

STAR TREK: 25TH ANNIVERSARY

Reference Card for MS-DOS Computers

Basic Interface

Mouse: Simply place the cursor on whatever it is you wish to select and click the left mouse button. Click the right mouse button to escape from the current selection.

Joystick: The same as the mouse except fire button Nr. 1 selects and fire button Nr. 2 escapes.

Keyboard: The Number Lock must be ON. The arrow keys may be used to move the cursor, or the numeric keypad if you have one. You must press and hold the key to move the cursor in the desired direction. Release the key to stop moving the cursor. Select with either **F1** or **Enter**, and clear a selection with **F2** or **Esc**.

7 Up and Left	8 Up	9 Up and Right
4 Left	5 Centres controls	6 Right
1 Down and Left	2 Down	3 Down and Right

On the Bridge

Each character on the bridge of the U.S.S. Enterprise has one or more functions. Place the cursor on the desired character and simply select him or her. You must then select the appropriate icon (see the manual for their exact function and description). Many of the commands have a keyboard equivalent which directly activates an icon:

- S - **Shields:** Toggles shields on and off.
- O - **Orbit:** Enters or exits orbit around the nearest planet.
- N- **Navigation:** Takes you to the main star map. Refer to the star map in your manual for star names. Simply position the cursor around the star you wish to go to and select it.
- D - **Damage Control:** This brings up the Repair Icons. From here you must select the icon you want Scotty to concentrate on.
- E - **Emergency Power:** This activates emergency power if it is available.
- H - **Hail:** Activates Uhura's Communications Icon.
- T - **Talk Spock:** Ask Mr. Spock for advice.
- C - **Computer:** Activates Spock's Library computer. Type in the subject you wish and press **enter**. You may wish to take notes on names, places and things during the game!

K **Kirk:** This brings up Kirk's Options Icons. Select *Transporter*, *Captain's Log*, *Save Game*, *Load Game*, *Music On/Off* or *Sound Effects On/Off*.

W **Weapons:** Toggles Phasers and Photon Torpedoes on and off.

Space Combat

Ship Movement: When using a mouse or joystick, press **Tab** or **F3** to toggle between movement control and icon selection control.

Mouse: When in ship movement mode, the cursor will be restricted to the main view screen. Simply move the cursor in the direction you wish to go. The further away from the centre of the screen, the faster your rate of turn. You can centre the cursor by pressing **5** on the numeric keypad only. The left mouse button fires your phasers, and the right fires photon torpedoes. When using the mouse, you gain the advantage of off-angle targeting: simply put, your weapons fire towards the cursor rather than dead ahead.

Joystick: Fire button Nr. 1 fires your phasers and button Nr. 2 fires the photon torpedoes. Your shots will be aimed for the middle of the view screen. Movement is handled in classic flight simulator style: pull back on the stick to go up, push forward to go down, left to go left, right to go right.

Keyboard: Fire your phasers with **Enter** or **F1** and photon torpedoes with **Space** or **F2**. Your shots will be aimed for the middle of the view screen. Both the arrow keys and numeric keypad (with the Num Lock off) can be used to control direction. Press and hold the key in the direction you wish to move. You can turn more sharply by simultaneously pressing and holding a direction key and the **Shift** key. Release the direction key and the Enterprise will return to flying straight ahead.

Speed: Use the number keys to select your speed. 1 is a dead stop with speed increasing as you choose higher number. 0 is top speed (think of it as ten). You can only use the numeric keypad for controlling speed if the **Num Lock** is on. You can check your current speed by looking at the middle monitor above the view screen. Remember, power may not be sufficient to go as fast as you command!

Additional Controls

V - View: This toggles between the normal bridge view and a close up of the main view screen. You do not have access to the bridge crew, but you get a more panoramic view of the action.

Ins Rolls the Enterprise counter-clockwise.

Del Rolls the Enterprise clockwise.

5 (from the numeric keypad) Centres the flight controls and stops rolls.

< Reduces main view screen magnification.

> Enlarges main view screen magnification.

Cont-S Turns off the sound effects.

Cont-M Turns off the music.

P Pauses the game.

Ship Position Monitor

This is just above Kirk and below the main view screen. It shows the relative position of enemy ships to the Enterprise. A dot on the left of the screen indicates a ship is to the left of the Enterprise. If the dot is at the extreme edge of the monitor, it indicates the enemy ship is almost directly behind the Enterprise.

