

STAR TREK[®]

25TH ANNIVERSARY

TM



*Interplay*TM



MANUAL



STAR TREK:25th ANNIVERSARY

Indice

Cómo empezar	1
Sistema de juego	2
Sistemas de la nave	5
Estrellas	8
El grupo de aterrizaje	9
Equipo estándar	11
Los escenarios	11
Puntos de elogio	12
Personajes	12
Referencia para ordenadores MS-DOS	13
Interface básico	13
En el puente	13
Combate espacial	14
Controles adicionales	14
Monitor de situación de la nave	15
Monitor de phasers preparados	15
Monitor de torpedos fotónicos preparados	15
Monitores de sistemas de la nave	15
Control del grupo de aterrizaje	15

Cómo empezar

Instrucciones de carga

1. Arranca tu ordenador con DOS. Si tienes ratón, asegúrate de que está conectado y has instalado el controlador.
2. Inserta el DISCO 1 en tu unidad de disco.
3. Cambia el inductor de disco a la unidad en la que esté el DISCO 1 tecleando A: o B: según dónde esté el DISCO 1.
4. Deberías leer en este momento el fichero README para conocer información adicional no incluida en este manual. La memoria libre mínima y el espacio de disco duro necesarios estarán especificados ahí. Teclea
README <<return>>
5. Para instalar STAR TREK: 25th ANNIVERSARY en tu disco duro, teclea:
INSTALL <<return>>
Sigue las instrucciones de pantalla.
6. Para jugar a STAR TREK: 25th ANNIVERSARY, teclea
CD \STARTREK<<return>>
STARTREK <<return>>

Star Trek precisa de 8 Mb de espacio disponible en disco duro y de al menos 550 Kb de RAM para ejecutarse. El juego funciona mejor cuanto más memoria haya disponible. Además, aprovechará automáticamente toda la EMS (memoria expandida). Sin embargo, tu driver de EMS debe haber sido cargado antes de empezar a jugar.

STAR TREK:25th ANNIVERSARY

Sistema de juego

Introducción

En STAR TREK: 25th ANNIVERSARY representas el papel del capitán de la nave espacial Enterprise, James T. Kirk. Como capitán Kirk, te enfrentarás con las mismas decisiones de mando que él, pero son tus elecciones las que determinarán la suerte de la tripulación del Enterprise. El sistema de juego se divide en dos secciones, una mientras estás en el puente del Enterprise, la otra cuando estás en un planeta o en otra nave. Consulta la tarjeta de referencia para conocer los comandos exactos de teclado, ratón y joystick.

A bordo del Enterprise

El capitán Kirk supervisa el control del Enterprise desde su puente. Desde aquí puedes dar órdenes a la tripulación, viajar y comunicarte con nuevos mundos, y embarcarte en combates a muerte. La tripulación del puente tiene tareas específicas. Eligiendo al miembro de la tripulación adecuado puedes ordenarle que realice una tarea concreta. Lo que los miembros de la tripulación pueden hacer se detalla a continuación:



Cuaderno de bitácora del capitán



Transportador



Opciones

KIRK: eres el capitán Kirk. Puedes comprobar la revisión del Mando de la Flota Estelar de tu comportamiento seleccionando el icono *Cuaderno de bitácora del capitán*. Elige el icono *Transportador* cuando quieras que el grupo de aterrizaje deje la nave. Incluso los capitanes de nave espacial tienen que dormir de vez en cuando, o les gustaría dejar a otros dormir; elige el icono *Opciones* y aparecerá un nuevo juego de iconos: *Grabar juego*, *Cargar juego*, *Música Sí/No*, *Efectos sonoros Sí/No*.



El puente del U.S.S. Enterprise

STAR TREK:25th ANNIVERSARY



Hablar

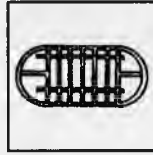


Ordenador

SPOCK: el comandante Spock ocupa la estación científica. Una vez que entres en órbita, explorará el área con los sensores de la nave y dará un informe. Ofrecerá valiosos consejos si seleccionas el icono *Hablar*. Spock tiene acceso a la biblioteca informatizada de la nave. Si eliges el icono *Ordenador*, puedes teclear cualquier tema (a menos que tu ordenador sea tan grande como el del Enterprise, sólo obtendrás respuestas a temas mencionados en el juego). Teclea el tema sobre el que quieres información, y pulsa <return>.

