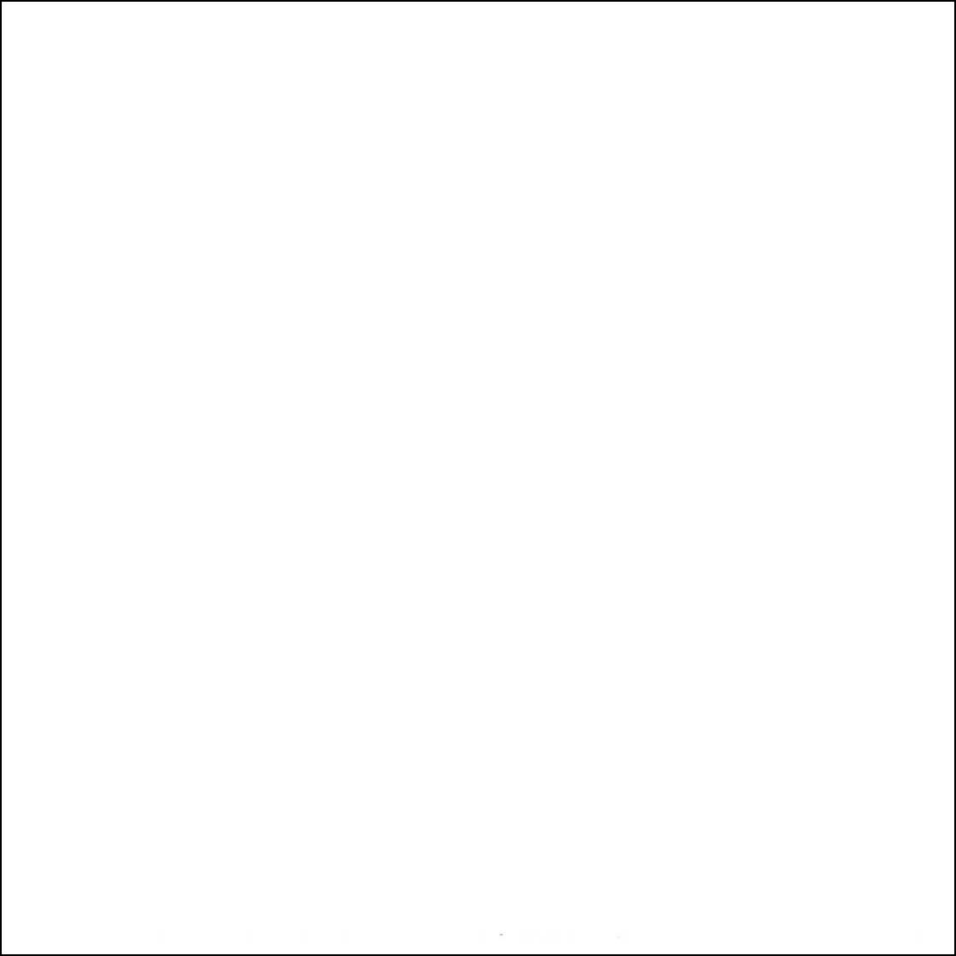


STAR TREK®

DIE REBELLION

von Firebird Software

**Simon and Schuster Software
A Division of Simon & Schuster Inc.**



Dieses Buch erscheint unter Exklusivlizenz der Paramount Pictures Corporation.
Copyright © 1987 Paramount Pictures Corporation. Alle Rechte vorbehalten.
Photographien Copyright © 1966 Paramount Pictures Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

Alle Rechte, einschließlich der teilweisen oder vollständigen Reproduktion sind vorbehalten.

Herausgegeben von Firebird Software, a division of British Telecom PLC.

First Floor, 64-76 New Oxford Street, London WC1A 1PS

Im Vertrieb der ariolasoft in Vereinbarung mit Firebird und Simon & Schuster Inc., dem Lizenznehmer von Paramount.

STAR TREK ist ein eingetragenes Markenzeichen der Paramount Pictures Corporation.
Die U.S.S. ENTERPRISE ist ein eingetragenes Markenzeichen der Paramount Pictures Corporation.

ATARI und ATARI ST sind eingetragene Markenzeichen von ATARI Corp. Dieses Produkt ist von ATARI weder autorisiert noch gesponsort.

Das Spiel wurde von Mike Singleton entworfen.

Programmentwicklung: Steve Cain und Graham (Kenny) Everett.

Digitalisierte Sprache: "The Kid".

Musikzusammenstellung: David Whittaker.

Das Handbuch wurde von Amy Goldman, Mike Singleton und Tony Beckwith geschrieben.

Deutsche Übersetzung durch AGC Hamburg.

Umschlaggestaltung von Paul Andrews.

INHALT

Funkspruch	Page 1
Logbuch des Kommandanten	2
Spielstart	4
Spielsteuerung	5
Durch des Universum reisen	5
Einen Bildschirm auswählen	6
Verfügbare Bildschirme	6
Unterbrechen, Sichern und Laden	7
Das Spiel unterbrechen	7
Einen Spielstand sichern	8
Einen gesicherten Spielstand laden	10
Abgelaufene Zeit	10
Navigation	11
Der Sternenglobus-Bildschirm	11
Das Rotationssymbol	12
Koordinaten der <u>ENTERPRISE</u>	12
Koordinaten eines Sonnensystems	12
Auswahl eines Sonnensystems	12
Entfernung der <u>ENTERPRISE</u> zu einem Ziel	12
Das Fenster zur Kursfestlegung	13
Vergrößerungsstufen (Zonen)	13
Kursfestlegung mit dem Sternenglobus	15
Klingonen, Romulaner, Förderierte oder Unabhängig?	16

INHALT

Der Kurs in ein Sonnensystem	Page 16
Wie komme ich dahin, wohin ich will?	17
Kurs auf einen Planeten nehmen	18
Reise zu einem Planeten	19
Auf einen Planeten hinunterbeamen	19
Der Transporter	19
Der Landetrupp	20
Der Laderaum	20
Ausrüsten der Besatzung	21
Hinunterbeamen	22
Erforschung eines Planeten	22
Verhalten im Gefecht	24
Auswahl der Waffen	25
Verfolgung des Gegners	26
Zielerfassung	27
Abfeuern der Waffen	27
Feindstatus	28
Hilfreiche Hinweise	28
Kontrolle der Schiffssysteme	29
Beschädigungen an der <u>ENTERPRISE</u>	29
Warp- und Impulsenergie	30
Waffenstatus	30
Funkverkehr	31

INHALT

Gegenstände auf Planeten

Page 32

Strategische Gegenstände

32

Taktische Gegenstände

33

Verschiedenes

34

Trainingsreise zu einem Planeten

35

Gewinnstrategien

37

Planetentypen

39

BEGINN DER ÜBERMITTLUNG:
DIREKTIVE 12-QZ-63788 DES STERNENFLOTTENKOMMANDOS
FÜR: CAPTAIN JAMES T. KIRK, U.S.S. ENTERPRISE
VORRANGSTUFE EINS

Vor einiger Zeit wurde der innere Raumbereich des Sagittariusarmes vom Flottenkommando als verbotene Zone für alle Schiffe der Vereinigten Föderierten Planeten erklärt. Die Gründe für diese sogenannte "Quarantänezone" blieben bis jetzt streng geheim.

In den letzten Monaten sind zwanzig Raumschiffe der Föderation in die Quarantänezone eingeflogen. Alle zwanzig wurden offensichtlich abtrünnig und schlossen sich dem klingonischen Imperium an. Viele der Raumschiffe befanden sich auf Befehl des Flottenkommandos dort, um dieses Phänomen zu untersuchen. Leider meuterte ausnahmslos jede Schiffsbesatzung, noch bevor sie brauchbare Informationen übermitteln konnte. Die einzige relevante Information, die wir besitzen, betrifft die jeweils letzten Aufenthaltsorte der rebellierenden Raumschiffe, als die Kommunikation mit ihnen abriß.

Die Aufenthaltsorte der Raumschiffe konzentrieren sich auf die Gegend um den Stern Dakiak. Dieses Gebiet dehnt sich mit ständig wachsender Geschwindigkeit aus. Unsere Untersuchungen ergaben, daß diese "Meuterei Sphäre" in einigen Monaten die gesamte Föderation völlig umschließen wird.

Da keine geeignete Methode bekannt ist, nach der die Meutereien zu unterbinden wären, ist das Flottenkommando gezwungen, das rebellierende Gebiet vollständig durch eine Kleinsphäre, eine interstellare Barriere, zu isolieren, die von keinem materiellen Objekt durchdrungen werden kann. Die Kleinsphäre wird errichtet, sobald die ENTERPRISE in die Quarantänezone eingeflogen ist.

Obwohl die ENTERPRISE weiterhin in ständigem Funkkontakt mit dem Flottenkommando steht, wird sie im rebellierenden Gebiet effektiv auf sich gestellt sein.

Ihre Aufgabe ist es, den Grund für die Meutereien zu finden (zweifelloos fällt der Verdacht auf die Klingonen) und die Schäden innerhalb von fünf Jahren zu beheben. Wenn der ENTERPRISE das gelingt, werden die Myriaden von Sternen innerhalb der Quarantänezone gerettet sein, die Kleinsphäre kann abgebaut und die Quarantäne aufgehoben werden. Falls die ENTERPRISE jedoch versagt, so ist ihre Crew zur ewigen Gefangenschaft in der rebellierenden Zone verdammt, und das Flottenkommando wird gezwungen sein, die Kleinsphäre durch entsprechende Maßnahmen endgültig abzuschießen.

Bedenken Sie, daß außer föderierten, klingonischen und unabhängigen Planeten auch einige von den Romulanern kontrollierte Welten in der Kleinsphäre existieren.

Obwohl die Romulaner immer mit großer Vorsicht ihre Neutralität gewahrt haben, hat die Errichtung der Kleinsphäre nun zu schwerwiegenden diplomatischen Konflikten galaktischen Ausmaßes mit der Föderation geführt. Die romulanischen Botschafter bei der Föderation tragen fortwährend scharfe Proteste gegen die Aktion der Vereinigten Planeten vor und fordern den sofortigen Abbau der Kleinsphäre. Daher wird erwartet, daß die Romulaner der ENTERPRISE auf wenig kooperative Weise begegnen werden.

ENDE DER ÜBERMITTLUNG

LOGBUCH DES KOMMANDANTEN

STERNZEIT 4107.6

Gemäß der Direktive des Flottenkommandos, die vor sieben Tagen herausgegeben wurde, hat die ENTERPRISE nun den Bereich der Quarantänezone erreicht. Wir mußten feststellen, daß die Meutereien tatsächlich auf die Klingonen zurückzuführen sind. Die Klingonen haben entdeckt, daß ein merkwürdiges Isotop des Dillithium, Dillithium Delta 6, das nur auf Dekian II existiert, als telepathischer Verstärker wirkt. Kommt Dillithium Delta 6 mit einer großen Energiequelle, wie sie zum Beispiel der Warpantrieb eines Raumschiffes darstellt, in Verbindung, so wirkt es auf die meisten bewußt denkenden Lebewesen, die für telepathische Suggestion empfänglich sind, noch über Entfernungen von mehreren Lichtjahren.

Um diese exotische Eigenschaft von Dilithium Delta 6 auszunutzen, haben die Klingonen einen Psimitter konstruiert, ein Gerät, das kohärente Psi-Strahlen aussendet. Psi-Strahlen sind insofern einzigartig, als sie als Träger telepathischer Informationen benutzt werden können. Allerdings erfordern sie wahrhaft riesige Energiemengen, um sie über große Distanzen und ausreichend lange Zeiträume aufrechtzuerhalten. Um einen Psi-Strahl auf ein Gebiet so groß wie die Quarantänezone wirken zu lassen, würden die klingonischen Psimitter eine Energie benötigen, die ungefähr der täglichen Energieproduktion von zwölf Sonnenmassen entspricht.

Daher waren die Klingonen nicht in der Lage, einen mobilen Psimitter zu bauen, und haben ihn stattdessen auf einem energieerzeugenden Planeten, dicht am Zentrum der Quarantänezone, errichtet. Trotzdem hat sich gezeigt, daß der Energiebedarf des Psimitters nicht allein aus dieser Quelle gedeckt werden kann. Die Klingonen waren gezwungen, ein interstellares Energieversorgungssystem aufzubauen, das den Psimitterplaneten umgibt. Ein Netzwerk von ähnlichen, energieerzeugenden Planeten speist seinen Output unter Verwendung von I-Strahlen in den Psimitterplaneten ein.

Die Klingonen haben sich allerdings nicht ausschließlich auf den Psimitter und das Dilithium Delta 6 verlassen. Sie haben innerhalb der Quarantänezone zusätzlich eine Sternenflotte erheblicher Größe aufgebaut. Um ein föderiertes Raumschiff "umzudrehen", nähert sich ein klingonisches Raumschiff oder ein übergelaufenes Schiff der Föderation dem Ziel möglichst dicht. Wenn nötig wird dabei ein Waffenstillstand vorgetäuscht. Auf kurze Distanz reicht das Dilithium Delta 6 an Bord des Klingonenschiffes aus, um die Föderationsbesatzung telepathisch zu beeinflussen. Nachdem die Klingonen erstmalig die telepathische Oberherrschaft gewonnen haben, gehen sie an Bord des Föderationsschiffes und bauen eine kleine Ladung Dilithium Delta 6 in den Warpantrieb des Schiffes ein. Somit ist die fortgesetzte telepathische Kontrolle über die Besatzung gesichert, auch nachdem die Klingonen wieder zu ihrem eigenen Schiff zurückgekehrt sind.

