



GameTek UK Ltd, 258 Bath Road, Slough, Berks
SL1 4DX United Kingdom.

GameTek FRANCE 5 Rue Jean Rostand BP 380, 69746
Genas Cedex France

GameTek DEUTSCHLAND GmbH Steinmetzstrabe 20
41061 Mönchengladbach Germany

CAPTAIN'S LOG
STAR TREK® GENERATIONS
BEYOND THE NEXUS™

® & © 1994 Paramount Pictures.

All Rights Reserved. STAR TREK is a registered
Trademark of Paramount Pictures.

Absolute Entertainment is an Authorized User.

Published by Absolute Entertainment, Inc.,
10 Mountainview Road, Suite 300 South,
Upper Saddle River, NJ 07458.

Software © 1994 Absolute Entertainment, Inc.
All Rights Reserved.

©1995 GameTek UK Ltd.

GameTek is a registered trademark of I.J.E., Inc.
All rights reserved.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

Nintendo

GAME BOY™

GAMETEK

DMG-ASTP-EUR



STAR TREK®
— GENERATIONS —

BEYOND THE NEXUS™

LICENSED BY

Nintendo



Nintendo

Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar deze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidä tämä tieto

NINTENDO®, GAME BOY™, SUPER GAME BOY™ AND  ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHÉZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SYSTÈME GAME BOY.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QU A CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED GAME BOY.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

AK

TABLE OF CONTENTS

Once More Into the Final Frontier	2
Getting Started	3
Combat	4
Phasers	6
Photon Torpedoes	7
Shields	8
The Sensors Screen	8
Conducting Analyses	11
Orbiting Procedures	13
Constructing Conduits	15
Away Team Operations	17
Neutralisation Operations	19
Rescue Operations	19
Passwords	20

ENGLISH

JOURNEY INTO THE FINAL FRONTIER

The maiden voyage of the U.S.S. Enterprise-B™ is interrupted by a distress call from an unknown vessel trapped in a bizarre cosmic phenomenon. Rushing to the ship's rescue, the U.S.S. Enterprise-B™ and her crew are thrust into their greatest adventure yet! Now it is up to you to help Captains Kirk and Picard as they and their crews save the survivors of the battered ship, battle the forces of the Klingons, and defeat the sinister Dr. Soren! The Federation is depending on you! Good luck!

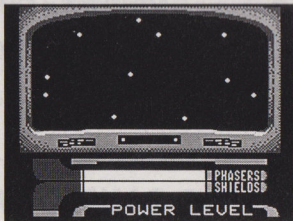
GETTING STARTED

1. Make sure the power switch on your GAME BOY® is **OFF**.
2. Insert the **STAR TREK® GENERATIONS: BEYOND THE NEXUS™** Game Pak as described in your GAME BOY manual.
3. Turn the power switch **ON**.

Using the SUPER GAMEBOY Adapter

1. Correctly insert the GAMEBOY Game Pak into the SUPER GAMEBOY
2. Next, insert the SUPER GAMEBOY into the Super NES and move the power switch on the Super NES to the **ON** position.
3. For further operation information, please consult your SUPER GAMEBOY and Super NES instruction Manuals

COMBAT



The Combat Screen

As a last resort, it may be necessary to use force in order to accomplish mission objectives, or to fight off attacks from hostile ships. The U.S.S. Enterprise™ is more than capable of defending itself, and is armed with powerful Phaser Banks and an unlimited number of lethal Photon Torpedoes. These weapons are especially useful against the Klingons' stealthy "Bird of Prey" warships.

COMBAT CONTROLS

CONTROL PAD Steers the U.S.S. Enterprise™

BUTTON A Fires Phasers

BUTTON B Launches Photon Torpedoes

SELECT Calls up Sensors Screen

START Pauses/Unpauses Game

COMBAT PROCEDURES:

- Use the **CONTROL PAD** to steer the U.S.S. Enterprise™ and manoeuvre targets into the line of fire of the Phasers or Photon Torpedoes.
- Use the Sensors Screen (See page 8) to locate the position of targets within the Enterprise's sector, and to steer it within weapons range of these targets.
- A combat mission will be successfully completed when all of the targets have retreated or have been destroyed.

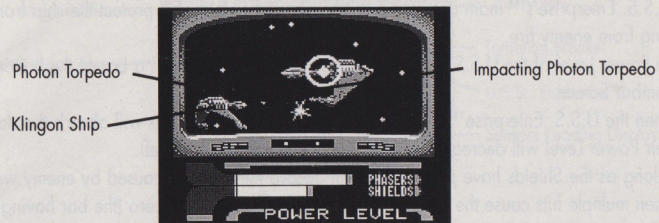


Phasers Firing

PHASERS

The Phasers fire a steady stream of energy. They are devastatingly effective and drain the ship's power sources very quickly.

- Press **BUTTON A** to fire Phasers.
- The Power Level of the Phasers is displayed as a bar at the bottom of the Combat Screen.
- When the Phasers are fired, their Power Level will decrease, and the bar will recede to the left.
- When all of the power of the Phasers has been used, the Phasers will be inoperable until they have time to re-energize.
- Phasers are best fired in short, concentrated bursts.



Photon Torpedoes Launched

PHOTON TORPEDOES

Photon Torpedoes are concentrated balls of energy. They can be fired singularly or two at a time. It takes skill to learn how to use them effectively.

- Press **BUTTON B** to launch Photon Torpedoes.
- Photon Torpedoes travel in a straight line after launch.
- Photon Torpedoes inflict more damage on their targets than do Phasers.
- The U.S.S. Enterprise™ is armed with an unlimited number of Photon Torpedoes.
- The Photon Torpedoes **WILL NOT BE OPERABLE** during the U.S.S. Enterprise's™ first combat mission.

SHIELDS

The U.S.S. Enterprise's™ main defence is its Shields. The Shields will protect the ship from damage resulting from enemy fire.

- The Power Level of the U.S.S. Enterprise's™ Shields is displayed as a bar at the bottom of the Combat Screen.
- When the U.S.S. Enterprise™ is hit by enemy weapons, the Shields will absorb the damage, and their Power Level will decrease, causing the bar to recede to the left.
- As long as the Shields have power, they will absorb the damage caused by enemy weapons.
- When multiple hits cause the Shields' Power Level to decrease to zero (the bar having receded all the way), the U.S.S. Enterprise™ will sustain all subsequent damage, and will continue to do so until the Shields have time to re-energize. During this time, the U.S.S. Enterprise™ is in danger of being destroyed.

THE SENSORS SCREEN

During combat, the Sensors Screen can be called up by pressing **SELECT**. It will provide an overhead view of the sector in which the U.S.S. Enterprise™ is operating. It can be used to get an overall picture of the tactical situation, to steer and manoeuvre the U.S.S. Enterprise™ into or out of weapons range and to scan objects for damage reports. The U.S.S. Enterprise™ will always appear in the centre of the Sensors Screen.



The Sensors Screen

Remember: Viewing the Sensors Screen **DOES NOT** pause the game, the U.S.S. Enterprise™ will still be vulnerable to enemy attack while the sensors screen is being viewed. Return to the Combat Screen (see page 6) to continue combat operations.

SENSORS SCREEN CONTROLS

- UP** Increases magnification of Sensors Screen view
- DOWN** Decreases magnification of

Sensors Screen view

- LEFT** Steers U.S.S. Enterprises™ **LEFT**
- RIGHT** Steers U.S.S. Enterprise™ **RIGHT**
- BUTTON A** Selects targets
- BUTTON B + UP** Increases U.S.S. Enterprise's™ speed
- BUTTON B + DOWN** Decreases U.S.S. Enterprise's™ speed
- SELECT** Returns to Combat Screen
- START** Pauses/Unpauses Game

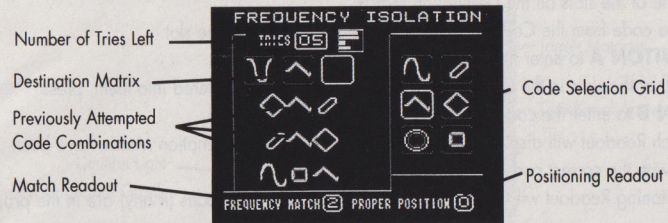
Sensors Screen Magnification

- The magnification of the Sensors Screen can be increased and decreased by pressing **UP** and **DOWN**, respectively.
- The higher the magnification of the Sensors Screen view, the smaller the area of the sector that will be visible (the widest magnification is 6x).
- The lower the magnification of the Sensors Screen view, the larger the area of the sector that will be visible (the tightest magnification is 1x).

Sensors Scans

- Press **BUTTON A** while on the Sensors Screen to cycle through all of the scannable objects in the U.S.S. Enterprise's™ sector. Brackets will appear around the object targeted for scanning.
- When an object has been targeted for scanning, the Sensor Reading Display will identify the object and provide a damage report of the targeted object.
- The U.S.S. Enterprise™ can also be targeted and scanned in this manner. This is helpful for providing crucial damage reports during combat.

CONDUCTING ANALYSES



An Analysis Screen

During the course of the adventure, you will be required to conduct several types of analyses. Analyses are conducted to interpret communications frequencies, determine energy signatures, search for organic or chemical elements, etc.