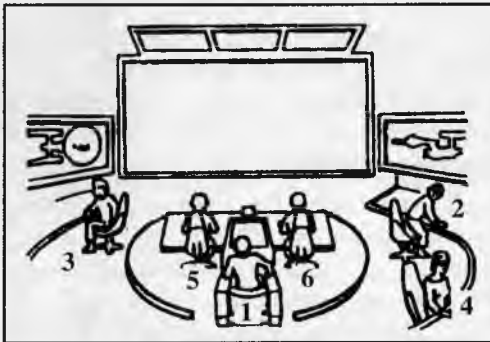


Control de daños



Energía de emergencia

SCOTTY: el teniente comandante Scott se sienta en la estación de ingeniería. Desde ahí dirige el control de daños y los motores de la nave. Durante el combate, Scotty dirigirá sus equipos de control de daños para arreglar primero los sistemas más dañados de la nave hasta que todo el daño esté repartido por igual, y entonces distribuirá los equipos de modo que todo se arregle a la misma velocidad. Seleccionando el icono de *Control de daños*, puedes decir a Scotty que se concentre primero en un sistema en particular. Una vez que el sistema esté reparado, volverá a su forma habitual de control de daños. Consulta la sección **Sistemas de la nave** para más detalles. Además, puedes ordenar a Scotty que suministre *Energía de emergencia*. Esto sólo dura un breve tiempo y la sobrecarga de los motores es tal que hará falta que pasen varios minutos antes de poder volver a utilizar esta orden.



1. Kirk; 2. Spock; 3. Scotty; 4. Uhura; 5. Sulu; 6. Chekov

STAR TREK:25th ANNIVERSARY



Comunicaciones

UHURA: la teniente Uhura es la oficial de comunicaciones. Si necesitas hablar o enviar información a otra nave o planeta, selecciona el icono *Comunicaciones*. Uhura abrirá frecuencias de llamada y tratará de establecer contacto. Una vez que la comunicación esté establecida, puedes ordenarla enviar ficheros de datos de ordenador y otra información eligiendo el icono *Comunicaciones* de nuevo.

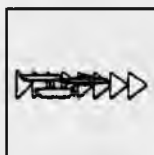


Orbita



Escudos

SULU: el teniente Sulu es el piloto de la nave. Eligiendo el icono *Orbita* Sulu pondrá la nave en órbita (o la sacará, si ya lo está). ¡No puedes “transportarte” a un planeta hasta que estés en órbita alrededor del planeta debido al alcance limitado del transportador! Sulu también controla los Escudos de la nave. Eligiendo el icono *Escudos* elevará o bajará los escudos deflectores principales del Enterprise.



Navegación



Armas

CHEKOV: el insignia Chekov está asignado a navegación. Al elegir el icono *Navegación* aparecerá un mapa estelar. Necesitarás consultar en la hoja del mapa que viene con el juego los nombres de las estrellas. Elige tu destino y el Enterprise llegará a velocidad de salto. Eligiendo el icono *Armas*, activará o desactivará los phasers y torpedos fotónicos de la nave. ¡No puedes disparar hasta que cargues las armas!

Sistemas de la nave

Hay varios sistemas que son vitales para la operación del Enterprise durante el combate. Si son dañados, Scotty asignará porciones del control de daños para hacer reparaciones.



Reparar escudos

ESCUDOS: los escudos deflectores principales protegen al Enterprise de daños mientras está en combate. Una vez activados, anularán una parte del daño hecho a la nave. Cuando más daño absorban, menos efectivos se harán, hasta llegar a no funcionar en absoluto. Hay seis escudos: frontal, trasero, derecho, izquierdo, superior e inferior. Cada uno recibe daños individualmente, así que si tu escudo izquierdo resulta dañado, ¡te convendrá tratar de ocultar ese lado hasta que Scotty lo repare!



Reparar phasers

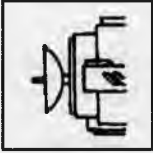
PHASERS: son una de las dos armas primarias del Enterprise. Los phasers son un haz de luz puesta en fase, algo similar a un rayo láser. Después de disparar, deben recargarse antes de poder utilizarlos de nuevo. Se cargan más rápido que los torpedos fotónicos, pero necesitan una gran cantidad de energía de la nave y no son tan potentes como los torpedos. Si tienen muchos daños, uno o ambos phasers pueden quedar fuera de servicio.



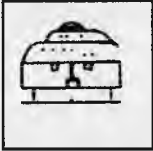
Reparar torpedos fotónicos

TORPEDOS FOTONICOS: son cargas de energía de materia y antimateria separadas por campos de fuerza de magno-fotones. Los torpedos fotónicos explotan por contacto. Las ventajas de los torpedos fotónicos son que necesitan menos energía para recargarse y que son algo más potentes que los phasers. El lado malo es su largo tiempo de recarga, y que se tarda más en apuntarlos. La menor velocidad hace que haga falta seguir al objetivo más que lo que haría falta con phasers.

STAR TREK:25th ANNIVERSARY



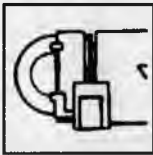
Reparar sensores



Reparar puente



Reparar casco



Reparar motores

SENSORES: la matriz principal de sensores está representada por la pantalla de visión principal. ¡Sin ella estarás virtualmente ciego! Según vaya recibiendo daños, habrá más y mayores interferencias oscureciendo tu visión. Si alguna vez quieres que Mr Scott concentre su control de daños en algo, será esto.