Diese Strategie, die gegen ein klingonisches Schiff total versagen würde (die Klingonen haben bedauerlich wenig Respekt vor einem Waffenstillstand und würden jedes Schiff, daß sich ihnen nähert, sofort vernichten, weiße Fahne oder nicht), war unglaublich erfolgreich gegen Föderationsschiffe, die die Neutralität jeglichen Schiffes beachten. Sogar jetzt, durch die Kleinsphäre isoliert vom Rest des Universums, setzt der kommandierende klingonische Admiral seinen unbarmherzigen Plan fort. Wenn dieses Experiment innerhalb der Quarantänezone erfolgreich ist, kann es das auch außerhalb der Zone sein, sobald das klingonische Imperium nur neue Dilithium Delta 6 Quellen entdeckt.

Mehr durch Zufall befinden sich in der Quarantänezone auch romulanische Schiffe sowie von den Romulanern kontrollierte Planeten. Die Befehle des klingonischen Admirals besagen, daß die Konfrontation mit den Romulanern auf jeden Fall vermieden werden soll und sie als neutral zu betrachten sind. Auf jeden Fall will er jedoch die Zusammenarbeit zwischen Romulanern und Föderation verhindern.

Die Klingonen fürchten den romulanischen Schutzmechanismus, der ihre Schiffe nicht nur gegen normale elektromagnetische Strahlen, sondern auch gegen die telepathische Strahlung des Dilithium Delta 6 unverwundbar macht. Eine Zusammenarbeit der Romulaner mit der Föderation würde verhängnisvoll für die klingonische Verschwörung sein.

Die Besatzung wurde über die gefährliche Situation aufgeklärt und ist bereit, entsprechend zu handeln.

JAMES T. KIRK
KOMMANDANT

Spielstart

Bevor Sie das Spiel beginnen, müssen Sie eine Diskette formatieren, auf der Sie den Spielstand zwischenspeichern können. Vergewissern Sie sich, daß die Diskette nicht schreibgeschützt ist (der kleine, schwarze Schieber auf der Oberseite der Disk muß geschlossen sein). Nehmen Sie die Diskette aus dem Laufwerk, nachdem die Formatierung beendet ist.

Bevor Sie die Spieldiskette in das Laufwerk schieben, kontrollieren Sie, ob sie schreibgeschützt ist (der schwarze Schieber ist offen, Sie können ein Loch erkennen). Schieben Sie die Disk in das Laufwerk, und schalten Sie den Computer ein. Das Spiel wird jetzt geladen. Wenn der Ladevorgang beendet ist (die Musik verstummt), entfernen Sie die Spieldiskette und schieben Ihre formatierte Sicherungsdiskette in das Laufwerk. Sie brauchen die Spieldiskette jetzt nicht mehr, es sei denn, Sie wollen das Spiel neu starten.

Spielsteuerung

Durch das Universum reisen



Die Rebellion verwendet das Multivisionssystem. Es bietet dem Spieler die einzigartige und flexible Möglichkeit weitreichender Kontrolle, wobei entweder der Joystick oder die Maus benutzt werden kann.

Der Computerbildschirm ist unterteilt in einen Primärbereich, der von sieben kleineren Bildschirmen im Sekundärbereich umgeben ist. Bei Spielbeginn befindet sich im Primärbereich ein Bild der Brücke der ENTERPRISE mit der vollständigen Besatzung. Im Sekundärbereich erscheinen die Portraits der sieben Offiziere, die sie im Spiel befehligen können.

Jedes dieser Portraits bietet Zugang zu den Funktionen, für die der jeweilige Offizier auf der ENTERPRISE zuständig ist. Die meisten Bildschirme besitzen sogenannte Kontrollpunkte; das sind Bildelemente, die angeklickt werden können und Unterbildschirme zur Anzeige bringen, die den Aufgaben des Mannschaftsmitgliedes entsprechen. Wenn Sie zu Beispiel in ein Gefecht verwickelt sind, sollten Sie die Kontrollpunkte in Chekovs Bildschirm anwählen, da er der Waffenoffizier ist und in diesem Moment nützlicher ist als, sagen wir einmal, McCoy, der medizinische Offizier.

Alle, außer Scottys, McCoy's und Uhuras Bildschirme enthalten mindestens einen Kontrollpunkt. Diese Kontrollpunkte variieren mit dem jeweiligen Bildschirm und können als Abbildungen von Personen, Gegenständen oder Instrumentenkonsolen dargestellt sein.

Nachfolgend finden Sie eine detaillierte Liste, die die verschiedenen Bereiche mit den entsprechenden Funktionen aufzeigt:

Kirk	Spock	Sulu	Scotty	Chekov	McCoy	Uhura
Laden	Sonnen-	Sternen-	Warp-	Bewaffung	Gesundheits-	Kommuni-
Sichern	system-und	globus	und	Ortung	zustand der	kation
Pause	Planeten-	Antriebs-	Impuls-	Visierein-	Besatzung	
Abgelau-	Erkennung	kontrolle	Status	richtungen		
fene Zeit	Feindstatus	Sonnen-				
Anzahl der	Zustand der	system				
elemen-	ENTERPRISE					
tierten						
Feinde						

Einen Bildschirm auswählen

Um einen der Bildschirme anzuwählen, bewegen Sie den Cursor (das Symbol der Föderation) auf das entsprechende Bild im Sekundärbereich und drücken den Knopf. Der ausgewählte Bildschirm erscheint nun im Primärbereich, wobei er die Position mit dem dort vorher gezeigten Bildschirm vertauscht. Sie können diesen Bildschirm jetzt detaillierter erkennen und über seine Kontrollpunkte direkt Funktionen anwählen.

Verfügbare Bildschirme

Obwohl es in Die Rebellion mehr als ein Dutzend verschiedener Bildschirme gibt, werden jeweils nur acht zur Zeit angezeigt. Das Multivisionssystem enthält einen Editor, der die acht günstigsten auswählt, so daß die Zusammensetzung des Bildschirms sich im Verlauf des Spieles ständig ändert. Die Brücke ist nur während eines Landemanövers (siehe unten) nicht verfügbar. Alle anderen Bildschirme können über die Brücke angewählt werden, auf der die Abbildungen der Mannschaftsmitglieder als Kontrollpunkte fungieren.

Bemerkung: Der einzige Zeitpunkt, zu dem die Brücke nicht verfügbar ist, ist während eines Landemanövers. Wenn Sie die Brücke zu diesem Zeitpunkt erreichen wollen, muß die Landemannschaft zuerst auf die ENTERPRISE zurückkehren. Um das zu bewerkstelligen, klicken Sie eines der Bilder im Sekundärbereich an, das die ENTERPRISE zeigt. Die Landemannschaft wird dann auf das Schiff zurückbeamt.

Bevor Sie in diesem Handbuch weiterlesen, experimentieren Sie mit den verschiedenen Bildschirmen und Kontrollpunkten. Betrachten Sie diese anfänglichen Übungen als Teil eines Raumschifftrainingskurses, und bedenken Sie: Die wahre Herausforderung für jeden Kommandanten eines Föderationsschiffes besteht darin, im richtigen Augenblick die richtige Entscheidung zu treffen.

Unterbrechen, Sichern und Laden

Der Kirk-Bildschirm muß im Primärbereich sichtbar sein, wenn Sie das Spiel unterbrechen, den Spielstand abspeichern oder ein begonnenes Spiel von Diskette laden wollen. Am oberen Rand des Kirk-Bildschirms befinden sich links und rechts neben der Zeitanzeige die Buchstaben S und L. Sie steuern das Sichern und Laden.



Das Spiel unterbrechen

Wenn Sie Ihr Spiel unterbrechen wollen, klicken sie mit dem Pfeil die Zeitanzeige zwischen dem L und dem S an. Das Spiel wird nun "eingefroren". Sie können das Spiel so lange unterbrechen, wie Sie wollen. Um das Spiel fortzusetzen, drücken Sie einfach den Maus- oder Joystickknopf. Bedenken Sie: Wenn Sie während eines Gefechts unterbrochen haben, befinden Sie sich in dem Moment, in dem Sie den Knopf drücken, sofort wieder mitten im Gefecht.

Einen Spielstand sichern

Durch Anklicken des S beginnt der Sicherungsvorgang. Eine Meldung erscheint, die Sie daran erinnert, Ihre Sicherungsdiskette einzulegen. Falls Sie die Sicherungsdiskette nach dem Spielstart schon in das Laufwerk eingelegt hatten (siehe "Spielstart", Seite 4), ignorieren Sie diese Meldung. Die Zeitanzeige wird durch die Ziffern 1-8 ersetzt. Indem Sie zwischen den Ziffern wählen, können Sie bis zu acht Spielstände auf einer Diskette speichern. Zum Sichern zeigen Sie mit dem Pfeil auf eine der Ziffern und klicken sie an. Nachdem der Sicherungsvorgang abgeschlossen ist, erscheint die Meldung "Done" (fertig). Wenn Sie das Spiel fortsetzen, erscheint die zum Spielstand gehörige Zeitanzeige.

Wenn nach Abschluß des Sicherungsvorganges die Meldung "Protected" (geschützt) erscheint, dann ist Ihre Sicherungsdiskette schreibgeschützt.

Nehmen Sie in diesem Fall die Diskette aus dem Laufwerk, bringen Sie den schwarzen Schieber an der Oberseite der Diskette in die geschlossene Position, schieben Sie die Diskette wieder in das Laufwerk, und wiederholen Sie die Sicherungsprozedur.

Eventuell werden Sie während des Spiels feststellen, daß Ihnen acht abgespeicherte Spielstände nicht genügen. Sie können beliebig viele Spielstände sichern, wenn Sie mehrere Disketten haben. Wenn Sie alle acht Spielpositionen auf einer Sicherungsdiskette gesichert haben, legen Sie eine weitere formatierte Diskette ein, und es stehen Ihnen acht weitere Positionen zur Verfügung.

Falls Sie bereits S oder L angeklickt haben, dann jedoch Ihre Meinung ändern und doch nicht Sichern oder Laden wollen, oder Sie das L oder S versehentlich angeklickt haben, gibt es keinen Grund zur Panik. Bewegen Sie den Pfeil entweder auf den Text, der Sie auffordert, Ihre Sicherungsdiskette einzulegen, oder auf das Portrait von Kommandant Kirk, und klicken Sie. Der Lade- oder Sicherungsvorgang wird abgebrochen, und es erscheint wieder die Zeitanzeige.

Nehmen wir an, Sie haben bereits alle acht Spielstände verbraucht und meinen, daß Sie zum Beispiel die Spielposition Nummer 4 nicht mehr benötigen. Sie können dann den aktuellen Spielstand als Nummer 4 sichern. Bedenken Sie aber, daß dieser Spielstand den alten überschreibt. Daher ist es eine gute Idee, mit mehreren Disketten zu arbeiten, um das versehentliche "Auslöschen" eines wertvollen Spielstandes zu vermeiden.

Beim Sichern eines Spielstandes ist es empfehlenswert zu notieren, was bis zu diesem Zeitpunkt im Spiel geschehen ist, damit Sie die verschiedenen Spielstände nicht durcheinanderbringen. Folgende Tabelle zeigt Ihnen, welche Informationen Sie sinnvollerweise zu jedem Spielstand festhalten sollten:

Beispiele für eine Sicherungs-/Ladetabelle

Spielstand Nummer	System, in dem sich die ENTERPRISE befindet	Gegenstände im Laderaum	Analyse der Gegenstände	Was bisher geschehen ist
2 1. Disk	Rariar (Klingonisch)	2 lepton - gewehre 1 Chaffsender Rom. Kodierdatei	für I-Strahlen- generator wenig beschädigt zur Aktivierung der romulan. Signaleinrichtung	Beschädigungen am Schiff. Mitten im Raumkampf. Sulu hat Tachyonengewehr für Panzertür
8 1. Disk	Puniox (Romulanisch)	3 Leptonen 1 Chaff Rom. Kodierdatei Kling. Störgerät Scharfschußgerät	siehe oben siehe oben siehe oben Klingonen greifen nicht an erhöhte Genauigkeit	Beim Runterbeamen Sulu und Uhura verletzt. Brauchen dringend Lithium! Sulu hat Tachyonengewehr.
2 2. Disk	Vernen (Föderiert)	wie oben, zusätzlich: Cernekov Kristall 2 Psychogen- Behälter	reduziert Warp- Verbrauch Für Rebellen- Kommandant	Sulu hat Tachyonengewehr benutzt. 3 Rebellen bekehrt. Schiff auf voller Energie. Noch ein weiterer Psychogen-Behälter nötig. Fertig zum Beamen.
3 2. Disk	Xarmuk (Klingonisch)	wie oben		Gerade gebeamt und eine Tür zerstört.

Einen gesicherten Spielstand laden

Wenn Sie einen alten Spielstand laden wollen, klicken Sie den Buchstaben L an. Eine Meldung fordert Sie auf, Ihre Sicherungsdiskette einzulegen, und die Ziffern 1-8 erscheinen anstelle der Zeitanzeige. Klicken sie die Nummer des gewünschten Spielstandes an (Wenn Sie mehr als eine Sicherungsdiskette benutzen, vergewissern Sie sich, daß Sie die richtige eingelegt haben). Kurz darauf erscheint die Meldung "Done" (fertig) - Sie können das Spiel nun an der Stelle fortsetzen, an der Sie es gesichert hatten. Die Zeitanzeige erscheint wieder in Ihrem Fenster.

Wenn nach Beendigung des Ladevorganges die Meldung "Failed" (fehlgeschlagen) anstelle der Zeitanzeige erscheint, dann haben Sie die Nummer eines Spielstandes gewählt, der noch nicht gesichert worden war. Versuchen Sie es noch einmal mit einer anderen Nummer.

