

POWERPLUS



STAR TREK: THE NEXT GENERATION
„A FINAL UNITY“

Důležité! Prosíme, přečtěte si toto

Tento manuál od PowerPlus obsahuje všechny dokumenty nutné k hraní p řiložené hry. Technický dodatek, základní průvodce, atd. (je-li to nutné) budou umístěny před referenční příručkou.

Prosíme, ignorujte **všechny** další odkazy na obsah balení hry.

Některé rutiny na ochranu před kopírováním již nemusí být aplikovány. V takovémto případě, prosíme, ignorujte všechny odkazy na ochranu p řed kopírováním pomocí odkazů na referenční příručku.

Technická podpora PowerPlus

Tel: Spojené království 01454 893900 • Fax: Spojené království 01454 894296

Vydal MicroProse Ltd. The Ridge Chipping Sodbury South Glos BS17 6BN

Vyrobeno ve Spojeném království

MICRO PROSE



PRŮVODCE INSTALACÍ A SPUŠTĚNÍM



SPOJENÁ FEDERACE PLANET
VELENÍ HVĚZDNÉ FLOTILY

Úvod

Vítejte u *Star Trek: The Next Generation „A Final Unity“*, interaktivní adventury nepodobné ničemu v tomto vesmíru! Prosíme, přečtěte si tohoto průvodce pečlivě. Pomůže Vám se rychle zorientovat a odpoví na jakékoliv otázky, které můžete mít ohledně instalačního a spouštěcího postupu.

Vše Vám doporučujeme přečíst si následující části:

- **Systémové požadavky.** Ty udávají minimální potřebný hardware a software. Jestliže nesplníte tato minima, nemůžete hru hrát.
- **Instalace.** Zde nabízíme instrukce krok za krokem ohledně každé obrazovky, kterou uvidíte během instalačního procesu.
- **Spouštění.** Toto Vám řekne jak spustit hru po nainstalování.
- **Oprava referenční příručky.** Toto si prostudujte kvůli jakýmkoliv opravám referenční příručky.

Jestliže máte problémy s instalací nebo spouštěním, můžete si přečíst následující:

- **Otázky týkající se zvukové karty.** V této části uvádíme kompatibilní zvukové karty a probíráme jakákoliv možná řešení pro určité modely.
- **Grafické karty a VESA ovladače.** Zde nabízíme několik instrukcí ohledně kompatibilních grafických karet, VESA ovladačů a běžných otázek, které se jich týkají.
- **Řešení obecných problémů.** V této části budou uvedeny běžné problémy, se kterými se můžete setkat. Většina vysvětlení se týká instalace.

OBSAH KRABICE

- Jeden disk CD-ROM
- Referenční příručka
- Průvodce instalací a spuštěním
- Registrační karta

Navíc sběratelská edice obsahuje:

- Individuálně číslovanou sběratelskou krabici
- Tématický odznak v limitované edici
- Exkluzivní plakát

SYSTÉMOVÉ POŽADAVKY

Abyste mohli hrát *Star Trek: The Next Generation „A Final Unity“*, potřebujete následující:

- IBM PC 33Mhz 80486DX nebo kompatibilní
66MHz 80486 nebo Pentium doporu čeno
Local bus nebo PCI grafická karta doporu čena
- 8 MB RAM
- Pevný disk (minimálně 20MB volných)
- Čtyřrychlostní CD-ROM mechanika
- DOS 5.0 nebo vyšší
- Super VGA grafika (640x480x256 barev)
100% VESA kompatibilní ovladač a 512K video paměti RAM vyžadováno
32.000 a 64.000 barev podporováno
- Myš
- Sound Blaster (nebo 100% kompatibilní), ProAudio Spectrum, Ensoniq SoundScape nebo
Gravis UltraSound vyžadovány pro zvuk

RYCHLÁ INSTALACE/SPUŠTĚNÍ

Jestliže jste zkušený uživatel počítače, přečtěte si tuto část pro instrukce jak nainstalovat a spustit hru.