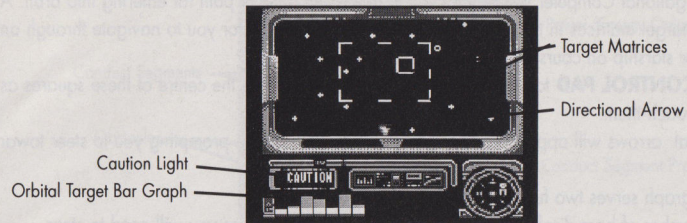
ANALYSIS CONTROLS

- UP/DOWN** Cycles through the Code Selection Grid
- LEFT/RIGHT** Cycles through slots on the Destination Matrix
- BUTTON A** Enters a highlighted code onto the Destination Matrix
- BUTTON B** Enters code selections and checks for match
- START** Pauses/Unpauses Game

ANALYSIS PROCEDURES:

- Select one of the slots on the Destination Matrix
- Choose a code from the Code Selection Grid to be entered into the slot.
- Press **BUTTON A** to enter the desired code.
- When all of the slots in the Destination Matrix have had codes entered into them, press **BUTTON B** to enter the code combination and check for a match.
- The Match Readout will display how many of the slots on the Destination Matrix have been entered with the correct code.
- The Positioning Readout will display how many of the matching codes (if any) are in the proper position.
- The last three code combinations you have entered will appear beneath the Destination Matrix (the most recent attempted code combination will appear directly below the Matrix).
- When all of the slots on the Destination Matrix have been entered with the correct codes in the correct order (in the given number of tries), the analysis will have been successfully completed. As the adventure progresses, you will be required to conduct more detailed and complex analyses. As a result, the number of tries and the number of codes on the Code Selection Grid will vary depending on the type of analysis being conducted.

ORBITING PROCEDURES



The Orbit Screen

In order to perform many of its functions, the U.S.S. Enterprise™ must first enter into a stable orbit around a planet or a space station. If the Starship Enterprise™ is unable to achieve orbit, there can often be dire consequences for the outcome of the mission, and the fate of the Starship and her crew. In order to enter into orbit, the U.S.S. Enterprise™ must closely follow the orbiting procedures.

ORBITING CONTROLS

UP Steers U.S.S. Enterprise™ **UP**

DOWN Steers U.S.S. Enterprise™ **DOWN**

RIGHT Steers U.S.S. Enterprise™ **RIGHT**

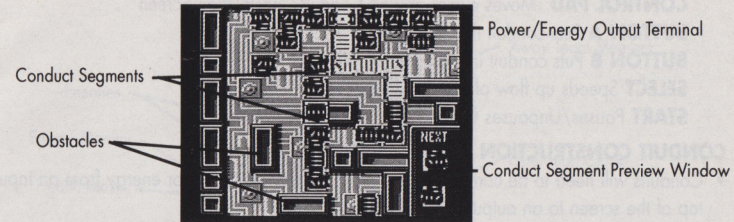
LEFT Steers U.S.S. Enterprise™ **LEFT**

START Pauses/unpauses Game

ORBITING PROCEDURES:

- The Navigational Computer will prompt you to follow the optimal path for entering into orbit. A series of target matrices in the form of squares will be displayed for you to navigate through and keep your starship on course.
- Use the **CONTROL PAD** to steer the U.S.S. Enterprise™ through the centre of these squares as you approach them.
- Directional arrows will appear when the next matrix is off-screen, prompting you to steer toward it.
- The bar graph serves two functions:
 - 1) The number of bars displayed is equal to the number of matrices you will need to steer through in order to successfully enter orbit. This number will vary from orbit to orbit.
 - 2) The height of the bars directly corresponds with your success in steering through the matrices. They increase in size any time you make a miscalculation that affects your staying on course. Miscalculations range from touching a matrix border to missing a matrix completely. The Navigational Computer averages your success rate to determine whether or not orbit has been achieved. A large number of errors will severely inhibit that possibility.
- The **caution** light flashed when you are in danger of failing your attempt to enter orbit.
- If orbit is successfully achieved, the mission will continue.

CONSTRUCTING CONDUCTS



A Conduct Construction Screen

Some missions may call for the construction of various types of conducts in order to re-route power or energy from one point to another. Conducts such as these are usually emergency contingencies, and need to be constructed quickly. As a result, the computer will randomly feed differently shaped segments of conduit to be used. Crew members of the U.S.S. Enterprise™ must be prepared for any emergency.

Within moments, the power or energy that is to be conducted will begin to flow through the conduits. If it reaches the end of the conduit before the conduit is connected to the input terminal, it will flow unrestricted into the energy grid with disastrous results. It will be up to you to quickly construct a path based on the shape of the conduit segments the computer feeds you.

CONDUIT CONSTRUCTION CONTROLS:

CONTROL PAD Moves cursor around Conduit Construction Screen

BUTTON A Puts conduit into place

BUTTON B Puts conduit into place

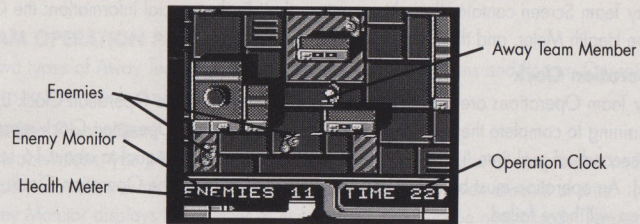
SELECT Speeds up flow of power or energy

START Pauses/Unpauses Game

CONDUIT CONSTRUCTION PROCEDURES:

- Conduits will need to be constructed to bridge the flow of power or energy from an input at the top of the screen to an output at the bottom of the screen.
- The Conduit Preview Window displays illustrations of the shapes of the next two segments of conduit that the computer will distribute.
- Use the **CONTROL PAD** to position the sections of the conduit.
- Press **BUTTON A** or **B** to put a section of conduit into place.
- Placing a new conduit directly on top of a previously placed conduit will replace the old conduit with the new, and will cause an overload resulting in the destruction of all conduits adjacent to the conduit being replaced. This method should be used carefully.
- Conduits can not be placed on, nor can energy flow through, any of the obstacles on the energy grid.

AWAY TEAM OPERATIONS



An Away Team Operations Screen

The requirements of certain missions may call for an Away Team to be sent from the U.S.S. Enterprise™ to space stations, other starships or a planet's surface. As a member of an Away Team, you may be required to neutralise a certain number of enemies, locate and make contact with a life form or object. Away Team members do not operate in controlled environments, and the locations where their missions occur are incredibly dangerous. A great degree of skill and caution is required during these operations.

AWAY TEAM CONTROLS

CONTROL PAD Controls direction of the Away Team Member

BUTTON A Fires Phaser Pistol

START Pauses/unpauses Game

AWAY TEAM SCREENS

The Away Team Screen contains three key monitors that display crucial information: the Operation Clock, the Health Meter, and the Enemy Monitor.

The Operation Clock

All Away Team Operations are conducted under time constraints. The Operation Clock displays the time remaining to complete the operation. Each unit of time on the Operation Clock represents about 4 seconds of real time (i.e. 4 units on the Operation Clock is equal to about 16 seconds of real time). An operation must be completed before time expires on the Operation Clock. If it is not, the mission will have failed.

The Health Meter

The Health Meter displays the amount of life force that you have during the course of an Away Team Operation.

- The Health Meter will recede to the **LEFT** when the player is hit with a beam from an enemy Phaser.
- When the Health Meter has been completely reduced as a result of damage sustained by enemy weapons hits, the player will have been neutralised and the operation be a failure.
- The amount of health that a player has at the beginning of an Away Team Operation varies.

The Enemy Monitor

Displays the number of enemies in the operation area. This number may fluctuate as a result of an

enemy beaming reinforcements into the operation area to replace units neutralised by Away Team members.

AWAY TEAM OPERATION PROCEDURES:

There are two types of Away Team operations: Neutralising Operations and Rescue Operations. Each one has its own goals and procedures.

Neutralisation Operations

During these operations, you will be required to beam down to the location in question and, using a Phaser Pistol, neutralise as many of the enemy as possible in the given amount of time.

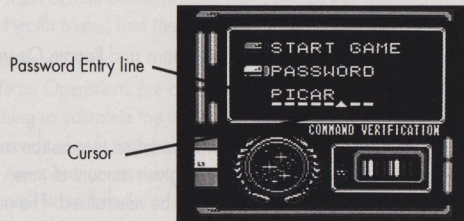
- The Enemy Monitor displays the number of enemies left that must be neutralised. The number may increase if the enemy continues to beam fresh personnel into the vicinity.

Rescue Operations

Rescue Operations, require contact to be made with an object or life form in order to give the coordinates to beam yourself and the life form to safety.

- The object or life form to be contacted must be touching the Away Team Member for 1 to 3 seconds in order for the operation to be completed.
- During certain Rescue Operations, the Phaser Pistol will be set to stun; an enemy will be stunned for a longer interval each time it is stunned.
- Some Rescue Operations are conducted by unarmed Away Team Members. During these operations, the player must avoid any enemies (which may be armed, and may have weapons powerful enough to destroy obstacles).

PASSWORDS



The Password Entry Screen

At the end of every three or four tasks, you will be assigned a password that will allow you to continue your game from that point at any time. WRITE THIS PASSWORD DOWN. At the beginning of the game you will have the option of entering this password or beginning a new game.

PASSWORD ENTRY CONTROLS

CONTROL PAD UP/DOWN Cycles Through Letters

CONTROL PAD LEFT/RIGHT Selects Portion of Password Entry Line

START Enters Password

CAPTAIN'S LOG STAR TREK® GENERATIONS BEYOND THE NEXUS™

Concept & Design

Gregory A. Faccone

Mark Beardsley

Michael Fernie

Bob Rafei

Graphics & Design

Gregory A. Faccone

Bob Rafei

Programming

Michael Fernie

Mark Beardsley

Additional Programming

Roger Amidon

Music & Sound

Mark Van Hecke

Producer

Dan Kitchen

Packaging & Manual Design

W.R. Wentworth

Mike Buchman

Manual

Brian English

Product Manager

Suzanne Condon

Special Thanks

Renee Froix

Suzie Domnick

® & © 1994 Paramount Pictures. All Rights Reserved.

STAR TREK is a registered Trademark of Paramount Pictures. Absolute Entertainment is an Authorized User.

Published by Absolute Entertainment, Inc., 10 Mountainview Road, Suite 300 South, Upper Saddle River, NJ 07458. Software © 1994 Absolute Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

Printed in Japan.