Abgelaufene Zeit

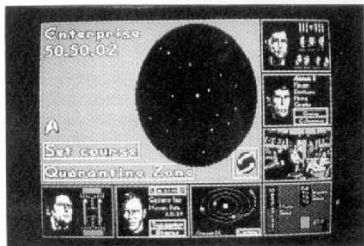
Auf Kirks Bildschirm gibt es zwei Zeitanzeigen. Das Zeitanzeigefenster zwischen dem L und S am oberen Rand des Bildes zeigt Stunden, Minuten und Sekunden. Gewöhnlich entspricht die Anzeige der tatsächlich verstreichenden Zeit. Wenn Sie dieses Fenster jedoch während einer Reise mit Warpgeschwindigkeit beobachten, werden Sie feststellen, daß die Ziffern sich sehr schnell ändern. Das liegt daran, daß es viele Tage dauert, um von einem Sonnensystem zum anderen zu gelangen. Daher wird der Lauf der Zeit etwas beschleunigt.

Das Missionsdatum, das in der Mitte des Bildschirms erscheint, zeigt Jahre, Wochen und Tage. Sie haben fünf Jahre Zeit, Ihre Mission durchzuführen - danach wird die Kleinsphäre endgültig abgeschottet. Wenn Sie ein Spiel über einen langen Zeitraum spielen, behalten Sie dieses Datum unbedingt im Auge.

Navigation

Um zu den Navigationsbildschirmen zu gelangen, klicken Sie Sulu an. Er kontrolliert die interstellare und interplanetare Navigation. Seine Kontrollpunkte führen zu folgenden Bildschirmen:

- * den Sternenglobus-Bildschirm. Mit ihm wird der Kurs zwischen Sonnensystemen festgelegt.
- * den Sonnensystem-Bildschirm. Hier werden die Kurse zu den verschiedenen Planeten des Systems festgelegt.
- * den Antriebsteuerung-Bildschirm. Der Warp- und Impulsantrieb werden von hier aus aktiviert.



Der Sternenglobus-Bildschirm

Während des gesamten Spiels benutzen Sie den Sternenglobus, um Ihre Reiserouten durch das All festzulegen. Der Bildschirm zeigt ein dreidimensionales Bild des Raumbereichs, in dem sich die ENTERPRISE zur Zeit befindet. Die ENTERPRISE wird durch ein blaues Plus-Zeichen symbolisiert. Wenn sich die ENTERPRISE im vorderen Teil des Globus befindet, ist das Plus-Zeichen hellblau, wandert sie in den hinteren Teil, wird es dunkelblau. Sonnensysteme sind durch weiße Sterne markiert.

Der Sternenglobus rotiert, damit Sie die räumliche Lage eines Sonnensystems besser einschätzen können. Wichtig: Das bedeutet nicht, daß sich die Sterne auf Umlaufbahnen befinden. Die künstliche Rotation des Sternenglobus soll Ihnen lediglich die Entfernungsrelationen zwischen den Sternsystemen verdeutlichen.

Das Rotationssymbol

Um die Auswahl eines Zielsystems zu vereinfachen, können Sie die Rotation des Sternenglobus anhalten. Klicken Sie dazu das Rotationssymbol an seiner rechten Seite an. Wenn Sie mit der Maus steuern, müssen Sie den rechten Knopf drücken, um die Rotation zu stoppen bzw. die Rechtsdrehung zu starten. Drücken Sie den linken Knopf, um die Rotation anzuhalten bzw. die Linksdrehung zu starten.

Koordinaten der ENTERPRISE

Zu Beginn des Spiels zeigt Ihnen die linke obere Ecke des Sternenglobus-Bildschirms, daß sich die ENTERPRISE an der Position mit den Koordinaten 50.50.02 befindet. Wenn Sie von einem Sonnensystem zum anderen reisen, ändern sich diese Koordinaten.

Koordinaten eines Sonnensystems

Unterhalb der ENTERPRISE-Koordinaten steht der Name des Sonnensystems, in dem sie sich gegenwärtig befindet. Beim Spielstart ist dieser Bereich leer, da sich die ENTERPRISE im interstellaren Raum befindet und Sie noch keinen Kurs in ein System festgelegt haben. Wenn Sie einen der Sterne im Sternenglobus anklicken, erscheinen Name und Koordinaten dieses Sonnensystems.

Auswahl eines Sonnensystems

Um ein Sonnensystem, in das Sie reisen möchten, festzulegen, zeigen Sie mit dem Pfeil auf irgendeinen der Sterne auf dem Sternenglobus-Bildschirm. Sie müssen darauf achten, daß sich die obere Ecke des Pfeiles auf dem ausgewählten Stern befindet, sonst funktioniert es nicht. Sobald Sie einen Stern angeklickt haben, erscheint eine blaue Verbindungslinie zwischen der ENTERPRISE und dem Sonnensystem. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt "Der Kurs in ein Sonnensystem" auf Seite 16.

Entfernung der ENTERPRISE zu einem Ziel

Unterhalb der Koordinaten des ausgewählten Sonnensystems befindet sich eine Zahl und die Buchstaben LY. Sie bezeichnet die Entfernung des Sonnensystems von der ENTERPRISE in Lichtjahren (LightYears). Zum Beispiel bedeutet die Anzeige "17 LY", daß die ENTERPRISE 17 Lichtjahre von dem angewählten Sonnensystem entfernt ist.

Das Fenster zur Kursfestlegung

Benutzen Sie das "Set Course"-Fenster (Kursfestlegungsfenster) unter der Entfermungsanzeige nur, wenn Sie entschieden haben, in welches Sonnensystem Sie reisen möchten. Weitere Information finden Sie in dem Abschnitt "Der Kurs in ein Sonnensystem" auf Seite 16.

Vergrößerungsstufen (Zonen)

Die gesamte Handlung von Die Rebellion spielt innerhalb der Quarantänezone, um die die Kleinsphäre errichtet worden ist. Da sich in der Quarantänezone so viele Sonnensysteme befinden, werden nur die größten Sterne auf dem Globus dargestellt, wenn in dem linken, unteren Fenster die Anzeige "Quarantine Zone" (Quarantänezone) erscheint. Der Sternenglobus erlaubt es jedoch, auch kleinere Ausschnitte aus der Quarantänezone in größerer Genauigkeit anzuschauen. Diese weiteren Stufen der Vergrößerung sind die "Regional Zone" und "Local Zone" (Regional- und Lokalzone). Es handelt sich hierbei um Ausschnitte der Quarantänezone, nicht um separate Raumbereiche. Sie können die Anzeige durch Anklicken des Zonenfensters von Quarantäne- über Regional- auf Lokalzone umschalten.

Wenn Sie Die Rebellion mit der Maus steuern, stellen Sie sich die drei Zonen der Reihe nach nebeneinander vor. Um die Vergrößerung zu erhöhen (von Quarantäne- über Regional- nach Lokalzone) drücken Sie den rechten Mausknopf. Zur Verringerung der Vergrößerung (Lokal- über Regional nach Quarantänezone) benutzen Sie den linken Knopf.

Wenn der Sternenglobus die Regional- oder Lokalzone zeigt, weist eine rotbraune Linie ständig auf das Zentrum der Quarantänezone. Diese Linie soll Ihnen die Orientierung erleichtern. Sie ist nicht sichtbar, wenn die Quarantänezone angezeigt wird.

Quarantine Zone (Quarantänezone)

Dieses ist die kleinste Vergrößerungsstufe, die einen Überblick über die gesamte Quarantänezone erlaubt. In dieser Stufe ist der Sternenglobus um den Stern Daxlak zentriert und zeigt ausschließlich die großen Sonnensysteme innerhalb der Kleinsphäre. Wenn Sie zu Beginn des Spieles verschiedene Sonnensysteme anklicken, werden Sie bemerken, daß jedes Sonnensystem mindestens 18 Lichtjahre von der ENTERPRISE entfernt ist. Sie sehen immer dieselben Systeme in der Quarantänezone, egal wo sich die ENTERPRISE befindet.

Regional Zone (Regionalzone)

Die Regionalzone zeigt einen kugelförmigen Ausschnitt vom halben Radius der Quarantänezone. Welche Sonnensysteme in der Regionalzone zu sehen sind, hängt von der Position der ENTERPRISE in der Quarantänezone ab. So befindet sich die ENTERPRISE zu Beginn des Spieles an der Position 50.50.02, und alle sichtbaren Sonnensysteme in der Regionalzone befinden sich annähernd in einem Bereich, der von Dixlak bei 51.40.04 bis zu Cernen bei 64.67.11 reicht.

Local Zone (Lokalzone)

In der stärksten Vergrößerung ist die Lokalzone zu sehen. Dieser Kugelbereich hat einen Radius, der einem Viertel des Quarantänezone-Radius entspricht. Wie in der Regionalzone variieren die sichtbaren Sonnensysteme mit dem Standort der ENTERPRISE. Bei Spielbeginn, wenn die ENTERPRISE die Koordinaten 50.50.02 hat, befinden sich alle Sonnensysteme der Lokalzone in einem Bereich, der von Dizok bei 53.46.03 bis Cerkek bei 52.55.12 reicht.

Kursfestlegung mit dem Sternenglobus

Der Sternenglobus hat einen Durchmesser von 100 Lichtjahren. Dakiak befindet sich an den Koordinaten 51.50.50, also etwa 51 Lichtjahre vom linken Rand, 50 Lichtjahre vom oberen Rand des Sternenglobus entfernt und 50 Lichtjahre in der Tiefe des Globus.

Die Position jedes Sonnensystems ist durch seine drei Koordinaten X, Y und Z eindeutig festgelegt. Die erste Achse, das X, ist die horizontale Ost-West-Achse. Die zweite, das Y, bezeichnet die vertikale Nord-Süd-Achse. Die Z-Achse verläuft in den Raum hinein, vom Betrachter aus also in den Bildschirm.

Bei Spielbeginn werden Sie feststellen, daß die Systeme auf Kreisbahnen von links nach rechts rotieren. Mit ihnen rotiert auch die ENTERPRISE (das blaue Pluszeichen) um das Zentrum. Um die X-Achse auszurichten, stoppen Sie die Rotation (indem Sie das Rotationssymbol anklicken), wenn die ENTERPRISE hellblau und genau in der Mitte des Globus zu sehen ist. Alle Systeme mit großen X-Koordinaten befinden sich nun links, die mit kleinen X-Koordinaten sind auf der rechten Seite (Puniex bei 88.65.70 wird ganz links sein, während auf der anderen Seite Hazion bei 18.44.75 ganz rechts ist). Systeme mit kleiner Y-Koordinate befinden sich am oberen Rand, unten sind die Systeme mit großer Y-Koordinate (Ranar bei 26.14.40 ist ganz oben, Xuxiaz bei 45.89.44 ganz unten).

Da es eine so große Zahl von Sonnensystemen gibt, können Sie nicht jedes einzelne direkt anfliegen. Stattdessen muß die ENTERPRISE von einem System zum anderen "hüpfen" und die verschiedenen Zonen mit steigender Vergrößerung durchfliegen, um das gewünschte Ziel zu erreichen. Zu Beginn des Spieles befindet sich die ENTERPRISE z.B. an der Position 50.50.02. Nehmen wir an, Sie wollen die ENTERPRISE nach Gekian (63.51.16) bringen, dann müssen Sie zuerst in der Regionalzone nach Taziok (54.44.17), weil Gekian in dem gleichen Raumbereich wie Taziok liegt, jedoch nicht in der Nähe von 50.50.02.

Als erster Sprungpunkt muß ein System in der Quarantänezone benutzt werden. Sie gehen dann in die Regionalzone über, um in den näheren Bereich zu gelangen, und schließlich kommen Sie in die Lokalzone, in der sich Ihr Ziel befindet.

Die Navigation zu einem ganz bestimmten Zielsystem ist nicht leicht, und Sie werden ein wenig experimentieren müssen, um die Möglichkeiten des Sternenglobus voll auszuschöpfen.

Bemerkung: Siehe auch "Trainingsreise zu einem Planeten" (Seite 35).



Klingonen, Romulaner, Förderierte oder Unabhängig?

Nachdem Sie ein Sonnensystem ausgewählt haben (durch Aklicken eines Sternes im Sternenglobus), bringen Sie Spock in den Primärbereich des Bildschirms. Er wird Ihnen sagen, wer dieses System beherrscht und wieviele Planeten dazugehören.

Es ist wichtig zu wissen, daß Sie jederzeit angegriffen werden können, egal in welchem System Sie sich befinden. Mit anderen Worten: Nur weil Spock Ihnen sagt, daß Sie ein Sonnensystem der Föderation ausgewählt haben, sind Sie dort nicht unbedingt sicherer als in einem klingonischen, romulanischen oder unabhängigen System.

Der Kurs in ein Sonnensystem

Nachdem Sie sich entschieden haben, welches Sonnensystem Sie ansteuern wollen, müssen Sie den Kurs festlegen. Klicken Sie mit dem Pfeil das "Set Course"-Fenster (Kursfestlegungsfenster) im Sternenglobus-Bildschirm an: Als Bestätigung wird die blaue Linie, die die ENTERPRISE und das gewünschte System verbindet, durch eine grüne ersetzt.

Wie komme ich dahin, wohin ich will?

Um zu einem ausgewählten Ziel zu gelangen, müssen Sie den Antriebssteuerungsbildschirm benutzen (den Sie über Sulu erreichen). Auf ihm gibt es folgende Kontrollpunkte: Warpgeschwindigkeit (Warp Speed), Impulsgeschwindigkeit (Impulse Speed) und STOP. Interstellare Reisen erfordern den Einsatz des Warpantriebes. Stellen Sie die gewünschte Warpgeschwindigkeit ein (eine grüne Betriebsanzeige bestätigt die Aktivierung des Antriebes), und achten Sie auf eventuelle Warnungen von Scotty, ob das Schiff über einen längeren Zeitraum zu schnell fliegt. Falls Sie diese Warnung hören, müssen Sie den Warpantrieb sofort auf die nächst niedrige Geschwindigkeit schalten. Sie können jeder Zeit die Geschwindigkeit des Schiffes verändern oder das Triebwerk abschalten.