PUENTE: el puente en sí está bien blindado y protegido, pero los controles de la nave pueden recibir daños. La nave se manejará mal según el daño a los controles del puente aumente.

CASCO: no hay mucho que se pueda hacer sobre esto en medio de un combate. Scotty lo reparará tras una batalla, pero es posible mantener los otros sistemas funcionando mientras el casco se cae a trozos debido al daño. Una vez que el casco deje de servir, el Enterprise será destruido.

MOTORES DE SALTO E IMPULSO: la energía para los sistemas de la nave y su movimiento vienen de los motores del Enterprise. Las dos vainas de salto ofrecen el grueso de la energía y son necesarias para los “saltos” espaciales para viajar a velocidades mayores que la de la luz entre estrellas. Los motores de impulso ofrecen considerablemente menos energía que los de salto pero pueden ser una buena reserva. Durante el combate, no se hace distinción entre los tipos de energía. Scotty reparará los motores como un todo, en vez de tratar los motores de salto y los de impulso como unidades independientes.

Asignación de energía

La asignación de energía es optimizada por el ordenador de la nave. Los escudos tienen la mayor prioridad y siempre estarán cargados mientras haya energía disponible. Siempre que las armas estén cargadas, tendrán segunda prioridad en energía. Los phasers requieren una buena cantidad de energía para recargarse, pero el requerimiento de energía es bajo una vez que están totalmente cargados. Los torpedos fotónicos necesitan poca energía. La energía que quede se utiliza para mover la nave. La nave intentará moverse a la última velocidad que hayas indicado, pero quizá no pueda hacerlo hasta que desactives las armas o escudos. Mientras los motores no estén dañados, el Enterprise tiene energía para ir a velocidad máxima y cargar armas y escudos. Si se perdiera energía debido a daños la nave reduciría su velocidad. Un mayor daño podría hacer que la nave se detuviese y que los phasers no tuvieran suficiente energía para recargarse. La destrucción del Enterprise seguirá pronto, probablemente.

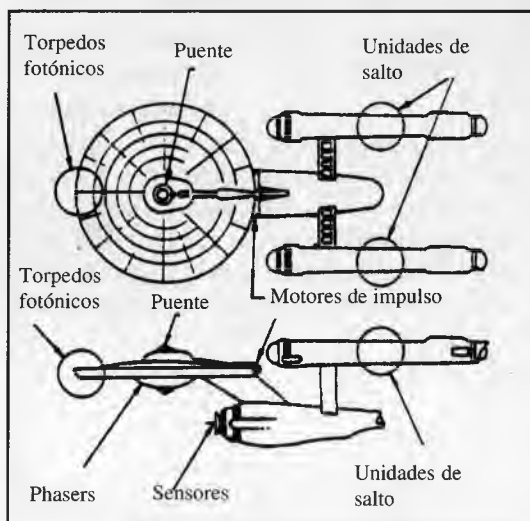
Naves enemigas

Aparte de los combates simulados con otro crucero pesado de la Federación, hay varias naves que pueden oponerse a ti en combate:

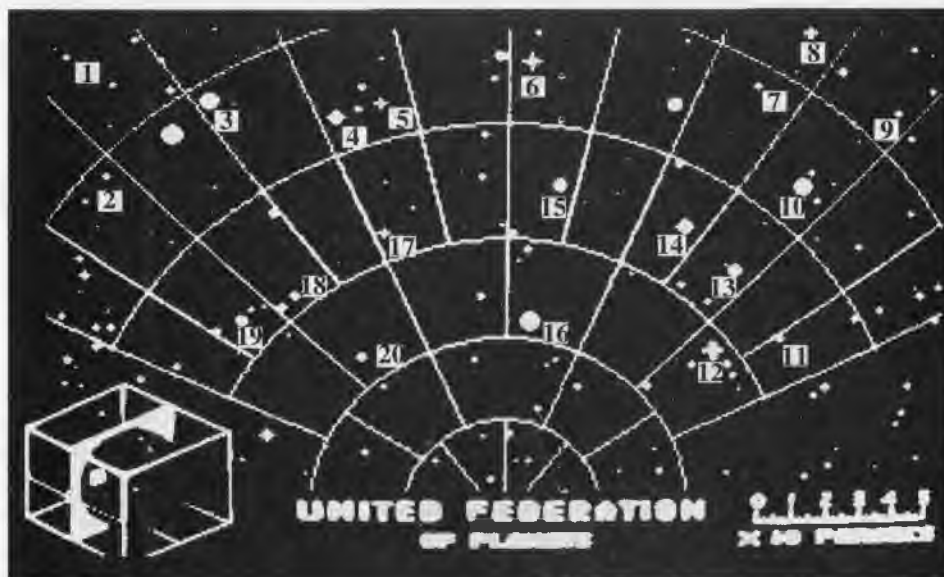
CRUCERO DE COMBATE KLINGON: el Imperio Klingon es una agresiva cultura que ensalza los valores bélicos. Una guerra sin cuartel se evita por tratado, pero los Klingons han podido provocar más que unos pocos incidentes. Armados con disruptores y torpedos fotónicos, los navíos Klingon son similares en velocidad y maniobrabilidad al Enterprise. Un solo torpedo resulta una potencia de fuego algo débil, pero encontrarse con dos de estos cruceros sería extremadamente mortal.