GameTek Limited Warranty

Gametek warrants to the original consumer purchaser of this Gametek cartridge product that the medium on which this program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of (90) days from the date of purchase. This Gametek cartridge program is sold "as is," without express or implied warranty of any kind, and Gametek is not liable for any losses or damages of any kind resulting from use of this program. Gametek agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, as its option, free of charge, any Gametek cartridge product postage paid, with proof of date of purchase, at the retailer where the product was originally purchased.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the Gametek cartridge product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect. This warranty is in lieu of all other warranties and no other representations or claims of any nature shall be binding on or obligate Gametek. Any implied warranties applicable to this Gametek cartridge product, including warranties of merchantability and fitness for a particular purpose are limited to the ninety (90) day period described above. In no event will Gametek be liable for any special, incidental or consequential damages resulting from possession, use or malfunction of the Gametek cartridge product.

Some countries do not allow limitation on the duration of an implied warranty or exclusion of limitations of incidental or consequential damages, so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. This warranty gives you specific rights, and you may also have other rights which vary state to state.

TABLE DES MATIERES

Traverse à nouveau la frontière finale	.24
Commencer	.25
Combat	.26
Phaseurs	.28
Torpilles à photons	.29
Boucliers	.30
Ecran des capteurs	.30
Effectuer des analyses	.33
Procédures de mise en orbite	.35
Construction de conduits	.37
Opérations de l'équipe débarquée	.39
Opérations de neutralisation	.41
Opérations de sauvetage	.41
Mots de Passe	.42

VOYAGE A TRAVERS LA FRONTIERE FINALE

Le premier voyage de l'U.S.S. Enterprise-B™ est interrompu par un appel de détresse provenant d'un vaisseau inconnu prisonnier d'un étrange phénomène cosmique. N'attendant pas une seconde pour aller porter secours au vaisseau, l'U.S.S. Enterprise-B™ et son équipage sont plongés dans leur plus grande aventure! A toi maintenant d'aider les Capitaines Kirk et Picard dans leur tentative pour sauver les survivants du vaisseau endommagé, combattre la puissance des Klingons et vaincre le sinistre Dr. Soren! La Fédération compte sur toi! Bonne chance!

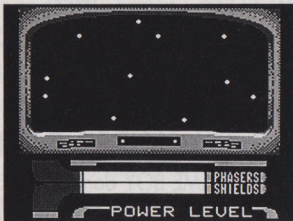
COMMENCER

1. Vérifie que ta console GAME BOY® est éteinte (**OFF**).
2. Insère la cartouche **STAR TREK® GENERATIONS: BEYOND THE NEXUS™** comme il est décrit dans ton manuel GAME BOY.
3. Allume ta console (**ON**).

Utilisation de l'adaptateur SUPER GAME BOY:

1. Insère correctement la cartouche GAME BOY dans le SUPER GAME BOY.
2. Puis insère le SUPER GAME BOY dans la console Super NES et allume la Super NES (**ON**).
3. Pour plus de renseignements sur l'utilisation, consulte les manuels d'instructions des systèmes SUPER GAME BOY et Super NES.

COMBAT



L'Ecran de Combat

En dernier recours, tu devras peut-être utiliser la force pour atteindre tes objectifs de mission ou pour repousser les attaques de vaisseaux hostiles. L'U.S.S. Enterprise™ est tout à fait capable de se défendre; il est armé de puissantes Banques de Phaseurs et d'un nombre illimité de dangereuses Torpilles à Photons. Ces armes te seront particulièrement utiles contre les vaisseaux de combat furtifs des Klingons, "Bird of Prey".

COMMANDES DE COMBAT

MANETTE pour piloter l'U.S.S. Enterprise™

BOUTON A pour tirer avec les Phaseurs

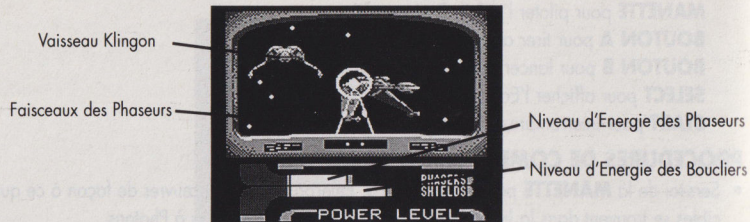
BOUTON B pour lancer des Torpilles à Photons

SELECT pour afficher l'Ecran des Capteurs

START pour interrompre/reprendre la partie

PROCEDURES DE COMBAT

- Sers-toi de la **MANETTE** pour piloter l'U.S.S. Enterprise™ et manœuvrer de façon à ce que les cibles se trouvent dans la ligne de tir des Phaseurs ou des Torpilles à Photons.
- Utilise l'Ecran des Capteurs (voir page 30) pour localiser les cibles se trouvant dans le secteur de l'Enterprise™ et placer ce dernier à portée de tir.
- Ta mission de combat sera accomplie lorsque tu auras repoussé ou détruit toutes les cibles.

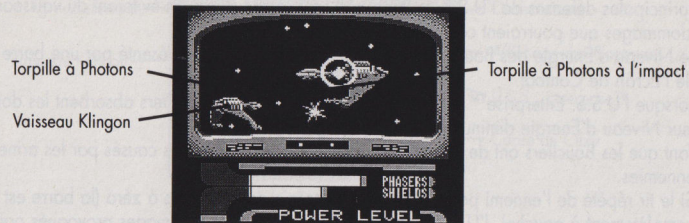


Tir des Phaseurs

PHASEURS

Les Phaseurs projettent un flot d'énergie régulier. Ils font énormément de dégâts et vident rapidement toutes les ressources d'énergie du vaisseau.

- Appuie sur le **BOUTON A** pour tirer avec les Phaseurs.
- Le Niveau d'Énergie des Phaseurs est représenté par une barre au bas de l'Ecran de Combat.
- Lorsque tu tires avec les Phaseurs, leur Niveau d'Énergie diminue et la barre se vide vers la gauche.
- Lorsque toute l'énergie des Phaseurs aura été utilisée, ils ne fonctionneront plus jusqu'à qu'ils se soient rechargés.
- Les Phaseurs sont le plus efficaces dans les tirs courts et concentrés.



Lancement de Torpilles à Photons

TORPILLES A PHOTONS

Les Torpilles à Photons sont des boules d'énergie concentrées. Tu peux les envoyer toute seule ou par deux. L'expérience t'apprendra à t'en servir efficacement.

- Appuie sur le **BOUTON B** pour lancer des Torpilles à Photons.
- Les Torpilles à Photons se déplacent en ligne droite après le lancement.
- Les Torpilles à Photons causent plus de dommages à leurs cibles que les Phaseurs.
- L'U.S.S. Enterprise™ est équipé d'un nombre illimité de Torpilles à Photons.
- Les Torpilles à Photons **NE FONCTIONNERONT PAS** au cours de la première mission de combat de l'U.S.S. Enterprise™.

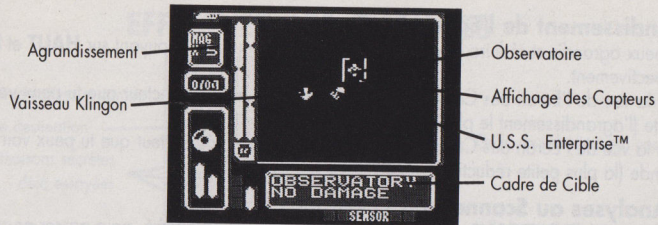
BOUCLIERS

Les principales défenses de l'U.S.S. Enterprise™ sont ses Boucliers. Ils éviteront au vaisseau de subir les dommages que pourraient causer le feu ennemi.

- Le Niveau d'Énergie des Boucliers de l'U.S.S. Enterprise™ est représenté par une barre au bas de l'Écran de Combat.
- Lorsque l'U.S.S. Enterprise™ est touché par le tir ennemi, les Boucliers absorbent les dommages, leur Niveau d'Énergie diminue et la barre se vide vers la gauche.
- Tant que les Boucliers ont de l'énergie, ils absorbent les dommages causés par les armes ennemies.
- Si le tir répété de l'ennemi porte le Niveau d'Énergie des Boucliers à zéro (la barre est complètement à gauche), l'U.S.S. Enterprise™ subira tous les dommages provoqués par la suite et continuera à le faire jusqu'à ce que les Boucliers se soient rechargés. Pendant cette période, l'U.S.S. Enterprise™ risque d'être détruit à tout moment.

L'ECRAN DES CAPTEURS

Tu peux afficher l'Écran des Capteurs pendant le combat en appuyant sur **SELECT**. Il te fournira une vue d'ensemble du secteur dans lequel se trouve l'U.S.S. Enterprise™. Il peut te permettre de te faire une idée générale de la situation stratégique, de placer l'U.S.S. Enterprise™ à portée ou hors de portée de tir et de scanner des objets pour l'estimation des dommages. L'U.S.S. Enterprise™ apparaîtra toujours au centre de l'Écran des Capteurs.



L'Écran des Capteurs

Remarque: consulter l'Écran des Capteurs **N'INTERROMPT PAS** la partie; l'U.S.S. Enterprise™ demeurera à la merci des attaques ennemies pendant l'affichage de l'écran des capteurs. Pour continuer tes opérations de combat, retourne à l'Écran de Combat (voir page 6).

