion tiedealus: tilaosoittimet komentosillalla

Huom! Tilaosoittimet ovat samassa paikassa Liittovaltion kevyessä ja raskaassa risteilijässä.

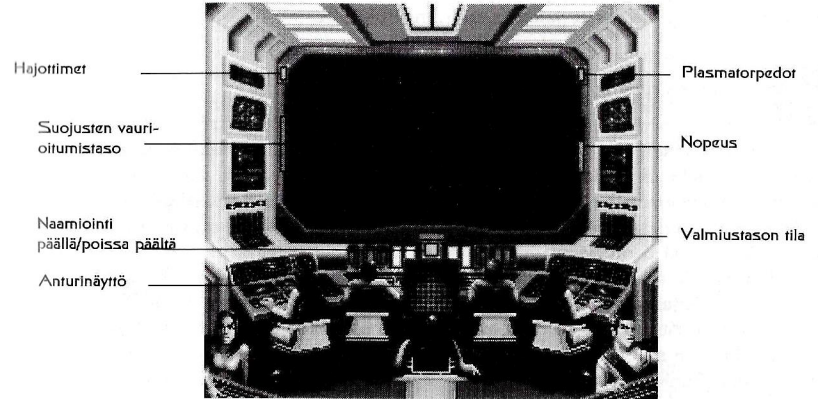


Klingon-taisteluristeilijä: tilaosoittimet komentosillalla

Naamiointi päällä/poissa päältä -tila

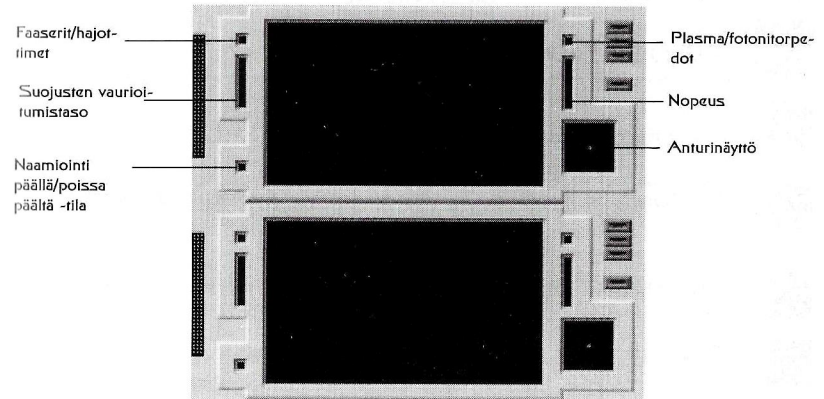


Romulan Bird of Prey: tilaosoittimet komentosillalla



Kahden pelaajan näyttö: tilaosoittimet komentosillalla

Pelaaja nro 1



Pelaaja nro 2 (kuten yllä)

Komentosillan valvonta-asemat



Aluksessa on lukuisia asemia, jonne pystyt menemään ja määrittämään aluksen tilan tai suorittamaan strategisia käskyjä. Päästäksesi käsiksi alla oleviin asemiin näpäytä valintanäppäintä; siirrä sitten tähdennin asianmukaisen aseman kohdalle. Näpäytä poistumakuvaketta palataksesi komentosillalle.



TEKNIikka-ASEMA

Tekniikka-aseman vaurionvalvontaruudun avulla pystyt antamaan etusijan seuraavien järjestelmien korjaukselle: faaserit, fotonitorpedot, runko, suojukset tai moottorit. Valitsemasi järjestelmä korjataan nopeammin kuin normaalisti. Valitaksesi eri järjestelmän käytä suuntaohjainta siirtämään tähdennys ja näpäytä sitten X-, Y-, A- tai B-näppäintä valitaksesi sen.

Järjestelmän vaurioituminen voi vaikuttaa aluksen suorituskykyyn. Faaserit ja fotonitorpedojärjestelmät lakkaavat toimimasta, kun ne ovat vaurioituneet 50 % tai sitä enemmän. Kun moottorit ovat vaurioituneet, alus ei pysty kulkemaan täydellä nopeudella. Kun suojukset ovat vaurioituneet, ne ovat vähemmän tehokkaita suojaamisessa. Runko on kaikkein kriittisin. Kun se laskee nollaan, alus on ruhoutunut.

Kukin järjestelmä korjautuu eri tahdissa. Asejärjestelmät korjautuvat nopeasti, suojukset ja runko korjautuvat paljon hitaammin. Pane merkille, että kaikki järjestelmät, paitsi runko, voidaan korjata täysin avaruudessa. Rungon kuntoa ei voida korjata tehtävän aikana.