Phaser Ready Monitor

This is above and to the left of the main view screen. A yellow light indicates the phasers are armed and charging. A green light means the phasers have charged and are ready to fire.

Photon Torpedo Ready Monitor

This is above and to the right of the main view screen. A yellow light indicates the photon torpedo tubes are being loaded. A green light means the torpedoes have been loaded and are ready to fire.

Ship Systems Monitors

These are to the left and right of the main view screen. As systems are damaged, they will glow red. There are six shields: front, rear, left, right, top and bottom. As they become damaged, they will glow red and then get dimmer as damage increases. See the manual for identification of the ship systems.

Landing Party Control

The basic interface for mouse, joystick and keyboard applies here. To bring up the Command Icon, press the right mouse button (fire button Nr. 2, **F2** or **space**) and make your selection as described in the manual. Additionally, there are direct keyboard commands for the following:

- T - Talk:** This will change the normal cursor to the talk cursor. Select the character you wish to talk to as normal.
- L - Look:** This will change the normal cursor to the look cursor. Select what you wish to look at as you normally would.
- G - Get:** This will change the normal cursor to the get cursor. Select as normal.
- U - Use:** This will change the normal cursor to the get cursor. Select as normal.
- I - Inventory:** This can only be chosen after you are in the Get or Look modes.

Customer Service

If you have any queries about this product, Electronic Arts' Customer Service Department can help. Call (0753) 546465 Monday to Friday between 9:00am and 6:00pm. Please have the product and the following information to hand when you call. This will help us answer your question in the shortest possible time:

- Type of computer you own
- Any additional system information (like type and make of monitor, graphics card, printer, hard disk, modem etc.)
- Type of operating system or DOS version number
- Description of the problem you are having

STAR TREK: 25TH ANNIVERSARY

Referenzkarte für MS-DOS-Computer

Grundfunktionen der Eingabegeräte

Maus: Fahren Sie den Mauszeiger einfach auf den Gegenstand, den Sie auswählen wollen, und klicken Sie mit der linken Maustaste. Durch Anklicken mit der rechten Maustaste machen Sie die jeweilige Auswahl rückgängig.

Joystick: Hier gelten die gleichen Anweisungen wie bei der Mausbedienung: Mit Feuertaste 1 wird ausgewählt, mit Feuertaste 2 rückgängig gemacht.

Tastatur: Die Verriegelung der numerischen Tastatur muß angeschaltet sein. Zur Cursorsteuerung können die Pfeiltasten oder, falls vorhanden, die numerische Tastatur benutzt werden. Um den Cursor in die gewünschte Richtung zu steuern, halten Sie die Pfeiltaste gedrückt. Um den Cursor anzuhalten, lassen Sie die Taste los. Treffen Sie eine Auswahl mit **F1** oder der **Eingabetaste**, heben Sie die Auswahl mit **F2** oder der **Escape-Taste** auf.

7 Hoch und links	8 Hoch	9 Hoch und rechts
4 Links	5 Zentriert Kontrollen	6 Rechts
1 Runter und links	2 Runter	3 Runter und rechts

Auf der Kommandobrücke

Jede Spielfigur der Kommandobrücke hat eine oder mehrere Funktionen. Fahren Sie den Cursor auf die gewünschte Figur, und wählen Sie diese aus. Danach wählen Sie das jeweilige Symbol aus. (Die exakten Funktionen und Beschreibungen sind dem Handbuch zu entnehmen.) Viele Symbole können auch direkt über die Tastatur ausgewählt werden:

- S - Shields** (Schutzschirme): Heben und Senken der Schutzschirme
- O - Orbit** (Umlaufbahn): Ein- und Austritt in bzw. aus der Umlaufbahn des benachbarten Planeten
- N - Navigation:** Ansteuerung der Sternenkarte. Die Sternennamen sind der Sternenkarte im Handbuch zu entnehmen. Cursor einfach auf den gewünschten Zielstern fahren und auswählen.
- D - Damage Control** (Wartung): Aufruf der Reparatursymbole: Scotty mitteilen, auf welche Reparaturen er sich konzentrieren soll.
- E - Emergency Power** (Notstrom): Aktivierung der verfügbaren Notstromversorgung