1. Ukončete Windows, OS/2 nebo jakoukoliv jinou nadstavbu DOSu a vra tte se na příkazovou řádku DOSu.
2. Vložte disk CD-ROM do své mechaniky CD-ROM.
3. Přepněte se na svoji mechaniku CD-ROM (obvykle D).
4. Napište **install** [Enter].
5. Zvolte „View and print Readme“ (Prohlédnout a vytisknout soubor Readme) pro jakékoli důležité změny provedené na poslední chvíli.
6. Po prohlédnutí souboru Readme zvolte „Install game“ (Nainstalovat hru) a řidte se dalšími příkazy.
7. Jakmile je hra nainstalována, zvolte „Configure hardware“ (Nakonfigurovat hardware) pro nastavení možností zvuku a upravení zobrazení grafiky.
8. Po opuštění nastavení hardware zvolte „Set game options“ (Nastavit možnosti hry) pro změnu úrovně obtížnosti a zobrazování textu.
9. Pro opuštění instalačního programu zvolte „Exit and save configuration“ (Uložit konfiguraci a ukončit program).
10. Pro spuštění hry napište na příkazové řádce DOSu **stng** [Enter].

INSTALACE

Instalace *Star Trek: The Next Generation „A Final Unity“* se odehrává ve dvou fázích: Instalace hry a nastavení hardware a možností hry.

Během celého instalačního procesu používejte myš k vybrání možnosti z nabídek a kliknutím na tlačítko OK výběr potvrďte. Také můžete používat kurzorové klávesy (←, →, ↑ a ↓) k výběru možnosti a klávesu [Enter] k potvrzení výběru.

Jestliže nemáte ve svém počítači nahraný VESA ovladač, zeptá se Vás instalační program, jestli chcete na svém pevném disku během instalačního procesu vytvořit univerzální VESA ovladač. *Star Trek: The Next Generation „A Final Unity“* poběží s tímto univerzálním VESA ovladačem, ale jestliže máte svůj vlastní, měli byste ukončit instalační proces a nainstalovat ten ovladač, který náleží Vaší grafické kartě.

INSTALACE HRY

Před instalací se ujistěte, že Váš počítač splňuje systémové požadavky.

1. Ukončete Windows nebo jakýkoliv jiný nadstavbový program a vra tte se na příkazovou řádku DOSu (která obvykle bude vypadat přibližně jako C:\>).
2. Vložte CD-ROM *Star Trek: The Next Generation „A Final Unity“* (potištěnou stranou NAHORU) do své mechaniky CD-ROM.
3. Přepněte se na svoji mechaniku CD-ROM napsáním **d:** [Enter]. (Jestliže má Vaše mechanika CD-ROM přiděleno jiné písmeno než D, zadejte toto písmeno.)
4. Pro spuštění instalačního programu napište **install** a stiskněte [Enter].

Hlavní nabídka instalačního programu

První obrazovkou, kterou uvidíte, je hlavní nabídka instalačního programu.

- „View and print Readme“ (Prohlédnout a vytisknout soubor Readme) Vás nechá prohlédnout si a vytisknout pokyny navržené na poslední chvíli.
- „Install game“ (Nainstalovat hru) Vás dovede přímo k instalačnímu postupu.
- „Make boot disk“ (Vytvořit spouštěcí disketu) Vám umožní vytvořit zvláštní spouštěcí disketu, abyste mohli hru spouštět bez problémů. Jestliže máte problémy se spuštěním hry, mohlo by pomoci vytvořit si spouštěcí disketu. Pro další informace se podívejte do odstavce VYTVÁŘENÍ SPOUŠTĚCÍ DISKETY.
- „Exit installer“ (Ukončit instalační program) ukončí instalační program.

PROHLÉDNOUT A VYTISKNOUT SOUBOR README

Soubor Readme obsahuje důležité informace vzniklé v poslední chvíli, které nebyly k dispozici v okamžiku tisku referenční příručky. Je velmi důležité, abyste si přečetli celý tento soubor před instalací hry, protože může poskytovat důležité informace o hardwarové a softwarové kompatibilitě.

5. Po načtení instalačního programu si vyberte horní možnost „View and print Readme“ (Prohlédnout a vytisknout soubor Readme) a klikněte na OK.

6. Použijte myš nebo kurzorové klávesy k prohlédnutí celého souboru Readme. Jestliže máte tiskárnu a přejete si vytisknout tento soubor pro budoucí nahlédnutí, zvolte možnost „Print Readme“ (Vytisknout soubor Readme).

Až budete hotovi, zvolte „Exit“ (Ukončit) pro návrat do hlavní nabídky instalačního programu.

INSTALACE HRY

Toto spustí instalační proceduru. Nyní budete vybírat možnosti instalace v řadě následujících nabídek.