NAVE ROMULANAS: los romulanos lucharon una guerra sin fin pero extremadamente agresiva contra la Federación hace un siglo. Una zona neutral acordada por tratado separa las dos sociedades, pero han tenido lugar violaciones en ambos lados. Los romulanos son del mismo material genético que los Vulcan, pero no han aprendido los valores Vulcan de la paz y la lógica. Las naves romulanas son lentas, maniobran mal, pero tienen dos ventajas: un potente torpedo de plasma y un dispositivo de encubrimiento que las hace muy difíciles de detectar en combate excepto cuando disparan el torpedo. ¡Cuidado! Debido a una reciente alianza de conveniencia, los romulanos han adquirido algunos cruceros de combate Klingon que han equipado con dispositivos de encubrimiento.

PIRATAS ELASI: una confederación informal de capitanes piratas que se ceban en naves en su mayor parte. Sus naves son pequeñas y rápidas y sólo están armadas con torpedos fotónicos. Son principalmente un peligro cuando atacan con dos o más naves.



STAR TREK:25th ANNIVERSARY



ESTRELLAS

- | | | |
|---------------------|---------------------|-------------------|
| 1. Centauro | 8. Strakeer | 15. Beta Myamid |
| 2. Estrella Camerón | 9. Hrakkour | 16. Sirio |
| 3. ARK-7 | 10. Tri-Rho Nautica | 17. Signa Zhukova |
| 4. Arlequín | 11. Shiva Omicrom | 18. Castor |
| 5. Harrapa | 12. Alfa Proxima | 19. Pollux |
| 6. Elasi Prime | 13. Omega Maelstrom | 20. Christgen |
| 7. Digifal | 14. Argos IV | |

El grupo de aterrizaje

Al transportarse a un planeta u otra nave, el capitán Kirk conducirá un grupo de aterrizaje, compuesto de él mismo, Mr. Spock, Dr. McCoy y un oficial de seguridad. Ten cuidado, puede haber situaciones peligrosas. Si Kirk, Mr. Spock o McCoy mueren por tus acciones, el juego se acabó. Generalmente hay algún tipo de aviso colocado a lo largo del juego; no tienes que aprender muriendo, pero puedes morir. Perder al oficial de seguridad no hace que pierdas el juego, sin embargo, y puedes continuar la misión. ¡Si pierdes oficiales de seguridad constantemente, el Mando de la Flota Estelar no lo verá bien!



Grupo de aterrizaje (de izquierda a derecha): oficial de seguridad, Kirk, McCoy, y Spock.

Cómo moverse

Basta con que apuntes al área del suelo al que quieres que vaya el capitán Kirk con el cursor y pulses el botón izquierdo del ratón (o el botón de fuego del joystick o la tecla <return>). Caminará automáticamente hacia ese punto. Sólo controlas directamente el movimiento del capitán Kirk. Los otros miembros del grupo se moverán cuando las circunstancias lo requieran.

Iconos de órdenes

Pulsando el botón derecho del ratón o <espacio> en el teclado, puedes hacer aparecer el Interface de Ordenes. Puedes seleccionar con el botón de fuego del joystick, botón izquierdo del ratón o pulsar la tecla <return>. Para eliminar una selección actual o salir de un menú utiliza el botón derecho del ratón o la tecla <escape>. Este método de selección y desección se utiliza por todas las misiones del grupo de aterrizaje. Seleccionando el área adecuada puedes utilizar los siguientes comandos:

HABLAR: coloca el cursor sobre la boca del icono y selecciónala. El cursor normal será reemplazado por un cursor de *Hablar*. Colócalo sobre el personaje al que deseas hablar y selecciona de nuevo. Se te darán varias opciones sobre lo que puedes decir. Asegúrate de leer todas antes de realizar tu selección. Puedes moverte por las selecciones con el botón derecho del ratón o la tecla <espacio>. Recuerda, estás representando a la Federación y el Mando de la Flota Estelar revisará tu comportamiento. Lo que digas influirá en la respuesta que recibas de la entidad a la que estés hablando. No olvides *Hablar* a Spock, McCoy y al oficial de seguridad; pueden tener valiosos consejos que darte.