- H - Hail** (Frequenzhagel): Aktivierung des Funkgerätsymbols von Lieutenant Uhura
- T - Talk Spock** (mit Spock sprechen): Beratung durch Mr. Spock
- C - Computer** (Computer): Aktivierung von Spocks Computerbibliothek. Gewünschtes Thema eingeben und **Eingabetaste** drücken. Eventuell müssen Sie sich während des Spiels Notizen über Namen, Orte und Gegenstände machen!
- K - Kirk**: Aktivierung der Kirk-Symboloptionen. Die Optionen *Transporter* (Raumtransporter), *Captain's log* (Logbuch des Captains), *Save Game* (Spiel speichern), *Load Game* (Spiel laden) *Music On/Off* (Musik Ein/Aus), *Sound Effects On/Off* (Soundeffekte Ein/Aus).
- W - Weapons** (Waffen): Aktivierung und Deaktivierung der Phaser und Photon-Kanonen.

Gefechte im Weltall

Raumschiffnavigation: Bei der Verwendung einer Maus oder eines Joysticks, **Tab-** oder **F3-Taste** drücken, um zwischen Raumschiffnavigation und Symbolauswahl hin- und herzuschalten.

Maus: Im Raumschiff-Navigationsmodus kann der Cursor nur im Hauptbildschirm bewegt werden. Cursor einfach in die gewünschte Richtung bewegen. Je größer die Entfernung vom Mittelpunkt des Bildschirms ist, desto größer wird Ihre Umlaufgeschwindigkeit. Der Cursor kann nur durch Eingabe der Ziffer **5** auf der numerischen Tastatur auf den Mittelpunkt gesteuert werden. Mit der linken Maustaste werden die Phaser abgefeuert, mit der rechten die Photonkanonen. Bei Verwendung der Maus können Sie Angriffsziele auch mit Winkelabweichungen anvisieren: Einfach die Maus plazieren. Die Waffen feuern dann nicht in den Raum, sondern in Richtung des Cursors.

Joystick: Mit der Feuertaste 1 werden die Phaser, mit der Feuertaste 2 die Photonkanonen abgefeuert. Die Feuersalven sind auf den Bildschirnmittelpunkt gerichtet. Die Steuerung funktioniert wie bei klassischen Flugsimulatoren: Joystick zurückziehen, um sich aufwärts zu bewegen, Joystick nach vorn drücken, um sich abwärts zu bewegen, nach links ziehen, um eine Links- bzw. nach rechts ziehen, um eine Rechtskurve zu vollziehen.

Tastatur: Mit der **Eingabetaste** oder **F1** die Phaser, mit der **Leertaste** oder **F2** die Photonkanonen abfeuern. Die Feuersalven sind auf den Bildschirnmittelpunkt gerichtet. Die Pfeiltasten sowie auch die Tasten der numerischen Tastatur (num. Tastatur ausgeschaltet) können zur

Richtungssteuerung verwendet werden. Taste gedrückt halten, bis die gewünschte Richtung eingeschlagen wird. Schnellere Richtungsänderungen werden durch gleichzeitiges Drücken der **Umschalttaste** und der Pfeiltaste vorgenommen. Durch Loslassen der Richtungstaste kehrt die Enterprise wieder zu ihrem Linearflug zurück.

Geschwindigkeit: Die Zifferntasten dienen zur Geschwindigkeitsreglung. Bei der Zahl 1 stoppt das Raumschiff abrupt. Die Geschwindigkeit nimmt mit steigendem Ziffernwert zu. Bei der Ziffer 0 ist die Höchstgeschwindigkeit erreicht (gleich der Zahl 10). Die **numerische Tastatur** kann nur dann zur Geschwindigkeitsregelung eingesetzt werden, wenn sie eingeschaltet ist. Die Geschwindigkeit kann im mittleren Monitor oberhalb des Sichtbildschirms kontrolliert werden. Denken Sie daran: Eventuell reicht die Energie nicht aus, um die befohlene Geschwindigkeit zu erreichen!

Zusätzliche Spielsteuerungen

V - View (Sicht): Umschalten von der normalen Kommandobrückenperspektive auf Zoomen des Hauptbildschirms. Der Zugang zur Mannschaft auf der Kommandobrücke ist zwar blockiert, dafür erhalten Sie eine Panorama-Ansicht.

