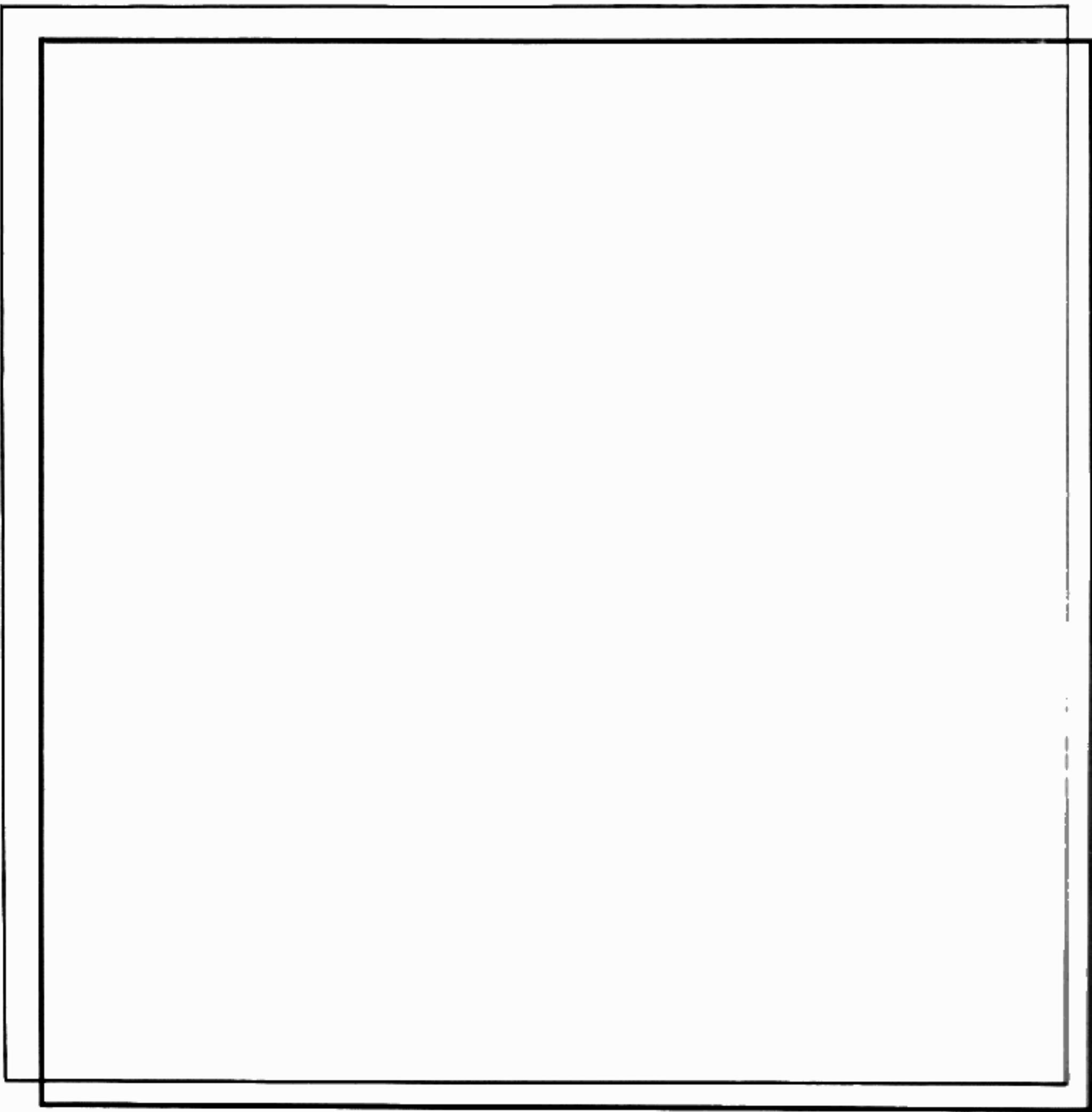


***STAR
TREK[®]***
THE REBEL UNIVERSE

***STAR
TREK***®
L'UNIVERS REBELLE

by Firebird Software

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



Livre publié sous l'autorisation exclusive de Paramount Pictures Corporation, la marque du propriétaire.

Droits d'auteur Paramount Pictures Corporation 1987. Tous droits réservés.

Droits d'auteur photographies Paramount Pictures Corporation 1966. Tous droits réservés.

Tous droits réservés, y compris le droit de reproduction partielle ou complète sous quelque forme que ce soit.

Publié par "Firebird Software". Une branche de "British Telecom PLC".

1^{er} étage, 64-76 New Oxford Street, London WC1A 1PS.

Distribué par Firebird software avec l'accord de Simon & Schuster Inc., détenteur d'une licence Paramount.

STAR TREK est une marque déposée de Paramount Pictures Corporation. L'U.S.S.

Enterprise est une marque de Paramount Pictures Corporation.

Atari et Atari ST sont des marques déposées de Atari, Inc.

Ce produit n'est ni autorisé ni financé par Atari, Inc.

Conception du jeu par Mike Singleton

Programme développé par Steve Cain et Graham (Kenny) Everett

Discours électronique par "The Kid"

Arrangements musicaux par David Whittaker

Guide de l'utilisateur écrit par Amy Goldman, Mike Singleton et Tony Beckwith

Illustration de la couverture par Paul Andrew.

CONTENU

Transmission	Page 1
Journal du Capitaine	2
Comment mettre le jeu en mémoire	4
Commande du jeu	4
Comment se déplacer à travers <u>l'Univers Rebelle</u>	4
Comment sélectionner un écran	5
Ecrans disponibles	6
Pause, Réserve et Chargement	7
Comment arrêter un jeu	7
Mise en réserve de votre position	7
Comment charger un jeu mis en réserve	10
Lapse de temps écoulé	10
Navigation	11
L'écran du globe des étoiles	11
Symbole de rotation	12
Coordonnées de <u>l'ENTERPRISE</u>	12
Coordonnées d'un système solaire	12
Comment choisir un système solaire	12
Distance de <u>l'ENTERPRISE</u> par rapport à une destination	13
Voyant de la trajectoire établie	13
Niveaux d'amplification	13
Comment déterminer une trajectoire en utilisant le globe des étoiles	15
Klingon, Romulien, Fédération ou indépendant?	16

CONTENU

Comment établir une trajectoire pour un système solaire	Page 16
Pour aller où vous voulez	17
Comment établir une trajectoire vers une planète	18
Pour voyager vers une planète	19
Comment se Faire Télétransporter sur une Planète	19
Le transporteur	19
Le détachement de débarquement	20
Réserves	20
Comment donner l'équipement à l'équipage	21
Télétransportation sur une planète	22
Comment explorer une planète	22
Comment s'engager dans une Bataille	24
Comment choisir vos armes	25
A la poursuite de l'ennemi	26
Comment se fixer sur une cible	27
Comment faire feu	27
Condition de l'ennemi	28
Indices utiles	28
Systèmes de Contrôle du Vaisseau	29
Dégâts sur <u>l'ENTERPRISE</u>	29
Machines des vitesses (Warp et petite)	30
Etat des armes	30
Communications	31

CONTENU

Articles Trouvés sur les Planètes	Page 31
Articles stratégiques	31
Articles tactiques	33
Divers	34
Exemple de Voyage vers une Planète	34
Stratégies pour Gagner	37
Classification des Planètes	39

DEBUT TRANSMISSION:
INSTRUCTIONS DE STARFLEET COMMAND 12-QZ-63788
POUR: LE CAPITAINE JAMES T. KIRK, DE L'USS ENTERPRISE
PREMIERE PRIORITE:

Pendant un certain temps, Starfleet Command a désigné la région de l'espace se trouvant à l'intérieur du Bras du Sagittaire comme interdite à tous les vaisseaux de la Fédération unie des planètes. Les raisons pour l'isolation de cette "zone en quarantaine" sont jusqu'à présent restées strictement classées.

Ces quelques derniers mois, 20 vaisseaux de l'espace de la Fédération ont pénétré dans la zone en quarantaine. Les 20 vaisseaux sont de ce fait devenus renégats. Faisant apparemment vœux d'allégeance à l'empire de Klingon. A l'origine, beaucoup de ces vaisseaux ont pénétré dans la zone sous les ordres de Starfleet Command pour étudier le phénomène. Chaque vaisseau, sans exception, sont devenus renégats avant de pouvoir communiquer une seule donnée utile sur la situation. La seule information pertinente que nous possédons sont les dernières positions connues de chacun des vaisseaux de l'espace rebelles avant que les communications ne soient coupées.

Les positions des vaisseaux de l'espace se trouvent à l'intérieur d'une région centrée sur l'étoile Dakiak. Cette région s'est étendue précipitamment. Nos projections nous montrent maintenant cette sphère de mutinerie qui va envelopper la Fédération entière en quelques mois.

Sans moyens de contenir cette marée montante de mutinerie à l'intérieur de la Fédération, Starfleet Command a été obligée d'isoler complètement la zone renégate en l'enfermant dans une "Sphère Klein", une barrière interstellaire à travers laquelle aucun objet matériel ne peut passer. La "Sphère Klein" sera érigée dès que L'ENTERPRISE entrera dans la zone en quarantaine.

Bien que L'ENTERPRISE restera en communication sous-spatiale avec Starfleet Command il sera réellement prisonnier de la zone renégate.

Votre mission est de découvrir la cause de cette mutinerie (on suspecte évidemment les Klingons) et d'inverser ses effets en l'espace de 5 ans. Si L'ENTERPRISE réussit, les milles étoiles à l'intérieur de la zone en quarantaine seront sauvées, la Sphère Klein sera dissoute, et la quarantaine levée. S'il échoue, L'ENTERPRISE et son équipage sont condamnés à un emprisonnement à perpétuité à l'intérieur de la zone renégate, et Starfleet Command sera obligé de mettre au point les derniers détails de la Sphère Klein pour qu'elle reste permanente dans l'espace.

Rappelez-vous que, en plus de la Fédération, de Klingon et des planètes indépendantes, il y a quelques mondes contrôlés par les Romuliens à L'intérieur de la zone en quarantaine.

Les Romuliens eux-mêmes conservent une neutralité jalousement gardée, mais l'existence même de la zone de quarantaine a causé un incident diplomatique d'ampleur galactique pour la Fédération. Des ambassadeurs Romuliens à la Fédération ont vivement et continuellement protesté contre l'action de la Fédération, et ils ont exigé la dissolution immédiate de la Sphère Klein. Ainsi, l'attitude Romulienne envers L'ENTERPRISE et sa mission est une attitude de non-coopération.

FIN DE LA TRANSMISSION

JOURNAL DU CAPITAINE

DATE SPATIALE 4107.6

En accord avec les instructions données par Starfleet Command il y a sept jours L'ENTERPRISE a maintenant pénétré dans une région de l'espace désignée comme zone en quarantaine, et nous avons maintenant établi que cette zone en quarantaine est, en fait, l'oeuvre de Klingon. Les Klingons ont découvert qu'une isotope de dilithium particulière, le dilithium delta 6, que l'on ne trouve que sur Dekian II, agit comme amplificateur télépathique. Spécialement lorsqu'il est relié à une source importante de puissance, comme les engins de propulsion d'un vaisseau de l'espace, le dilithium delta 6 rend la plupart des êtres sensibles à portée ouverts aux suggestions télépathiques dans une distance d'années lumière.

Pour exploiter cette propriété exotique de dilithium delta 6, les Klingons ont construit un psimitter. Un appareil qui émet des psi-faisceaux cohérents. Les psi-faisceaux sont uniques en ce qu'ils peuvent être utilisés comme porteurs d'information télépathique. Cependant, ils sont aussi uniques à cause de la quantité prodigieuse d'énergie dont ils ont besoin pour certaines distances et lapses de temps. Pour qu'un psi-faisceau soit efficace dans la zone en quarantaine entière, le psimitter Klingon aurait besoin de l'énergie équivalente à la production journalière d'à peu près 12 masses stellaires.

En conséquence, Les Klingons ont été incapables de construire un psimitter mobile, le basant au lieu de cela sur une planète raffinant l'énergie, près du centre de la zone en quarantaine. Même ceci s'est révélé être insuffisant pour alimenter l'appétit vorace du psimitter, forçant cependant les Klingons à

construire une sorte de grille de puissance interstellaire autour de la planète du psimiter. Un réseau de planètes semblables raffinant l'énergie donnent leur production à la planète du psimiter, utilisant des faisceaux-l pour transmettre la puissance.