7. V hlavní nabídce instalačního programu zvolte „Install game“ (Nainstalovat hru) a klikněte na OK.

VÝBĚR VELIKOSTI INSTALACE NA PEVNÉM DISKU

Nyní si můžete zvolit, kolik místa zabere hra na Vašem pevném disku. Čím více místa hře přidělíte, tím lepší výkon získáte při hraní hry.

8. Vyberte si buď „Install minimal version“ (Nainstalovat minimální verzi), „Install standard version“ (Nainstalovat standardní verzi) nebo „Install optimal version“ (Nainstalovat optimální verzi) podle toho, kolik chcete, aby soubory hry zabíraly na pevném disku (4, 8 nebo 12 MB). Poté, co provedete svůj výběr, klikněte na OK.

Vše doporučujeme výběr možnosti „Install optimal version“ (Nainstalovat optimální verzi) pro maximální výkon hry.

Důležitá poznámka: Ačkoliv nainstalované soubory zaberou 4, 8 nebo 12 MB prostoru, budete stále ještě muset udržovat **16 MB** volného místa na pevném disku během hraní hry. *Star Trek: The Next Generation „A Final Unity“* používá tohoto místa na pevném disku k provádění přenosu souborů během hraní hry.

Bez ohledu na to, kterou možnost instalace si vyberete, budete muset nechat CD *Star Trek: The Next Generation „A Final Unity“* ve své mechanice CD-ROM během hraní hry.

KONTROLA SYSTÉMOVÝCH POŽADAVKŮ

Instalační program nyní při přechodu na další obrazovku zkontroluje Vaši rozšířenou paměť a rychlost mechaniky CD-ROM.

Následující obrazovka ukáže, zda je Váš hardware a software kompatibilní se systémovými požadavky pro hru. Okno uprostřed obrazovky obsahuje tři sloupce: popis požadované kategorie, požadavek hry a zjištěná hodnota na Vašem počítači.

- Jestliže je hodnota vysvícena žlutě, může instalace pokračovat, ale můžete mít potíže se spuštěním hry do té doby, než požadavek splníte.
- Jestliže je hodnota vysvícena červeně, nebudete moci pokračovat v instalaci. Musíte nejprve problém vyřešit a pak spustit instalační program znovu.

9. Zvolte „Suggest Fix“ (Navrhnout opravu), jestliže máte otázku ohledně toho, jak vyřešit problém se systémovými požadavky.

Použijte šipek nahoru a dolů k prohlédnutí všech návrhů, a až skončíte, klikněte na OK. Pak se vrátíte na obrazovku s ověřením splnění systémových požadavků.

10. Klikněte OK pro přechod na obrazovku s výběrem pevného disku.

VÝBĚR CÍLOVÉHO DISKU

Tato obrazovka ukazuje seznam dostupných pevných disků a množství místa, které je na každém z nich k dispozici. Budete potřebovat množství místa na pevném disku rovnající se volbě instalace, kterou jste si před chvílí vybrali.

11. Vyberte si pevný disk ze seznamu v okně vlevo. Ujistěte se, že máte dostatek místa na pevném disku, který jste si vybrali. Klikněte na OK, až budete připraveni pokračovat.

VÝBĚR UMÍSTĚNÍ ADRESÁŘE

Následující obrazovka Vám umožní změnit cílový adresář, do kterého bude hra nainstalována. (Standardní je C:\STTNG.)

12. Pro zachování standardního adresáře klikněte na OK.

Jestliže si přejete změnit cestu, stiskněte klávesu [Backspace] pro vymazání standardního adresáře a napište novou cestu. Až budete připraveni pokračovat, klikněte na OK.

OBRAZOVKA S POTVRZENÍM

Poslední obrazovkou předtím, než budou soubory přeneseny na Váš pevný disk, je obrazovka s potvrzením. Bude zobrazen zdrojový disk (Vaše mechanika CD-ROM) a cílový disk a cesta.

13. Jestliže jste připraveni začít s přesunem souborů na Váš pevný disk, klikněte na „Install“ (Instalovat).

Jestliže potřebujete provést úpravy na adresáři (nebo jakékoliv jiné možnosti instalace), klikněte na „Go Back“ (Jít zpět).

OBRAZOVKA S PŘESUNEM SOUBORŮ

Instalační program nyní začne přenášet soubory z Vaší mechaniky CD-ROM na Váš pevný disk. Ukazatel v levém horním rohu okna zobrazuje procento dokončení instalace.