COMMANDES DE L'ECRAN DES CAPTEURS

HAUT pour agrandir la vue sur l'Écran des Capteurs

BAS pour réduire la vue sur l'Écran des Capteurs

GAUCHE pour tourner l'U.S.S. Enterprise™ **VERS LA GAUCHE**
DROITE pour tourner l'U.S.S. Enterprise™ **VERS LA DROITE**
BOUTON A pour sélectionner des cibles
BOUTON B + HAUT pour augmenter la vitesse de l'U.S.S. Enterprise™
BOUTON B + BAS pour réduire la vitesse de l'U.S.S. Enterprise™
SELECT pour retourner à l'Écran de Combat
START pour interrompre/reprendre la partie

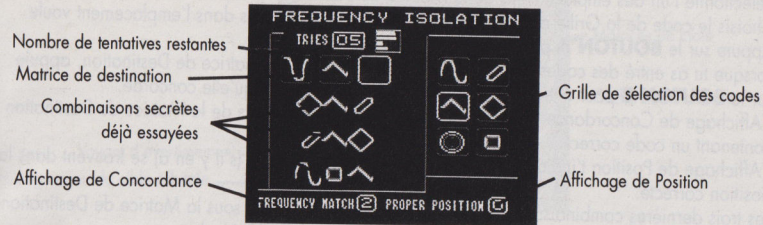
Agrandissement de l'Ecran des Capteurs

- Tu peux agrandir et réduire la vue de l'Ecran des Capteurs en appuyant sur **HAUT** et **BAS**, respectivement.
- Plus la vue de l'Ecran des Capteurs est grande, plus la zone du secteur que tu peux voir est petite (l'agrandissement le plus grand est 6x).
- Plus la vue de l'Ecran des Capteurs est petite, plus la zone du secteur que tu peux voir est grande (la plus petite réduction est 1x).

Les Analyses au Scanner des Capteurs

- Appuie sur le **BOUTON A**, lorsque l'Ecran des Capteurs est affiché, pour passer en revue tous les objets pouvant être analysés dans le secteur de l'U.S.S. Enterprise™. Un cadre apparaîtra autour de l'objet de l'analyse par scanner.
- Lorsqu'un objet est analysé, l'Affichage du Capteurs l'identifie et en fait l'estimation des dommages.
- L'U.S.S. Enterprise™ peut également être choisi pour une analyse. Cela peut t'être très utile pour obtenir des estimations des dommages indispensables pendant le combat.

EFFECTUER DES ANALYSES



Un écran d'analyse

Au cours de ta mission, tu devras effectuer différents types d'analyses. Elles te servent à interpréter des fréquences de communication, déterminer des signatures énergétiques et découvrir des éléments organiques ou chimiques, etc.

COMMANDES POUR LES ANALYSES

HAUT/BAS pour parcourir la Grille de Sélection des Codes

GAUCHE/DROITE pour parcourir les emplacements de la Matrice de Destination

BOUTON A pour entrer un code en surbrillance sur la Matrice de Destination

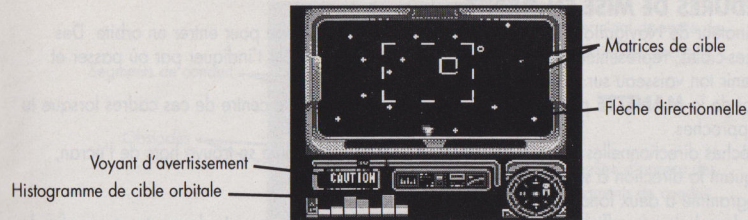
BOUTON B pour entrer des sélections de codes et vérifier qu'elles concordent

START pour interrompre/reprendre la partie

PROCEDURES D'ANALYSE:

- Sélectionne l'un des emplacements de la Matrice de Destination
 - Choisis le code de la Grille de Sélection des Codes que tu entreras dans l'emplacement voulu.
 - Appuie sur le **BOUTON A** pour entrer le code choisi.
 - Lorsque tu as entré des codes dans tous les emplacements de la Matrice de Destination, appuie sur le **BOUTON B** pour entrer la combinaison secrète et vérifier qu'elle concorde.
 - L'Affichage de Concordance t'indiquera le nombre d'emplacements de la Matrice de Destination contenant un code correct.
 - L'Affichage de Position t'indiquera combien de codes concordants (s'il y en a) se trouvent dans la position correcte.
 - Les trois dernières combinaisons que tu as entrées seront affichées sous la Matrice de Destination (la combinaison la plus récente apparaît juste au-dessous de la Matrice).
 - Lorsque tu as entré les codes corrects en ordre dans tous les emplacements de la Matrice de Destination (dans le nombre de tentatives indiquées), l'analyse aura été réussie.
- Au fur et à mesure de ton aventure, tu devras effectuer des analyses plus détaillées et plus complexes. Ainsi, le nombre de tentatives autorisées et le nombre de codes sur la Grille de Sélection des Codes changeront en fonction du type d'analyse effectuée.

PROCEDURES DE MISE EN ORBITE



L'Ecran d'Orbite

Pour exécuter la plupart de ses fonctions, l'U.S.S. Enterprise™ doit d'abord entrer en orbite autour d'une planète ou d'une station spatiale. Si le vaisseau Enterprise ne réussit pas à se mettre en orbite, les conséquences sur l'issue de la mission et sur l'avenir du vaisseau et de son équipage seront très graves. Pour entrer en orbite, l'U.S.S. Enterprise™ doit respecter les procédures de mise en orbite.

COMMANDES DE MISE EN ORBITE

HAUT pour tourner l'U.S.S. Enterprise™ **VERS LE HAUT**

BAS pour tourner l'U.S.S. Enterprise™ **VERS LE BAS**

DROITE pour tourner l'U.S.S. Enterprise™ **VERS LA DROITE**

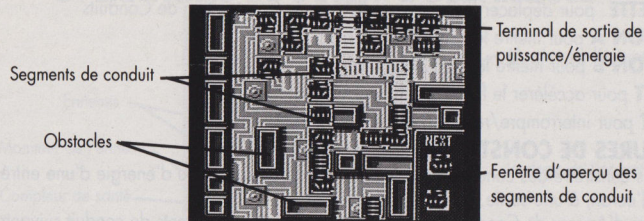
GAUCHE pour tourner l'U.S.S. Enterprise™ **VERS LA GAUCHE**

START pour interrompre/reprendre la partie

PROCEDURES DE MISE EN ORBITE:

- L'Ordinateur de Navigation t'indiquera l'itinéraire optimal à suivre pour entrer en orbite. Des matrices-cibles, représentées par des cadres, seront affichées pour t'indiquer par où passer et maintenir ton vaisseau sur la bonne trajectoire.
- Sers-toi de la **MANETTE** pour guider l'U.S.S. Enterprise™ vers le centre de ces cadres lorsque tu t'en approches.
- Des flèches directionnelles apparaissent lorsque la matrice suivante se trouve hors de l'écran, t'indiquant la direction à suivre.
- L'histogramme a deux fonctions:
 - 1) Le nombre de barres affichées correspond au nombre de matrices que tu devras traverser afin de réussir à entrer en orbite. Ce chiffre changera d'une orbite à l'autre.
 - 2) La hauteur des barres se rapporte directement à ton adresse lors de la traversée des matrices. A chaque fois que tu fais une erreur affectant ta trajectoire de route, leur taille augmente; par exemple, si tu touches le bord d'une matrice ou si tu en rates une complètement. L'Ordinateur de Navigation fait la moyenne de tes taux de réussite, pour déterminer si tu es entré en orbite. Si tu fais de nombreuses erreurs il est tout à fait possible que tu aies échoué.
- Le voyant **d'avertissement** clignote pour t'avertir que tu risques d'échouer dans ta tentative pour entrer en orbite.
- Par contre, si tu réussis, la mission continue.

CONSTRUCTION DE CONDUITS



Ecran de Construction de Conduits

Dans certaines missions, tu devras construire différents types de conduits, afin de guider la puissance ou l'énergie d'un point à un autre. Les conduits de ce genre correspondent la plupart du temps à des mesures d'urgence et doivent être exécutés rapidement. Par conséquent, l'ordinateur te donnera, au hasard, des segments de conduits de différentes formes. Les membres de l'équipage de l'U.S.S. Enterprise™ doivent être prêts à toutes les urgences.

Il ne faudra que quelques secondes pour que la puissance ou l'énergie que tu dois guider dans les conduits commence à passer. Si le courant atteint le bout du conduit avant que tu ne l'aies connecté au terminal d'entrée, il se répandra librement dans la grille d'énergie et provoquera d'énormes dégâts. A toi de construire rapidement un itinéraire en fonction de la forme des segments de conduit que te donne l'ordinateur.

COMMANDES POUR LA CONSTRUCTION DE CONDUITS:

MANETTE pour déplacer le curseur sur l'Ecran de Construction de Conduits

BOUTON A pour mettre le conduit en place

BOUTON B pour mettre le conduit en place

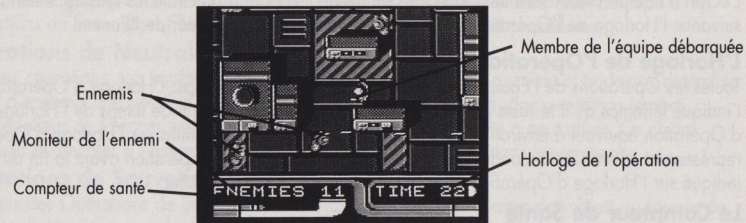
SELECT pour accélérer le flot de puissance ou d'énergie

START pour interrompre/reprendre la partie

PROCEDURES DE CONSTRUCTION DE CONDUITS:

- Tu devras construire des conduits pour relier le flot de puissance ou d'énergie d'une entrée, en haut de l'écran, à une sortie, en bas de l'écran.
- La Fenêtre d'Aperçu de Conduit t'indique la forme des deux segments de conduit suivants que l'ordinateur te donnera.
- Sers-toi de la **MANETTE** pour poser les segments de conduit.
- Appuie sur le **BOUTON A** ou **B** pour mettre un segment de conduit en place.
- Si tu places un nouveau conduit sur un segment placé au préalable, tu remplaceras ce dernier et provoqueras une surcharge qui entraînera la destruction de tous les conduits adjacents à celui que tu as remplacé. Sois prudent lorsque tu utilises cette méthode.
- Tu ne peux pas placer de conduits sur les obstacles de la grille d'énergie et le courant n'y passera pas non plus.