Cependant, les Klingons ne comptent pas exclusivement sur le psimiter et sur le dilithium delta 6. Ils ont consolidé leur plan avec une flotte personnelle considérable à l'intérieur de la zone en quarantaine. Leur méthode pour transformer un vaisseau de la Fédération consiste à envoyer un vaisseau de l'espace ou un substitut (peut-être un des vaisseaux mutins de la Fédération) aussi près que possible de la cible, sous drapeau de trêve. A courte distance, le dilithium delta 6 à bord du vaisseau Klingon est assez puissant pour corrompre télépathiquement l'équipage de la Fédération. Une fois qu'ils se sont assurés une dominance télépathique, les Klingons prennent d'abordage l'appareil de la Fédération, amenant un "présent" de dilithium delta 6 pour l'utiliser dans les machines de vitesses Warp du vaisseau visé. Cela assure aux Klingons un contrôle télépathique permanent, même de retour sur leur propre vaisseau.

Ce stratagème, qui serait inutile employé contre un vaisseau Klingon (les Klingons ont la réputation d'avoir peu de respect pour le concept de "trêve", et liquideraient n'importe quel vaisseau s'approchant, drapeau blanc ou non), a été un écrasant succès contre les vaisseaux de la Fédération, qui observent une politique de neutralité envers les vaisseaux qui ne sont pas Hostiles. Même maintenant, isolés du reste de l'univers par la Sphère Klein, l'amiral en chef des Klingons poursuit son objectif sans repos. Si l'expérience réussit à l'intérieur de la zone en quarantaine, cela peut aussi bien réussir à l'extérieur de cette zone, une fois que l'empire Klingon aura trouvé de nouvelles sources de dilithium delta 6.

A l'intérieur de la zone en quarantaine, par accident plutôt que par préméditation, il y a aussi des vaisseaux Romuliens et des planètes contrôlées par eux. Les ordres de l'amiral Klingon sont d'éviter toute confrontation avec les Romuliens, les traitant comme neutres avec respect. Il doit à tout prix empêcher toute sorte de coopération entre les Romuliens et la Fédération.

Les Klingons craignent l'appareil de brouillage Romulien qui rend leurs vaisseaux invulnérables non seulement aux radiations électromagnétiques normales mais aussi aux émissions télépathiques du dilithium delta 6. Si les Romuliens agissaient de concert avec la Fédération, cela serait désastreux pour la conspiration des Klingons.

L'équipage a été informé de la nature périlleuse mais cependant vitale de cette mission et sont préparés à agir en conséquence.

Comment Mettre le Jeu en Mémoire

Avant de mettre le jeu en mémoire, vous aurez besoin de conditionner une disquette. Cette disquette sera votre disquette de réserve et de chargement. Après avoir conditionnée votre disquette de réserve, assurez-vous que la languette noire de protection contre l'effacement est ouverte et que vous pouvez voir une cavité. Maintenant insérez la disquette de jeu dans la machine, mettez l'ordinateur en marche. Le jeu va maintenant se charger. Ne pas toucher la souris de contrôle ou le joystick quand le jeu est en train de se charger. Une fois que le jeu est chargé (la musique s'arrête), retirez la disquette du jeu et insérez votre disquette de réserve. Vous n'aurez pas à réinsérer la disquette de jeu à moins que vous ne vouliez recommencer le jeu.

Commande du Jeu

Comment se Déplacer à Travers L'Univers Rebelle



L'Univers Rebelle emploie le système de jeu en multivision. Il offre à l'utilisateur une façon unique et flexible de voir et de contrôler beaucoup d'événements différents, en utilisant soit une souris de contrôle, soit un joystick.

L'écran de l'ordinateur est divisé en une première zone visuelle entourée de sept écrans secondaires plus petits. Au commencement du jeu, la première zone visuelle contient un écran du pont de L'ENTERPRISE, avec l'équipage. Dans les écrans secondaires il y a le portrait des sept officiers que vous allez contrôler.

Chaque écran de personnage donne accès aux fonctions dont il est responsable à bord de L'ENTERPRISE. La plupart des écrans des personnages secondaires donnent accès au travers de points de contrôle, symboles sur l'écran qui, lorsque vous les enclenchez, appellent d'autres sous-écrans reliés à chacune des fonctions des membres de l'équipage. Par exemple, si vous êtes engagé dans une bataille, vous devez choisir les points de contrôle sur l'écran de Chekov, car il est l'officier en charge des armes et il sera de plus grande utilité pour vous que McCoy, l'officier medecin.

Tous les écrans, à part celui de Scotty, McCoy et Uhura, contiennent au moins un point de contrôle. Ces points de contrôle varient selon l'écran particulier et comprennent des images de personnes, d'objets, et de panneaux d'instruments.

La liste suivante est une liste détaillée des différents écrans et comment ils pourront vous aider dans le jeu.

Kirk réserve chargement pause temps écoulé nombre d'ennemis détruits	Spock classification système solaire et planètes état des ennemis et de L'ENTERPRISE	Sulu commandes des machines du globe des étoiles système solaire	Scotty état de la puissance des machines de propulsion
Chekov armes poursuite visée de la cible	McCoy état de santé de l'équipage	Uhura communication	

Comment Sélectionner un Ecran

Pour sélectionner un écran, utilisez une souris de contrôle ou un joystick pour faire bouger le curseur (le symbole de la Fédération) vers l'un des écrans secondaires et appuyez sur le bouton d'actionnement. L'écran que vous avez maintenant sélectionné se déplace dans la première zone visuelle, échangeant les positions avec le précédent premier écran. Vous pouvez maintenant voir l'écran plus en détail et agir directement sur lui, en choisissant n'importe quel des points de contrôle.

Ecrans Disponibles

Bien que l'univers rebelle comprenne une douzaine d'écrans, on ne peut en voir que huit à la fois. Le système de multivision contient un directeur qui sélectionne les huit écrans les plus appropriés, la composition de l'image apparaît donc différente à différents points au cours du jeu. Le pont est l'écran qui est toujours disponible, à part lors d'une séquence d'un détachement de débarquement, on peut accéder à tous les autres écrans par le pont, où les images des membres de l'équipage elles-mêmes servent de points de contrôle.

Remarque: La seule fois où l'écran du pont n'est pas montré c'est au cours de la séquence d'un détachement de débarquement. Si vous voulez avoir accès à l'écran du pont à ce moment là, le détachement de débarquement doit d'abord retourner à L'ENTERPRISE.

Pour le faire, déplacez le curseur vers n'importe quel des sept écrans secondaires montrant L'ENTERPRISE et enclenchez. Le détachement de débarquement va maintenant se précipiter vers le vaisseau.

Avant d'aller plus loin dans le manuel, entraînez-vous avec ces écrans et commandes. Considérez ce temps d'entraînement comme la partie d'un cours sur un vaisseau de l'espace, et rappelez-vous: prendre la bonne décision au bon moment est le vrai défi, comme cela l'est pour un véritable commandant d'un vaisseau de l'espace de la Fédération.

Pause, Réserve et Chargement

L'écran de Kirk doit occuper la première zone visuelle si vous désirez avoir une pause au cours d'un jeu, mettre en réserve un jeu en progrès, ou charger un jeu que vous avez précédemment mis en réserve. En haut de l'écran de Kirk les lettres L et S apparaissent de chaque côté du rectangle de minutage. Le L et le S correspondent respectivement au chargement et à la mise en réserve.



Comment Arrêter un Jeu

Pour arrêter votre jeu, déplacez le curseur vers le rectangle de minutage entre le L et le S et enclenchez. Le curseur va maintenant rester à cet endroit et le minutage va s'arrêter, vous pouvez rester en pause aussi longtemps que vous voulez. Pour recommencer à jouer, il vous suffit d'appuyer sur le bouton d'actionnement de votre joystick ou de votre souris de contrôle. Le curseur va maintenant se mettre en mouvement et vous allez vous retrouver où vous étiez lors de votre pause. Rappelez-vous que si vous vous arrêtez au cours d'une bataille, la bataille continuera quand vous allez recommencer le jeu.

Mise en Réserve de Votre Position

Enclencher le S débute la procédure de mise en réserve du jeu. Une instruction va apparaître pour vous rappeler d'insérer une disquette de mise en réserve dans le tourne-disque. Si vous avez déjà inséré votre disquette de mise en réserve dans le tourne-disque après avoir mis le jeu en mémoire (voir "comment mettre le jeu en mémoire", page 4), ignorez l'instruction. Le minutage sera remplacé par les chiffres 1-8, qui représentent les huit différentes positions mises

en réserve que vous pouvez choisir. Pour mettre en réserve votre position, placez le curseur sur n'importe quel des huit chiffres mis en réserve et enclenchez. L'instruction "done" apparaîtra à la fin de l'opération de mise en réserve. Lors du jeu, le rectangle de minutage apparaîtra.

Si, à la fin de la procédure de mise en réserve, on vous donne l'instruction "protected" à la place de "done", votre disquette sera protégée contre un effacement involontaire. Retirez la disquette et replacez la languette noire en position fermée, reinsérez la disquette de mise en réserve et recommencez la procédure de mise en réserve.

Lors du jeu, vous allez peut-être vous rendre compte que huit positions mises en réserve ce n'est pas suffisant. Vous pouvez en fait avoir un nombre illimité de positions mises en réserve, à condition que vous ayez un nombre illimité de disquettes.

Si vous avez utilisé toutes les positions mises en réserve de votre disquette de mise en réserve, insérez une nouvelle disquette dans le tourne-disque et vous aurez huit positions supplémentaires.

Supposez: vous enclenchez le L ou le S mais vous ne voulez ni mettre en réserve ni charger le jeu à ce moment particulier. Ou peut-être avez-vous enclenché le L au lieu du S. Pas de panique. Déplacez le curseur ou vers l'instruction qui vous dit d'insérer votre disquette de mise en réserve ou vers le portrait de Kirk, et enclenchez. Le rectangle de minutage va maintenant réapparaître et la procédure de mise en réserve être annulée.

Maintenant supposez: vous avez mis en réserve huit positions de jeu, mais vous décidez que vous n'avez plus besoin, par exemple, de la position quatre. Vous pouvez mettre en réserve votre position en tant que quatrième, mais gardez en tête que la position mise en réserve au début sera remplacée par la position que vous avez maintenant mise en réserve. C'est pourquoi il est intelligent d'avoir plus d'une disquette de mise en réserve, pour éviter d'effacer une position mise en réserve.

En mettant en réserve chaque position, il est impératif d'enregistrer le chiffre auquel vous mettez en réserve, et ce qui est ainsi arrivé dans le jeu, pour ne pas être déconcerté par toutes les différentes positions de mise en réserve. Le tableau suivant est un exemple du genre d'information que vous pouvez désirer en vue d'enregistrer lors de la mise en réserve d'une position.

TABLEAU DE MISE EN RESERVE/RECUPERATION, AVEC UN EXEMPLE DE JOUEURS

NUMERO POSITION	SYSTEME LEQUEL EST L'ENTREPRISE	OBJETS EN RESERVE	ANALYSE DES OBJETS	CE QUI EST ARRIVE JUSQU'A PRESENT
2 (disquette de mise en réserve #1)	Rariar (Klingon)	2 fusils lepton 1 émetteur Chaff Rom. fichier codé	- utilisation sur générateur de faisceaux-l - moins de dégâts pendant bataille - active Rom. console de transmission	cosses sur vaisseau, au milieu de bataille, Sulu a un pistolet Tachyon (utilisa- tion sur porte blindée)
8 (disquette de mise en réserve #1)	Puniex (Romulien)	3 leptons 1 Chaff Rom. fichier code appareil de brouillage Kling. appareil Hot-shot	- voir ci-dessus - voir ci-dessus - voir ci-dessus - les Klings ne vont pas attaquer - réduit le cercle visé	prés de se télé- transporter, Sulu, Uhura blessés. Besoin urgent de dilithium! Sulu a le tachyon
2 (disquette de mise en réserve #2)	Vernen (Federation)	même chose que ci-dessus plus- cristal cemekov 2 bouteilles de psychogène	- réduit épuisement vitesse Warp - utilisé sur commandant rebelle	Sulu a utilisé tachyon, a rendu 3 rebelles loyaux. vaisseau à PLEINE PUISSANCE. doit trouver 1 autre bouteille psych. Prés de se télétransporter.
3 (disquette de mise en réserve #2)	Xarmuk (Klingon)	même chose que ci-dessus		vient juste de se télétransporter, et une porte s'est effondrée

Comment Charger un Jeu Mis en Réserve

Pour charger un jeu préalablement mis en réserve, enclenchez la lettre L. Des instructions vont apparaître, vous rappelant d'insérer la disquette avec le jeu mis en réserve dans le tourne-disque, et les chiffres 1-8 vont remplacer le rectangle de minutage. Enclenchez le chiffre que correspond au jeu mis en réserve que vous voulez charger, et il reviendra (si vous utilisez plus d'une disquette de mise en réserve, assurez-vous que vous avez inséré la correcte disquette dans le tourne-disque). Vous allez maintenant voir le message "done" et vous pouvez continuer le jeu du point où le jeu a été mis en réserve. Le rectangle de minutage va réapparaître.