Bemerkung: Wenn Sie durch den freien Weltraum reisen, können alle Bildschirme mit Ausnahme des Sternenglobus-Bildschirms im Primärbereich stehen. Befindet sich dieser Bildschirm im Primärbereich, so bewegt sich die ENTERPRISE nicht.

Im Laufe des Spiels verbrauchen sich die Dillithiumkristalle im Warptriebwerk der ENTERPRISE. Zu Beginn können Sie mit Warp 10 fliegen, bei der nächsten Reise steht Ihnen jedoch nur noch Warp 8 oder 9 zur Verfügung. Wenn Sie Ihre Dillithiumvorräte (siehe auch "Dillithium mining complex" im Abschnitt "Planetentypen", Seite 40) nicht von Zeit zu Zeit während des Spieles ergänzen, können Sie möglicherweise irgendwann eine Geschwindigkeit von Warp 3 nicht mehr überschreiten, so daß die interstellaren Reisen sehr viel Zeit beanspruchen.

Wenn Sie eine Warpgeschwindigkeit anwählen und bemerken, daß die Betriebsanzeige nicht aufleuchtet, haben Sie vergessen einen Kurs festzulegen. Kehren Sie zum Sternenglobus-Bildschirm zurück, und holen Sie es nach; jetzt erst können die Warptriebwerte gestartet werden.

Wenn die ENTERPRISE ihr Ziel erreicht hat, leuchtet das STOP-Licht auf und ein Glockenton erklingt.

Während einer interstellaren Reise kann der Kurs jederzeit geändert werden. Bringen Sie dazu den Sternenglobus in den Primärbereich, wählen Sie das neue Ziel, und legen Sie den Kurs fest. Achten Sie darauf, daß Sie nach dieser Neueinstellung nicht den Sternenglobus-Bildschirm im Primärbereich halten, da die ENTERPRISE sonst nicht fliegt.



Kurs auf einen Planeten nehmen

Wenn Sie ein Sonnensystem erreicht haben, schalten Sie den Sonnensystem-Bildschirm (Sie bekommen ihn über Sulu) in den Primärbereich. Auf diesem Bildschirm sind die Standorte der ENTERPRISE sowie aller Planeten eingetragen.

Jedes Sonnensystem besitzt zwischen drei und sechs Planeten. Um Kurs auf einen Planeten zu nehmen, klicken Sie ihn an. Es erscheint eine blaue, gestrichelte Linie, die die ENTERPRISE und den Planeten verbindet. Danach bringen Sie Spock in den Primärbereich. Er wird Ihnen sagen, um was für einen Planetentyp es sich handelt (z.B. "Life Supporting" (bewohnbar), "Energy Refinery" (Energieerzeugung) usw. Siehe auch "Planetentypen" Seite 39).

Von welchem "Typ" eine Welt ist, hängt ab von den geologischen Eigenschaften des Planeten, seiner Biosphäre, intelligenten Lebensformen, die ihn bewohnen, künstlichen, robotergesteuerten Anlagen oder Geräten, die dort ehemals gebaut wurden. Falls ein Planet nicht als "Life Supporting" (bewohnbar) aufgeführt wird, ist seine Oberfläche zu gefährlich für einen Landtrupp, und es sollte deswegen niemand auf ihn hinabbeamt werden.

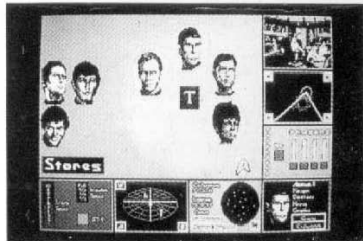
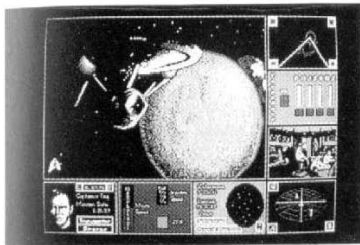
Klicken Sie das "Confirm" -Fenster (Bestätigungsfenster) an, wenn Sie einen Planeten ausgewählt haben.

Reise zu einem Planeten

Sie lenken die ENTERPRISE durch das System, indem Sie den Antriebssteuerungsbildschirm (Sulu's Job) in den Primärbereich holen und die gewünschte Impulsgeschwindigkeit anklicken (innerhalb eines Sonnensystems können Sie den Warpantrieb nicht benutzen). Wenn Sie jetzt wieder auf den Sonnensystem-Bildschirm umschalten, können Sie beobachten, wie die ENTERPRISE auf den Planeten zufliegt.

Wenn Sie sich in einem Sonnensystem befinden, aber noch nicht den Kurs auf einen Planeten bestätigt haben, bleibt die ENTERPRISE ständig auf einer äußeren Orbitalbahn und erreicht niemals einen Planeten. Sie können jederzeit einen Kurs bestätigen, während die ENTERPRISE auf einer Umlaufbahn kreist.

Auf einen Planeten hinunterbeamen



Der Transporter

Wenn die ENTERPRISE auf eine Kreisbahn um einen bewohnbaren Planeten gegangen ist, können Sie die Vorbereitungen zum Hinabbeamen (sprich: hinabbiemen) treffen. Bringen Sie Kirks Bildschirm in den Primärbereich, und klicken Sie das Transporter-Fenster an. Sie gelangen jetzt in den Transporterraum und können einen Landetrupp aufstellen.

Der Landetrupp

Der Transporter-Bildschirm enthält Porträts von allen sieben Offizieren. Durch Anklicken eines Porträts wird die entsprechende Person auf eine der sechs Transportscheiben auf der Plattform gebracht. Wird eine Person, die sich schon auf dem Transporter befindet, angeklickt, so wird sie wieder von der Plattform genommen. Obwohl bis zu sechs Personen auf den Planeten transportiert werden können, müssen nicht unbedingt sechs Personen hinabgebeamt werden. Sie können auch nur eine Person hinunterbringen, aber Sie werden feststellen, daß es besser ist, so viele Mannschaftsmitglieder wie möglich hinabzubeamen, da jede Person auf dem Planeten in bestimmter Weise nützlich sein kann.



Der Laderaum

Im Laderaum des Schiffes werden die verschiedenen Dinge, die Sie auf den Planeten eingesammelt haben, aufbewahrt. Der Laderaum ist jederzeit über Kirks Bildschirm zugänglich. Bei Spielbeginn ist der Laderaum leer. Wenn Sie ein Objekt von einem Planeten an Bord beamen, gelangt es direkt in den Laderaum. Falls es sich um ein Gerät handelt, daß im Raumschiff eingebaut werden kann, wird es automatisch installiert.

Wenn Sie sehen wollen, was sich gerade im Laderaum befindet, bringen Sie Kirks Bildschirm in den Primärbereich und klicken das "Stores" -Fenster (Laderaum-Fenster) an. Eine grafische Darstellung eines der Objekte, die Sie heraufgebeamt haben und sein Name erscheinen auf dem Bildschirm. Wenn das Wort "installed" (installiert) erscheint, ist der entsprechende Gegenstand bereits in die ENTERPRISE eingebaut worden.

Sie können immer nur ein Objekt zur Zeit sehen. Wenn Sie mehrere Gegenstände hochbeamen haben, können Sie den gerade angezeigten Gegenstand anklicken und so den jeweils nächsten sehen. Der Laderaum des Schiffes kann von jedem Gerät, das an Bord installiert werden muß, nur ein Stück aufnehmen. Wenn Sie zum Beispiel ein "Solar Scan Device" (Sonnenmeßgerät) besitzen, also ein Gerät, das in das Schiff eingebaut wird (siehe "Taktische Gegenstände" Seite 33), und Sie beamen genauso ein Gerät noch einmal von einem anderen Planeten an Bord, haben Sie dennoch nur eines davon installiert. Neben dem Bild des Gegenstandes erscheint jeweils, wieviel Stück von einem Gegenstand sich im Laderaum befinden.

Ausrüsten der Besatzung

Um die Besatzung mit Gegenständen aus dem Laderaum auszurüsten, müssen Sie die Mannschaftsmitglieder zuerst auf die Transporter-Plattform bringen (siehe "Der Landetrupp", Seite 20). Auf der linken Seite des Transporter-Bildschirmes finden Sie das "Stores" - Fenster (Laderaumfenster). Nachdem Sie Ihren Landetrupp aufgestellt haben, klicken Sie es an und erhalten einen der Gegenstände im Laderaum zusammen mit den Porträts der Landetruppmitglieder auf den Bildschirm (Beachten Sie, daß diese Porträts nicht erscheinen, wenn Sie den Laderaum über Kirks Bildschirm inspizieren. Auch fehlen die Porträts, wenn Geräte angezeigt werden, die im Schiff eingebaut sind).

Nehmen wir an, Sie wollten zum Beispiel Spock, Kirk und Scotty, ausgerüstet mit Gegenständen aus dem Laderaum, hinunterbeamen. Bringen Sie sie auf den Transporter, und gehen Sie zum Laderaum. Sie klicken die Objekte der Reihe nach an und stellen fest, daß Sie ein "Lepton Gun" (Leptonengewehr) und ein ZMX device (ZMX-Gerät) besitzen. Sie wollen Spock das Gewehr geben: Also lassen Sie es anzeigen. Wenn Sie jetzt Spocks Porträt anklicken, wird es eingerahmt. Das bedeutet, daß er das Gewehr erhalten hat. Das Bild des Gewehres wird automatisch durch das Bild des nächsten Objektes im Laderaum, des ZMX-Gerätes, ersetzt. Um es Kirk zu geben, zeigen Sie mit dem Pfeil auf Kirks Porträt und klicken.

Falls Sie vergessen haben, was Spock bei sich hat, klicken Sie sein Porträt an. Um Spock die Waffe wieder abzunehmen, klicken Sie sein Porträt einfach ein zweites Mal an: Das Gewehr gelangt so in den Laderaum zurück, und der Rahmen um Spocks Kopf verschwindet.

Hinunterbeamen

Um den Landetrupp nun hinunterzubeamen, kehren Sie zum Transporter zurück und klicken das T in der Mitte der Plattform an. Der Landetrupp-Bildschirm erscheint nun im Primärbereich, während im Sekundärbereich Bilder der ENTERPRISE zu sehen sind.

Um auf das Schiff zurückzugelangen, klicken Sie einfach eines der sieben ENTERPRISE-Bilder im Sekundärbereich an.

Erforschung eines Planeten

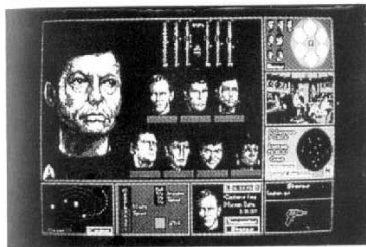
Der Landetrupp-Bildschirm ist weniger als planetarer Reiseführer, denn als Anzeigebereich wichtiger Informationen gedacht. Er enthält ein Meldungs-Fenster, Porträts des Landetrupps und ein Bild von den Geräten und Lebewesen, die dem Trupp begegnen. Im Meldungs-Fenster wird beschrieben, worauf der Trupp stößt und ob der vor ihm liegende Weg frei oder versperrt ist.

Die Besatzungsmitglieder reagieren in verschiedener Weise auf Situationen, die bei der Erforschung eines Planeten eintreten. Wenn Sie das Porträt eines der Mitglieder anklicken, erhalten Sie im Meldungs-Fenster seinen Vorschlag, was jetzt zu tun sei. Um einen anderen Vorschlag zu bekommen, klicken Sie das nächste Porträt an. Auf diese Weise können Sie von Person zu Person gehen und so den ganzen Trupp befragen, um einen der Situation ideal angemessenen Aktionsvorschlag zu erhalten. Sie könnten zum Beispiel zuerst Spock auswählen, um ihn alle Gegenstände analysieren und dekodieren zu lassen.

Nachdem Sie sich für den Rat eines der Truppmitglieder entschieden haben, klicken Sie unter seinen Vorschlag. Nehmen wir an, Sie sind auf einen Gegenstand gestoßen und haben Scotty befragt. Dann könnte sein Vorschlag lauten: "Beam it up" (Beamern Sie ihn hinauf). Klicken Sie nun unterhalb der Worte "Beam it up", wird der Gegenstand an Bord des Schiffes gebeamt, wo er im Laderaum verschwindet.

Falls der Weg frei ist, können Sie die Meldung "Move ahead" (weitergehen) anklicken. Der Landetrupp arbeitet sich nun weiter vor, bis er auf den nächsten Gegenstand oder das nächste Lebewesen trifft.

Manchmal wird ein Teil oder der ganze Landetrupp angegriffen. Verletzte Mannschaftsmitglieder können an den weiteren Aktionen nicht mehr teilnehmen. Sie müssen sich erst erholen. Verletzte Mitglieder werden zwar auch auf einem Planeten wieder gesund, schneller geht es jedoch an Bord der ENTERPRISE. Sie können die Untersuchung eines Planeten auch mit verletzten Truppmitgliedern fortsetzen; solange Sie jedoch nicht genesen sind, können Sie keinerlei Ratschläge abgeben. Falls der gesamte Landetrupp verletzt ist, beamen Sie den Trupp sofort zurück an Bord und warten die Gesundung jeder Person ab, bevor Sie sie wieder auf den Planeten schicken.