OPERATIONS DE L'EQUIPE DEBARQUEE



Ecran d'Opérations de l'Equipe Débarquée

Certaines missions impliqueront d'envoyer une équipe hors de l'U.S.S. Enterprise™ dans des stations spatiales, sur d'autres vaisseaux ou à la surface d'une planète. Dans le rôle d'un membre de l'équipe débarquée, tu devras probablement neutraliser un certain nombre d'ennemis, repérer et entrer en contact avec des formes de vie ou des objets. Les membres de l'équipe débarquée ne se trouvent pas dans un environnement protégé et les sites où se déroulent leurs missions sont extrêmement dangereux. Tu devras faire preuve d'une adresse et d'une prudence extrêmes pendant ces opérations.

COMMANDES DE L'EQUIPE DEBARQUEE

MANETTE pour contrôler la direction du membre de l'équipe débarquée

BOUTON A pour tirer avec le Phaseur à Main

START pour interrompre/reprendre la partie

ECRANS DE L'EQUIPE DEBARQUEE

L'Ecran d'Equipe Débarquée comporte trois moniteurs importants affichant les renseignements suivants: l'Horloge de l'Opération, le Compteur de Santé et le Moniteur de l'Ennemi.

L'Horloge de l'Opération

Toutes les Opérations de l'Equipe Débarquée sont limitées par le temps. L'Horloge d'Opération t'indique le temps qu'il te reste pour terminer l'opération. Chaque unité de temps de l'Horloge d'Opération équivaut à environ 4 secondes de temps réel (c-à-d. 4 unités sur l'Horloge d'Opération représentent environ 16 secondes de temps réel). Tu dois effectuer l'opération avant la fin du délai indiqué sur l'Horloge d'Opération. Si tu échoues, la mission est un échec.

Le Compteur de Santé

Le Compteur de Santé t'indique la quantité de forces vitales dont tu disposes pendant une Opération d'Equipe Débarquée.

- Le Compteur de Santé se videra vers la **GAUCHE** lorsque le joueur sera touché par le faisceau d'un Phaseur ennemi.
- Lorsque le Compteur de Santé est à zéro, à la suite des dommages causés par le tir ennemi, le joueur sera neutralisé et l'opération sera un échec.
- La quantité de santé dont dispose le joueur au début d'une Opération d'Equipe Débarquée est variable.

Le Moniteur de l'Ennemi

Il t'indique le nombre d'ennemis se trouvant dans la zone d'opérations. Ce nombre changera peut-être, si un ennemi téléporte des renforts dans la zone d'opérations, pour remplacer les unités neutralisées par les membres de l'Equipe Débarquée.

PROCEDURES DES OPERATIONS DE L'EQUIPE DEBARQUEE:

Il existe deux types d'opérations de l'équipe débarquée: les Opérations de Neutralisation et les Opérations de Sauvetage. Elles ont chacune leurs propres objectifs et procédures.

Opérations de Neutralisation

Pour ces opérations, ton équipe devra être téléportée à l'endroit en question et tu devras neutraliser autant d'ennemis que possible, à l'aide de ton Phaseur à Main et ce, dans un temps imparti.

- Le Moniteur de l'Ennemi indique le nombre d'ennemis qu'il te reste à neutraliser. Ce chiffre pourra augmenter si l'ennemi continue de téléporter des renforts dans les environs.

Opérations de Sauvetage

Au cours des Opérations de Sauvetage, tu devras entrer en contact avec des objets ou formes de vie, afin d'obtenir les coordonnées qui te permettront d'être téléporté à l'abri avec l'objet de ta mission.

- Le Membre de l'Equipe Débarquée doit toucher l'objet ou la forme de vie pendant 1 à 3 secondes pour que l'opération soit réussie.
- Au cours de certaines Opérations de Sauvetage, le Phaseur à Main sera réglé sur la fonction d'étourdissement; à chaque fois que tu l'utiliseras sur un ennemi, ce dernier sera étourdi pendant un délai plus long.
- Certaines Opérations de Sauvetage sont entreprises par des Membres d'Equipe Débarquée sans arme. Pendant ces opérations, tu dois éviter tous les ennemis (qui pourraient être armés et posséder des armes suffisamment puissantes pour détruire les obstacles).

MOTS DE PASSE

Ligne d'Entrée du Mot de
Passe

Curseur



Ecran d'Entrée du Mot de Passe

Après trois ou quatre missions, tu recevras un mot de passe qui te permettra de continuer la partie à partir de l'endroit en question, si tu interromps le jeu. NOTE CE MOT DE PASSE. Au début de la partie, tu auras la possibilité d'entrer ce mot de passe ou de commencer une nouvelle partie.

COMMANDES D'ENTREE DE MOT DE PASSE

MANETTE HAUT/BAS pour passer les lettres en revue

MANETTE GAUCHE/DROITE pour sélectionner une portion de la ligne d'entrée du Mot de Passe

START pour entrer le mot de passe

JOURNAL DE BORD DU CAPITAINE STAR TREK® GENERATIONS BEYOND THE NEXUS™

Idée & Conception

Gregory A. Faccone
Mark Beardsley
Michael Fernie
Bob Rafei

Graphismes & Conception

Gregory A. Faccone
Bob Rafei

Programmation

Michael Fernie
Mark Beardsley

Programmation Supplémentaire

Roger Amidon

Musique & Effets Sonores

Mark Van Hecke

Producteur

Dan Kitchen

Conception Emballage & Manuel

W.R. Wentworth
Mike Buchman

Manuel

Brian English

Directeur Produit

Suzanne Condon

Remerciements Particuliers

Renee Froix
Suzie Domnick

® & © 1994 Paramount Pictures. Tous droits réservés.

STAR TREK est une marque déposée de Paramount Pictures. Absolute Entertainment est un utilisateur autorisé. Edition d'Absolute Entertainment, Inc., 10 Mountainview Road, Suite 300 South, Upper Saddle River, NJ 07458. Software © 1994 Absolute Entertainment, Inc. Tous droits réservés.

Imprimé au Japon.

GARANTIE LIMITÉE GAMETEK

Gametek, Inc. garantit à l'acheteur initial de ce produit que la disquette Gametek sur laquelle est enregistré le programme informatique, est dénuée de tout défaut de matériel ou de fabrication, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Le programme contenu sur la disquette Gametek est vendu "tel quel", sans garantie implicite ou explicite d'aucune sorte, et Gametek n'est pas responsable des pertes et dommages pouvant résulter de l'utilisation de ce programme. Gametek s'engage, pour une période de quatre-vingt-dix 90 jours, à réparer ou remplacer, gratuitement, à sa discrétion, toute cartouche Gametek, envoyée, port payé avec une preuve de la date d'achat, au détaillant où vous l'avez achetée.

Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Elle ne s'applique pas et sera nulle si le défaut de la disquette Gametek est le résultat d'abus, d'usage déraisonnable, de mauvais traitement ou de négligence. Cette garantie exclut toute autre garantie, et aucune représentation ou réclamation de quelque nature n'engagera ou n'obligera Gametek. Les garanties implicites applicables à ce logiciel, y compris les garanties de qualité marchande et d'adaptation à un usage particulier, sont limitées à la période de quatre-vingt-dix "(90)" jours indiquée précédemment.

En aucun cas, Gametek ne sera tenu responsable de dommages accessoires ou indirects résultant de la possession, de l'utilisation ou du mauvais fonctionnement de la disquette Gametek.

Certains pays n'acceptent pas l'exclusion ou la limitation des dommages accessoires ou indirects, ou la limitation de la garantie implicite, et il se peut que les limitations ou exclusions ci-dessus ne s'appliquent pas à votre cas. Cette garantie vous donne des droits spécifiques, et ces droits varient d'un état à l'autre.

INHALT

Beginn einer neuen Reise in die unendlichen Weiten des Weltalls . .	.46
Spielstart	.47
Kampf	.48
Phaser	.50
Photonentorpedos	.51
Schutzschilde	.52
Der Sensorenschirm	.52
Durchführung einer Analyse	.55
Eintritt in den Orbit	.57
Einbau von Strom/Energieleitungen	.59
Operationen des Außenteams	.61
Neutralisierungseinsätze	.63
Rettungseinsätze	.63
Passwortuteilung	.64

BEGINN EINER NEUEN REISE IN DIE UNENDLICHEN WEITEN DES WELTALLS

Lautlos reist die U.S.S. Enterprise-B™ auf Ihrer Jungfernfahrt durch die unendlichen Weiten des Weltraums. Plötzlich trifft der Notruf eines unbekannten Schiffes ein, das in einem seltsamen kosmischen Phänomen gestrandet ist. Während man sofort zur Rettung des fremden Vehikels eilt, beginnt für die U.S.S. Enterprise-B™ und ihre Crew das bisher spannendste Abenteuer! Es liegt nun bei Ihnen, Captain Kirk, Captain Picard und ihren Crews zur Seite zu stehen, um die Überlebenden des schwer angeschlagenen Schiffes zu retten, den Mächten der Klingonen zu widerstehen und den finsternen Dr. Soren in die Knie zu zwingen. Das Schicksal der Föderation liegt in Ihren Händen! Viel Glück!

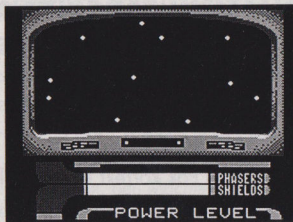
SPIELSTART

1. Versichern Sie sich, daß Ihr GAME BOY® **AUSGESCHALTET (OFF)** ist.
2. Stecken Sie das **STAR TREK® GENERATIONS: BEYOND THE NEXUS™** Game Pak den Anleitungen Ihres GAME BOY-Handbuchs entsprechend in Ihr Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät **EIN (ON)**.