Hablar

MIRAR: coloca el cursor sobre los ojos del icono y selecciónalos. Habrá ahora un cursor de *Mirar*. Colócalo sobre la persona o cosa a la que quieres mirar y selecciona. Además, habrá un icono *Inventario* en la parte superior izquierda de la pantalla. Selecciónalo para poder ver todo lo que llevas.



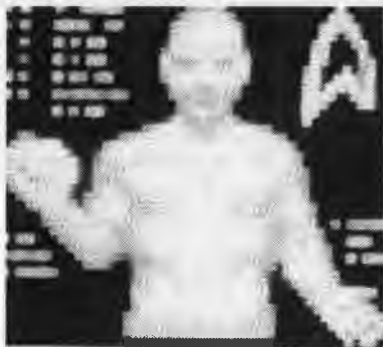
Mirar

COGER: coloca el cursor sobre la mano del icono que está extendida hacia abajo y selecciónala. Coloca el nuevo cursor sobre la cosa que deseas coger y selecciónala. Si el objeto puede cogerse, será añadido a tu inventario.



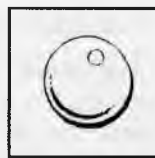
Coger

Escena que muestra al Icono de Control de Ordenes



UTILIZAR: coloca el cursor sobre la mano del icono que sostiene la bola y selecciónala. El cursor se convertirá en una bola. Lo siguiente es una operación de dos pasos: elige el objeto o miembro de la tripulación que quieres utilizar seguido del objeto o personaje en que quieras que haga efecto. Utiliza *Spock en el Artefacto alienígena* y tratará de manejarlo. Utiliza *kit médico en oficial de seguridad* y McCoy tratará de curarle. Si un

personaje pide un objeto, utiliza ese objeto en el personaje y se le dará. Utiliza *Kirk en comunicador* y él tratará de contactar con la nave. Recuerda, siempre es una operación de dos pasos: utilizar una cosa en una segunda cosa. No puedes utilizar *Spock en el Tricorder en la Roca*, pero puedes utilizar el *Tricorder* (de Spock o McCoy) *en la Roca*.

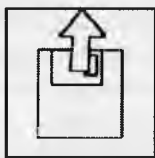


Utilizar

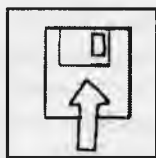
OPCIONES: coloca el cursor sobre el símbolo Flota Estelar y selecciónalo. Esto hará aparecer una serie de iconos similares a los disponibles en el puente:



Icono de Flota Estelar



Grabar juego



Cargar juego



Música Si/No



Efectos sonoros
Si/No

Equipo estándar

El grupo de aterrizaje está equipado con varios objetos. Lo siguiente es una breve descripción de cada uno. Otros objetos tendrás que descubrirlos mientras avances.

PHASER: se muestran dos iconos, uno para atontar y otro para desmaterializar. El phaser de mano es similar a los phasers del Enterprise. Descarga una pequeña cantidad de energía en un objeto en modo atontamiento, o una cantidad destructiva a toda potencia (desmaterialización).

TRICORDER: es un dispositivo de detección y exploración. Puede considerarse como un dispositivo de *Mirar* muy potente. El tricorder de Spock está calibrado para lecturas científicas, y el de McCoy para lecturas médicas. Si alguien está herido, McCoy es la elección obvia; si quieres averiguar algo sobre el artefacto alienígena, utiliza el de Spock.

KIT MEDICO: el tricorder de McCoy es una herramienta de diagnóstico. Para curar realmente a alguien necesitas el kit médico.

COMUNICADOR: puedes hablar con Scotty a bordo del Enterprise y recibir consejos o dar órdenes. Puedes hacer que cualquiera haga esto, pero será Kirk quien hable.

Los escenarios

Cada escenario comenzará con una asignación de misión del Mando de la Flota Estelar. Necesitarás navegar (Chekov) al sistema estelar que Flota Estelar te asigne y resolver la situación. Puedes encontrar interferencias de otras naves. Tras completar la misión, Flota Estelar evaluará tu comportamiento. Hay múltiples soluciones para cada escenario, algunas no tan buenas como otras, así que asegúrate de grabar el juego al principio de cada escenario si quieres experimentar.

Puntos de elogio

Cuanto mejor lo hagas en una misión, más puntos de elogio te dará el Mando de la Flota Estelar a ti y a tu tripulación. Esto ayudará en tu evaluación final, pero también en un sentido más práctico. El comportamiento de la tripulación mejorará: Scotty podrá reparar los daños más rápidamente y dar más energía de emergencia, Sulu podrá maniobrar la nave mejor, Chekov conseguirá apuntar a áreas vitales de las naves enemigas con más precisión y aumentar los daños. Será muy difícil en los últimos combates sin estas mejoras de habilidad.