Jestliže musíte přerušit instalační proceduru, klikněte na tlačítko „Abort“ (Přerušit).

OBRAZOVKA S DOKONČENÍM INSTALACE

Poté, co budou všechny soubory přeneseny na Váš pevný disk, zobrazí se seznam všech „navrhovaných oprav“ a správný postup pro spuštění hry.

14. Kliknutím na OK přejdete na hlavní obrazovku s nastavením hardwaru/hry.

Poznámka: Tato část instalace ověří, zda máte ve svém počítači nainstalovaný ovladač VESA. Jestliže instalátor ovladač VESA nenajde, zeptá se Vás, jestli si přejete nainstalovat univerzální ovladač VESA. Jestliže poté zvolíte, že nechcete nainstalovat ovladač, instalační program vyskočí do DOSu.

NASTAVENÍ HARDWARU/HRY

Hlavní nabídka nastavení hardwaru/hry nabízí čtyři možnosti pro zbytek instalačního procesu: Prohlédnout si a vytisknout soubor Readme, Nakonfigurovat hardware, Nastavit možnosti hry a Uložit konfiguraci a ukončit program.

Jestliže budete někdy potřebovat změnit video mód nebo nastavení zvukové karty po instalaci, přepněte se do adresáře s hrou (obvykle C:\STTNG) a na příkazovou řádku DOSu napište **setup** [Enter].

- „View and print Readme“ (Prohlédnout si a vytisknout soubor Readme) Vám umožní prohlédnout si a vytisknout instrukce přidané v posledním okamžiku. (Toto je stejný soubor Readme, který je k vidění na začátku instalace.)
- „Configure hardware“ (Nakonfigurovat hardware) vám umožní změnit zvukovou kartu a video mód.
- „Set game options“ (Nastavit možnosti hry) vám umožní nastavit stupeň obtížnosti a zapnout či vypnout zobrazování textu na obrazovce.
- „Exit and save configuration“ (Uložit konfiguraci a ukončit program) ukončí instalační program.

KONFIGURACE HARDWARU

Tímto započnete tu část instalace, kdy se konfiguruje hardware. V několika nabídkách nyní budete vybírat svoji konfiguraci hardwaru.

15. V hlavním nastavení hardwaru/hry zvolte „Configure hardware“ a klikněte na OK.
16. Na další obrazovce zvolte „Set up sound card“ (Nastavit zvukovou kartu) a klikněte na OK.

NASTAVENÍ ZVUKOVÉ KARTY

Tady můžete říct instalátoru, jakou zvukovou kartu máte ve svém počítači. *Star Trek: The Next Generation „A Final Unity“* byla testována s množstvím různých zvukových karet. Hra poběží se všemi kartami 100%ně kompatibilními se Sound Blasterem včetně následujících: Sound Blaster 8, Sound Blaster Pro a Sound Blaster 16. AWE 32, ProAudio Spectrum Plus, ProAudio Spectrum 16, Ensoniq SoundScape 8, Ensoniq SoundScape 16 a Gravis UltraSound jsou rovněž podporovány ve svém přirozeném módu.

Ostatní zvukové karty nemusí být 100%ně kompatibilní – pro úplné informace se podívejte do manuálu k Vaší zvukové kartě.

17. Zvolte „Auto detect“ (Automatická detekce) a klikněte na OK. Program se pokusí určit, jaká zvuková karta je ve Vašem systému a nastaví standardní hodnoty pro nastavení portu, hodnot IRQ a DMA.

Jestliže se u nastavení IRQ zobrazí hvězdička „*“, znamená to, že nastavení IRQ je určováno softwarovými ovladači. (Pro příklad, standardní port pro karty Sound Blaster 16 je 220, standardní IRQ je 5 a DMA je 5.) Prosíme, buďte si naprosto jisti nastavením portu, hodnot IRQ a DMA Vaší karty předtím, než je zadáte ručně. Nesprávná nastavení mohou způsobit, že instalační program při testu zvuku spadne.

Poznámka: Některé zvukové karty budou při procesu automatického rozpoznání detekovány jako „Sound Blaster 8“. Jestliže máte nainstalovanou zvukovou kartu a proces autodetekce zobrazí chybu „Sound card not detected“ (Zvuková karta nenalezena), zkuste zvolit „Sound Blaster Pro“ nebo „Sound Blaster 8“ a zadat nastavení portu, hodnot IRQ a DMA podle manuálu k Vaší zvukové kartě. Jinak, jestliže nevládně žádnou z karet uvedených výše, budete muset ručně vybrat nejvíce kompatibilní kartu ze seznamu. Pro jakékoliv další specifické otázky se podívejte do části **Otázky ohledně zvukových karet** této příručky.