Handhabung des SUPER GAME BOY-Adapters:

1. Stecken Sie das GAME BOY-Game Pak korrekt in den SUPER GAME BOY ein.
2. Stecken Sie als nächstes den SUPER GAME BOY in das Super NES, und schalten Sie das Super NES **EIN (ON)**.
3. Weitere Informationen zur Handhabung des SUPER GAME BOY und des Super NES können Sie den jeweiligen Handbüchern entnehmen.

KAMPF



Der Kampfbildschirm

Um die Aufgaben einer Mission erfüllen oder Angriffe feindlicher Schiffe abwehren zu können, kann leider nicht immer auf die Anwendung von Gewalt verzichtet werden. Dank ihrer leistungsstarken Phaserbänke und einer unbegrenzten Anzahl tödlicher Photonentorpedos ist die U.S.S. Enterprise™ sehr wohl in der Lage, sich selbst zu verteidigen, wobei ihre Waffen besonders gut im Kampf gegen die tückischen "Bird of Prey"-Kriegsschiffe der Klingonen zum Einsatz gebracht werden können.

EUERUNG WÄHREND DES KAMPFES

RICHTUNGSTASTE ... Steuert die U.S.S. Enterprise™.

A-TASTE ... Feuert Phaser ab.

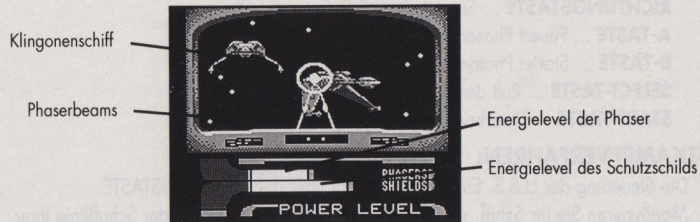
B-TASTE ... Startet Photonentorpedos.

SELECT-TASTE ... Ruft den Sensorenschirm auf.

START-TASTE ... Unterbricht/Setzt das Spiel fort.

STKAMPFVERFAHREN:

- Die Steuerung der U.S.S. Enterprise™ erfolgt über die RICHTUNGSTASTE. Manövrieren Sie Ihr Schiff, so daß sich Ihr Angriffsziel direkt auf der Schußlinie Ihrer Phaser/Photonentorpedos befindet.
- Rufen Sie den Sensorenschirm (siehe Seite 52) auf, um die Position feindlicher Ziele innerhalb des Raumsektors der Enterprise zu ermitteln und auf Reichweite Ihrer Waffen an das Ziel heranzumanövrieren.
- Ein Kampfeinsatz ist abgeschlossen, sobald sich entweder alle Ziele zurückgezogen haben oder zerstört wurden.

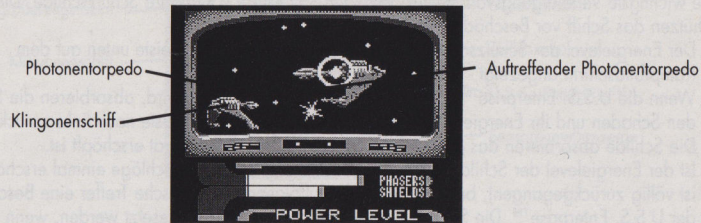


Phaserfeuer

PHASER

Die Phaser feuern einen beständigen Energiestrom verheerender Wirkung ab, der allerdings sehr an den Energievorräten der Enterprise zehrt.

- Die Phaser werden durch Drücken der **A-TASTE** abgefeuert.
- Der Energielevel der Phaser ist als Leiste unten auf dem Kampfbildschirm angezeigt.
- Beim Feuern der Phaser verringert sich der Energielevel und die Leiste geht nach links zurück.
- Wurde die gesamte Phaserenergie verbraucht, können die Phaser erst wieder eingesetzt werden, wenn sie sich regeneriert haben.
- Die Phaser feuert man am besten in kurzen konzentrierten Salven ab.



Gestartete Photonentorpedos

PHOTONENTORPEDOS

Photonentorpedos sind konzentrierte Energiebälle, die einzeln oder paarweise abgeschossen werden können. Der zielgenaue Einsatz dieser Waffe fordert jedoch große Geschicklichkeit.

- Die Photonentorpedos werden durch Drücken der **B-TASTE** abgefeuert.
- Nach dem Start fliegen die Photonentorpedos geradlinig auf ihr Ziel zu.
- Photonentorpedos fügen ihrem Ziel einen weitaus größeren Schaden zu als die Phaser.
- Die U.S.S. Enterprise™ ist mit einer unbegrenzten Anzahl von Photonentorpedos bewaffnet.
- Beim ersten Kampfeinsatz der U.S.S. Enterprise™ sind die Photonentorpedos jedoch noch

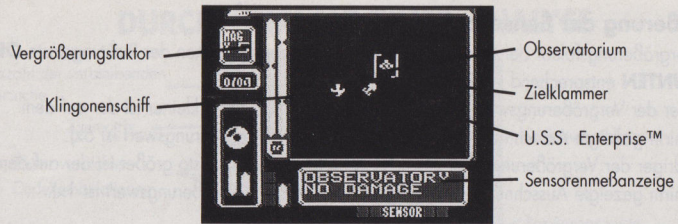
SCHUTZSCHILDE

Die wichtigste Verteidigungsvorrichtung der U.S.S. Enterprise™ sind ihre Schutzschilde. Die Schilde schützen das Schiff vor Beschädigung durch gegnerisches Feuer.

- Der Energielevel der Schutzschilde der U.S.S. Enterprise™ ist als Leiste unten auf dem Kampfbildschirm angezeigt.
- Wenn die U.S.S. Enterprise™ von gegnerischem Feuer getroffen wird, absorbieren die Schilde den Schaden und ihr Energielevel verringert sich, woraufhin die Leiste nach links zurückgeht.
- Die Schilde absorbieren das gegnerische Feuer, bis ihr Energievorrat erschöpft ist.
- Ist der Energielevel der Schilde durch wiederholte gegnerische Einschläge einmal erschöpft (Leiste ist völlig zurückgegangen), bedeutet jeder darauffolgende gegnerische Treffer eine Beschädigung der U.S.S. Enterprise™. Die Schilde können erst dann wieder eingesetzt werden, wenn sie sich regeneriert haben. In der Zwischenzeit besteht die Gefahr, daß die U.S.S. Enterprise™ zerstört wird.

DER SENSORENSCHIRM

Der Sensorenschirm, der während des Kampfes durch Drücken der **SELECT-TASTE** abgerufen werden kann, bietet eine Sicht auf den Raumsektor, in dem die U.S.S. Enterprise™ zur Zeit operiert. Sie erhalten somit einen ausgezeichneten Überblick über die taktische Situation und können die U.S.S. Enterprise™ gezielt in bzw. außer Waffenreichweite manövrieren und bestimmte Objekte im Weltraum auf ihr Schadensausmaß scannen. Die U.S.S. Enterprise™ befindet sich dabei immer im Mittelpunkt des Sensorenschirms.



Der Sensorenschirm

ACHTUNG: Wenn Sie den Sensorenschirm abrufen, wird das Spiel damit NICHT etwa unterbrochen, d.h. die U.S.S. Enterprise™ ist nicht vor gegnerischen Angriffen geschützt, während Sie Einblick in den Sensorenschirm nehmen. Um Ihre Kampfoperationen fortzusetzen, müssen Sie also zuerst zum Kampfbildschirm (siehe Seite 6) zurückkehren.

STEUERUNG DES SENSORENSCHIRMS

OBEN ... Erhöht den Vergrößerungsfaktor der Sensorenschirmsicht.

UNTEN ... Verringert den Vergrößerungsfaktor der

Sensorenschirmsicht.

LINKS ... Steuert die U.S.S. Enterprise™ nach **LINKS**.

RECHTS ... Steuert die U.S.S. Enterprise™ nach **RECHTS**.

A-TASTE ... Wählt ein Ziel.

B-TASTE + OBEN ... Erhöht die Geschwindigkeit der U.S.S. Enterprise™.

B-TASTE + UNTEN ... Verringert die Geschwindigkeit der U.S.S. Enterprise™.

START-TASTE ... Unterbricht/Setzt das Spiel fort.

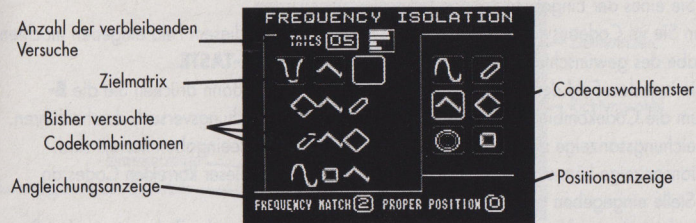
Vergrößerung der Sensorenschirmsicht

- Der Vergrößerungsfaktor der Sensorenschirmsicht kann durch Drücken der Richtungstaste **OBEN** oder **UNTEN** entsprechend verändert werden.
- Je höher der Vergrößerungswert der Sensorenschirmsicht ist, desto kleiner ist der auf dem Bildschirm gezeigte Ausschnitt des Raumsektors (höchster Vergrößerungswert ist 6x).
- Je niedriger der Vergrößerungswert der Sensorenschirmsicht ist, desto größer ist der auf dem Bildschirm gezeigte Ausschnitt des Raumsektors (niedrigster Vergrößerungswert ist 1x).

Sensorenschans

- Vom Sensorenschirm aus können Sie nun durch Drücken der **A-TASTE** alle im Raumsektor der U.S.S. Enterprise™ befindlichen abtastbaren Objekte durchlaufen. Das zur Zeit gescannte Objekt wird in Klammern gezeigt.
- Während des Scanvorgangs identifiziert die Sensorenmeßanzeige das abgetastete Objekt und stellt ein Schadensprotokoll auf.
- Auch die U.S.S. Enterprise™ kann auf diese Weise abgetastet werden, wodurch sich das Schadensausmaß, vor allem in Kampfsituationen, ausgezeichnet überwachen läßt.