Si, après avoir terminé la procédure de chargement, vous voyez le message "failed!!" au lieu du rectangle de minutage, vous avez choisi un numéro qui ne correspond pas à une position mise en réserve. Essayez de nouveau la procédure de chargement, en utilisant un chiffre de mise en réserve différent. Ceci est une autre raison pour laquelle il est important de garder en mémoire vos positions mises en réserve et leur numéro correspondant.

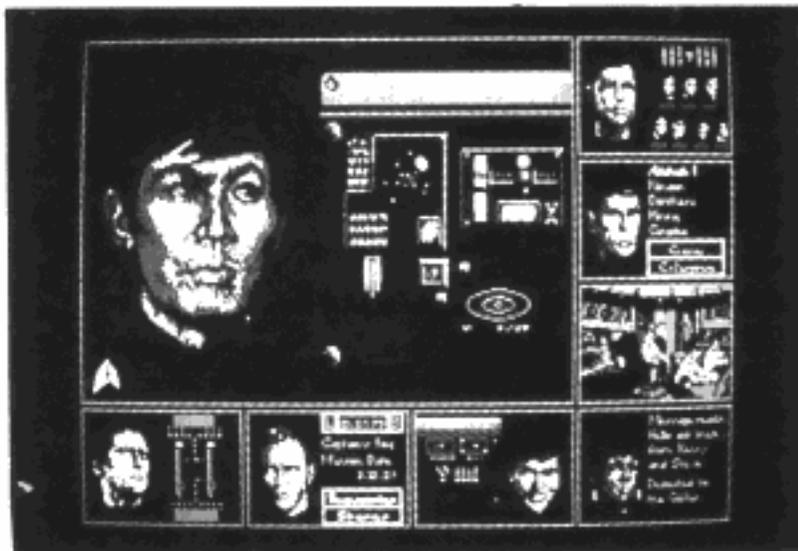
Lapse de Temps Ecoulé

Il y a deux minutages sur l'écran de Kirk. Le rectangle de minutage, entre le L et le S en haut de l'écran, marque les heures, les minutes et les secondes, on le lit de gauche à droite. D'ordinaire, ces chiffres se rapprochent de l'heure véritable. Cependant, si vous regardez ce rectangle alors que vous vous propulsez entre des systèmes solaires, vous remarquerez que les chiffres changent très rapidement. C'est parceque cela vous prendra beaucoup de jours pour passer d'un système solaire à un autre. De ce fait, les heures, les minutes et les secondes passent très vite. La date de la mission, placée au milieu de l'écran, montre les années, les semaines et les jours, on la lit de gauche à droite. Vous avez 5 années pour achever votre mission, ou la Sphère Klein deviendra permanente. Si vous jouez à un seul jeu pour un long moment, ne perdez pas de vue les années écoulées.

Navigation

Pour obtenir le contrôle des écrans de navigation, enclenchez Sulu, dont l'écran englobe les commandes reliées au mouvement et à la navigation interstellaires et interplanétaires. L'écran secondaire de Sulu comprend:

- *L'écran du globe des étoiles, pour planifier une trajectoire vers un système solaire
- *L'écran du système solaire, pour visiter les différentes planètes de ce système solaire
- *L'écran des commandes des machines, pour activer les machines en vue d'un voyage vers un système



L'Écran du Globe Des Etoiles

Tout au cours du jeu, utilisez l'écran du globe des étoiles pour tracer une trajectoire à travers l'espace. Cet écran montre une représentation sphérique tri-dimensionnelle de la région de l'espace dans laquelle se trouve L'ENTERPRISE normalement. L'ENTERPRISE est représenté par un signe plus bleu. Lorsque L'ENTERPRISE se déplace devant le globe, le signe plus est bleu clair. Au fur et à mesure qu'il se déplace vers l'arrière du globe, il devient plus foncé. Les systèmes solaires sont représentés par des étoiles blanches.

Le globe des étoiles tourne sur lui-même de telle manière que vous pouvez facilement visualiser les positions tri-dimensionnelles des étoiles. Important: Cela ne veut pas dire que les étoiles sont en orbite. La rotation artificielle du globe des étoiles ne vous aide qu'à percevoir les relations et les distances entre les étoiles et les planètes.

Symbole de la Rotation

Pour une plus grande facilité de sélection d'un système solaire, vous allez vouloir arrêter la rotation du globe des étoiles. Pour enclencher ou arrêter la rotation, mettez le curseur sur le symbole de rotation (les deux flèches ci-dessous et à droite du globe) et enclenchez. Si vous jouez avec une souris de contrôle, appuyez sur le bouton feu à droite pour arrêter la rotation ou pour commencer à le faire tourner vers la droite. Appuyez sur le bouton feu à gauche pour l'arrêter ou le faire tourner vers la gauche.

Coordonnées de L'ENTERPRISE

Au début du jeu, le coin en haut et à gauche de l'écran du globe des étoiles vous dit que L'ENTERPRISE est localisé aux coordonnées 50.50.02. Comme vous vous déplacez de système solaire en système solaire, ces coordonnées changent.

Coordonnées d'un Système Solaire

Au dessous des coordonnées de L'ENTERPRISE se trouve le nom du système solaire actuellement en jeu. Au début du jeu, cet endroit sera vide, parce que L'ENTERPRISE n'est pas dans un système solaire et vous n'avez pas encore planifié la trajectoire vers un système. Lorsque vous enclenchez n'importe quelle des étoiles à l'intérieur du globe, le nom de ce système solaire et ses coordonnées apparaîtront.

Comment Choisir un Système Solaire

Pour choisir un système solaire vers lequel voyager, placez le haut du curseur sur n'importe quelle des étoiles à l'intérieur de l'écran du globe des étoiles. Vous devez vous assurer que le haut du curseur est sur l'étoile. Mettre n'importe quelle autre partie du curseur sur une étoile ne marchera pas. Dès que vous avez enclenché une étoile, une ligne bleue va apparaître entre le système choisi et L'ENTERPRISE. Pour plus d'information, voir "comment établir une trajectoire pour un système solaire," page 16 .

Distance de L'ENTREPRISE par Rapport à Une Destination

Au dessous des coordonnées du système solaire que vous avez choisi se trouvera un chiffre et les lettres LY. Cela représente la distance du système solaire par rapport à L'ENTREPRISE en années lumière. Par exemple, si on lit sur l'écran "17 LY", L'ENTREPRISE est à dix-sept années lumière du système solaire que vous avez choisi.

Voyant de La Trajectoire Etablie

Utilisez le voyant de la trajectoire établie placé au dessous du LY, seulement lorsque vous avez décidé vers quel système solaire vous voulez voyager. Pour plus d'information, voir "comment établir une trajectoire vers un système solaire" (page 16).

Niveaux D'Amplification (Zones)

Toute l'action dans l'Univers Rebelle se passe à l'intérieur de la zone en quarantaine où la Sphère Klein se trouve. Cependant, parceque la zone en quarantaine contient autant de systèmes solaires, vous devrez réduire votre champs de vision pour pouvoir les voir tous. Lorsque le voyant pour les zones en bas à gauche dit, "zone en quarantaine", cela signifie que vous ne pouvez voir que les premières étoiles de la zone toute entière. L'écran du globe des étoiles vous fait voir de plus petites parties de la zone en quarantaine dans le détail. Ces niveaux d'amplification sont les zones régionales et locales. Ce sont des agrandissements de la zone en quarantaine-ce ne sont pas des zones séparées. Vous pouvez passer de la zone en quarantaine à la zone régionale puis locale en enclenchant le voyant des zones.

Si vous jouez à l'Univers Rebelle avec une souris de contrôle, representez les trois zones sur une ligne allant de gauche à droite. Pour accroître l'amplification (de la zone en quarantaine à la régionale et à la locale), vous devez utiliser le bouton feu à droite. Pour accroître l'amplification (de la zone locale à la régionale puis à celle en quarantaine), vous devez utiliser le bouton feu à gauche.

Lorsque l'écran du globe des étoiles montre la zone locale ou régionale, une ligne (brun-rouge clair) pointera toujours vers le centre de la zone en quarantaine. On vous la procure pour vous aider à orienter le vaisseau et elle n'est pas visible lorsque la zone en quarantaine est montrée.

Zone de quarantaine

C'est le plus bas niveau d'amplification, représentant une vue d'ensemble de la zone en quarantaine toute entière. A ce niveau, le globe des étoiles est centré sur l'étoile Dakiak, et montre tous les premiers systèmes solaires à l'intérieur de la Sphère Klein, et uniquement ces premiers systèmes solaires. Si vous enclenchez le curseur sur différents systèmes au début du jeu, vous remarquerez que chaque système solaire est à au moins huit années lumière de L'ENTERPRISE. Vous verrez aussi les mêmes systèmes dans la zone en quarantaine sans se soucier de la position de L'ENTERPRISE.

Zone régionale

L'image de la zone régionale entoure une zone sphérique de la moitié du rayon de la zone en quarantaine. Les systèmes solaires dans la zone régionale varient selon la position de L'ENTERPRISE dans la zone en quarantaine. Par exemple, au début du jeu, L'ENTERPRISE se trouve aux coordonnées 50.50.02, tous les systèmes solaires dans la zone régionale au début du jeu seront donc approximativement dans cette région de l'espace, allant de Dakiak à 51.40.04 à Cemen à 64.67.11.

Zone locale

La zone locale est le plus haut niveau d'amplification. C'est une zone sphérique du quart du rayon de la zone en quarantaine. Comme dans la zone régionale, les systèmes solaires varient, dépendant des coordonnées de L'ENTERPRISE. Au début du jeu, avec L'ENTERPRISE aux coordonnées 50.50.02, tous les systèmes solaires dans la zone locale seront directement dans cette région de l'espace, allant de Dizok à 53.46.03 à Cerkek à 52.55.12.

Comment Déterminer une Trajectoire en Utilisant Le Globe des Etoiles

Le globe des étoiles a un diamètre de 100 années lumière. De ce fait, Dakiak, l'étoile centrale à l'intérieur du globe positionnée à 51.50.50 est à 51 années lumière du pourtour gauche du globe des étoiles, à 50 années lumière du sommet du globe. et à 50 années lumière à l'intérieur du globe.

Tous les systèmes solaires peuvent être localisés dans l'espace grâce à leurs trois coordonnées, cataloguées comme X, Y, et Z. Le premier axe, le X, est l'axe horizontal Est-Ouest. Le second, le Y, est l'axe vertical Nord-Sud. L'axe Z a sa course dans l'écran, c'est vous dans l'espace.

Au début du jeu, vous remarquerez que les systèmes se déplacent en cercle de la droite vers la gauche. Tournant autour du centre de l'écran se trouve L'ENTERPRISE (le signe plus en bleu). En but d'aligner l'axe X, arrêtez la rotation (en enclenchant le symbole de rotation) lorsque L'ENTERPRISE est en bleu clair, et directement au centre du globe. Tous les systèmes aux grandes coordonnées X vont maintenant se trouver sur la gauche et ceux aux petites coordonnées X vont se trouver sur la droite. (Puniex à 88.65.70, sera à l'extrême gauche, alors que Hazion, à 18.44.75, sera à l'extrême droite). Les systèmes aux petites coordonnées Y seront au sommet, et ceux aux grandes coordonnées Y seront en bas (Ranar, à 26.14.40, sera tout au sommet, alors que Xuxiaz, à 45.89.44, sera tout en bas).