An Bord des Schiffes können Sie den gesundheitlichen Zustand der Mannschaft über McCoy's Bildschirm kontrollieren. Auf diesem Bildschirm sind ständig alle Mannschaftsmitglieder zu sehen, und Sie können ihren Herzschlag hören. Wenn ein Mannschaftsmitglied 100%ig gesund ist, wird unter seinem Porträt ein grüner, horizontaler Balken von etwa 2,5 cm Länge angezeigt. Wenn das Mitglied verletzt ist, ist ein Teil des Balkens rot (abhängig von der Stärke der Verletzung), und Sie können sie oder ihn nicht hinunterbeamen, bevor der rote Teil des Balkens verschwunden ist. Der Balken einer verletzten Person ist grün, rot und schwarz. Wenn der Balken nur noch grün und schwarz ist, ist die Person etwa zu 75% wieder fit und kann gebeamt werden. Es ist nicht notwendig abzuwarten, bis sie 100%ig gesund ist.

Verhalten im Gefecht

Die ENTERPRISE kann auf ihrer Reise zu einem Sonnensystem jederzeit feindlichen Schiffen begegnen. Es kann sich dabei um Klingonen, Romulaner oder rebellierende Föderationsschiffe handeln.

Eine Sirene signalisiert automatisch Rotalarm, wenn das Schiff Feindkontakt hat. Die Sirene kann durch Anklicken des blinkenden Rotalarm-Fensters unterhalb der Kommandobrücke ausgeschaltet werden. Kirks Stimme ruft die Mannschaft auf die Gefechtsstationen ("All men on battlestation").

Während des Kampfes folgt die ENTERPRISE nicht mehr dem voreingestellten interplanetaren Kurs. Wenn Sie im Gefecht auf den Sonnensystem-Bildschirm schauen, werden Sie feststellen, daß sich die ENTERPRISE nicht mehr bewegt. Das liegt daran, daß sie ihren Kurs verläßt, um die nötigen Gefechtsmanöver durchführen zu können. Nach dem Gefecht nimmt die ENTERPRISE automatisch ihren alten Kurs wieder auf.



Sie werden im Kampf durch drei Bildschirme unterstützt, die Sie alle über den Waffenoffizier Chekov erreichen:

- * Der Waffen-Bildschirm. Hier wählen Sie die Waffen aus, mit denen Sie kämpfen wollen.
- * Der Radar-Bildschirm. Auf ihm wählen Sie das feindliche Schiff aus, das Sie bekämpfen wollen.
- * Der Visier-Bildschirm. Mit seiner Hilfe erfassen Sie das Ziel und feuern Ihre Waffen ab.

Auswahl der Waffen

Bevor Sie das Gefecht aufnehmen, müssen Sie sich entscheiden, ob Sie Photonen-torpedos oder Phaser einsetzen wollen. Bringen Sie Chekov in den Primärbereich, und wählen Sie den Waffen-Bildschirm an.

Sie sehen jetzt die vier Phaserbänke und die Zahl der zur Verfügung stehenden Torpedos. Wenn Sie die Phaser benutzen wollen, klicken Sie eines oder alle Aktivierungsfenster unterhalb der vertikalen Balken an. Ein grünes Licht leuchtet auf. Es zeigt an, daß die ausgewählte Bank aktiviert ist. Jede beliebige Kombination von Phaserbänken kann benutzt werden. Durch erneutes Anklicken schalten Sie eine aktivierte Bank wieder aus.

Um die Photonentorpedos zu aktivieren, klicken Sie das Fenster unterhalb der Zahl an, die die verbleibenden Torpedos anzeigt (Sie können maximal 50 Torpedos haben). Ein grünes Licht signalisiert die Aktivierung der Torpedos. Eine Aktivierung der Torpedos hat automatisch eine Deaktivierung der Phaser zur Folge: Obgleich Sie jede Kombination von Phasern abfeuern können, können Sie nicht Phaser und Torpedos gleichzeitig benutzen. Wenn Sie das Fenster unterhalb der aktivierten Torpedos erneut anklicken, werden Sie wieder deaktiviert.

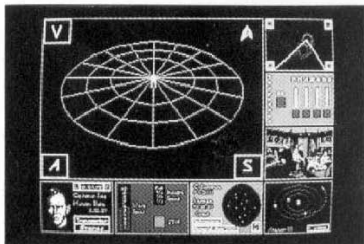
Grundsätzlich verursachen Photonentorpedos größere Schäden als vier gleichzeitig abgefeuerte Phaser; Sie sollten sie jedoch sparsam verwenden, da sie, anders als die Phaserbänke, nicht automatisch ergänzt werden. Neue Torpedos erhalten Sie erst in einem Waffenlager (siehe "Planetentypen", Seite 39). Alle Phaserbänke, unabhängig vom jeweiligen Energielevel, besitzen gleichgroße Kampfkraft.

Solange eine Phaserbank nicht durch gegnerisches Feuer getroffen wird, lädt sie sich von selbst wieder auf. Sollte jedoch ein gewisser Energielevel unterschritten werden, funktioniert sie nicht mehr. Sie müssen dann warten, bis sie sich wieder erholt hat - und das kann eine Weile dauern.

Wenn eine Phaserbank nicht mehr aktivierbar ist, bedeutet dies, daß sie von gegnerischem Feuer getroffen wurde und in einem Waffenlager teilweise repariert oder in einem Reparaturdock (siehe "Planetentypen", Seite 39) vollständig ersetzt werden muß. Beschädigte Phaserbänke beeinflussen in keiner Weise die verbleibenden, funktionierenden Bänke.

Verfolgung des Gegners

Jetzt, da Sie Ihre Waffen ausgewählt haben, müssen Sie festlegen, welchen der angreifenden Gegner Sie zuerst bekämpfen (Natürlich müssen Sie sich um alle gegnerischen Schiffe kümmern. Sie können jedoch immer nur mit einem zur Zeit kämpfen). Bringen Sie das Radargitter in den Primärbereich. Das Radargitter bietet einen perspektivischen Blick auf die Positionen der feindlichen Schiffe relativ zur ENTERPRISE (die sich im Mittelpunkt des Gitters befindet). Falls sich die ENTERPRISE bewegt, tut sie es senkrecht zum Gitter, also "in den Schirm hinein". Der Bildschirm zeigt jedes Feindschiff als T-förmigen Strich, dessen Basis auf der Gitterfläche liegt. Um eines der Schiffe auszuwählen, klicken Sie den entsprechenden T-Balken an, und der Visier-Bildschirm erscheint automatisch im Primärbereich (siehe den folgenden Abschnitt "Zielerfassung").



Sie können das Radargitter von einem beliebigen Winkel aus betrachten, indem Sie das V-Kästchen anklicken. Dadurch wird das Gitter zusammen mit den feindlichen Schiffen kopfüber gedreht. Sie brauchen das Gitter nicht vollständig umzudrehen; es ist jederzeit möglich, die derzeitige Position festzuhalten, indem Sie das V-Kästchen erneut anklicken (Wenn Sie mit der Maus steuern, drücken Sie den linken Knopf für die Drehung kopfüber und den rechten für eine Rechtsdrehung des Gitters).

Die Flughöhe der ENTERPRISE können Sie durch Anklicken des A-Kästchens verändern. Da sich die ENTERPRISE in der Mitte des Gitters befindet, scheinen die anderen Schiffe an Höhe zum Gitter zu verlieren, wenn sie an Höhe gewinnt. Je öfter Sie den Knopf drücken, um so mehr Höhe gewinnt oder verliert die ENTERPRISE (je nachdem, welchen Mausknopf Sie drücken); ein- oder zweimaliges Klicken hat nur einen kleinen Effekt.

Das S-Kästchen beeinflusst die Drehung der ENTERPRISE. Da das Schiff "in den Schirm" hineinfliegt, bewirkt eine Drehung des Schiffes, daß sich das ganze Radargitter in die entgegengesetzte Richtung dreht.

Zielerfassung

Um ein Ziel auszuwählen, klicken Sie den Kreuzbalken des entsprechenden T-Symbols auf dem Radargitter an. Das feindliche Schiff erscheint auf dem Visier-Bildschirm, der nun im Primärbereich angezeigt wird.

Solange auf dem Radargitter kein Schiff ausgewählt wurde, bleibt der Visier-Bildschirm leer. Der Visier-Bildschirm liefert eine Computerdarstellung des Feindschiffes, die in Echtzeit aus den Sensordaten der ENTERPRISE rekonstruiert wird. Diese "simulierte Kamera" erkennt und verfolgt das Ziel bei allen Manövern.

Bevor die ENTERPRISE auf ein Ziel schießen kann, muß das Ziel vom Waffensystem erfaßt werden. Bringen Sie den roten Visierkreis mit dem Joystick oder der Maus über irgendeinen Teil des Feindschiffes, und klicken Sie. Chekovs Stimme bestätigt, wenn das Waffensystem auf das Ziel eingerastet ist (Er sagt: "Locked on target!" - Ziel eingerastet!). Von diesem Moment an bleibt der Visierkreis auf diesen Teil des Feindschiffes fixiert, gleichgültig welche Manöver es durchführt. Um den Zielkreis wieder auszurasen, klicken Sie einmal in den Kreis hinein.

Der Zielkreis entspricht dem Feuerbereich der Waffen der ENTERPRISE, daher schrumpft sein Durchmesser, wenn das gegnerische Raumschiff näherkommt, um anzuzeigen, daß die Zielgenauigkeit größer wird. Andersherum wird der Zielkreis größer, wenn sich das Schiff entfernt, um die geringere Treffsicherheit zu verdeutlichen.

Abfeuern der Waffen

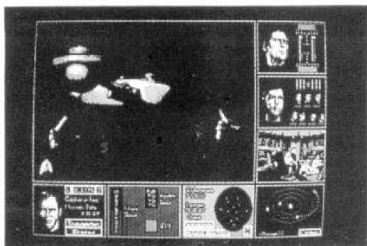
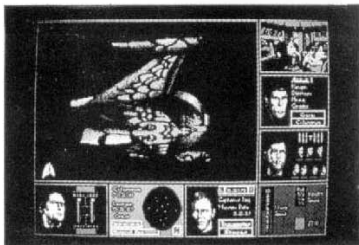
Wenn Sie die Waffen gewählt und das Ziel erfaßt haben, beginnt der Kampf! Es gibt in jeder Ecke des Visier-Bildschirms ein Kästchen. Jedes dieser Kästchen bewirkt die gleiche Aktion; sie beeinflussen nicht die Richtung der Schüsse. Um ein Feindschiff zu zerstören, klicken Sie einfach eines der vier Feuer-Kästchen an, bis Sie Chekov sagen hören "Got him!" (hab' ihn) und das Feindschiff verschwindet.

Feindstatus

Spock beobachtet den Zustand aller Feindschiffe. Bringen Sie ihn in den Primärbereich, und klicken Sie das Feindkontrolle-Fenster ("Enemy control"-Fenster) an (dieses Fenster ist nur während eines Gefechtes verfügbar). Wenn der Feindstatus 75% beträgt, ist ein Viertel des Schiffes zerstört.

Hilfreiche Hinweise

Wenn Sie auf dem Visier-Bildschirm sehen, daß das Feindschiff sehr klein und weit entfernt ist, oder die ENTERPRISE es zwar sehr nahe, aber von oben sieht, schalten Sie um zum Radargitter, und entscheiden Sie, um welches Schiff (T-Balken) Sie sich zuerst kümmern wollen. Klicken Sie solange das A-Kästchen an, bis das T sehr lang wird. Drehen Sie das Gitter (S anklicken) so, daß das Feindschiff sich direkt vor der ENTERPRISE befindet (bedenken Sie, daß die ENTERPRISE Richtung Norden fliegt). Befindet sich das Feindschiff vor der ENTERPRISE, klicken Sie das S-Kästchen an, um die Drehung zu stoppen. Klicken Sie jetzt das T an. Wenn der Visier-Bildschirm erscheint, rasten Sie das Ziel ein. Anstatt nun zu feuern, schalten Sie auf den Antriebsteuerung-Bildschirm (Sulu!) und schalten den Impulsantrieb auf 1/4 oder 1/2. Gehen Sie zurück zum Visier-Bildschirm, und feuern Sie. Das gegnerische Schiff wird jetzt sehr groß zu sehen sein, und Sie können mit hoher Treffergenauigkeit feuern.



Wenn Sie ein Torpedo direkt auf den Hals oder Kopf eines Feindschiffes feuern, entsteht ein hoher Schaden - selbst bei geringer Treffergenauigkeit.

Aktivieren Sie alle Phaser, und feuern Sie nur etwa viermal (Wenn Sie sie zu oft benutzen, erschöpft sich ihre Energie, und sie sind nicht mehr feuerbereit). Wenn der Feind noch nicht zerstört ist, aktivieren Sie jetzt Ihre Torpedos und feuern sie ab, bis die Phaserbänke wieder regeneriert sind. Das bewahrt Sie davor, alle Torpedos zu verschießen, und gibt Ihren Phasern Zeit, sich zu erholen.

Kontrolle der Schiffssysteme

Beschädigungen an der ENTERPRISE

Sie sollten den Zustand der ENTERPRISE ab und an kontrollieren, besonders nach einem Gefecht. Bringen Sie dazu Spock in den Primärbereich, und klicken Sie das ENTERPRISE-Fenster an. Im Gegensatz zum "Enemy"-Fenster (Feindfenster) ist es zu jedem Zeitpunkt verfügbar.

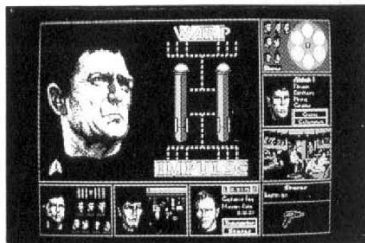
Die Structure (der Schiffsrumpf) der ENTERPRISE leidet bei jedem Gefecht. Wie stark, hängt davon ab, wie schlimm das Schiff getroffen wurde. War der Schiffsrumpf zu Beginn des Gefechts zu 100% in Ordnung, und das Schiff wurde einige Male getroffen, kann seine Leistungsfähigkeit nach dem Kampf auf 70% gesunken sein. Der Rumpf kann in einem Reparaturdock (siehe "Planetentypen", Seite 39) vollständig repariert werden. Wenn der Zustand des Rumpfes auf Null geht, ist die ENTERPRISE nur noch ein Wrack, und Ihre Mission ist gescheitert.