Ins (Einf.) Drehung der Enterprise gegen den Uhrzeigersinn

Del (Ent.) Drehung der Enterprise im Uhrzeigersinn

5 (Num. Tastatur) Flugsteuerung wird in Mittelstellung gebracht und Drehung der Enterprise stoppt.

< Reduzierung der Hauptbildschirmvergrößerung

> Verstärkung der Hauptbildschirmvergrößerung

Cont-S Soundeffekte aus

Cont-M Musik aus

P Spielpause

Schiffspositionsmonitor

Der Schiffspositionsmonitor befindet sich direkt oberhalb von Kirk und unterhalb des Hauptbildschirms. Er stellt die Position feindlicher Raumschiffe zur Enterprise dar. Ein Punkt auf der linken Bildschirmhälfte bedeutet, daß sich ein Schiff links von der Enterprise befindet. Ein Punkt am Ende des Monitors bedeutet, daß das feindliche Schiff bereits hinter der Enterprise ist.

Phaserbereitschaftsmonitor

Der Phaserbereitschaftsmonitor befindet sich oberhalb und links vom Hauptbildschirm. Ein gelbes Licht zeigt an, daß die Phaser geladen und feuerbereit sind.

Photonkanonen-Bereitschaftsmonitor

Der Photonkanonen-Bereitschaftsmonitor befindet sich oberhalb und rechts vom Hauptbildschirm. Ein gelbes Licht zeigt an, daß die Photonkanonen gerade geladen werden. Ein grünes Licht zeigt an, daß die Kanonen geladen und feuerbereit sind.

Schiffssystemmonitore

Die Schiffssystemmonitore befinden sich links und rechts vom Hauptbildschirm. Bei Beschädigung der Systeme leuchten sie rot. Es gibt sechs Schutzschirme. Sie befinden sich auf der Bug-, Heck-, Backbord-, und Steuerbordseite sowie oberhalb und unterhalb des Raumschiffs. Bei Beschädigung der Schutzschirme leuchten die Monitore rot. Bei Zunahme der Beschädigung nimmt die Leuchtintensität zu. Zur kompletten Schiffssystemhandhabung, siehe Handbuch.

Landtruppensteuerung

Bei der Landtruppensteuerung gelten die Grundfunktionen für Maus, Joystick und Tastatur verwendet. Zum Aufruf des Befehlssymbols rechte Maustaste (Feuertaste 2, **F2** oder **Leertaste**) drücken und Auswahl gemäß Handbuchanweisungen treffen. Zusätzlich können folgende Tastaturbefehle aktiviert werden:

- T - Talk:** Der normale Cursor wird durch den Talk-Cursor ersetzt. Wählen Sie in gewohnter Weise die Spielfigur aus, die Sie sprechen möchten.
- L - Look:** Der normale Cursor wird durch den Look-Cursor ersetzt. Wählen Sie in gewohnter Weise das Objekt aus, das sie anschauen möchten.
- G - Get:** Der normale Cursor wird durch den Get-Cursor ersetzt. Treffen Sie in gewohnter Weise Ihre Auswahl.
- U - Use:** Der normale Cursor wird durch den Get-Cursor ersetzt. Treffen Sie in gewohnter Weise Ihre Auswahl.
- I - Inventory (Inventar):** Inventar kann nur ausgewählt werden, wenn Sie sich bereits im Get- oder Look-Modus befinden.

STAR TREK: 25TH ANNIVERSARY

Carte de référence pour ordinateurs MS-DOS

Interface de base

Souris : placez tout simplement le curseur sur ce que vous voulez sélectionner et cliquez avec le bouton gauche. Pour quitter la sélection en cours, cliquez avec le bouton droit.

Joystick : même chose que pour la souris mais c'est le bouton de tir n° 1 qui sert à sélectionner et le bouton n° 2 qui sert à quitter.

Clavier : la touche de verrouillage du pavé numérique doit être activée. Pour déplacer le curseur, vous pouvez vous servir des touches fléchées ou du pavé numérique si vous en avez un. Pour orienter le curseur dans la direction désirée, il faut maintenir la touche enfoncée. Pour arrêter le déplacement du curseur, relâchez cette touche. Faites votre sélection à l'aide de la touche <F1> ou de la touche <entrée> et annulez-la à l'aide des touches <F2> ou <esc>.