A cause du nombre important de systèmes solaires, vous ne pourrez pas aller directement dans chacun d'eux. L'ENTERPRISE devra donc "sauter" de système en système et se déplacer à travers les différentes zones, accroissant le niveau d'amplification en vue d'atteindre la destination désirée. Par exemple, au début du jeu, L'ENTERPRISE se trouve aux coordonnées 50.50.02. Si vous voulez faire aller L'ENTERPRISE à Gekian (63.51.16) vous devez tout d'abord aller à Taziok dans la zone régionale (54.44.17) car Gekian se trouve dans le même rayon d'espace que Taziok, mais ne se trouve nulle part autour de 50.50.02.

Un système solaire dans la zone de quarantaine doit être utilisé comme votre première marche. Vous pouvez alors vous déplacer vers la zone régionale pour pénétrer dans une région de l'espace plus réduite, et puis, finalement, dans la zone locale pour localiser votre destination.

Naviguer vers un système solaire particulier n'est pas facile, et vous devrez expérimenter l'utilisation de ce système à votre avantage.

Remarque: Voir "Exemple de voyage vers une planète" (page 34) pour un exemple de navigation.



Klingon, Romulien, Fédération, ou Indépendant?

Une fois que vous avez sélectionné un système solaire (en enclenchant une étoile sur le globe), amenez Spock dans la première zone visuelle et il vous dira qui contrôle ce système et combien de planètes il contient.

Il est important de se rappeler que tous les types d'ennemis peuvent vous attaquer, sans se soucier du système solaire dans lequel vous vous trouvez. Autrement dit, même si Spock vous dit que vous avez choisi un système de la Fédération, vous n'y êtes pas nécessairement plus en sécurité que si vous aviez choisi un système Klingon, Romulien ou Indépendant.

Comment Etablir une Trajectoire pour un Système Solaire

Une fois que vous avez décidé dans quel système vous voulez aller, vous devez établir votre trajectoire. Déplacez le curseur vers le voyant de trajectoire établie sur l'écran du globe des étoiles et enclenchez. Vous allez maintenant voir une ligne verte confirmant que votre trajectoire a été établie partant de L'ENTERPRISE vers le système désiré, couvrant la ligne bleue.

Pour Aller où Vous Voulez

Pour atteindre la destination sélectionnée, vous devez avoir accès aux commandes des machines (par l'intermédiaire de Sulu). Vous y verrez trois points de contrôle: grande vitesse Warp, petite vitesse et arrêt. Les voyages interstellaires se font à grande vitesse Warp. Réglez la commande des machines pour cette vitesse à la puissance voulue (une lumière verte d'activation le confirmera) mais gardez l'oreille tendue pour un avertissement de Scotty si le vaisseau voyage trop vite pour un long moment. Si vous entendez cet avertissement, réduisez immédiatement votre grande vitesse Warp à la vitesse suivante disponible. Vous pouvez changer votre grande vitesse Warp ou arrêter les machines à n'importe quel moment du voyage interstellaire.

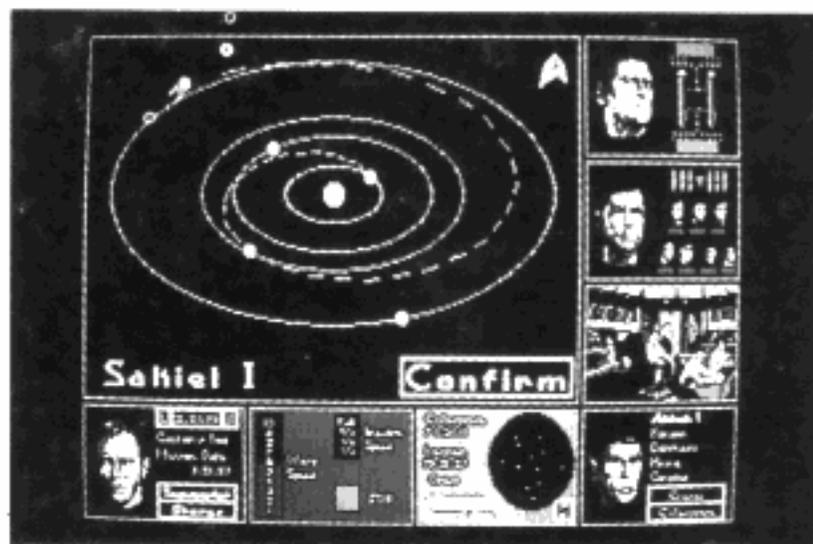
Remarque: Si vous voyagez à travers l'espace, n'importe quel écran peut être la première zone visuelle à part l'écran du globe des étoiles. Si cet écran est en première zone visuelle, L'ENTERPRISE ne se déplacera pas.

Au cours du jeu, les cristaux de dilithium s'épuisent. Au début du jeu vous serez capable d'aller à Warp 10, mais lors de votre prochain voyage, il se peut que vous n'ayez que Warp 8 ou 9 de disponible. Si vous ne vous réapprovisionnez pas en cristal de dilithium (voir "complexe minier de dilithium" au-dessous de "classification des planètes" page 39) assez souvent au cours du jeu, vous serez finalement incapable de voyager plus vite que Warp 3 et les voyages interstellaires prendront longtemps.

Si vous choisissez une grande vitesse Warp et voyez que la lumière verte d'activation ne s'allume pas, vous n'avez pas établi votre trajectoire. Revenez à l'écran du globe des étoiles, établissez la trajectoire, et vous allez maintenant pouvoir atteindre votre destination à grande vitesse Warp.

Une fois que L'ENTERPRISE a atteint sa destination, le voyant STOP se mettra au rouge et un air ressemblant à un son de cloche retentira.

Au cours d'un voyage interstellaire il est impossible de changer sa trajectoire à n'importe quel moment. Amenez le globe des étoiles dans la première zone visuelle; sélectionnez votre nouvelle destination, et établissez votre trajectoire. Après avoir établi votre trajectoire, assurez-vous que l'écran du globe des étoiles n'est pas dans la première zone visuelle, ou L'ENTERPRISE ne se déplacera pas.



Comment Etablir une Trajectoire vers une Planète

Une fois que vous avez atteint un système solaire, amenez l'écran du système solaire (on y accède par l'intermédiaire de Sulu) dans la première zone visuelle. La position de L'ENTERPRISE la localisation de toutes les planètes du système sont montrées.

Chaque système solaire comprend de trois à six planètes. Pour déterminer une trajectoire, enclenchez n'importe quelle d'entre elles. Vous verrez une série de tâches bleues partant de L'ENTERPRISE et allant vers la planète désirée. Une fois que vous avez fait cela, amenez Spock dans la première zone visuelle et il vous dira quel genre de planète vous avez sélectionné (propre à la vie raffinerie d'énergie, ect...) voir "classification des planètes" (page 39) pour une liste du type de ces planètes.

Le "type" d'une planète dépend de propriétés intrinsèques de la planète et de sa biosphère, des formes de vie intelligente qui habitent la planète, des installations artificiellement contrôlées par des robots, ou des appareils préalablement construits sur la planète. A moins qu'une planète ne soit classifiée comme étant propre à la vie, son environnement est trop hostile pour un détachement de débarquement, et de ce fait vous ne pouvez pas y être télétransporté.

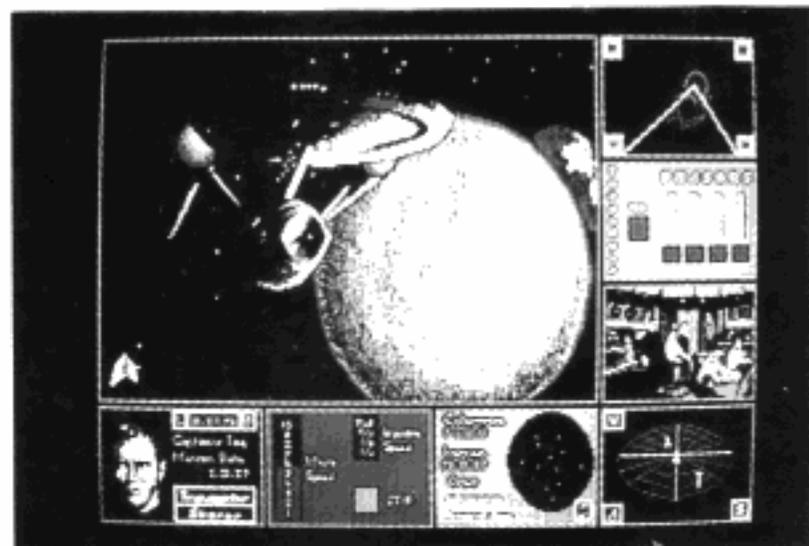
Après avoir sélectionné une planète, vous devez confirmer votre destination en enclenchant le voyant de confirmation sur l'écran du système solaire. Ce voyant restera apparent jusqu'à ce que vous l'enclenchiez.

Pour Voyager vers une Planète

Pour déplacer L'ENTERPRISE à travers un système, déplacez l'écran des commandes des machines (on peut y accéder par l'intermédiaire de Sulu) dans la première zone visuelle et enclenchez la petite vitesse désirée. (Vous pouvez aussi utiliser la grande vitesse Warp pour voyager dans un système). Vous pouvez maintenant passer à l'écran du système solaire et regarder L'ENTERPRISE progresser vers sa destination.

Si vous vous déplacez à travers un système et que vous n'avez pas confirmé votre destination, L'ENTERPRISE va tourner sans cesse autour du perimètre du système solaire mais ne va jamais atteindre une planète. Au cours du voyage de L'ENTERPRISE, vous pouvez confirmer votre trajectoire sans avoir à stopper les machines.

Comment se Faire Télétransporter sur une Planète

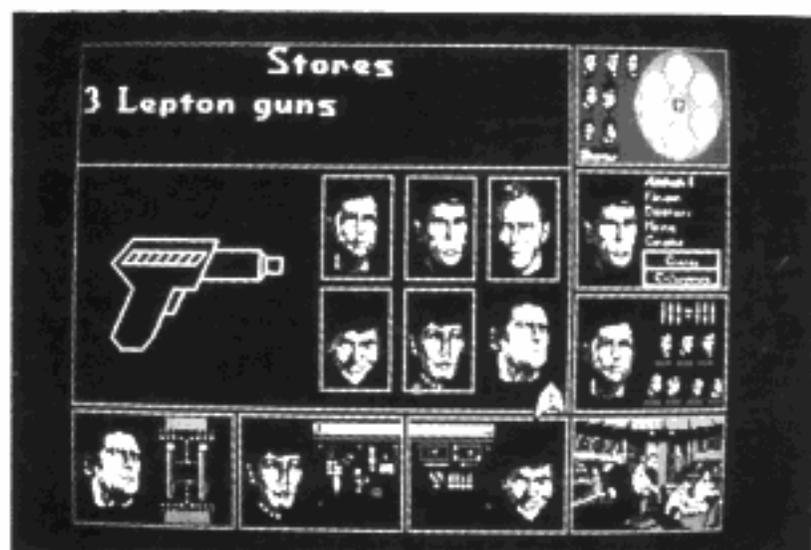


Le Transporteur

Lorsque L'ENTERPRISE s'est mis en orbite autour d'une planète propre à la vie vous pouvez vous préparer à être télétransporté. Déplacez l'écran de Kirk sur la première zone visuelle et enclenchez le voyant du transporteur. Vous allez maintenant vous trouver dans la chambre du transporteur et vous pouvez rassembler un détachement de débarquement.

Le Détachement de Débarquement

L'écran du transporteur représente le portrait de chacun de vos sept officiers. Enclencher le portrait d'un personnage le déplace sur un des six disques transporteur sur la plate-forme. Enclencher un personnage qui se trouve sur le transporteur le fait se retirer de la plate-forme. Bien qu'il ne soit possible de transporter que six personnes sur une planète en une seule fois, il n'est pas nécessaire de télétransporter six personnes. Vous pouvez n'enmener qu'une personne, mais vous allez peut-être trouver que c'est mieux d'enmener le plus possible de membres de l'équipage, car chacun d'entre eux peut vous aider d'une manière ou d'une autre.



Réserves

Les réserves du vaisseau sont l'endroit où vous gardez les différents objets que vous avez ramassés sur les planètes. Les réserves sont disponibles à tout moment, par l'intermédiaire de l'écran de Kirk. Au début du jeu, les réserves du vaisseau sont vides. Lorsque vous êtes sur une planète et que vous télétransportez un objet sur le vaisseau, il va directement dans la réserve. Si l'objet est un appareil qui peut être fixé sur le vaisseau, il est automatiquement fixé pour vous.