Die "Energy" (Energie) der ENTERPRISE verringert sich während eines Gefechtes oder wenn Sie den Impulsantrieb benutzen, ohne ihn in einer Energieerzeugung oder einem Reparaturdock versorgt zu haben (siehe "Planetentypen", Seite 39). Es empfiehlt sich, die Energie nicht unter 50% sinken zu lassen. Wenn die Energie Null erreicht, fallen alle Lebenserhaltungssysteme aus.

Auch der Zustand der Phaserbänke kann via Spock begutachtet werden. Wenn, laut Spock, die Bänke mit ihrer 50% Leistung arbeiten, stehen Ihnen nur noch die Hälfte Ihrer Phaser zur Verfügung.

Warp- und Impulsenergie

Der Zustand von Warp- und Impulsenergie kann über Scottys Bildschirm kontrolliert werden. Die horizontalen Balken zeigen den jeweiligen Energielevel des Warp- und Impulsantriebes an. Auf Scottys Bildschirm gibt es keine Kontrollpunkte.



Waffenstatus

Es empfiehlt sich, während des gesamten Spieles den Zustand der Phaserbänke und die Zahl der Photonentorpedos im Auge zu behalten. Beides kann zu jedem Zeitpunkt via Chekov geschehen.

Kommunikation

Leutnant Uhura ist für den gesamten Funkverkehr verantwortlich. Ein heulender Pfeifton signalisiert, daß Sie entweder einen Funkspruch von der Flotte, einem Archivkomplex oder einer Radarstation erhalten hat. Wenn Sie diesen Pfeifton hören, bringen Sie Uhuras Bildschirm in den Primärbereich und lesen die Nachricht.

Auf Uhuras Bildschirm gibt es keine Kontrollpunkte.



Gegenstände auf Planeten

Strategische Gegenstände

Die folgende Liste enthält Gegenstände von strategischer Bedeutung, die Sie benötigen, um Ihre Mission erfolgreich zu beenden.

Blackmail File: (Erpressungsdatei) Verwenden Sie diese Datei im Zusammenhang mit einer abhörsicheren Funkanlage (secure communications console).

Blast Door: (Panzertür) Diese Tür führt zum Hauptquartier des klingonischen Admirals. Sie kann nur mit einem Tachyonengewehr (tachyon gun) geöffnet werden.

Chaos Trigger: (Chaos-Auslöser) Dieses Gerät kann an einer Minensteuerungskonsole (mining control console) eingesetzt werden.

Dilithium Delta 6 Crystal: (DD6-Kristall) Mit diesem Kristall können Sie am Forschungs-Psimitter der Föderation (research psimitter console) einen eigenen Psimitter bauen.

I-Beam Generator (I-Strahlengenerator) Sie müssen sechs I-Strahlengeneratoren zerstören, um einen massiven Einbruch im klingonischen Energieversorgungsnetz zu erzielen.

Klingon Admiral: (Klingonenadmiral) Finden Sie diesen Mann, und beamen Sie ihn an Bord der ENTERPRISE.

Klingon Code File: (Klingonische Kodierdatei) Mit dieser Datei aktivieren sie die klingonische Signaleinrichtung (Klingon signals console) und senden Befehle aus, die zum Abbruch der Meutereiaktion führen.

Klingon Imperial Guard: (Klingonische Garde) Diese Leute bewachen gewöhnlich einen wichtigen Gegenstand (manchmal auch den Eingang zum Hauptquartier des Klingonenadmirals); sie können mit einem Somasender (soma emitter) betäubt werden, um dem Landetrupp den Weg freizumachen.

Klingon signals console: Diese Anlage kann mit der klingonischen Kodierdatei (Klingon code file) aktiviert werden. Sie sendet dann Befehle aus, die die Meutereiaktion abbrechen.

Lepton Gun: (Leptonengewehr) Mit dieser Waffe können I-Strahlengeneratoren (I-beam generators) zerstört werden.

Mining Control Console: (Minensteuerungskonsole) Diese Konsole muß mit dem Chaosauslöser (Chaos trigger) deaktiviert werden.

Peace Bomb: (Friedensbombe) Diese Bombe muß mit der Ampulle mit Friedensviren (peace virus ampoule) zur Explosion gebracht werden.

Peace Virus Ampoule: (Friedensvirus-Ampulle) Der Friedensvirus muß in Verbindung mit der Friedensbombe benutzt werden.

Psychogen Kanister: (Psychogenkanister) Dieser Kanister enthält Psychogen, mit dem ein rebellierender Kommandant der Föderation wieder loyal gemacht werden kann.

Rebel Federation Commander: (rebellierender Föderationskommandant) Sie müssen sechs rebellierende Föderationskommandanten wieder loyal zur Föderation machen, um die klingonische Meutereiaktion zu vereiteln.

Research Psimitter Console: (Forschungs-Psimitter) Dieses Gerät muß mit Dillithium Delta 6 Kristallen aktiviert werden. Wenn es eingeschaltet ist, neutralisiert es den Effekt des klingonischen Psimitters.

Romulan Codes Files: (romulanische Kodierdatei) Diese Datei wird gebraucht, um die romulanische Signaleinrichtung zu aktivieren, die dann den Befehl aussendet, die ENTERPRISE nicht mehr als feindliches Schiff zu betrachten.

Romulan Signals Console: (romulanische Signaleinrichtung) Dieses Gerät kann mit der romulanischen Kodierdatei (Romulan codes Files) aktiviert werden, um romulanische Angriffe auf die ENTERPRISE zu unterbinden.

Secure Communications Console: (abhörsichere Funkanlage) Wenn Sie dieses Gerät mit der Erpresserdatei (Blackmail File) benutzen, können Sie versuchen, den Klingonenadmiral zu erpressen. Es ist jedoch nicht sicher, ob das klappt!

Smelt Gun: (Schmelzgewehr) Mit dieser Waffe können Sie den klingonischen Psimitter (Klingon Psimitter Console) zerstören.

Soma Emitter: (Somasender) Dieses Gerät betäubt die klingonischen Wachen (Klingon Imperial Guard), um den Weg für den Landetrupp freizumachen.

Tachyon Gun: (Tachyonengewehr) Mit dieser Waffe überwinden Sie die Panzertür, die zum Hauptquartier des klingonischen Admirals führt.

Taktische Gegenstände

Taktische Gegenstände sind Geräte usw., die in der ENTERPRISE installiert werden können, um die Leistungsfähigkeit des Raumschiffes zu erhöhen.

Cernekov Crystal: Dieser Kristall verbessert die Effizienz der Dillithiumkristalle.

Chaff Emitter: (Chaff Sender) Dieses Gerät blockiert das feindliche Zielerfassungssystem und hält die eigenen Schäden bei einem Gefecht in Grenzen.

Hotshot Device: (Scharfschuß-Gerät) Durch dieses Gerät wird die Zielerfassung der ENTERPRISE und damit die Trefferwirkung im Gefecht gesteigert.

Klingon Jamming Device: (Klingonen-Störgerät) Dieses Gerät ermöglicht eine Tarnung der ENTERPRISE, so daß klingonische Angriffe seltener werden.

Logic Emitter: (Logiksender) Der Logiksender strahlt Psiwellen-Störungen aus, die die klingonischen Versuche telepathischer Bewußtseinskontrolle blockieren. Wenn er in das Schiff eingebaut ist, verhindert er Angriffe rebellierender Föderationsschiffe.

Psi-Wave Device: (Psi-Strahlengerät) Dieses Gerät zeigt (via Spock) an, ob die ENTERPRISE in die Nähe des klingonischen Psimitters gelangt.

Romulan Jamming Device: (Romulaner-Störgerät) Dieses Gerät ermöglicht eine Tarnung der ENTERPRISE, so daß romulanische Angriffe seltener werden.

Solar Scan Device: (Sonnenmeßgerät) Dieses Gerät zeichnet ständig alle Geradbewegungen innerhalb des Sonnensystems auf, in dem sich die ENTERPRISE gerade befindet.

Zarium Crystal: Wenn dieser Kristall an Bord ist, wird die Mannschaft doppelt so schnell genesen.

Verschiedenes

Synapse Bomb: (Synaptische Bombe) Wenn diese Bombe auf ihrem Ursprungsplaneten explodiert, verursacht das keinerlei physische Zerstörungen. Stattdessen werden extreme starke Psistrahlen ausgesendet, die alle klingonischen Dilithium Kristalle in diesem System sofort zum Schmelzen bringen. Das hat zur Folge, daß diese Kristalle nicht mehr als Energiequelle für Raumschiffe genutzt werden können. Die Wirkung hält viele Tage an. Allerdings ist die synaptische Bombe sehr selten und kann nicht an Bord gebeamt werden.

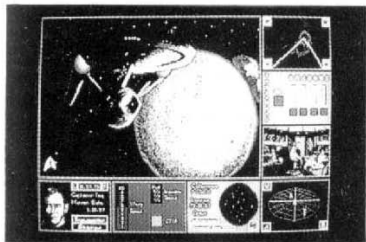
Vulcan Mindmeld: (Bewußtseins-Verschmelzung) Spocks vulkanische Herkunft bewahrt ihn vor telepathischen Beeinflussungen. Bis zu einem gewissen Grad kann er diese Immunität an andere Personen weitergeben, indem er die Bewußtseins-Verschmelzung anwendet. Dieser Prozeß schwächt jedoch Spocks Kräfte und sollte daher nicht zu oft eingesetzt werden.

Es gibt noch ein paar andere Dinge, die Ihnen unterkommen können. Während des Spieles werden Sie von selbst herausfinden, wozu sie im einzelnen zu gebrauchen sind.

Trainingsreise zu einem Planeten

Im folgenden wird beispielhaft eine Reise nach Xuram beschrieben. Wenn Sie die angegebenen Schritte sorgfältig verfolgen, gelangen Sie in den Besitz eines Cemekov-Kristals, der den Verbrauch Ihrer Dillithium-Kristalle verringert.

1. Bringen Sie den Sternenglobus-Bildschirm in den Primärbereich. Wenn die ENTERPRISE (das blaue Pluszeichen) hellblau und in der Mitte des Globus ist, stoppen Sie die Rotation, indem Sie das Rotationssymbol (die zwei Pfeile unter dem Globus) anklicken.
2. Klicken Sie Xuram (56.29.46), etwas über und links der ENTERPRISE, an.
3. Klicken Sie das "Set Course"-Fenster (Kursfestlegungsfenster) an, um Ihr Ziel zu bestätigen.
4. Bringen Sie den Antriebssteuerung-Bildschirm in den Primärbereich, und stellen Sie Warp 8 ein (sie müssen ja nicht unbedingt auf Scottys Warnung hören...).
5. Wenn das Glockensignal ertönt, das anzeigt, daß Sie Xuram erreicht haben, bringen Sie den Sonnensystem-Bildschirm in den Primärbereich und klicken Xuram I, den innersten Planeten des Systems, an (wenn Sie Spock fragen, wird er Ihnen sagen, daß er bewohnbar (Life Supporting) ist). Klicken Sie dann das "Confirm"-Fenster an, um den Kurs zu bestätigen.
6. Wählen Sie auf dem Antriebssteuerung-Bildschirm volle Impulsleistung. Bringen Sie den Sonnensystem-Bildschirm in den Primärbereich: Hier können Sie beobachten, wie sich die ENTERPRISE ihrem Ziel nähert.



7. Wenn Sulu Ihnen sagt, daß Sie sich im Orbit befinden ("Standing in Orbit, Sir"), bringen Sie Kirk in den Primärbereich und klicken das Transporter-Fenster an.

8. Wählen Sie Kirk, Spock, Scott, Sulu, Chekov und McCoy für den Landetrupp aus (da Sie nur sechs Mannschaftsmitglieder hinunterbeamen können, lassen Sie Leutnant Uhura aus).

9. Klicken Sie das T an, um den Landetrupp hinunterzubeamen.

10. Unten auf dem Planeten sehen Sie jetzt einen "force-field generator" (Krauffeldgenerator). Wenn Sie jedes Truppmitglied anklicken, erhalten Sie die folgenden Vorschläge für das weitere Vorgehen:

Kirk: Search for hidden switch (Versteckten Schalter Suchen)

Spock: Decode control logic (Steuerungslogik entschlüsseln)

Scott: Dismantle mechanism (Mechanismus zerlegen)

Sulu: Fire phaser at it (Mit dem Phaser darauf feuern)

Chekov: Use physical force (Physische Gewalt anwenden)

McCoy: Walk towards it (Näher herangehen)

Wählen Sie Chekov. Klicken Sie mit der Maus unterhalb der Worte "Use physical force". Daraufhin wird der Generator deaktiviert. Klicken Sie nun unter die Worte "It is deactivated" (Es ist deaktiviert).

11. Klicken Sie unterhalb der Worte "Move Ahead" (Weitergehen).

12. Sie entdecken dann einen Cernekov Kristall. Die Vorschläge Ihrer Truppmitglieder lauten:

Kirk: Take it (Mitnehmen)

Spock: Analyze it (Analysieren)

Scott: Beam it up (Auf das Schiff beamen)

Sulu: Beam it up

Chekov: Analyze it

McCoy: Beam it up

Wählen Sie Spock, und lassen Sie ihn das Gerät analysieren. Danach wählen Sie entweder Scott, Sulu oder McCoy, um es an Bord zu beamen. Die Meldung "It is beamed aboard" ("Es wird an Bord gebeamt") bestätigt die Aktion.