7 En Haut à Gauche	8 En Haut	9 En Haut à Droite
4 À Gauche	5 Remise au Centre du Joystick	6 À Droite
1 Au Bas à Gauche	2 Au Bas	3 En Bas à Droite

Sur la passerelle

Sur la passerelle de l'U. S. S. Enterprise, chaque personnage exerce une ou plusieurs fonctions. Placez le curseur sur le personnage désiré et sélectionnez-le tout simplement. Ensuite, vous devez sélectionner l'icône appropriée (pour avoir sa fonction et sa description exactes, consultez le manuel). De nombreuses commandes ont un équivalent clavier qui permet d'activer directement une icône :

- S - Shields (boucliers) :** active et désactive les boucliers.
- O - Orbit (orbite) :** permet d'entrer en orbite ou de quitter l'orbite autour de la planète la plus proche.
- N - Navigation :** vous envoie à la carte stellaire principale. Pour avoir les noms des étoiles, référez-vous à la carte stellaire de votre manuel. Positionnez tout simplement le curseur autour de l'étoile où vous voulez aller et sélectionnez-la.
- D - Damage control (contrôle des dégâts) :** permet d'afficher les icônes Repair (réparation). Vous devez sélectionner l'icône sur laquelle vous voulez que Scotty se concentre à partir de cet endroit.

- E - **Emergency power** (pouvoir d'urgence) : cette touche active le pouvoir d'urgence s'il est disponible.
- H - **Hail** (appel) : active l'icône Communications d'Uhura.
- T - **Talk Spock** (parler à Spock) : permet de demander conseil à Mr Spock.
- C - **Computer** (ordinateur) : permet d'activer l'ordinateur de bibliothèque de Spock. Tapez le nom de la matière que vous voulez et appuyez sur <entrée>. Vous avez peut-être envie de prendre des notes sur les noms, sur les endroits et sur les choses pendant le jeu !
- K - **Kirk** : affiche les icônes Options de Kirk. Sélectionnez *Transporter* (transporteur), *Captain's log* (journal de bord du capitaine), *Save game* (sauvegarder jeu), *Load game* (charger jeu), *Music on/off* (activer/désactiver musique) ou *Sound effects on/off* (activer/désactiver effets sonores).
- W - **Weapons** (armes) : active/désactive les synchronisateurs et les torpilles à photons.

Combat spatial

Ship movement (déplacement du vaisseau) : lorsque vous utilisez une souris ou un joystick, appuyez sur <tab> ou sur <F3> pour passer de la commande de déplacement à la commande de sélection d'icône et vice-versa.

Souris : lorsque vous êtes en mode Ship movement, le curseur reste uniquement à l'écran de visualisation principal. Orientez-le tout simplement dans la direction souhaitée. Plus vous êtes loin du centre de l'écran, plus votre vitesse de tour est élevée. Il est possible de centrer le curseur en appuyant sur le 5 du pavé numérique uniquement. Le bouton gauche de la souris permet de tirer avec les synchronisateurs et le bouton droit permet de lancer des torpilles à photons. Lorsque vous utilisez la souris, vous obtenez l'avantage de la visée hors angle : orientez tout simplement vos armes vers le curseur et non pas tout droit devant.

Joystick : le bouton de tir n° 1 permet de tirer au synchronisateur et le bouton n° 2 permet de lancer les torpilles à photons. Vos tirs sont dirigés vers le milieu de l'écran de visualisation. Le déplacement s'effectue de la même façon qu'avec les simulateurs de vol ordinaires : tirez sur le joystick pour monter, poussez-le vers l'avant pour descendre, orientez-le vers la gauche pour tourner à gauche et vers la droite pour tourner à droite.

Clavier : tirez au synchronisateur avec les touches <entrée> ou <F1> et lancez des torpilles à photons avec la barre d'espacement ou la touche <F2>. Vos tirs sont dirigés vers le milieu de l'écran de visualisation. Les touches fléchées et le

pavé numérique (touche de verrouillage désactivée) servent à donner la direction. Maintenez enfoncée la touche correspondant à la direction désirée. Vous pouvez faire des virages plus serrés en maintenant enfoncées simultanément la touche <shift> et une des touches directionnelles. Si vous relâchez la touche directionnelle, l'Enterprise vole à nouveau en ligne droite.