Pour voir les objets que vous avez télétransportés dans les réserves, déplacez l'écran de Kirk sur la première zone visuelle, placez le curseur sur le voyant des réserves et enclenchez. Vous allez maintenant voir une représentation graphique de l'un des articles que vous avez télétransporté et son nom. Le mot "installed" va apparaître si l'objet a été fixé sur le vaisseau.

Vous ne pouvez voir qu'un article des réserves à la fois. Si vous avez télétransporté plus d'un article, déplacez le curseur sur l'image de l'objet montré sur l'écran et enclenchez. Vous allez maintenant voir une image du second objet que vous avez télétransporté.

Les réserves du vaisseau ne peuvent contenir plus d'un seul des objets qui doivent être fixés. Si, par exemple, vous avez un appareil de balayage solaire, un article qui est fixé sur le vaisseau, (voir "articles tactiques" page 33), et que vous vous télétransportiez sur une autre planète qui ait le même appareil, vous pouvez le télétransporter mais vous n'en aurait pas deux (un article va annuler l'autre.) Cependant, les réserves peuvent contenir plus d'un seul des objets qui ne sont pas fixés. Un chiffre apparaît près de l'image de l'objet vous disant combien vous en avez.

Comment Donner l'Équipement à L'Équipage

Pour donner à l'équipage les objets provenant des réserves, vous devez tout d'abord les placer sur la plate-forme du transporteur (voir "le détachement de débarquement" page 20). A gauche de l'écran du transporteur se trouvent le voyant des réserves. Après avoir transporté votre équipage sur le transporteur, déplacez le curseur vers le voyant des réserves. Vous allez maintenant voir l'image d'un des objets en réserve plus le portrait des membres de l'équipage de votre détachement de débarquement. (Remarque que ces portraits n'apparaîtront pas si vous avez accès aux réserves par l'intermédiaire de l'écran de Kirk. Ils ne seront visibles que si vous avez accès aux réserves par l'intermédiaire de l'écran du transporteur. Aussi, les portraits n'apparaîtront pas à côté des objets qui sont fixés.

Par exemple, supposons que vous vouliez télétransporter sur une planète Spock, Kirk et Scotty avec des objets des réserves. Placez-les dans le transporteur, et accédez aux réserves. En enclenchant les objets en réserve, vous trouvez que vous avez un fusil Lepton et un appareil ZMX. Vous voulez donner le fusil à Spock, alors vous vous assurez que l'image du fusil est montrée. Maintenant déplacez le curseur sur le portrait de Spock et enclenchez. Un encadrement va apparaître autour du portrait de Spock signifiant qu'il a pris le fusil. L'image du fusil va maintenant automatiquement se déplacer à côté de l'image de l'objet suivant en réserve, l'appareil ZMX. Pour le donner à Kirk, placez le curseur sur le portrait de Kirk et enclenchez.

Si vous avez oublié ce que Spock tient, déplacez le curseur vers l'image de Spock et enclenchez. Vous allez maintenant voir une image de ce qu'il a et un encadrement va apparaître autour de son portrait.

Pour reprendre le fusil des mains de Spock, enclenchez une seconde fois. L'encadrement disparaîtra de son portrait et le fusil retournera dans les réserves.

Télétransportation sur une Planète

Pour être télétransporté sur une planète, retournez au transporteur par l'écran de Kirk. Déplacez le curseur vers le T au centre du transporteur et enclenchez. L'écran de détachement de débarquement va alors apparaître dans la première zone visuelle et la zone de l'écran secondaire se remplit d'images de L'ENTERPRISE.

Pour vous retélétransporter sur le vaisseau, enclenchez n'importe quel des sept écrans secondaires de L'ENTERPRISE.

Comment Explorer une Planète

L'écran du détachement de débarquement est dessiné pour ne montrer que les données pertinentes plutôt que de vous procurer un guide touristique d'une planète. Il comprend un voyant pour messages, des portraits du détachement de débarquement, et une image de tout objet ou forme de vie que le détachement rencontre. Le voyant pour messages explique ce qu'ils ont rencontré et si la route au-devant d'eux est bloquée ou libre.

Les membres de l'équipage réagissent différemment par rapport aux objets et aux formes de vie. En enclenchant le portrait d'un des membres de l'équipage, vous pouvez voir sa ligne d'action proposée dans le voyant pour messages. Pour avoir une autre proposition, enclenchez le membre de l'équipage suivant. Ce processus peut être répété pour chaque membre du détachement de débarquement, vous permettant de "sonder" le détachement et puis de sélectionner les réponses les plus appropriées. Il se peut que vous vouliez sélectionner Spock en premier pour qu'il analyse et décode tous les objets.

Une fois que vous avez choisi la ligne d'action proposée d'un des membres de l'équipage, enclenchez sous sa proposition. Par exemple, si, ayant rencontré un objet vous sélectionnez Scotty, et que sa ligne d'action proposée est "beam it up" (téléportation sur le vaisseau), enclenchez sous les mots "beam it up" et l'objet sera télétransporté à bord du vaisseau et placé dans les réserves.

Si la route au devant d'eux est dégagée, lorsque vous enclenchez le message "move ahead" (en avant), vous déplacez le détachement de débarquement au-delà de l'objet ou de la forme de vie présente vers l'objet ou la forme de vie suivante sur le chemin.

Quelquefois, un objet rencontré peut blesser quelques uns ou tout le détachement de débarquement. Les membres de l'équipage blessés ne peuvent plus prendre part à l'action jusqu'à ce qu'ils aient récupéré. Les membres blessés de l'équipage guériront sur la planète. Mais ils guériront plus vite sur L'ENTERPRISE. Le processus de guérison prend du temps. Vous pouvez continuer à explorer la planète et les membres blessés de l'équipage resteront dans le détachement de débarquement, mais jusqu'à ce qu'ils soient guéris vous ne pourrez pas les choisir. Le détachement entier peut quelquefois être blessé par un objet ou une forme de vie. Si cela arrive, retélétransportez-vous immédiatement sur L'ENTERPRISE pour que tout le monde puisse guérir rapidement et redescendre.



Une fois à bord du vaisseau, vous pouvez contrôler la condition de santé de l'équipage par l'intermédiaire de l'écran de McCoy. Tous les portraits de membres de l'équipage sont toujours sur l'écran de McCoy et vous entendrez leurs battements de coeur. Lorsqu'un membre de l'équipage est en bonne santé à 100%, vous verrez une barre horizontale verte d'à peu près 2,5 cms de long, sous son portrait. Lorsque le membre de l'équipage est blessé, une partie de cette barre sera rouge (cela dépend de l'importance de la blessure) et il ou elle ne pourra pas être télétransporté sur une planète avant que la partie rouge de la barre n'ait disparue. La barre d'une personne blessé sera verte, rouge et noire. Lorsque la barre n'est que verte et noire, la personne blessé est en bonne santé à peu près 75% et sera capable d'être télétransportée sur une planète.

Une personne n'a pas besoin d'être à 100% en bonne santé pour pouvoir être télétransportée sur une planète.

Comment S'Engager dans une Bataille

L'ENTERPRISE peut rencontrer des vaisseaux hostiles à n'importe quel moment au cours d'une visite à un système solaire. Ils peuvent être Klingons, Romuliens ou cela peut être des vaisseaux de la Fédération rebelles.

La sirène d'alerte rouge du vaisseau signifie automatiquement le début d'une séquence de combat. On peut arrêter la sirène en enclenchant le voyant flash de l'alerte rouge au bas de l'écran du pont. La voix de Kirk appelle l'équipage en position de combat.

Au cours de la bataille, L'ENTERPRISE ne suit plus de trajectoire interplanétaire préétablie. Si vous regardez l'écran du système solaire au cours de la bataille, vous remarquerez que L'ENTERPRISE ne se déplace plus. C'est parcequ'une fois que la bataille est commencée, L'ENTERPRISE annule la trajectoire et se met en position pour les manoeuvres de combat. Une fois que la bataille est résolue, L'ENTERPRISE retourne à sa trajectoire originale.



Il y a trois écrans, auxquels vous pouvez accéder par l'intermédiaire de Chekov, qui vous aident au cours du combat:

- * L'écran des armes, qui vous permet de sélectionner vos armes
- * L'écran de poursuite, qui vous permet de sélectionner le vaisseau ennemi que vous desirez combattre.
- * L'écran de visée, qui vous permet de vous fixer sur une cible et faire feu.

Comment Choisir vos Armes

Avant de vous engager dans la bataille, vous devez décider si vous voulez lancer vos torpilles photon ou vos lasers. Amenez Chekov dans la première zone visuelle et choisissez l'écran des armes.

Cet écran montre quatre banques d'énergie pour lasers et le nombre de torpilles disponibles. Pour choisir les lasers, enclenchez n'importe quel voyant d'amorçage au-dessous des barres verticales. Vous verrez une lumière verte indiquant que la banque d'énergie que vous avez choisie a été amorcée. N'importe quelle combinaison de banque d'énergie de laser peut être utilisée. Enclencher le voyant se trouvant au-dessous d'une banque d'énergie amorcée la désamorce.

Pour amorcer vos torpilles photon, enclenchez le voyant au-dessous du chiffre montrant votre provision de torpilles restantes. (vous pouvez avoir jusqu'à cinquante torpilles). Une lumière verte indiquera l'amorçage des torpilles. Amorcer vos torpilles désamorcera automatiquement vos lasers: bien que vous puissiez tirer n'importe quelle combinaison à la fois, vous ne pouvez pas tirer simultanément avec des lasers et des torpilles. Enclencher le voyant au-dessous des torpilles amorcées les désamorcera.

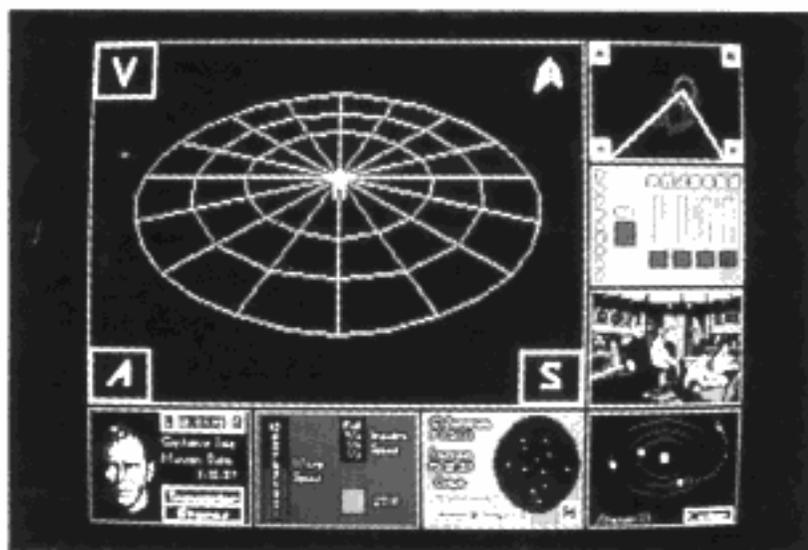
Généralement, les torpilles photon font plus de dommages que toutes les banques d'énergie de lasers tirées simultanément, mais elles devraient être utilisées avec modération. Les torpilles, au contraire des banques d'énergie de lasers, ne se rechargent pas automatiquement. Vous devez vous réapprovisionner à un dépôt d'armes. (voir "classification des planètes" page 39). Toutes les banques d'énergie de lasers, laissant de côté le niveau relatif d'énergie, causent la même quantité de dommages.

A moins qu'une banque d'énergie ne soit touchée par le tir ennemi, elle se rechargera elle-même. Cependant, quand le niveau d'énergie tombe au-delà d'un certain point (à environ quatre-cinquièmes vers le bas), elle ne tirera plus. Vous devez attendre qu'elle se recharge, et les banques d'énergie de lasers épuisées se rechargent très lentement.

Si une banque d'énergie de lasers ne s'amorce pas lorsque vous l'enclenchez, cela veut dire qu'elle a été touchée par le tir ennemi et qu'elle peut être en partie réparée à un dépôt d'armes, ou complètement réparée à un quai de réparation de drones (voir "classification des planètes" page 39). Les banques d'énergie de lasers endommagées n'ont aucun effet sur les banques intactes restantes.