Personajes

U.S.S. ENTERPRISE: mide casi 1000 pies de largo y transporta a una tripulación de unas cuatrocientas personas. El platillo principal es la zona de tripulación e investigación científica. La parte inferior es la sección de ingeniería y alberga a la matriz principal de sensores. Las dos vainas cilíndricas son los motores de unidad de salto y deben estar aislados del resto de la nave debido a los fuertes campos de energía que generan.

CAPITAN JAMES T. KIRK: Kirk es el capitán del Enterprise, en su cuarto año de una misión en el espacio de cinco años. El más joven de los graduados de la Academia en ocupar un cargo de Capitán de Mando de nave espacial. Un idealista, con gran fuerza de voluntad y de carácter fuerte, pero escucha meticulosamente a su tripulación.

COMANDANTE SPOCK: el Oficial Científico de la nave. Está considerado como el mejor Primer Oficial de la Flota Estelar. Spock es mitad humano, mitad Vulcan. Tiene la disciplina Vulcan de la lógica que busca el control de las emociones. Es intensamente leal al capitán, estoico ante el peligro, y tiene una mente realmente aguda.

TENIENTE COMANDANTE LEONARD "BONES" MCCOY: Dr. McCoy es el Cirujano de nave Senior del Enterprise y cabeza del Departamento Médico. Abierto, cínico, se deleita en las batallas de ingenio con Spock. Representa la cara opuesta a la falta de emociones de Spock. Por sus luchas verbales, realmente le gusta el Primer Oficial Vulcan.

TENIENTE COMANDANTE MONTGOMERY "SCOTTY" SCOTT: el oficial de ingeniería, con recursos para todo. Tercero al mando, toma el mando del navío cuando Kirk y Spock no están a bordo. Se deleita en su ingeniería y ve el Enterprise como suyo. Scotty subió de rango hasta llegar a donde está por un amor incondicional a la ingeniería. Decir que Mr. Scott es de Escocia sería redundante.

TENIENTE SULU: el timonel de la nave, es el modelo del oficial eficiente y nunca hace falta darle una orden dos veces.

TENIENTE UHURA: ella es la oficial de comunicaciones. En swahili su nombre significa "Libertad". Uhura es nativa de los Estados Unidos de Africa. Se entretiene cantando en sus horas libres, y es una experta en comunicaciones mientras trabaja.

INSIGNIA PAVEL CHEKOV: el oficial de navegación de la nave. Fiable, pero insolente e inexperto. El Enterprise es su primera asignación en el espacio. Materia prima esperando ser depurada por Kirk. Chekov nació fuera de Moscú en Rusia.

Referencia para ordenadores MS-DOS

Configuración

Si reconfiguras tu ordenador después de que el juego haya sido instalado, tendrás que ejecutar SETUP. Para ello, teclea:

SETUP <<return>>

cuando estés en el directorio STARTREK y sigue las instrucciones que aparezcan en la pantalla.

Interface básico

Ratón: basta con colocar el cursor en lo que desees seleccionar y pulsar el botón izquierdo del ratón. Pulsa el botón derecho para salir de la selección actual.

Joystick: igual que con el ratón salvo que el botón de fuego 1 selecciona y el botón de fuego 2 sale de la selección actual. Si el joystick está seleccionado, su posición central se calibra automáticamente en el juego. Si necesitas volver a centrarlo durante el juego, pulsa simultáneamente <CTRL> + J. Si desconectas el joystick durante el juego, vuelve a conectarlo y pulsa DESPUES <CTRL> + J para activarlo de nuevo.

Teclado: el bloqueo numérico debe estar ACTIVO. Para mover el cursor se pueden utilizar las teclas de flecha, o el teclado numérico. Debes pulsar y mantener la tecla para mover el cursor en la dirección deseada. Suelta la tecla para dejar de mover el cursor. Selecciona con F1 o Return, y deshaz una selección con F2 o Esc.

7 Arriba e izquierda	8 Arriba	9 Arriba y derecha
4 Izquierda	5 Centra controles	6 Derecha
1 Abajo y derecha	2 Abajo	3 Abajo y derecha

La tecla <SHIFT> no tiene efecto cuando se utiliza junto con las teclas de dirección para controlar el vuelo del Enterprise. Las teclas de dirección siempre mueven con la máxima rotación.

Las teclas de dirección (y las de rotación) están activas mientras están siendo presionadas y dejan de estarlo cuando se sueltan (los controles se centran automáticamente).

En el puente

Cada personaje del puente del U.S.S. Enterprise tiene una o más funciones. Coloca el cursor en el personaje y selecciónalo. Debes seleccionar entonces el icono adecuado (consulta en el manual su función y descripción exactas). Muchas de las órdenes tienen un equivalente de teclado que activa un icono directamente:

S - Escudos: activa o desactiva los escudos.

O - Orbita: entra o sale de órbita alrededor del planeta más cercano.