Vitesse : à l'aide des touches numériques, sélectionnez votre vitesse. La touche 1 vous fait rester immobile et la vitesse augmente lorsque vous choisissez des nombres supérieurs. La touche 0 est la vitesse maximale (considérez-la comme un 10). Pour le contrôle de la vitesse, vous ne pouvez utiliser le pavé numérique que lorsque la touche <Num lock> est activée. Vous pouvez vérifier votre vitesse actuelle en regardant le moniteur du milieu au-dessus de l'écran de visualisation. N'oubliez pas : vous n'avez peut-être pas assez d'énergie pour aller à la vitesse désirée !

Commandes supplémentaires

V - View (visualisation) : cette commande permet de passer de la vue normale de la passerelle à une vue agrandie de l'écran de visualisation principal et vice-versa. Vous n'avez pas accès à l'équipage du point mais vous obtenez une vue plus panoramique de l'action.

- <ins> fait effectuer à l'Enterprise un tonneau dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- fait effectuer à l'Enterprise un tonneau dans le sens des aiguilles d'une montre.
- 5 (du pavé numérique) Centre les commandes de vol et arrête les tonneaux.
- < réduit l'agrandissement de l'écran de visualisation principal.
- > augmente l'agrandissement de l'écran de visualisation principal.
- <ctrl-S> désactive les effets sonores.
- <ctrl-M> désactive la musique.
- P interrompt le jeu.

Moniteur Ship position (position du vaisseau)

Il est juste au-dessus de Kirk et au-dessous de l'écran de visualisation principal. Il indique la position relative des vaisseaux ennemis par rapport à l'Enterprise. Un point à gauche de l'écran indique qu'un vaisseau se trouve à gauche. Si ce point est tout au bord du moniteur, il indique que le vaisseau ennemi est presque directement derrière.

Moniteur Phaser ready (synchronisateur prêt)

Il se trouve au-dessus et à gauche de l'écran de visualisation principal. Un voyant jaune indique que les synchronisateurs sont armés et sont en train de se charger. Un voyant vert indique que les synchronisateurs sont chargés et sont prêts à tirer.

Moniteur Photon torpedo ready (torpille à photons prête)

Il est au-dessus et à droite de l'écran de visualisation principal. Un voyant jaune indique que les tuyaux de la torpille à photons sont en cours de chargement. Le voyant vert indique que les torpilles sont déjà chargées et sont prêtes à être lancées.

Moniteurs Ship systems (systèmes de vaisseau)

Ils sont à gauche et à droite de l'écran de visualisation principal. Les systèmes endommagés rougeoient. Il y a six boucliers : un à l'avant, un à l'arrière, un à gauche, un à droite, un en haut et un en bas. Quand ils sont endommagés, ils rougeoient puis s'assombrissent à mesure que les dégâts augmentent. Reportez-vous au manuel pour l'identification complète des systèmes du vaisseau.

Commandes de détachement de débarquement

L'interface de base pour la souris, pour le joystick et pour le clavier s'applique pour ce paragraphe. Pour afficher l'icône Command (commande), appuyez sur le bouton droit de la souris (bouton de tir n° 2, <F2> ou barre d'espacement) et faites votre sélection d'après le manuel. En plus, des commandes clavier permettent de faire ce qui suit :

- T - **Talk** (parler) : transforme le curseur ordinaire en curseur talk. Sélectionnez comme d'habitude le personnage à qui vous voulez parler.
- L - **Look** (regarder) : transforme le curseur ordinaire en curseur look. Sélectionnez comme d'habitude ce que vous voulez regarder.
- G - **Get** (obtenir) : transforme le curseur ordinaire en curseur get. Sélectionnez comme d'habitude ce que vous voulez obtenir.
- U - **Use** (utiliser) : transforme le curseur ordinaire en curseur use. Sélectionnez comme d'habitude ce que vous voulez utiliser.
- I - **Inventory** (inventaire) : vous ne pouvez sélectionner cette option que lorsque vous êtes en mode Get ou Look.