A La Poursuite de L'Ennemi

Maintenant que vous avez choisi vos armes, vous devez sélectionner l'ennemi sur lequel vous allez tirer en premier. (Vous devez vous occuper de tous les vaisseaux ennemis, mais vous ne pouvez en combattre qu'un seul à la fois.) Déplacez la grille de poursuite sur la première zone visuelle. L'écran de la grille de poursuite comprend une grille en perspective montrant les positions des vaisseaux ennemis par rapport à L'ENTERPRISE (qui est au centre de l'écran). Si L'ENTERPRISE se déplace, il est supposé se déplacer vers le Nord à travers la grille, dans l'écran. La grille représente les vaisseaux ennemis en forme de T, dont la base se trouve au niveau de la grille. Pour choisir le vaisseau ennemi que vous voulez défier, enclenchez la barre au sommet du T et l'écran de visée apparaîtra automatiquement dans la première zone visuelle (voir la section suivante "comment se fixer sur la cible").



Vous pouvez visualiser la grille de poursuite sous n'importe quel angle. Pour sélectionner l'angle de vue, enclenchez la boîte de contrôle V. Cela renversera la grille et le vaisseau ennemi (le plus souvent vous enclencherez, le plus vite la grille se renversera). Vous n'êtes pas obligé de renverser complètement la grille. Vous pouvez arrêter la grille de tourner en enclenchant le V alors qu'elle est en train de se déplacer. (Si vous jouez avec une souris de contrôle, appuyez sur le bouton feu à gauche pour renverser la grille. Appuyez sur le bouton à droite pour la remettre dans le bon sens).

Pour modifier l'altitude de L'ENTERPRISE, enclenchez la boîte de contrôle A. Comme L'ENTERPRISE est au centre de la grille, lorsqu'il prend de l'altitude, les autres vaisseaux sur la grille sembleront perdre de l'altitude par rapport à lui, et

vice-versa. Le plus souvent vous enclenchez, le plus d'altitude L'ENTERPRISE gagnera ou perdra (cela dépendra de quel bouton feu vous allez utiliser); enclencher une ou deux fois n'aura qu'un effet minimal.

La boîte de contrôle S manipule le virement de bord de L'ENTERPRISE. Comme L'ENTERPRISE se dirige directement dans l'écran, l'effet produit par les virements de bord de L'ENTERPRISE est de tourner la grille de poursuite dans la direction opposée.

Comment Se Fixer Sur Une Cible

Pour sélectionner un vaisseau cible, enclenchez la barre au sommet du T représentant ce vaisseau sur la grille de poursuite. Cela transfère le vaisseau sur l'écran de visée, qui s'étend pour remplir la première zone visuelle.

L'écran de visée est vide jusqu'à ce qu'une cible soit choisie dans la grille de poursuite. L'écran de visée montre une représentation électronique du vaisseau ennemi reconstruite dans un temps véritable à partir de données recueillies par les radars de L'ENTERPRISE, cette caméra de simulation trouve automatiquement et poursuit les vaisseaux ennemis au cours de toutes leurs manoeuvres.

Avant que L'ENTERPRISE ne puisse tirer sur une cible, il doit fixer ses systèmes d'armement. En utilisant un joystick ou une souris de contrôle, centrez le cercle de visée rouge sur n'importe quelle partie du vaisseau ennemi et enclenchez. La voix de Chekov confirme la fixation des armes. A partir de là, le cercle de visée restera fixe sur la portion du vaisseau ennemi, sans se soucier de ses manoeuvres. Pour débloquer vos armes, placez le curseur à l'intérieur du cercle de visée, enclenchez, et le cercle de visée se débloquent.

Le cercle de visée représente le champs de tir des armes de L'ENTERPRISE. Comme le vaisseau ennemi se rapproche, le cercle de visée rétrécit pour indiquer que la précision augmente. A l'inverse, si un vaisseau ennemi s'éloigne, le cercle grossit pour représenter la diminution de la précision.

Comment Faire Feu

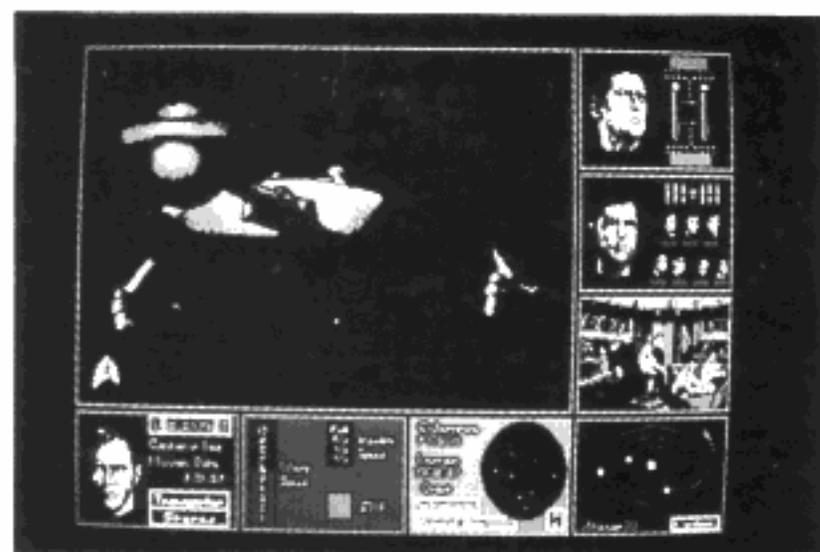
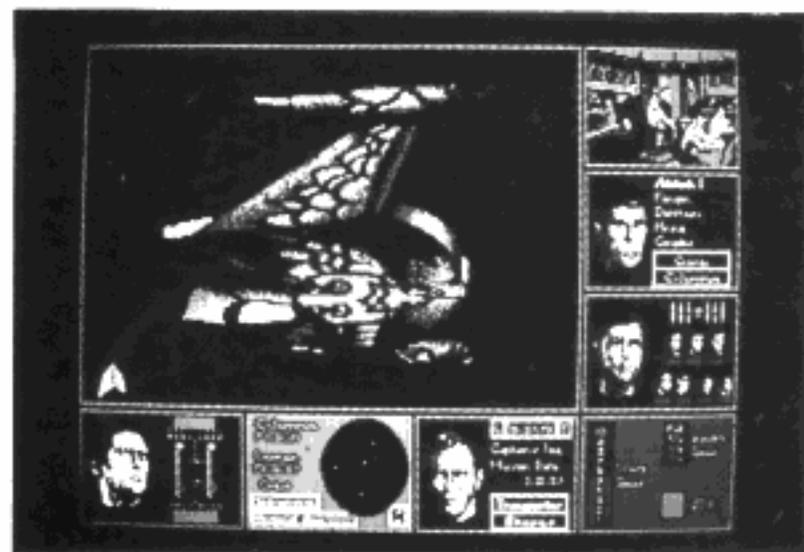
Une fois que vous avez choisi vos armes, et que vous vous êtes fixé sur un vaisseau ennemi, il est temps de combattre! Il y a quatre carrés entourant le voyant de vision sur l'écran de visée. Chacun de ces carrés cause les mêmes dégâts; ils ne changent pas votre direction de tir. Pour détruire un vaisseau ennemi, vous n'avez qu'à continuer à enclencher n'importe quel des quatre carrés de tir jusqu'à ce que vous entendiez Chekov dire, "Got him" (je l'ai eu!) et le vaisseau ennemi disparaît.

Condition de L'Ennemi

Spock contrôle la condition de tous les vaisseaux ennemis. Amenez Spock dans la première zone visuelle et enclenchez le voyant de contrôle des ennemis. (Ce voyant n'est disponible qu'au cours de la bataille). Vous pouvez maintenant voir la condition du vaisseau ennemi. Si la structure du vaisseau ennemi est de 75%, cela signifie qu'un quart du vaisseau a été détruit.

Indices Utiles

*Si vous regardez l'écran de visée et que le vaisseau ennemi apparaisse très petit et loin, ou si L'ENTERPRISE se trouve de front avec lui et que le vaisseau ennemi apparaît très étroit, amenez la grille de poursuite dans la première zone visuelle et décidez de quel vaisseau ennemi vous voulez vous occuper en premier (T). Enclenchez le carré A jusqu'à ce que le T apparaisse très grand. Retournez la grille (en enclenchant le S) pour que L'ENTERPRISE trouve directement le vaisseau ennemi en face de lui. (Rappelez-vous que L'ENTERPRISE voyage vers le Nord). Une fois que le vaisseau ennemi est en face de L'ENTERPRISE, enclenchez le S pour stopper la grille. Maintenant enclenchez le T. Lorsque l'écran de visée apparaît, fixez-vous sur l'ennemi, mais au lieu de tirer, passez à l'écran des commandes des machines (par l'intermédiaire de Sulu) et mettez les machines de votre petite vitesse à un quart ou un demi. Maintenant revenez à l'écran de visée et tirez. Le vaisseau ennemi va maintenant être plus gros sur l'écran de visée, fournissant une plus grande précision.



*Lancer vos torpilles directement sur la tête ou le cou du vaisseau ennemi cause plus de dégâts, bien que votre précision sera diminuée.

*Amorcez tous vos lasers et ne tirez avec que quatre fois (si vous tirez avec les lasers trop souvent, leur énergie sera réduite et ils ne tireront pas.) Si l'ennemi n'a pas encore été détruit, amorcez vos torpilles et tirez jusqu'à ce vos banques d'énergie de lasers soient réalimentées. Cela vous empêchera d'utiliser toutes vos torpilles et donnera à vos lasers le temps de se régénérer.

Systemes De Contrôle Du Vaisseau

Dégâts Sur L'ENTERPRISE

Il est bon de contrôler souvent l'état de L'ENTERPRISE, surtout après une bataille. Pour faire cela, Amenez Spock dans la première zone visuelle et enclenchez le voyant de L'ENTERPRISE. Au contraire des voyants ennemis, il est disponible à tout moment au cours du jeu.

La structure de L'ENTERPRISE diminuera après la bataille. Cela dépend de la gravité des dégâts sur le vaisseau. Si, au début de la bataille, la structure était à 100% et que le vaisseau ait été touché plusieurs fois, il se pourrait qu'elle descende à 70% à la fin de la bataille. La structure peut être complètement réparée à un quai de réparation de drones (voir "classification des planètes", page 39). Si la structure de L'ENTERPRISE tombe à zéro, L'ENTERPRISE deviendra une épave et la mission échouera.

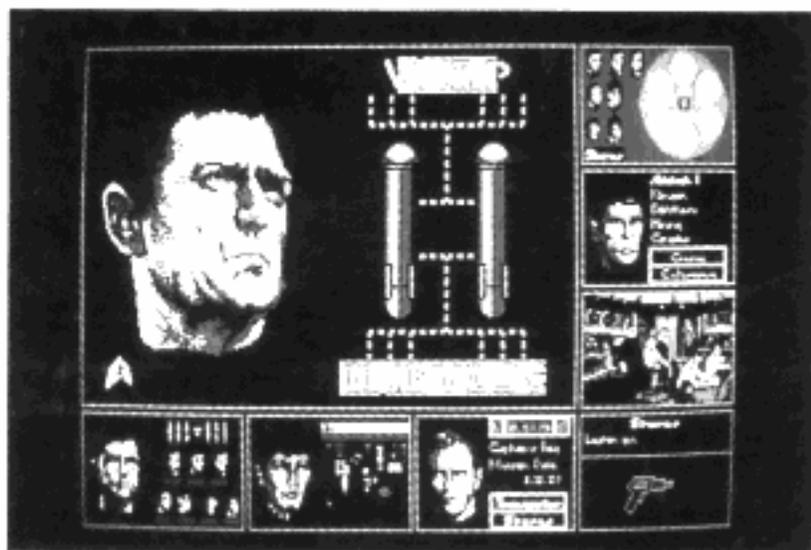
L'énergie de L'ENTERPRISE diminuera après la bataille, ou si vous avez utilisé vos machines de petite vitesse sans les réalimenter à une raffinerie d'énergie ou à un quai de réparation de drones (voir "classification des planètes" page 39). Il est recommandé de garder son énergie constamment à au moins 50%. Si le niveau d'énergie tombe à zéro, tous les systèmes de maintien de vie ne marcheront plus.

L'état des banques d'énergie de lasers peut aussi être contrôlé par l'intermédiaire de Spock. Si, selon Spock, vos banques d'énergie de lasers sont à 50% de leur puissance, vous ne pourrez avoir accès qu'à la moitié de votre provision de laser.