DURCHFÜHRUNG EINER ANALYSE



Der Analysenschirm

Im Verlauf Ihres Abenteuers werden Sie verschiedene Analysen durchführen müssen. Diese Analysen dienen der Interpretation von Kommunikationsfrequenzen, der Ermittlung von Energiesignaturen und der Suche nach organischen oder chemischen Elementen etc.

STEUERUNG WÄHREND DER ANALYSE

OBEN/UNTEN ... Durchläuft die Auswahlmöglichkeiten des Codeauswahlfensters.

LINKS/RECHTS ... Durchläuft die Eingabefelder der Zielmatrix.

A-TASTE ... Gibt einen markierten Code auf der Zielmatrix ein.

B-TASTE ... Bestätigt die Codeauswahl und führt einen Angleichungsversuch durch.

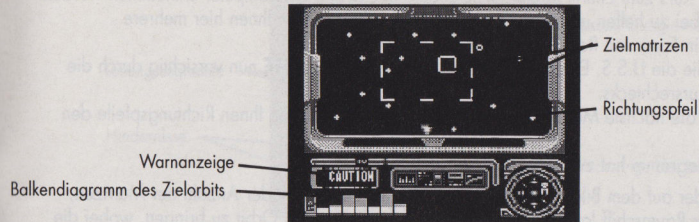
START-TASTE ... Unterbricht/Setzt das Spiel fort.

ANALYTISCHE VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie eines der Eingabefelder der Zielmatrix
- Markieren Sie im Codeauswahlfenster nun den Code, den Sie in diesem Feld eingeben möchten.
- Die Eingabe des gewünschten Codes erfolgt durch Drücken der **A-TASTE**.
- Haben Sie in jedem Feld der Zielmatrix einen Code eingegeben, dann drücken Sie die **B-TASTE**, um die Codekombination zu bestätigen und einen Angleichungsversuch durchzuführen.
- Die Angleichungsanzeige zeigt an, wie viele Ihrer Zielmatrix-Codeeingaben korrekt sind.
- Der Positionsanzeige können Sie dagegen entnehmen, wie viele dieser korrekten Codes an richtiger Stelle eingegeben wurden.
- Ihre drei zuletzt eingegebenen Codekombinationen erscheinen unter der Zielmatrix (wobei Ihre letzte Codekombination direkt unter der Matrix aufgeführt ist).
- Haben Sie in jedem Feld der Zielmatrix den korrekten Code in der richtigen Reihenfolge eingegeben (d.h. mit der vorgegebenen Anzahl von Versuchen), dann haben Sie die Analyse mit Erfolg abgeschlossen.

Im Verlauf Ihres Abenteuers werden Sie zunehmend detailliertere und komplexere Analysen durchführen müssen. Abhängig davon, welche Art von Analyse Sie vornehmen, variiert dementsprechend die Anzahl der Versuche und die Anzahl der im Codeauswahlfenster aufgeführten Codes.

EINTRITT IN DEN ORBIT



Der Orbitalschirm

Ein Großteil der zu verrichtenden Aufgaben der U.S.S. Enterprise™ setzt voraus, daß das Raumschiff zunächst in einen stabilen Orbit um den Zielplaneten oder die angeflogene Raumstation gebracht wird. Mißlingt der Enterprise der Eintritt in eine stabile Umlaufbahn, kann das oft schwerwiegende Folgen für Ihre Mission und das Schicksal des Raumschiffs und Ihrer Crew bedeuten. Beim Eintritt in den Orbit muß sich die U.S.S. Enterprise™ daher genau an das folgende Anflugmanöver halten.

STEUERUNG BEIM EINTRITT IN DEN ORBIT

OBEN ... Steuert die U.S.S. Enterprise™ nach **OBEN**.

UNTEN ... Steuert die U.S.S. Enterprise™ nach **UNTEN**.

RECHTS ... Steuert die U.S.S. Enterprise™ nach **RECHTS**.

LINKS ... Steuert die U.S.S. Enterprise™ nach **LINKS**.

START-TASTE ... Unterbricht/Setzt das Spiel fort.

EINTRITT IN DEN ORBIT:

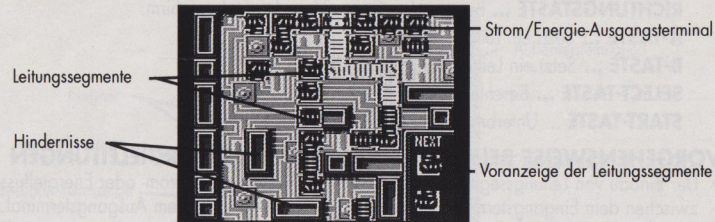
- Der optimale Kurs zum Eintritt in den Orbit kann dem Navigationscomputer entnommen werden. Um Ihnen dabei zu helfen, auf korrektem Kurs zu bleiben, werden Ihnen hier mehrere Zielmatrizen in Form von Rechtecken angezeigt.
- Navigieren Sie die U.S.S. Enterprise™ mit der **RICHTUNGSTASTE** nun vorsichtig durch die Mitte jedes Kursrechtecks.
- Befindet sich die nächste Matrix außerhalb des Bildschirms, weisen Ihnen Richtungspfeile den Weg.
- Das Balkendiagramm hat zwei Funktionen:

1) Die Anzahl der auf dem Bildschirm aufgeführten Balken entspricht der Anzahl der Matrizen, durch die Sie ihr Raumschiff lotsen müssen, um es erfolgreich in den Orbit zu bringen, wobei die Zahl von Orbit zu Orbit unterschiedlich ist.

2) An der Höhe der Balken können Sie erkennen, in wie weit es Ihnen gelungen ist, Ihr Raumschiff kursgerecht durch die Anflugmatrizen zu navigieren. Jedesmal, wenn Sie sich verrechnen und dadurch vom Kurs abgekommen sind, d.h. entweder den Matrizenrand berührt oder die Matrix völlig verfehlt haben, nimmt die Balkenhöhe zu. Anhand Ihrer Erfolgsrate kann der Navigationscomputer schließlich ermitteln, ob Sie Ihr Raumschiff in einen stabilen Orbit gebracht haben oder nicht. Je höher die Fehlerquote ist, desto geringer sind demnach Ihre Erfolgschancen.

- Die **Warnanzeige** blinkt, wenn Sie Gefahr laufen, die korrekte Umlaufbahn zu verfehlen.
- Haben Sie Ihr Raumschiff einmal in einen stabilen Orbit gebracht, kann die Mission fortgesetzt werden.

EINBAU VON STROM/ENERGIELEITUNGEN



Bildschirm zum Einbau von Strom/Energieleitungen

Einige Missionen fordern den Einbau verschiedener Leitungen, um Strom oder Energie zwischen zwei Punkten umzuleiten. Da Leitungen dieser Art jedoch meist eine Notlösung darstellen, muß der Einbau äußerst rasch vonstatten gehen. Der Computer wirft dazu willkürlich gewählte Leitungssegmente verschiedener Formen aus. Die Crewmitglieder der U.S.S. Enterprise™ müssen also auf *jeden* Notfall vorbereitet sein.

Sie haben nur wenige Sekunden, bevor Strom oder Energie durch die Leitungen fließt, und sollte das Leitungsendsegment bis dahin nicht mit dem Eingangsterminal verbunden sein, kommt es zu einer unaufhaltsamen Überflutung des gesamten Energienetzes, was katastrophale Schäden zur Folge hat. Es ist daher Ihre Aufgabe, mit den Ihnen zur Verfügung gestellten Leitungssegmenten so schnell wie möglich eine Verbindung herzustellen.

STEUERUNG BEIM EINBAU VON STROM/ENERGIELEITUNGEN:

RICHTUNGSTASTE ... Bewegt den Cursor über den Einbauscreen.

A-TASTE ... Setzt ein Leitungssegment ein.

B-TASTE ... Setzt ein Leitungssegment ein.

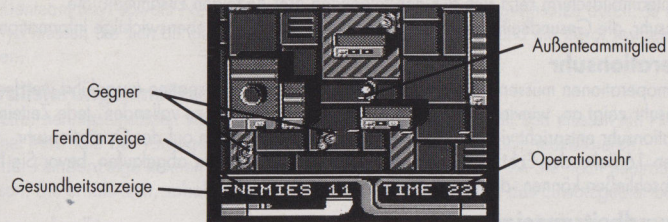
SELECT-TASTE ... Beschleunigt den Strom- oder Energiefluß.

START-TASTE ... Unterbricht/Setzt das Spiel fort.

VORGEHENSWEISE BEIM EINBAU VON STROM/ENERGIELEITUNGEN

- Der Einbau von Leitungssegmenten dient der Überbrückung des Strom- oder Energieflusses zwischen dem Eingangsterminal am oberen Bildschirmrand und dem Ausgangsterminal am unteren Bildschirmrand.
- In der Voranzeige sind die Formen der nächsten zwei Leitungssegmente aufgeführt, die der Computer Ihnen zur Verfügung stellen wird.
- Ziehen Sie diese Leitungssegmente nun mit Hilfe der **RICHTUNGSTASTE** auf die gewünschte Stelle.
- Setzen Sie das Leitungssegment durch Drücken der **A-** oder **B-TASTE** dann an der gewünschten Stelle ein.
- Plazieren Sie ein Leitungssegment über ein zuvor eingesetztes Segment, wird das alte Segment durch das neue ersetzt, wodurch es zu einer Überlastung kommt, bei der alle benachbarten Segmente zerstört werden. Diese Methode ist daher mit Vorsicht anzuwenden.
- Leitungssegmente können weder auf ein Hindernis gesetzt, noch kann Energie durch ein Hindernis geleitet werden.