STAR TREK:25th ANNIVERSARY

- N - Navegación:** te lleva al mapa estelar principal. Consulta en el mapa estelar del manual los nombres de las estrellas. Coloca el cursor cerca de la estrella a la que quieras ir y selecciónala.
- D - Control de daños:** hace aparecer los iconos de reparación. Desde aquí debes seleccionar el icono en el que quieres que Scotty se concentre.
- E - Energía de emergencia:** activa la energía de emergencia si está disponible.
- H - Radio:** activa el icono de comunicaciones de Uhura.
- T - Hablar con Spock:** pide consejo a Spock.
- C - Ordenador:** activa el ordenador de Spock. Teclea el tema que desees y pulsa **Return**. ¡Quizá quieras tomar notas de nombres, lugares y cosas durante el juego!
- K - Kirk:** hace aparecer los iconos de opciones de Kirk. Elige *Transportador*, *Cuaderno de bitácora del capitán*, *Grabar juego*, *Cargar juego*, *Música sí/no*, o *Efectos sonoros sí/no*.
- W - Armas:** activa o desactiva los phasers y torpedos fotónicos.
- Retroceso lento:** el U.S.S. Enterprise se mueve hacia atrás.
- V - Visualización:** cambia entre el puente normal y el modo de pantalla completa. Este último modo no se recomienda en ordenadores lentos.
- A - Análisis de la Nave Enemiga:** muestra el control de daños en los monitores laterales. Siempre presenta la última nave que ha sido alcanzada por el U.S.S. Enterprise.

Navegación: una vez estés en la pantalla del Mapa Estelar, DEBES seleccionar una estrella. Asegúrate de cuál es tu destino antes de elegir el icono de Navegación. Si no quieres pelea, es mejor que no te equivoques. Esto puede ser divertido desde un cierto punto de vista, pero la Flota Estelar no lo aprueba de ninguna forma.

Combate espacial

Movimiento de la nave: si utilizas ratón o joystick, pulsa **Tab** o **F3** para cambiar entre control de movimiento y control de selección de iconos.

Ratón: cuando estés en el modo de movimiento de la nave, el cursor estará restringido a la pantalla de visión principal. Mueve el cursor en la dirección a la que quieras ir. Cuanto más lejos del centro de la pantalla, más rápido girarás. Puedes centrar el cursor utilizando el **5** del teclado numérico. El botón izquierdo del ratón dispara los phasers, y el derecho los torpedos fotónicos. Utilizando el ratón tendrás la ventaja de disparar fuera de ángulo; es decir, tus armas disparan hacia el cursor en vez de hacia adelante.

Joystick: el botón de fuego 1 dispara los phasers y el botón de fuego 2 dispara los torpedos fotónicos. El movimiento se controla al estilo de los simuladores de vuelo, tirar del joystick para subir, empujar el joystick para bajar, izquierda para ir a la izquierda y derecha para la derecha. El joystick dispara hacia el cursor, de forma similar al ratón. Sólo

STAR TREK:25th ANNIVERSARY

en el modo teclado el armamento está situado en el centro de la pantalla (recomendamos un ratón o al menos un joystick).

Teclado: dispara los phasers con **Return** o **F1** y los torpedos fotónicos con **espacio** o **F2**. Los disparos se dirigirán al centro de la pantalla de visión. Puedes utilizar tanto las teclas de flecha como el teclado numérico (con el bloqueo numérico desactivado) para controlar la dirección. Pulsa y mantén la tecla en la dirección a la que quieras moverte. Puedes girar más rápidamente manteniendo pulsada una tecla de dirección a la vez que la tecla **Mays**. Suelta la tecla de dirección y el Enterprise seguirá volando recto.

Velocidad: utiliza las teclas numéricas para fijar la velocidad. 1 es una parada total, los siguientes números son velocidades cada vez mayores. 0 es la velocidad máxima (piensa que es el 10). Sólo puedes utilizar el teclado numérico para controlar tu velocidad si el bloqueo numérico está activo. Puedes comprobar cuál es tu velocidad actual mirando el monitor central sobre la pantalla de visión. Recuerda, ¡la energía puede no ser suficiente como para ir a la velocidad que ordenes!

Controles adicionales

V -Vista: cambia entre la vista normal del puente y una vista aumentada de la pantalla de visión principal. No tendrás acceso a la tripulación del puente, pero obtendrás una visión de la acción más panorámica.