Machines Des Vitesses (Warp et Petite)

L'état des machines des vitesses peut être contrôlé par l'intermédiaire de l'écran de Scotty. Des graphiques en forme de barre horizontale indiquent les niveaux d'énergie des machines des vitesses Warp ou des petites vitesses.

Il n'y a pas de points de contrôle sur l'écran de Scotty.



Etat Des Armes

Tout au long du jeu, il est bon de surveiller l'état des banques d'énergie de lasers et des torpilles photon. On peut le contrôler à n'importe quel moment du jeu par l'intermédiaire de Chekov.

Communications

Le Lieutenant Uhura dirige les communications. Un sifflement de communication d'appel retentit lorsque Uhura reçoit un message de Starfleet, des archives ou de la station de poursuite (voir "classification des planètes" page 39). Au son du sifflement, amenez l'écran de Uhura dans la première zone visuelle et lisez son message.

Il n'y a pas de points de contrôle sur l'écran de Uhura.



Articles Trouvés Sur Les Planètes

Articles Stratégiques

La liste suivante est une liste des articles stratégiques trouvés sur des planètes qui vous aideront à remplir votre mission.

Fichier de chantage: Cet appareil doit être utilisé sur une console de communications sûres.

Porte blindée: C'est la porte qui conduit au quartier général de l'amiral Klingon. On ne peut l'ouvrir qu'en utilisant un pistolet tachyon.

Créateur de chaos: Cet appareil peut être utilisé sur la console de contrôle minier.

Cristal de dilithium delta 6: Ce cristal peut être utilisé sur la console psimiter de recherche de la Fédération, vous permettant de construire votre propre psimiter.

Générateur de faisceaux-I: Six générateurs de faisceaux-I doivent être détruits pour créer une perte massive de puissance dans la grille de puissance des faisceaux-I de Klingon.

Amiral Klingon: Vous devez le trouver sur l'une des planètes contrôlées par les Klingons et le télétransporter à bord de L'ENTERPRISE.

Fichier codé Klingon: Le fichier codé Klingon est utilisé pour activer la console de transmission Klingon et transmettre ainsi l'ordre d'abandonner l'opération de mutinerie.

Le garde impérial Klingon: Garde habituellement un article important (quelquefois la porte du quartier général de l'amiral Klingon.) il peut être immobilisé, vous laissant ainsi la voie libre à vous et au détachement de débarquement, avec un émetteur de sommeil.

Console de transmission Klingon: Cet article peut être activé en utilisant le fichier codé Klingon. Elle transmettra alors l'ordre à la flotte Klingon d'abandonner l'opération de mutinerie.

Fusil lepton: Cet article est utilisé pour détruire les générateurs de faisceaux-I.

Console de contrôle minier: La console de contrôle minier doit être désactivée en utilisant le créateur de chaos.

Bombe de paix: On doit faire exploser cet article avec les ampoules du virus de la paix.

Ampoule du virus de la paix: Elle doit être utilisée conjointement à la bombe de paix.

Bouteille de gaz psychogène: C'est une bouteille contenant du gaz psychogène. Lorsqu'on l'utilise sur un commandant de la Fédération rebelle, il redeviendra loyal à la Fédération.

Commandant de la Fédération rebelle: Vous devez rendre loyaux à la Fédération six commandants rebelles pour déjouer l'opération de mutinerie Klingon.

Console psimitter de recherche: Cet article doit être activé par un cristal de dilithium delta 6. Si elle est activée, cela neutralisera l'effet du psimitter Klingon.

Fichier codé Romulien: Il est utilisé pour activer la console de transmission Romulienne et transmettre ainsi les ordres désignant L'ENTERPRISE comme vaisseau ami.

Console de transmission Romulienne: Cet article peut être activé par le fichier codé Romulien. Si elle est activée, elle transmettra les ordres aux Romuliens d'arrêter d'attaquer L'ENTERPRISE.

Console de communications sûres: Quand cet article est activé par le fichier de chantage, vous pouvez essayer de faire chanter l'amiral Klingon. Cependant, il y a des chances que ce procédé échoue.

Fusil Smelt: Cet article peut être utilisé pour détruire la console psimitter Klingon.

Emetteur de sommeil: Cet appareil peut être utilisé sur un garde impérial Klingon, vous permettant de continuer votre chemin après l'avoir rencontré.

Pistolet Tachyon: Ce pistolet vous permet de passer les portes blindées, vous conduisant au quartier général de l'amiral Klingon.

Articles Tactiques

Les articles tactiques sont les articles qui peuvent être fixés dans L'ENTERPRISE en vue d'augmenter la puissance du vaisseau:

Cristal Cemekov: Cet article rend l'utilisation du cristal de dilithium plus efficace.

Emetteur chaff: Cet article bloque les ordinateurs de visée ennemis et les empêche de pouvoir se fixer précisément sur L'ENTERPRISE. De ce fait il réduit les dégâts occasionnés par la bataille.

Appareil Hotshot: Il permet à L'ENTERPRISE d'avoir une procédure de fixation sur cible plus précise au cours du combat.

Appareil de brouillage Klingon: Il permet à L'ENTERPRISE d'être partiellement caché aux yeux des Klingons, ainsi, L'ENTERPRISE a moins de chances d'être attaqué par les Klingons.

Emetteur logique: Cet article émet des interférences à ondes-psi qui met en échec les tentatives des Klingons à contrôler les esprits au moyen d'ondes télépathiques. Lorsqu'il est fixé sur le vaisseau, les vaisseaux rebelles de la Fédération n'attaqueront pas.

Appareil d'ondes-psi: Cet appareil indique (par l'intermédiaire de Spock), lorsque L'ENTERPRISE se trouve à proximité du psimitter Klingon.

Appareil de brouillage Romulien: Cet article permet à L'ENTERPRISE d'être partiellement caché aux yeux des Romuliens, et réduit les chances que L'ENTERPRISE soit attaqué par les Romuliens.

Appareil de balayage solaire: Cet article est sans cesse à la recherche des mouvements ennemis dès que L'ENTERPRISE pénètre dans un système solaire.

Cristal Zarium: Lorsque cet article est fixé dans L'ENTERPRISE, le temps de guérison de l'équipage est réduit de moitié.

Divers

Bombe Synapse: Lorsqu'on fait exploser la bombe synapse sur sa planète d'origine, elle ne cause pas de dégâts physiques. Elle émet au hasard des ondes-psi d'une telle intensité que n'importe quels cristaux de dilithium Klingon à l'intérieur du même système fondent instantanément. En conséquence, ces cristaux ne sont plus effectifs en tant que source de puissance pour n'importe quel vaisseau les utilisant. L'effet dure plusieurs jours, mais la bombe synapse est assez rare. La bombe synapse ne peut pas être télétransportée.)

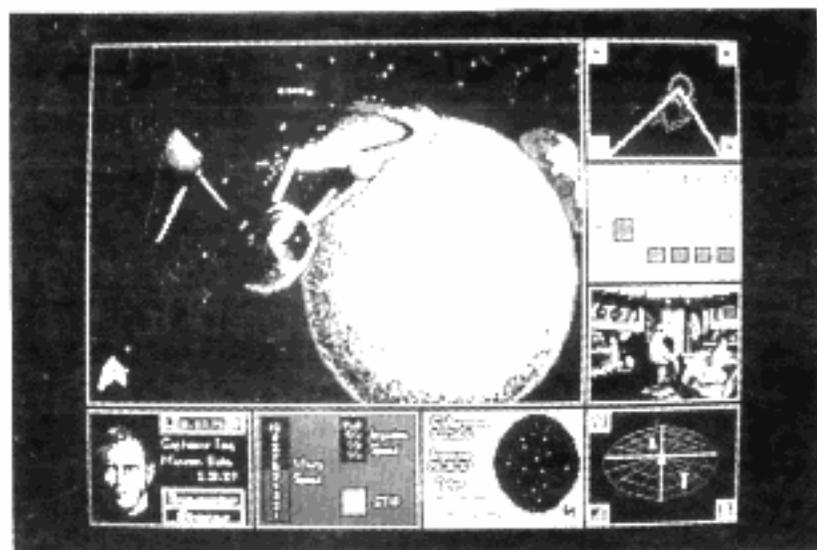
L'union d'esprits Vulcaine: Les ancêtres Vulcains de Spock le protègent des suggestions télépathiques. Il peut, dans une certaine mesure, faire passer cette immunité en utilisant l'union d'esprits Vulcaine. Elle doit être utilisée en modération car ce procédé débilite Spock temporairement.

Exemple De Voyage Vers Une Planète

Celui-ci est un exemple de voyage vers Xuram. Si vous suivez l'exemple pas à pas, vous allez avoir un cristal Cemekov, qui vous aidera à ralentir l'épuisement de vos cristaux de dilithium.

1. Amenez l'écran du globe des étoiles sur la première zone visuelle. Quand L'ENTERPRISE (le signe plus en bleu) est bleu clair et au centre du globe, stoppez la rotation en enclenchant le symbole de rotation (les deux flèches au-dessous du globe.)

2. En restant dans la zone en quarantaine, enclenchez Xuram (56.29.46), à peine au-dessus et à gauche de L'ENTERPRISE.
3. Enclenchez le voyant de la trajectoire établie pour confirmer votre destination.
4. Amenez l'écran des commandes des machines dans la première zone visuelle et sélectionnez la grande vitesse Warp 8 (vous ne voulez pas écouter l'avertissement de Scotty!)
5. Quand vous entendrez l'air ressemblant à une sonnerie indiquant que vous êtes arrivé à Xuram, amenez l'écran du système solaire dans la première zone visuelle et enclenchez Xuram I, la planète se trouvant le plus à l'intérieur du système solaire. (Si vous regardez Spock, il vous dira qu'elle est propre à la vie). Enclenchez le voyant de confirmation pour confirmer votre destination.
6. En utilisant l'écran des commandes des machines, sélectionnez la pleine puissance de votre petite vitesse. Amenez l'écran du système solaire dans la première zone visuelle et regardez la progression de L'ENTERPRISE.



7. Lorsque vous entendez Sulu vous dire que vous êtes en orbite, amenez Kirk dans la première zone visuelle et enclenchez le voyant du transporteur.
8. Sélectionnez Kirk, Spock, Scott, Sulu, et McCoy. (vous ne pouvez télétransporter que six membres de l'équipage en une seule fois, alors laissez Uhura pour cette fois.
9. Enclenchez le T pour télétransporter.

10. Une fois sur la planète, vous verrez un générateur de champs de force. En enclenchant chaque membre de l'équipage, vous allez voir les suggestions suivantes:

Kirk: Recherche de l'interrupteur caché.

Spock: Décodage logique de la commande.

Scott: Démantèlement du mécanisme.

Sulu: Tir dessus avec le laser.

Chekov: Utilise la force physique.

McCoy: Marche dans sa direction.

Sélectionnez Chekov, placez le curseur au-dessous des mots "Use physical force" et enclenchez. Le générateur sera alors désactivé. Enclenchez sous les mots "it is deactivated".

11. Enclenchez sous les mots "move ahead" (en avant).

12. Vous allez maintenant trouver un cristal Cemekov. Les membres de votre équipage suggèrent:

Kirk: Le prend.

Spock: L'analyse.

Scott: Le télétransporte.

Sulu: Le télétransporte.

Chekov: L'analyse.

McCoy: Le télétransporte.

Sélectionnez Spock et faites-lui analyser l'objet. Maintenant, sélectionnez Scott, Sulu ou McCoy pour le télétransporter à bord. Vous allez maintenant voir les mots "it is beamed aboard" confirmant votre action.

13. Le voyant va maintenant dire "No way ahead", car vous ne pouvez pas aller plus loin, enclenchez n'importe quel des sept écrans de L'ENTERPRISE et télétransportez-vous à bord.

14. Avec l'écran de Kirk maintenant dans la première zone visuelle, enclenchez le voyant des réserves et vous verrez que le cristal Cemekov a été fixé sur le vaisseau.

Stratégies Pour Gagner

Il y a beaucoup de stratégies pour gagner. Voici les scénarios pour déjouer la conspiration Klingon.

Comment Capturer L'amiral Klingon

En tant que premier instigateur de la conspiration, l'avenir et la réputation de l'amiral dépendent de la réussite de sa mission. Réciproquement, la continuelle réussite de l'amiral lui est vitale. Si l'amiral Klingon est relevé de son commandement, les Klingons abandonneront le projet.