TIEDEASEMA



Turkaetäisyys - antaa sinun vaihtaa turkan etäisyyttä.



Tietokone - on yhteydessä tietokonetiedostoon saadakseen selville tärkeitä tietoja.



Anturilakaisin - selaa sektorin poikkeamia.



Tilaraportti - antaa sinun jutella tiedevirkailijan kanssa.



VIESTINTÄASEMA



Preijaus - kommunikoi lähellä olevien alusten tai tähtitukikohtien kanssa. Kun juttelet toisten kanssa, sinulla on joskus useita vaihtoehtoja siinä, mitä voit sanoa. Jos näkyvässä on "vaihtoehto A" nimesi jälkeen viestiruudun yläosassa, käytä suuntaohjainta käydäksesi läpi jokaisen mahdollisen reaktiosi. Käytä A-, B-, X- tai Y-näppäintä valitaksesi halutun reaktion.



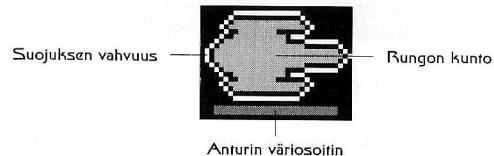
Käskyt - tuo esiin nykyiset käskysi.



PERÄSINASEMA



Taktinen - tästä näkyy kuvake vihollisaluksesta vaurioituneen. Kuvake ilmestyy katseluruudun vasempaan alakulmaan. Kun tämä tila aktivoidaan, kuva osoittaa alusta, johon aseesi osui viimeksi. Kuvake on harmaa, milloin näkyvässä ei ole vihollista tai aluksesi aseet eivät ole osuneet toiseen alukseen.



Suojausten vahvuus osoittaa vihollissuojuksen kunnan tasoa. Vihreä tarkoittaa hyvää kuntoa. Keltainen tarkoittaa yli 50 %:n vaurioitumista. Punainen tarkoittaa yli 75 %:n vaurioitumista. Musta osoittaa, että suojukset ovat alhaalla.

Rungon kunto osoittaa vihollisen rungon tilaa. Vihreä merkitsee hyvää kuntoa. Keltainen yli 50 %:n vaurioitumista. Punainen merkitsee yli 75 %:n vaurioitumista.

Anturin väriosoitinta käytetään tunnistamaan vihollinen anturinäyröstä. Anturipisteen väri sopii yhteen tämän viivan värin kanssa.



Aluksen tila - Punainen hälytys kytkee suojuukset ja aseet päälle automaattisesti. Keltainen hälytys kytkee suojuukset päälle. Vihreä tila kytkee suojuukset pois päältä ja laskee aseet.



Vetosäde - hinaa alusta tai kohdetta. Sinun täytyy olla kyllin lähellä alusta tai kohdetta tarttuaksesi siihen kiinni. Kulje hitaasti, kun tartut kohteeseen kiinni tai vapautat sen.



NAVIGOINTIASEMA

Navigointikartan avulla pystyt kulkemaan avaruuden eri sektoreihin. Kullakin sektorilla on numerokoodi. Joissakin on planeettoja ja tähtitukikohtia. Käskeys osoittavat, minne sinun on tarkoitus mennä joko viittaamalla sektorinumeroon tai planeettaan tai tähtitukikohtaan. Käytä suuntaohjainta siirtämään navigointikohdistin, ja X-, Y-, A- tai B-näppäintä valitsemaan paikka.



NAAMIOINTILAITE

Tämä laite on käytettävissä VAIN Romulan-aluksilla ja Klingon Bird of Prey -aluksella. Se tekee aluksesta itse asiassa näkymättömän katseluruudussa, vaikkakin edelleen antureilla havaittavaksi. Naamiointilaite vaatii valtavasti energiaa, joten asejärjestelmät ja suojuukset ovat käytettävissä vain lataamattomina.

Komentosillalla oleva naamiointiosoitin on vihreä, kun alus on naamioitu ja punainen, kun se on näkyvässä. Jos osoitin on musta, silloin sillä hetkellä valitussa aluksessa ei ole naamiointilaitetta. Käytä valintanäppäintä kytkeäksesi sen vuorotellen päälle ja pois päältä.

Varoitus! Tämä laite voidaan tehdä toimintakyvyttömäksi taistelussa. Koska suojuukset ovat alhaalla naamioinnin aikana, alus vahingoittuu pahasti vihollistulituksesta.