STAR TREK: 25TH ANNIVERSARY

Scheda di riferimento per i computer MS-DOS

Interfaccia di base

Mouse: Basta collocare il cursore su quello che volete selezionare e clickare con il pulsante sinistro del mouse. Clickate con il pulsante destro del mouse per uscire dalla selezione attuale.

Joystick: Come per il mouse, eccetto che il pulsante di fuoco #1 seleziona e il pulsante di fuoco #2 esce.

Tastiera: Il blocco numeri deve essere attivato. I tasti freccia possono essere usati per spostare il cursore o per usare il blocco dei tasti numerici, se l'avete. Dovete premere e mantenere premuto il tasto per muovere il cursore nella direzione desiderata. Lasciate il tasto per smettere di muovere il cursore. Selezionate o con <F1> o con <enter> (invio), e cancellate una selezione con <F2> o <esc>.

7	Sopra e sinistra	8	Sopra	9	Sopra e destra
4	Sinistra	5	Centra i controlli	6	Destra
1	Giù e sinistra	2	Giù	3	Giù e destra

Sul ponte

Ciascun personaggio sul ponte dell'Enterprise U.S.S. ha una o più funzioni. Collocate il cursore sul personaggio desiderato e selezionatelo/la. Poi dovete selezionare l'icona adatta (cfr. il manuale per la loro precisa funzione e descrizione). Molti comandi hanno una tastiera equivalente che aziona direttamente un'icona:

- S - **Shields** (Scudi): Attiva/disattiva gli scudi.
- O - **Orbit** (Orbita): Entra nella o esce dall'orbita attorno al pianeta più vicino.
- N - **Navigation** (Navigazione): Vi porta alla mappa stellare principale. Fate riferimento alla mappa stellare nel vostro manuale per i nomi delle stelle. Basta posizionare il cursore attorno alla stella dove volete andare e selezionatela.
- D - **Damage Control** (Controllo di danni): Vi riporta alle Icone di riparazione. Dovete selezionare l'icona su cui volete che Scotty si concentri da questo punto.
- E - **Emergency Power** (Energia di emergenza): Attiva l'energia di emergenza se è disponibile.

- H - Hail** (Saluto): Attiva l'Icona delle comunicazioni di Uhura.
- T - Talk Spock** (Parla con Spock): Chiedete consigli al signor Spock.
- C - Computer**: Attiva il computer della biblioteca di Spock. Inserite l'argomento che volete e premete <enter>. Se lo desiderate potete annotare i nomi, i luoghi e gli oggetti durante il gioco!
- K - Kirk**: Vi porta alle Icone delle opzioni di Kirk. Selezionate Trasportatore, Solcometro del capitano, Salva gioco, Carica gioco, Attiva/Disattiva la musica (oppure Musica on/off) o Attiva/Disattiva gli effetti sonori.
- W - Weapons** (Armi): Attiva e disattiva i fasori e i siluri al fotone.

Combattimento spaziale

Spostamento della nave: Quando usate il mouse o il joystick, premete <tab> o <F3> per passare dal controllo di movimento al controllo di selezione dell'icona.

Mouse: Quando si trova nella modalità dello spostamento della nave, il cursore sarà limitato allo schermo di visualizzazione generale. Basta spostare il cursore nella direzione che volete. Più lontani vi spostate dal centro dello schermo, più veloce sarà il vostro giro. Potete centrare il cursore premendo 5 solo sul blocco dei tasti numerici. Il pulsante sinistro del mouse permette di far fuoco con i fasori ed il pulsante destro con i siluri al fotone. Quando usate il mouse, ottenete il vantaggio di bersagliare ad *fuori dell'angolo*: in parole semplici le armi fanno fuoco verso il cursore piuttosto che direttamente avanti.

Joystick: Il pulsante di fuoco #1 aziona il fuoco dei fasori ed il pulsante #2 aziona il fuoco dei siluri al fotone. I vostri colpi saranno direzionati al centro dello schermo di visualizzazione. Lo spostamento viene effettuato nello stile di una classica simulazione di volo: tirate indietro lo stick per andare verso l'alto, spingete in avanti per scendere, a sinistra per andare a sinistra, a destra per andare a destra.