13. Im Fenster steht jetzt "No Way Ahead" ("Hier geht's nicht weiter"). Da Sie nicht weiter vorankommen, klicken Sie eines der ENTERPRISE-Bilder im Sekundärbereich an und beamen den Landetrupp wieder an Bord.

14. Klicken Sie das "Stores"-Fenster (Laderaum-Fenster) in Kirks Bildschirm an. Sie werden feststellen, daß ein Cernekov-Kristall im Schiff installiert worden ist.

Gewinnstrategien

Es gibt viele Strategien, das Spiel erfolgreich zu beenden. Hier einige Tips, wie Sie der klingonischen Verschwörung ein Ende machen können.

Nehmen Sie den Klingonenadmiral gefangen

Als Kopf der Verschwörung hängt der Ruf und die Zukunft des Admirals vom Erfolg seiner Mission ab. Andererseits ist der Erfolg des Unternehmens eng mit seiner Person verbunden. Wenn dem Klingonenadmiral also das Kommando entzogen würde, bräche das gesamte Unternehmen in sich zusammen.

Der Klingonenadmiral leitet die Jagdgeschwader klingonischer Raumschiffe, die die ENTERPRISE durch die Quarantänezone verfolgen. Sollte er mitbekommen, daß die ENTERPRISE ihn sucht, wird er sich vom Flaggschiff in sein Hauptquartier auf einen der klingonischen Planeten beamen lassen. Finden Sie heraus, auf welchem Planeten er sich befindet, und beamen Sie ihn an Bord der ENTERPRISE.

Verteilen Sie Gegengift an die rebellierenden Föderationskommandanten

Es gibt mehrere Wege, die telepathische Wirkung des Dillithium Delta 6 auszuschalten. Eine sehr effektive Methode ist es, einem rebellierenden Kommandanten Psychogengas zu geben. Psychogen ist ein schweres Isotop des Sauerstoffs, das die ungewöhnliche Eigenschaft hat, das Bewußtsein zu klären. Menschen, die Psychogen atmen, sind nicht mehr gegen Psi-Strahlen anfällig. Dieses Gas ist nur in Räumen oder geschlossenen Bereichen eines Planeten zu gebrauchen. Um das Gegengift an die rebellierenden Kommandanten zu verteilen, müssen Sie zuerst sechs Psychogen-Kanister (psychogen canister) finden und das Gas dann direkt zu mindestens sechs überlebenden, rebellierenden Föderationskommandanten bringen.

Zerstören Sie Dekian II

Die ENTERPRISE muß die Quelle des telepathischen Isotops Dillithium Delta 6 finden und vernichten. Somit wird es den Klingonen auf lange Sicht unmöglich, die Rebellen-Raumschiffe zu versorgen, um ihre telepathische Einflußnahme aufrechtzuerhalten. Dekian II ist die einzige bekannte Quelle für das Dillithium Delta 6 innerhalb der Quarantänezone. Die Zerstörung der Minensteuerungs-Konsole (mining control console) auf diesem Planeten führt unweigerlich zum Fehlschlagen des klingonischen Planes.

Zerstören Sie den klingonischen Psmitter

Der Betrieb des klingonischen Psmitters wird durch eine Anzahl energieerzeugender Planeten ermöglicht, deren Energie über ein interstellares I-Strahlennetz zum Psmitter gesendet wird. Wenn die Leistung dieses Systems, entweder durch direkte Aktionen gegen die Kraftwerke oder weil ihre I-Strahlengeneratoren zerstört werden, auf die Hälfte verringert wird, reicht die Leistung des Psmitters nicht mehr aus, und die Meuterei bricht in sich zusammen. Sie müssen sechs Leptonengewehre (lepton guns) finden und sechs der I-Strahlengeneratoren (I-beam generator) vernichten.

Bauen Sie einen eigenen Psmitter

Die Überlegungen, die zu dieser Strategie führen, ähneln denen des vorhergehenden Plans. Ein von der Föderation gesteuerter Psmitter könnte die Wirkung des klingonischen Psmitters neutralisieren und so die Rebellion auflösen. Um einen Psmitter zu bauen, benötigen Sie Dilithium Delta 6 Kristalle, mit denen Sie den Forschungs-Psmitter (research psmitter console) aktivieren können.

Erpressen Sie den Klingonenadmiral

Auf einem der Planeten innerhalb der Quarantänezone hat ein alter, staubiger Computer einige schwerwiegende Indiskretionen über den Klingonenadmiral gespeichert. Diese Aufzeichnungen bezeugen dem damals noch jungen Kadetten an der Militärakademie Feigheit. Während solch ein Charakterzug für Menschen durchaus verzeihlich ist, würde die Weitergabe dieser Information jedoch das Aus für die Karriere eines Klingonenadmirals bedeuten. Jeder, der von diesen Dingen Kenntnis hat, könnte auf ihn erheblichen Druck ausüben. Sie müssen an einer abhörsicheren Funkanlage (secure communications console) die Erpressungsdatei (blackmail file) funken. (Achtung: Es könnte sein, daß sich der Admiral nicht erpressen läßt!).

Unterbrechen Sie den klingonischen Funkverkehr

Der Funkverkehr zwischen der klingonischen Flotte und dem Imperium läuft aus Sicherheitsgründen über einen speziellen Kommunikationsplaneten am Rande der Quarantänezone. Sie können versuchen, eine klingonische Signaleinrichtung (Klingon signal console) zu finden und mit Hilfe einer klingonischen Kodierdatei (Klingon code file) falsche Informationen in das klingonische Signalsystem einzuspeisen, die dem Klingonenadmiral den Abbruch des Unternehmens befehlen.

Setzen Sie den Friedensvirus frei

Es gibt eine Legende, die von einem Planeten innerhalb der Quarantänezone erzählt. Er soll von Menschen bewohnt sein, die ungewöhnlich friedfertig und zurückhaltend sind. Allerdings sind nicht große Weisheit oder Altruismus dafür verantwortlich. Vielmehr ist ihr Planet mit einer einheimischen "Krankheit" infiziert, die ein einziges, denkwürdiges Symptom hat: Seine Opfer verlieren alle Bösartigkeit.

Diese Strategie erfordert, daß Sie den Planeten finden, auf dem sich die Friedensvirus-Ampulle (peace virus ampoule) befindet und dann die Friedensbombe suchen und zur Explosion bringen. Nachdem die Klingonen erst einmal infiziert sind, werden sie die Gegend auf sehr unklingonische Weise verlassen und den Psimitter aufgeben.

Planetentypen

Die folgende Liste enthält die verschiedenen Planetentypen, auf die Sie während Ihrer Reisen treffen können:

Archive Complex: (Archivkomplex) Wenn die ENTERPRISE einen Planeten umkreist, auf dem es einen Archivkomplex gibt, kann Uhura wertvolle Informationen für die Zerstörung der klingonischen Verschwörung erhalten. Um diese Daten zu sammeln, klicken Sie Uhuras Bildschirm an, wenn Sie das Pfeifen des Intercom-Gerätes hören.

Catastrophe Pods: (Katastrophen-Pflanze) Diese Pflanzen sind eine besonders merkwürdige Spezies, die sich in den von Raumschiffen befahrenen Sektoren vieler Galaxien ausgebreitet hat. Sie bewegen sich mit großer Geschwindigkeit durch den interplanetaren Raum und klinken sich am Rumpf vorüberfliegender Raumschiffe fest, um sich dort für etwa fünf Wochen zu verpuppen (Siehe "Verstrichene Zeit", Seite 10). Danach brechen die Puppen auf, und die Pflanzen fressen sich ihren Weg in das Innere des Raumschiffes, bis es total vernichtet ist.

Sobald die ENTERPRISE in ein System mit Katastrophen-Pflanzen gelangt, setzen sie sich an das Schiff, wobei es ein ganz charakteristisches, fürchterliches Geräusch gibt. Sollten Sie unglücklicherweise Katastrophen-Pflanzen an der ENTERPRISE sitzen haben, müssen Sie innerhalb von fünf Wochen in ein Sonnensystem mit einem orbitalen Diskontinuum reisen, um die Plage wieder loszuwerden. Dilithium-Kristalle können hier nützlich sein.

Communications Beacon: (Funkstation) Wenn die ENTERPRISE in ein System der Föderation gelangt, in der es eine Funkstation gibt, empfängt Uhura eine Nachricht über die Zahl der rebellierenden Föderationsschiffe in der Quarantänezone. Handelt es sich um ein klingonisches oder romulanisches Sonnensystem, so erhält sie Informationen über die Anzahl romulanischer bzw. klingonischer Feindschiffe in der Quarantänezone.

Contamination Zone: (Verseuchte Zone) In diese Kategorie fallen alle Planeten, die kurz davor stehen, Proto-Sonnen zu werden. Sie sind extrem heiß und stoßen hochenergetische Ionen-Fackeln aus. Zwar besteht keine direkte Gefahr für die ENTERPRISE, wenn sie in ein System kommt, in dem sich ein solcher Planet befindet; jedoch wird das Schiff durch diese Fackeln "markiert" und erscheint danach über viele Lichtjahre hinweg sehr klar auf allen Radarschirmen, so daß sich die Gefahr von Angriffen wesentlich erhöht. Sobald Sie das System verlassen haben, wirken die Fackeln nicht mehr auf das Schiff.

Dilithium Mining Complex: (Dilithium Minenkomplex) Während die ENTERPRISE einen Planeten mit einer Dilithium Mine umkreist, kann das Schiff seine Vorräte an Dilithium-Kristallen für den Warp- Antrieb ergänzen.

Energy Refinery: (Energieaufbereitung) Wenn die ENTERPRISE einen Föderations- planeten mit einer Energieaufbereitungsanlage umfliegt, wird ein Teil der Impuls- und Warp-Energie ergänzt.

Gamma Field: (Gammafeld) Befindet sich die ENTERPRISE in einem Sonnensystem mit einem Gammafeld, so verbraucht es langsam die Dilithium-Kristalle im Schiff.

Leeching Pile: (Sauganlage) Wenn die ENTERPRISE in ein System mit einer Sauganlage kommt, macht sich sofort ein erheblicher Energieverlust bemerkbar.

Life Supporting: (Bewohnbar) Wenn ein Planet der Klasse M angehört, ist er bewohnbar. Seine Atmosphäre ähnelt der der Erde. Diese Planeten sind die einzigen, auf die Sie hinunterbeamen können.

Mesonon Rings: (Mesonenringe) Aufgrund des merkwürdigen Magnetfeldes, daß viele Planeten besitzen, haben sie Ringe hochenergetischer Mesonen. Wenn die ENTERPRISE in ein System gelangt, das Planeten diese Typs besitzt, so werden alle Folgen eines Besuches in einem System mit verseuchter Zone (Contamination Zone) neutralisiert.

Metabolic Field: (Wandelfeld) Ein Planet mit einem Wandelfeld übt eine hellende Wirkung auf jedes Schiff in seiner Nähe aus. Wenn ein Mitglied eines Landetrupps in einem System mit einem Wandelfeld verletzt ist, wird es schneller wieder gesund.

Nebulous Zone: (Nebelzone) Wenn die ENTERPRISE einen Planeten mit einer Nebelzone umkreist, ist sie auf keinem Radar sichtbar. Da das Schiff nicht bemerkt wird, wird es auch nicht angegriffen.

Nondescript: (nicht klassifiziert) Ein nicht klassifizierter Planet hat keinerlei schädigenden Einfluß und keine strategische Bedeutung für die ENTERPRISE.

Orbital Discontinuum: (orbitales Diskontinuum) Wenn die ENTERPRISE einen Planeten mit einem Diskontinuum umkreist, wird sie in ein anderes Sonnensystem geschleudert. Auch verschwinden Katastrophenpflanzen.

Planetary Supermind: (planetarisches Superhirn) Auf einigen Planeten haben sich unglaublich hochintelligente Lebewesen entwickelt. Diese Superhirne verbieten in ihren Sonnensystemen jedweden Kampf. Deswegen funktionieren einfach keinerlei Waffen, wenn die ENTERPRISE sich in einem System aufhält, das einen solchen Planeten besitzt.

Psionic Core: (psionischer Kern) Wenn sich die ENTERPRISE in einem System befindet, in dem es einen Planeten mit psionischem Kern gibt, so ist sie gegen telepathische Beeinflussung immun. Diese Planeten senden ständig Psi-Strahlen-Störungen aus, die das gesamte System, in dem sich der Planet befindet, schützen. Obwohl Sie in diesem System keine Angst vor Angriffen rebellierender Föderationsschiffe zu haben brauchen, müssen Sie doch weiterhin auf klingonische oder romulanische Schiffe achten.