L'amiral Klingon dirige les escadrilles de chasse des vaisseaux de l'espace Klingon qui poursuivent L'ENTERPRISE à travers la zone de quarantaine. S'il se rend compte que L'ENTERPRISE le recherche, il se télétransportera de son vaisseau étendard à son quartier général, qui est l'une des planètes contrôlées par les Klingons. Vous devez trouver sur quelle planète il se trouve et le télétransporter à bord de L'ENTERPRISE.

Livraison De L'antidote Aux Commandants Rebelles De La Fédération

Il y a plusieurs façons de contrer, ou même d'inverser les effets télépathiques du dilithium delta 6. Une manière très efficace est le gaz psychogène sur un commandant rebelle. Le psychogène est un isotope d'oxygène lourd, qui a la propriété inhabituelle de laver les esprits. Les humains qui respirent du psychogène ne sont pas sensibles aux rayons-psi. Ce gaz est utile en chambre ou dans des endroits fermés des planètes. En vue de livrer cette antidote aux commandants rebelles, L'ENTERPRISE doit localiser six bouteilles de psychogène et livrer directement le gaz à au moins six commandants rebelles survivants de la Fédération.

Destruction De Dekian II

L'ENTERPRISE doit localiser et détruire la source de l'isotope télépathique de dilithium delta 6. Cela empêchera à long terme les Klingons de réapprovisionner les vaisseaux rebelles et de maintenir leur "loyauté" au moyen d'une domination télépathique. Dekian II est la seule source connue de dilithium delta 6 dans la zone en quarantaine. La destruction de la console de contrôle minier condamne en dernier lieu le plan Klingon à l'échec.

Destruction Du Psimitter Klingon

Le psimitter Klingon est alimenté par un certain nombre de planètes raffinant l'énergie, qui transmettent la puissance au moyen d'une grille de faisceaux-l interstellaires. Si le rendement énergétique de ces planètes est réduit de moitié, soit à cause d'une action contre les facilités de la raffinerie d'énergie, ou soit comme le résultat de la destruction de leurs générateurs de faisceaux-l, le psimitter n'aura pas assez de puissance pour être opérationnel, et la mutinerie se désagrègera. Vous devez localiser six fusils lepton et détruire six de ces générateurs de faisceaux-l.

Comment Construire Son Propre Psimitter

Le raisonnement sous cette stratégie est similaire à celui du scénario de "destruction du psimitter Klingon". Un psimitter contrôlé par la Fédération pourrait neutraliser les effets du psimitter Klingon et, en conséquence, affecter la rébellion. Pour construire un psimitter, vous devez activer la console psimitter de recherche en utilisant le cristal de dilithium delta 6.

Comment Faire Chanter L'amiral Klingon

Sur l'une des planètes à l'intérieur de la zone de quarantaine, un vieil ordinateur poussiéreux renferme l'enregistrement de quelques graves indiscretions concernant l'amiral Klingon. Les accusations impliquent de fortes indications de lacheté de la part de l'amiral au cours de ses premiers jours à l'académie militaire Klingon.

Bien que des humains peuvent comprendre cela, cette information serait fatale pour un amiral de la haute, et non moins sévère, commanderie Klingon. N'importe qui obtenant ce savoir pourrait exercer une considérable pression sur l'amiral. Vous devez activer la console de communications sûres en utilisant le fichier de chantage. (avertissement: l'amiral n'est peut-être pas sensible au chantage.)

Comment Interrompre Les Communications Klingon

Les communications de la flotte Klingon avec l'empire Klingon suivent, pour raison de sécurité, un itinéraire passant par une planète traitant les signaux au pourtour de la zone en quarantaine. Dans ce scénario, L'ENTERPRISE doit localiser la console de signaux Klingon et l'activer en utilisant le fichier codé Klingon.

Vous devez alors insérer de fausses informations dans le système et ordonner à l'amiral Klingon d'abandonner la mission.

Libération Du Virus De Paix

Une légende existe racontant qu'à l'intérieur de la zone en quarantaine une planète héberge des habitants humanoïdes qui sont inhabituellement pacifiques et heureux. Ce n'est ni de la sagesse ni de l'altruisme de leur part, c'est plutôt parce que la planète est infectée par une maladie endémique qui produit un seul symptôme apparent: ses victimes perdent tout instinct d'agressivité.

La stratégie consiste à ce que vous trouviez la planète qui a l'ampoule du virus de paix et que vous localisiez ensuite la bombe de paix et que vous la fassiez exploser. Une fois infectés, ces Klingons déklingonnés partiront humblement de la zone, rendant le psimiter par la même occasion.

Classification Des Planètes

La liste suivante est une liste des types de planètes que vous allez rencontrer en jouant à l'Univers Rebelle.

Complexe d'archives: Si L'ENTERPRISE est en orbite autour d'une planète avec un complexe d'archives, Uhura va acquérir des informations pour détruire la conspiration Klingon. Pour recueillir ces données, enclenchez l'écran d'Uhura quand vous entendrez le sifflement d'intercom.

Les cosses catastrophe: Des cosses Catastrophe sont une forme étrange de végétation qui s'est développée dans les secteurs spatiaux de nombreuses galaxies. Pour se propager, ces cosses voyagent à grande vitesse à travers l'espace interplanétaire. Elles se collent aux superstructures des vaisseaux qui passent, et restent en sommeil pendant à peu près cinq semaines (voir "lapse de temps écoulé" page 10). Puis les cosses éclatent et pénétrant dans le vaisseau en le mangeant, le dévorant complètement.

Dès que L'ENTERPRISE entre dans un système solaire qui contient des cosses catastrophe, les cosses s'attaquent au vaisseau, faisant un bruit distinctif et visqueux. Si vous avez la malchance d'avoir des cosses collées sur L'ENTERPRISE, vous devez voyager vers un autre système solaire pour trouver un Discontinuum Orbital en à peu près l'espace de cinq semaines. C'est une bonne raison pour garder votre provision de cristaux de dilithium à son maximum.

Balise de communication: Si L'ENTERPRISE entre dans un système solaire de la Fédération comprenant une balise de communication, Uhura recevra un message concernant le nombre de vaisseaux rebelles de la Fédération dans la zone en quarantaine. Si le système solaire comprenant une balise de communication est Klingon ou Romulien, Uhura recevra un message concernant respectivement le nombre de vaisseaux ennemis Klingons ou Romuliens, dans la zone en quarantaine.

Zone de Contamination: Cette catégorie consiste de planètes sur le point de devenir des protosoleils. Elles sont extrêmement chaudes et émettent des jets de quark à forte énergie. Alors qu'ils ne représentent pas de danger pour L'ENTERPRISE, si le vaisseau pénètre dans un système solaire contenant une telle planète, L'ENTERPRISE est "marqué" par les jets de quark et par conséquent est visible sur les radars sous-spatiaux de n'importe quel autre vaisseau à des années lumière de distance, rendant L'ENTERPRISE plus susceptible de se faire attaquer. Dès que vous quittez le système, les jets de quark ne vous affecteront plus.

Complexe Minier de Dilithium: En orbitant autour d'une planète avec un complexe minier de dilithium dans un système solaire de la Fédération, L'ENTERPRISE peut ramasser de fraîches provisions de cristaux de dilithium pour les machines des vitesses Warp.

Raffinerie d'énergie: Si L'ENTERPRISE orbite autour d'une telle planète qui est sous le contrôle de la Fédération, La raffinerie d'énergie alimente toutes, ou une partie de ses machines d'énergie ou de petite vitesse.

Champs Gamma: Si L'ENTERPRISE pénètre dans un système solaire avec un champs gamma, le champs gamma commence à épuiser les cristaux de dilithium du vaisseau.

Champs Sangsue: Si L'ENTERPRISE pénètre dans un système solarie contenant une planète de cette catégorie, ses banques d'énergie commenceront rapidement à s'épuiser.

Maintien de la Vie: Une planète propre à la vie est une planète de classe M. Elle contient une atmosphère similaire à celle de la terre et c'est le seul genre de planète où l'on peut se télétransporter.

Anneaux Mésoniques: Dus à certains champs magnétiques créés par certaines planètes, elles sont entourées de mésons à forte énergie. Si L'ENTERPRISE pénètre dans un système solaire avec une de ces planètes, tous les effets d'une planète à Zone de Contamination sont annulés.

Champs Métabolique: Une planète avec un champs métabolique exerce un effet de guérison sur n'importe quel vaisseau dans son orbite. Si le membre d'un détachement de débarquement est blessé dans un système avec un champs métabolique, il sera guéri plus rapidement.

Zone Nébuleuse: Si L'ENTERPRISE orbite autour d'une planète avec une Zone Nébuleuse, Le vaisseau n'est enregistré par aucun des scanners des autres vaisseaux le temps qu'il reste en orbite. Comme l'ennemi sera incapable d'enregistrer L'ENTERPRISE sur scanner, il ne sera pas attaqué.

Nondécrite: Une planète nondécrite n'a pas d'effets négatifs sur un vaisseau, et n'a pas d'utilité stratégique pour L'ENTERPRISE.

Discontinuum Orbital: Si L'ENTERPRISE orbite autour d'une planète qui est un discontinuum orbital, il sera projeté dans un autre système solaire. Et les cosses catastrophe disparaîtront (voir "cosses catastrophe" page 39).

Superesprit Planétaire: Sur quelques planètes, des intelligences incroyablement supérieures se sont développées. Ces superesprits e permettent pas les combats dans leur système solaire. Les systèmes d'armements ne fonctionnent plus si L'ENTERPRISE pénètre dans un système solaire contenant une telle planète.

Coeur Psionic: Si L'ENTERPRISE pénètre dans un système solaire qui contient une planète avec un coeur psionic, il devient immunisé contre le contrôle télépathique aussi longtemps qu'il reste dans le système. Une planète avec un coeur psionic émet sans arrêt une interférence de faisceau-psi dans tout le système solaire dans lequel elle se trouve. Un coeur psionic crée un bouclier contre le psimitter Klingon.

Bien que vous ne serez pas attaqué par des vaisseaux rebelles de la Fédération en étant dans ce système, vous devez toujours faire attention aux vaisseaux Klingons et Romuliens!

Quai de Réparation de Drones: Si L'ENTERPRISE orbite autour d'une planète sous le contrôle de la Fédération avec un quai de réparation de drones, ses machines (vitesse Warp et petite vitesse), ses banques d'énergie de lasers, et sa superstructure seront complètement ou partiellement réparés.

Forteresse de Robots: C'est un héritage d'une race éteinte depuis longtemps. Si L'ENTERPRISE pénètre dans un système solaire contenant une forteresse de robots, ses torpilles photon vont lentement commencer à s'épuiser. Il n'y a pas de moyen connu pour contrer une forteresse de robots. Si L'ENTERPRISE doit rendre visite à un système avec une planète contenant une forteresse, il devrait le faire aussi vite que possible.

Appareil Sirène: Les appareils sirène sont le produit d'une race éteinte depuis longtemps, qui était spécialisée dans le naufrage et le pillage des engins de l'espace de passage. L'appareil sirène émet un puissant rayon d'attraction qui épuise les machines de petite vitesse d'un vaisseau. Si L'ENTERPRISE pénètre dans un système solaire avec une planète contenant un tel appareil, sa puissance de petite vitesse est réduite de moitié.

Station de Poursuite: Si L'ENTERPRISE pénètre dans un système solaire Klingon ou Romulien contenant une planète avec une station de poursuite, des informations sur la position de L'ENTERPRISE parviennent instantanément à la haute commanderie Klingon ou Romulienne, et le vaisseau peut s'attendre à une visite de la part des vaisseaux ennemis à proximité. Si L'ENTERPRISE pénètre dans un système solaire de la Fédération contenant une planète avec une station de poursuite, Uhura recevra un message concernant les positions et affiliations de tous les vaisseaux ennemis habituellement dans ce système solaire. Vous pouvez obtenir ces données en enclenchant l'écran d'Uhura quand vous entendrez le sifflement d'intercom.

Dépôt d'armes: Si L'ENTERPRISE orbite autour d'une planète avec un dépôt d'armes sous le contrôle de la Fédération, les torpilles photon utilisées seront remplacées. Les banques d'énergie de lasers seront partiellement réparées, cela dépendra de l'étendue des dommages.



COPYRIGHT © 1987 PARAMOUNT PICTURES CORPORATION
ALL RIGHTS RESERVED