- | | |
|---------------|---|
| Ins | Gira el Enterprise a la derecha |
| Del | Gira el Enterprise a la izquierda |
| 5 | (del teclado numérico) Centra los controles de vuelo y detiene los giros. |
| < | Reduce la ampliación de la pantalla de visión principal. |
| > | Amplía la ampliación de la pantalla de visión principal. |
| Ctrl-S | Desactiva los efectos sonoros. |
| Ctrl-M | Desactiva la música. Pulsando "P" podrás parar el juego sólo cuando estés en el puente de la nave estelar Enterprise. Si pulsas <CTRL>-P podrás congelar la acción en cualquier punto del juego. Para continuar, pulsa cualquier tecla. |
| P | Detiene el juego. Las opciones Música Sí/No y Efectos de Sonido Sí/No sólo aparecerán si has configurado el juego con soporte de sonido. |
| Ctrl-Q | Puedes utilizar <CTRL>-Q para abandonar el juego en cualquier punto. Es equivalente a seleccionar SALIR en el menú de opciones. |

Monitor de situación de la nave

Está sobre Kirk y bajo la pantalla de visión principal. Muestra la posición relativa de las naves enemigas respecto del Enterprise. Un punto a la izquierda de la pantalla significa una nave enemiga a la izquierda del Enterprise. Si el punto está en el extremo del monitor significa que la nave enemiga está casi detrás del Enterprise.

Monitor de phasers preparados

Está encima y a la izquierda de la pantalla de visión principal. Una luz amarilla indica que los phasers están armados y cargándose. Una luz verde indica que los phasers están cargados y listos para ser disparados.

Monitor de torpedos fotónicos preparados

Está encima y a la derecha de la pantalla de visión principal. Una luz amarilla indica que los phasers están armados y cargándose. Una luz verde indica que los phasers están cargados y listos para ser disparados.

Monitores de sistemas de la nave

Están a la izquierda y a la derecha de la pantalla de visión principal. Cuando los sistemas están dañados, se ponen rojos. Hay seis escudos: frontal, trasero, derecho, izquierdo, superior e inferior. Según resulten dañados se pondrán rojos y se irán oscureciendo cuando el daño aumente. Consulta en el manual los detalles de identificación de sistemas de la nave.

Control del grupo de aterrizaje

El interface básico de ratón, joystick y teclado vale también aquí. Para hacer aparecer el icono de órdenes, pulsa el botón derecho del ratón (botón de fuego 2, **F2** o **espacio**) y realiza tu selección como se describe en el manual. Además, hay comandos de teclado directos para lo siguiente:

- T - Hablar:** cambiará el cursor normal al cursor de hablar. Selecciona el personaje al que deseas hablar como siempre.
- L - Mirar:** cambiará el cursor normal al cursor de mirar. Selecciona lo que deseas mirar como siempre.
- G - Coger:** cambiará el cursor normal al cursor de coger. Selecciona lo que deseas coger como siempre.
- U - Usar:** cambiará el cursor normal al cursor de usar. Selecciona como siempre.
- I - Inventario:** sólo puedes utilizarlo cuando estás en los modos Coger o Mirar.

STAR TREK:25th ANNIVERSARY

Créditos

Productor ejecutivo:	Brian Fargo
Productor:	Bruce Schlickbernd
Diseño:	Elizabeth Danforth, Jayesh J. Patel, Bruce Schlickbernd, Michael A. Stackpole
Programador jefe:	Jayesh J. Patel
Programación:	Greg Christensen, Wesley Yanigi, Paul Edelstein, Michael W. Stragey
Director artístico:	Todd J. Camaster
Construcción de modelos:	David A. Mosher
Arte:	Todd J. Camaster, David a. Mosher, Scott Bieser, Rob Nesler, Brian Giberson, Cheryl Austin, Tom Tanaka
Adaptación musical:	The Fat Man, Dave Govett
Diseño adicional:	Scott Bennie, Scott harring
Director de pruebas:	Jacob R. Buchert III
Pruebas:	Jason Ferris, Scott Everts, Jeremy Airey, Fred Royal, Michael Packard, Steve Nguyen, Jay Simpson
Texto del manual:	Bruce Schlickbernd
Diseño del manual:	Christopher Morgan
Ilustración de cubierta:	Kevin Davidson
Traducción de textos:	LH Servicios Informáticos

Música adicional, efectos de sonido para el altavoz del PC y efectos especiales:

Charles Deenen

Conversión del programa al español y traducciones adicionales: Jose Juan García Quesada.

Las partes responsables piden disculpas a David A. Mosher por deletrear mal su nombre en el manual.

La tripulación de Star Trek: The 25th Anniversary quiere agradecer al creador de Star Trek todo el placer de descubrimiento que compartió con nosotros, Gene Roddenberry. Aunque él nos dejase este año, su mensaje de que podemos crecer y convertirnos en un mundo mejor no.

Notas

STAR TREK:25th ANNIVERSARY

Notas

Notas





**© 1991 Interplay Productions. Todos los derechos reservados.
Star Trek: 25th Anniversary es TM® y © 1991 Paramount Pictures.
Todos los derechos reservados.**

Distribuido por Drosoft, SA

Moratín, 52 - 4º dcha

28014 Madrid

Tel.: (91) 4293835

La empresa declina toda responsabilidad en el uso de este programa fuera de los términos especificados en el correspondiente manual de instrucciones.