Tastiera: Fate fuoco con i vostri fasori con <enter> o <F1> e con i vostri siluri al fotone con <space> (spazio) o <F2>. I colpi saranno direzionati al centro dello schermo di visualizzazione. Sia i tasti freccia e il blocco dei tasti numerici (con il Num Lock disattivato) possono essere usati per controllare la direzione. Premete e tenete premuto il tasto nella direzione in cui vi volete spostare. Potete voltarvi più bruscamente premendo e tenendo premuta un tasto di direzione e il tasto <shift> (Maiusc) simultaneamente. Lasciate il tasto di direzione e l'Enterprise tornerà a volare avanti a diritto.

Velocità: Usate i tasti dei numeri per selezionare la vostra velocità. 1 è un punto morto con la velocità che aumenta mentre scegliete numeri sempre maggiori. 0 è la velocità massima (consideratela come 10). Potete usare il

blocco dei tasti numerici per controllare la velocità se il <Num Lock> è attivato. Potete controllare la vostra velocità attuale guardando nel monitor centrale sopra lo schermo della visione. Ricordatevi che l'energia può non essere sufficiente per muovervi con la stessa velocità con la quale comandate!

Ulteriori controlli

V - View (Visualizza): passa dalla normale visione dal ponte e un primo piano dello schermo di visualizzazione generale. Non avete accesso all'equipaggio del ponte, ma ottenete una visione più panoramica dell'azione.

- <ins> Gira l'Enterprise in senso antiorario.
- Gira l'Enterprise in senso orario.
- 5 (dal blocco dei tasti numerici) Centra i controlli di volo e cessa i giri.
- < Riduce l'ingrandimento dello schermo di visualizzazione generale.
- > Aumenta l'ingrandimento dello schermo di visualizzazione generale.
- <cont-S> disattiva gli effetti sonori.
- <cont-M> disattiva la musica.
- P Interrompe il gioco.

Monitor della posizione della nave

Si trova sopra Kirk e sotto lo schermo della visualizzazione generale. Mostra la posizione relativa delle navi nemiche dell'Enterprise. Un punto a sinistra dello schermo, indica che una nave si trova a sinistra dell'Enterprise. Se il punto è al bordo estremo del monitor, indica che la nave nemica si trova quasi direttamente dietro l'Enterprise.

Monitor di fasore pronto

Si trova sopra e a sinistra dello schermo della visualizzazione generale. Una luce gialla indica che i fasori sono armati e stanno caricandosi. Una luce verde indica che i fasori sono carichi e pronti per fare fuoco. Il modo più veloce per far apparire un nemico nel vostro schermo di visualizzazione è dirigersi direttamente verso il punto.

Monitor di siluro al fotone pronto

Si trova sopra e a destra dello schermo di visualizzazione generale. Una luce gialla indica che i tubi dei siluri al fotone vengono caricati. Una luce verde indica che i siluri vengono caricati e sono pronti per fare fuoco.

Monitor dei sistemi delle navi

Questi sono a sinistra e a destra dello schermo di visualizzazione principale. Se i sistemi sono danneggiati lampeggiano in rosso. Ci sono sei scudi: frontale, posteriore, sinistro, destro, superiore e inferiore. Quando sono danneggiati essi lampeggiano di rosso, poi, quando il danno aumenta si oscuriranno. Cfr. il completo riconoscimento dei sistemi delle navi contenuto nel manuale.

Controlli dei gruppi di sbarco

L'interfaccia di base per il mouse, il joystick e la tastiera si applicano in questa sezione. Per far apparire l'Icona del Comando premere il pulsante destro del mouse (Pulsante di fuoco #2, <F2> o <space>) e fate la vostra selezione seguendo le istruzioni nel manuale. Inoltre, vi sono altri comandi diretti della tastiera per i seguenti:

- T - Talk (Parlare):** Questo cambierà il normale cursore nel cursore "talk". Selezionate il personaggio con il quale volete parlare normalmente.
- L - Look (Guardare):** Questo cambierà il cursore normale in cursore "look".
- G - Get (Ottenere):** Questo cambierà il cursore normale in cursore "get". Selezionate come d'abitudine.
- U - Use (Usare):** Questo cambierà il cursore normale in cursore "use".
- I - Inventory (Inventario):** Questo può essere selezionato solo quando vi trovate nelle modalità Get o Look.



ELECTRONIC ARTS

Langley Business Centre
11-49 Station Road, Langley
Berks, England SL3 8YN
Tel: (0753) 549442