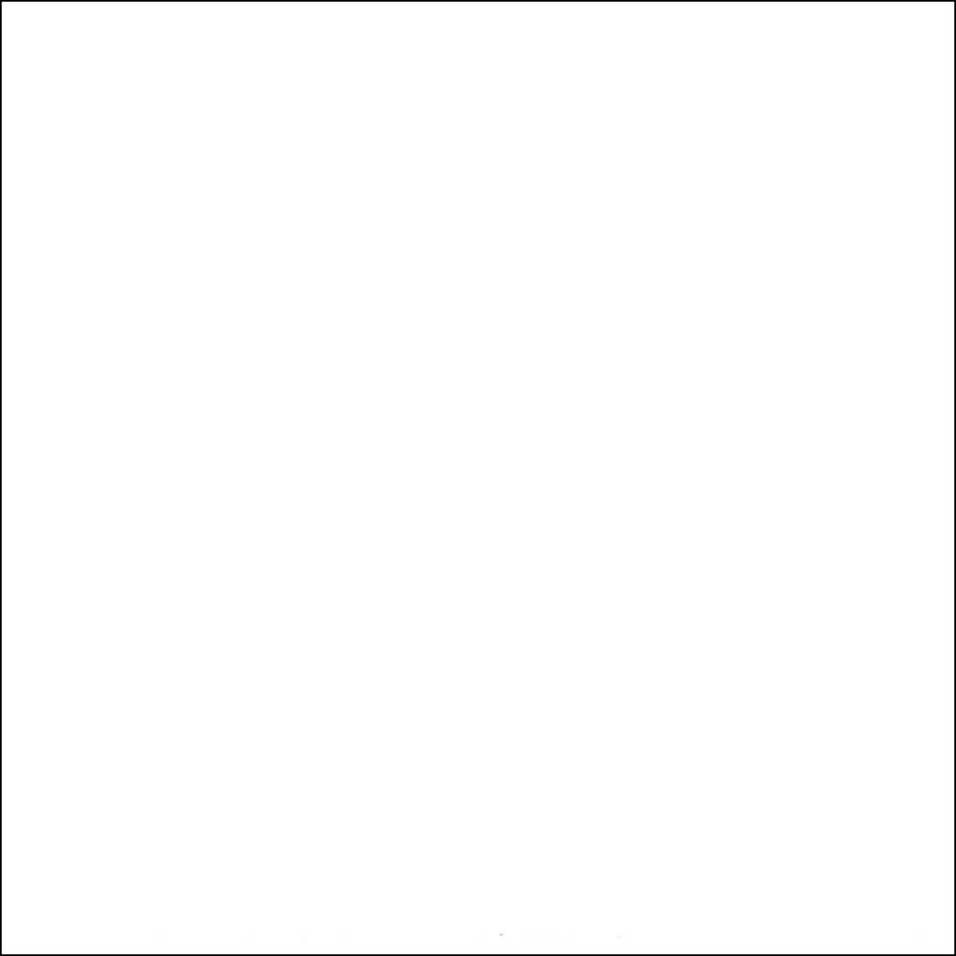
Repair Drone Dock: (Reparaturdock) Wenn die ENTERPRISE einen Föderationsplaneten mit einem Reparaturdock umkreist, werden die Triebwerke (sowohl Warp- wie Impulsantrieb), Phaserbänke und der Schiffsrumpf vollständig oder teilweise repariert.

Robot Fortress: (Roboterfestung) Diese Festungen sind das schreckliche Erbe einer lange ausgestorbenen Rasse. Wenn die ENTERPRISE in ein System mit einer Roboterfestung fliegt, verringert sich beständig die Zahl der Photonentorpedos. Es gibt keine Gegenmaßnahmen. Wenn die ENTERPRISE ein solches System besuchen muß, sollte sie es so schnell wie möglich wieder verlassen.

Siren Device: (Sirenengerät) Sirenengeräte sind Relikte einer ausgerotteten Rasse, die sich auf das Abwracken und Verwerten vorbeifliegender Raumschiffe spezialisiert hatte. Das Sirenengerät sendet einen sehr starken Traktorstrahl aus, der die Impulsenergie des Raumschiffes schwächt. Wenn die ENTERPRISE sich in einem System mit einem Sirenengerät aufhält, wird seine Impulse-Energie halbiert.

Tracking Station: (Radarstation) Wenn die ENTERPRISE ein klingonisches oder romulanisches System mit einer Radarstation auf einem der Planeten besucht, wird die Position der ENTERPRISE sofort an das Hauptkommando der Klingonen oder Romulaner gemeldet, und das Schiff kann sich auf den baldigen Besuch des nächst gelegenen feindlichen Schiffes gefaßt machen. Wenn die ENTERPRISE in ein Sonnensystem der Föderation kommt, in dem es eine Radarstation gibt, so erhält Uhura Nachrichten bezüglich der Positionen und Anzahl feindlicher Schiffe in diesem Sonnensystem. Sie können diese Nachrichten lesen, wenn Sie Uhuras Bildschirm anklicken, nachdem Sie den Intercom-Pfeifton gehört haben.

Weapons Dump: (Waffenlager) Wenn die ENTERPRISE einen Planeten mit einem Waffenlager umkreist, der unter Kontrolle der Föderation steht, werden verbrauchte Photonenorpedos ersetzt. Angeschlagene Phaserbänke können teilweise instandgesetzt werden, je nachdem, wie stark sie im Gefecht beschädigt wurden.





COPYRIGHT © 1987 PARAMOUNT PICTURES CORPORATION
ALL RIGHTS RESERVED

STAR TREK

The Rebel Universe

CBM64 ADDENDUM DEUTSCH

Copyright © 1988 Paramount Pictures Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

CBM64 ist ein eingetragenes Warenzeichen der Commodore Business Machines Inc.

Das vorliegende Produkt wurde nicht von Commodore Business Machines Inc. autorisiert oder gefördert.

Programmierung der CBM 64/128 Version von Fouad Katan.

Musikalisches Arrangement von Wally Beben (Hagar Music)

Hinweis zur Benutzung dieser Anleitungen zusammen mit dem Handbuch

Bitte beachten Sie, daß das Begleithandbuch zu **THE REBEL UNIVERSE** auf die ATARI ST Version zugeschnitten ist und daß die dort gezeigten Fotos von der Atari-Version des Spiels stammen. Die folgenden Beschreibungen dienen als Ergänzung und sollten unbedingt mit dem Handbuch zusammen gelesen werden.

Spielstart (Seite 4)

Bevor Sie mit dem Spiel beginnen, müssen Sie eine leere Diskette formatieren, die als sog. SAVE DISK zum Abspeichern von Spielständen dienen wird. Legen Sie dann die Spieldiskette ins Laufwerk und schreiben Sie den Ladebefehl: **LOAD ""*,8,1**, gefolgt von **ENTER**, womit das Programm zu laden beginnt. Sobald der Ladevorgang zu Ende ist, können Sie die Spieldiskette herausnehmen. Sie werden Sie im Verlauf des Spiels nicht mehr benötigen, es sei denn, Sie wollen von vorn beginnen.

Benutzer der Kassetten-Version drücken zum Laden die Kombination **SHIFT & RUN/STOP** und betätigen dann die **PLAY**-Taste des Kassettenrekorders. Wenn das Spiel geladen ist, kann die Kassette herausgenommen werden.

Achtung: Bitte nehmen Sie während des Ladevorgangs keine Eingabe über die Tastatur oder den Joystick vor.

Spielsteuerung (Seite 5)

Die Spielsteuerung erfolgt über den Cursor (das Emblem der Föderation), der auf dem Bildschirm umhergefahren wird. Sie steuern damit die gewünschten Kontrollpunkte an und klicken diese mit Hilfe des Joystick-Feuerknopfs, um die betreffende Aktion in Gang zu setzen.

Hinweis: Im Handbuch ist davon die Rede, daß man die verschiedenen Teammitglieder "sprechen hört". Diese Sprachfunktion ist in der vorliegenden Version von **THE REBEL UNIVERSE** nicht implementiert; stattdessen erfolgen alle Warnungen und Mitteilungen in Form von Texten und einem akustischen Begleitsignal.

Sichern des Spielstands (Seite 8)

Durch Klicken von S startet die Prozedur zum Sichern des Spielstands. An die Stelle der Zeitangabe treten die Ziffern 1-8, welche die 8 möglichen Speicher-"Fächer" darstellen, unter denen Sie wählen können. Zum

Abspeichern Ihrer Position fahren Sie den Cursor auf eine der acht Nummern und klicken dort. Darauf erscheint eine Aufforderung zum Einlegen einer SAVE-DISK. Nach Abschluß des Sicherungsvorgangs erscheint die Mitteilung DONE. Bei Wiederaufnahme des Spiels erscheint auch das Zeitanzeigefenster wieder.

Im Verlauf dieses spannenden Spiels werden Sie vielleicht feststellen, daß acht Spielpositionen nicht ausreichen. Selbstverständlich können Sie beliebig oft abspeichern — vorausgesetzt, Sie haben entsprechend viele formatierte Disketten. Wenn die acht Positionen auf der ersten SAVE-DISK gefüllt sind, nehmen Sie eine weitere Diskette, die dann wieder 8 Spielstände aufnehmen kann.

Falls Sie irgendwann **L** oder **S** anklicken und dann Ihre Meinung ändern (oder Sie klicken versehentlich das **L** statt des **S** — kein Grund zur Panik! Bringen Sie den Cursor entweder auf die Aufforderung zum Einlegen der Diskette oder auf Captain Kirks Konterfei und klicken Sie dort. Dies bewirkt ein erneutes Einblenden des Zeitanzeigefensters und einen Abbruch der Speicherprozedur.

Angenommen, Sie haben die 8 Speicherpositionen gefüllt, und glauben, z.B. die Position Nr. 4 nicht mehr zu benötigen, dann können Sie die neueste Position als Nummer 4 speichern. Dies bewirkt ein Überschreiben des ursprünglich dort abgespeicherten Spielstands, der dann nicht mehr wiederherstellbar ist. Aus diesem Grund ist es immer besser, mehrere Disketten in Reichweite zu haben, um ein versehentliches Löschen zu vermeiden.

Kassettenbenutzer werden nach Wahl von **S** aufgefordert, die PLAY- und RECORD-Tasten des Rekorders zu drücken.

Bitte vergewissern Sie sich vorher, daß sich die richtige Kassette im Gerät befindet, d.h. diejenige zum Abspeichern von Spielständen, nicht die Programmkassette.

Beim Abspeichern der Spielstände ist es unbedingt erforderlich, die Nummer zu notieren und außerdem einen Vermerk über den Verlauf und die Ereignisse des Spielgeschehens zu machen; andernfalls werden Sie in eine heillose Verwirrung geraten. Die nachstehende Tabelle zeigt in etwa, welche Angaben Sie sich dabei machen sollten.

ÜBERSICHT ZUM SPEICHERN/LADEN (BEISPIEL)

<u>POSITION NUMMER</u>	<u>SYSTEM IN DEMSICH ENTER- PRISE BEFINDET</u>	<u>OBJEKTE IM LAGER</u>	<u>ANALYSE DES OBJEKTS</u>	<u>EREIGNISSE BISHER</u>
2 (SAVE-DISK1)	Rariar (Klingon)	2 Lepton- Kanonen 1 Chaff Rom.Codes	Einsatz mit I-Strahl Generator weniger Schaden Aktivieren der Rom.Sig. Konsole	Behälter auf Schiff, inmitten der Schlacht Sulu hat Tachyonkanone
8 (SAVE-DISK1)	Puniex (Romulan)	3 Leptons 1 Chaff Rom. Codes Datei Kling Jam- Gerät Hot-Shot Gerät	s. oben s. oben s.oben nicht aggr. reduziert Lock-On	Gerade am Runterstrahlen. Sulu, Uhura verletzt. Dilithium dringend gebraucht. Sulu hat Tachyon
2 (SAVE-DISK2)	Vernen (Föderation)	Wie oben plus: Cernekov Kristall 2 Psycho- genkannen	Warp-Abzug reduziert auf Rebellen- Kommandant	Sulu hat Tachyon verw. 3 Rebellen konvertiert Schiff auf voller Kraft Brauche noch 1 Psych.-Kanne am Runterstrahlen
3 (SAVE-DISK2)	Xarmuk (Klingon)	wie oben		Runtergestrahlt. Tür zerstört.

Laden eines abgespeicherten Spielstands (Seite 10)

Zum Laden eines früher abgespeicherten Spiels dient die L-Taste.

Diskettenbenutzer sollten noch vor Aufruf der Ladefunktion die SAVE-DISK einlegen, Kassettenbenutzer die entsprechende Kassette. (Das Programm der Kassettenversion fordert dann zum Betätigen der PLAY-Taste auf.)

NAVIGATION

Das Rotations-Icon (Seite 12)

Um die Auswahl eines Sonnensystems zu erleichtern, empfiehlt es sich, die Drehung des Sternenglobus innezuhalten. Zum Starten oder Stoppen platzieren Sie den Cursor auf das Rotations-Icon (die beiden Pfeile unterhalb und rechts des Globus) und drücken Feuer. Jedesmal, wenn der Sternenglobus in Drehung versetzt wird, rotiert er in der entgegengesetzten Richtung.

Auswahl eines Sonnensystems (Seite 12)

Beim Anklicken eines Sterns erscheint eine punktierte Linie zwischen dem angewählten System und der ENTERPRISE.

Vergrößerungen (Seite 13)

Zum Ändern der Vergrößerung muß der Cursor über das Zonenfenster plaziert und der Feuerknopf gedrückt werden. Jeder Druck bewirkt, daß die nächsthöhere Vergrößerung eingeschaltet wird. Mehr als zwei Tastendrücke sind niemals nötig.

Die CBM64 Version enthält in den regionalen und den lokalen Zonen keine Mittellinie.

Kurs auf ein Sonnensystem nehmen (Seite 16)

Nach Auswahl eines Sonnensystems zeigt eine punktierte Linie den Kurs von der ENTERPRISE auf das angepeilte System. Durch Anklicken des Fensters SET COURSE verwandelt sich die punktierte Linie in eine durchgehende, zum Zeichen, daß der Kurs eingerichtet wurde.

Ans angepeilte Ziel gelangen (Seite 17)

Ehe Sie Ihren Kurs ändern können, müssen Sie den aktuell eingestellten annullieren, indem Sie auf das Set Course Fenster klicken. Wählen Sie dann dort in der gewohnten Weise Ihren neuen Kurs.

Kurs auf einen Planeten nehmen (Seite 18)

Die gestrichelten Linien, die den Kurs der ENTERPRISE innerhalb eines Systems darstellen, sind weiß.

Feindverfolgung (Seite 26)

Durch Anklicken der V-Kontroll-Box können Sie die Verfolgungs-Matrix zwischen zwei Positionen hin- und herschalten; eine graduelle Drehung ist nicht möglich.

Es gibt zwei Flughöhen-Felder. Das obere, rechte dient zur Erhöhung der Flughöhe, das untere linke zum Reduzieren.