OPERATIONEN DES AUßENTEAMS



Operationsbildschirm des Außenteams

Bei manchen Missionen ist es erforderlich, daß die U.S.S. Enterprise™ ein Außenteam auf eine Raumstation, ein anderes Raumschiff oder einen Planeten beamt. Ihr Aufgabenbereich als Mitglied des Außentrupps umfaßt die Neutralisierung einer bestimmten Anzahl von Gegnern sowie die Ortung und Kontaktaufnahme mit einer Lebensform oder einem Objekt. Außenteammitglieder operieren in äußerst gefährlichen Umgebungen, in denen sie ganz auf sich allein angewiesen sind. Daher ist bei diesen Einsätzen Geschicklichkeit und Vorsicht unbedingt erforderlich.

STEUERUNG DES AUßENTEAMS

RICHTUNGSTASTE ... Bestimmt die Bewegungsrichtung des Außenteammitglieds.

A-TASTE ... Feuert den Handphaser.

START-TASTE ... Unterbricht/Setzt das Spiel fort.

DER AUSSENTEAMBILDSCHIRM

Der Außenteambildschirm setzt sich aus den folgenden drei Anzeigen zusammen: die Operationsuhr, die Gesundheits- und die Feindanzeige. Alle bieten lebenswichtige Informationen.

Die Operationsuhr

Außenteamoperationen müssen stets innerhalb einer bestimmten Zeitspanne ausgeführt werden. Die Operationsuhr zeigt an, wieviel Zeit Ihnen noch bleibt, Ihre Mission zu vollenden. Jede Zeiteinheit der Operationsuhr entspricht vier Sekunden Echtzeit (d.h. 4 Einheiten auf der Operationsuhr entsprechen 16 Sekunden Echtzeit). Ist die Zeit auf der Operationsuhr abgelaufen, bevor Sie Ihre Mission abschließen können, dann sind Sie gescheitert.

Die Gesundheitsanzeige

Dank der Gesundheitsanzeige können Sie Ihre Lebensenergie während einer Außenteamoperation immer im Auge behalten.

- Die Gesundheitsanzeige geht nach **LINKS** zurück, wenn der Spieler von gegnerischem Phaserfeuer getroffen wurde.
- Ist die Gesundheitsanzeige aufgrund schwerer Verletzungen vollständig zurückgegangen, wurde der Spieler neutralisiert und die Mission ist gescheitert.
- Der gesundheitliche Zustand des Spielers zu Beginn einer Außenteamoperation ist von Fall zu Fall verschieden.

Der Feindmonitor

Zeigt die Anzahl der Gegner im Operationsgebiet an. Dieser Wert schwankt, da der Gegner Verstärkungstruppen in das Einsatzgebiet beamt, um die Einheiten zu ersetzen, die Ihr Außenteam neutralisiert hat.

VORGEHENSWEISE BEI AUSSENTEAMOPERATIONEN:

Das Außenteam führt sowohl Neutralisierungseinsätze als auch Rettungseinsätze durch. Je nach Einsatzttyp müssen Sie sich an eine bestimmte Vorgehensweise halten und ein zuvor festgelegtes Ziel erreichen.

Neutralisierungseinsätze

Bei Neutralisierungseinsätzen werden Sie in das Einsatzgebiet gebeamt und müssen mit Phaser bewaffnet innerhalb der vorgegebenen Zeit so viele Gegner wie möglich neutralisieren.

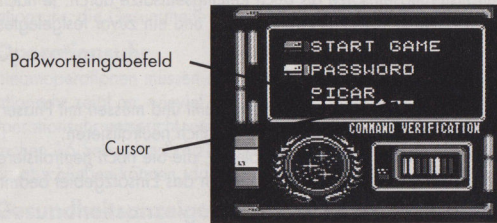
- Auf der Feindanzeige können Sie die Anzahl der Gegner ablesen, die Sie noch neutralisieren müssen. Sie erhöht sich, sobald der Gegner Verstärkungstruppen in das Einsatzgebiet beamt.

Rettungseinsätze

Bei Rettungseinsätzen nehmen Sie Kontakt mit einem Objekt oder einer Lebensform auf und geben Ihre Koordinaten an die Enterprise weiter, um sich und die Lebensform in Sicherheit zu beamen.

- Um den Einsatz erfolgreich abzuschließen, muß das Außenteammitglied die Lebensform oder das Objekt über einen Zeitraum von 1-3 Sekunden berühren.
- Bei manchen Rettungseinsätzen ist der Phaser auf "Betäubung" gestellt. Je öfter Sie Ihren Gegner mit dem Phaser treffen, desto länger hält die Betäubung an.
- Andere Einsätze müssen die Außenteammitglieder unbewaffnet bewältigen. In diesem Fall sollten Sie Ihren Gegnern also aus dem Weg gehen (denn sie haben vielleicht Waffen bei sich, mit denen sie sogar Hindernisse zerstören können).

PASSWORTZUTEILUNG



Bildschirm zur Paßworteingabe

Haben Sie einmal drei oder vier Aufgaben bewältigt, erhalten Sie ein Paßwort, mit dem Sie das Spiel an diesem Punkt jederzeit wiederaufnehmen können. SCHREIBEN SIE SICH DIESES PASSWORT AUF. Zu Beginn jedes Spiels haben Sie damit jederzeit die Möglichkeit, entweder ein Paßwort einzugeben, um Ihr Spiel fortzusetzen, oder ein ganz neues Spiel zu beginnen.

STEUERUNGEN ZUR PASSWORTEINGABE

RICHTUNGSTASTE OBEN/UNTEN ... Buchstabendurchlauf.

RICHTUNGSTASTE LINKS/RECHTS ... Gewünschtes Eingabefeld wählen.

START-TASTE ... Paßwort eingeben.

COMPUTERLOGBUCH DER ENTERPRISE STAR TREK® GENERATIONS BEYOND THE NEXUS™

Konzept & Design

Gregory A. Faccone
Mark Beardsley
Michael Fernie
Bob Rafei

Grafik & Design

Gregory A. Faccone
Bob Rafei

Programmierung

Michael Fernie
Mark Beardsley

Zusätzliche Programmierung

Roger Amidon

Musik & Sound

Mark Van Hecke

Produktion

Dan Kitchen

Verpackung & Handbuchdesign

W.R. Wentworth

Mike Buchman

Handbuch

Brian English

Gesamtleitung

Suzanne Condon

Besonderer Dank an:

Renee Froix

Suzie Domnick

® & © 1994 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten. STAR TREK ist ein eingetragenes Warenzeichen von Paramount Pictures. Absolute Entertainment ist bevollmächtigter Warenzeichenbesitzer. Herausgegeben von Absolute Entertainment, Inc., 10 Mountainview Road, Suite 300 South, Upper Saddle River, NJ 07458. Software © 1994 Absolute Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

BEGRENZTE GARANTIE DER FIRMA GAMETEK

GAMETEK garantiert dem ursprünglichen Käufer dieser Gametek-Diskette für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Kaufdatum, daß das Medium, auf dem dieses Computerprogramm aufgenommen wurde, keinerlei Material- oder Verarbeitungsfehler aufweist. Dieses Gametek-Softwareprogramm wird im gegenwärtigen Zustand verkauft, ohne irgendwelche ausdrücklichen oder implizierten Garantien, und Gametek übernimmt keinerlei Verantwortung für jegliche Verluste oder Schäden, die aus der Benutzung dieses Programms entstehen. Für eine Frist von neunzig (90) Tagen erklärt sich Gametek bereit, jedes fehlerhafte Gametek-Softwareprodukt, das frankiert und mit dem Kaufbeleg versehen *an den Händler, bei dem es ursprünglich erworben wurde, geschickt wird*, nach eigenem Ermessen kostenlos zu reparieren oder zu ersetzen.

Diese Garantie gilt nicht für die üblichen Abnutzungerscheinungen. Gametek-Softwareprodukte, die aufgrund von fehlerhafter oder unangemessener Handhabung, falscher Benutzung oder Vernachlässigung beschädigt wurden, sind von der Garantie ausgeschlossen. Diese Garantie ersetzt alle anderen Garantien, daher ist Gametek an keinerlei andere Vertragsabsprachen oder Forderungen jeglicher Art gebunden oder durch sie verpflichtet. Jegliche für dieses Softwareprodukt geltenden implizierten Garantien, einschließlich solcher zur handelsüblichen Qualität oder Eignung für einen bestimmten Zweck, sind auf die oben genannte Frist von neunzig (90) Tagen begrenzt. In keinem Fall haftet Gametek für besondere, zufällige oder Folgeschäden, die aus dem Besitz, der Benutzung oder dem Versagen dieses Gametek-Softwareprodukts entstehen.

Einige Staaten verbieten den Ausschluß oder die Begrenzung der Haftungspflicht und/oder den Ausschluß bzw. die Begrenzung von zufälligen oder Folgeschäden. Es kann daher möglich sein, daß die oben aufgeführten Ausschlüsse und Begrenzungen nicht auf Sie zutreffen. Mit dieser Garantie erhalten Sie bestimmte gesetzliche Rechte. Ihre zusätzlichen Rechte, die von Staat zu Staat verschieden sind, werden dadurch jedoch nicht beeinträchtigt.

Correctly insert the Game Boy Game Pak into the Super Game Boy. Next, insert the Super Game Boy into the Super NES and move the power switch on the Super NES to the ON position. For further operation information, please consult your Super Game Boy and/or Super NES instruction manual.

Das Game-Boy-Game-Pak korrekt in den Super-Game-Boy einsetzen. Anschließend den Super-Game-Boy in den Super-NES einsetzen und den Netzschalter des Super-NES auf "ON" stellen. Näheres zur weiteren Bedienung entnehmen Sie bitte der Bedienungsanleitung des Super-Game-Boy und/oder Super-NES.

Insérer soigneusement le Game Boy Game Pak dans le Super Game Boy. Insérer ensuite le Super Game Boy dans le Super NES et mettre l'interrupteur de marche/arrêt du Super NES sur la position marche (ON). Pour le plus amples informations d'utilisation, voir le mode d'emploi du Super Game Boy et/ou du Super NES.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposant à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.