18. Jakmile je zvuková karta automaticky rozpoznána, objeví se dialogový rámeček zobrazující typ zvukové karty, nastavení portu a hodnot IRQ a DMA. Klikněte na tlačítko „Sound Test“ (Test zvuku), abyste přehráli zvukovou ukázkou ze hry. Pro spuštění testu klikněte na tlačítko OK v dialogovém rámečku.
19. Jestliže jste slyšeli zvukovou ukázkou, byla Vaše zvuková karta nastavena správně. Klikněte na tlačítko OK, abyste vyvolali dialogový rámeček s nastavením zvuku a poté opět klikněte na tlačítko OK, abyste se vrátili do nabídky nastavení hardwaru.
20. V tomto menu zvolte „Set up video mode“ (Nastavit video mód) a klikněte na tlačítko OK.

NASTAVENÍ VIDEO MÓDU

V této části nastavení určíte rozlišení obrazovky při přehrávání filmů ve hře, jakož i zapnete a vypnete univerzální ovladač VESA. Existují dvě různé velikosti obrazovky (320x200 a 640x400) a tři různé nastavení barevné hloubky (256, 32 768 a 65 536).

Pamatujte si, že musíte mít VESA kompatibilní grafickou kartu s nejméně 512ti kB video paměti RAM, abyste spustili *Star Trek: The Next Generation „A Final Unity“*. Máte-li jakékoliv další otázky, podívejte se do části **Grafické karty a ovladače VESA** této příručky.

21. Zvolte „Auto detect“ (Automatická detekce) a klikněte na OK. Program se pokusí určit optimální rozlišení obrazovky a nastavení barevné hloubky podle Vaší grafické karty a rychlosti mechaniky CD-ROM.

Výsledky automatické detekce budou zobrazeny v dialogovém rámečku. Pro ukončení klikněte na tlačítko OK.

22. Jestliže jste v jednom z rozlišení 640x400, máte možnost sledovat filmy v módu celé obrazovky. Standardní výběr můžete změnit kliknutím na možnost „Full Screen Mode“ (Mód celé obrazovky) v levé dolní části obrazovky. (Momentálně vybraná možnost je vysvícena červeně.)

Zapnutí módu celé obrazovky zobrazí filmy přes větší část obrazovky, ale při mírně nižší kvalitě a rychlosti. Vypnutí módu celé obrazovky zobrazí filmy v jejich původním rozlišení, ale obrázek bude výrazně menší (asi jedna čtvrtina obrazovky).

23. Nyní máte možnost zapnout nebo vypnout univerzální ovladač VESA. Standardně (máte-li již ovladač VESA nahrán) je „UniVESA Off.“ Obvykle budete používat pouze univerzální ovladač VESA, jestliže nemáte ovladač VESA již nahráný. (Ovladač VESA je obvykle poskytován výrobcem grafické karty v okamžiku, kdy byla grafická karta nainstalována).
24. Až budete na této obrazovce hotovi, klikněte na OK, abyste zahájili test grafické karty. To Vám nabídne ukázkový obrázek, takže uvidíte zvolené rozlišení. V příštím dialogovém rámečku klikněte na OK, abyste zahájili video test.
25. K ukončení video testu klikněte tlačítkem myši nebo stiskněte jakoukoliv klávesu.
26. V menu konfigurace hardwaru zvolte „Return to previous menu“ (Návrat do předchozího menu), abyste se vrátili na hlavní obrazovku s nastavením hardwaru/hry.

NASTAVENÍ MOŽNOSTÍ HRY

Tímto započnete tu část instalace, kdy nastavujete hru. V několika nabídkách nyní budete vybírat celkové herní proměnné.

27. V hlavním menu nastavení hardwaru/hry zvolte „Set game options“ (Nastavit možnosti hry) a klikněte na OK.
28. Na další obrazovce klikněte na „Set difficulty“ (Nastavit obtížnost) a klikněte na OK.

NASTAVENÍ OBTÍŽNOSTI

Nastavení obtížnosti určuje množství pomoci, kterou obdržíte při hraní *Star Trek: The Next Generation „A Final Unity“*. Tato nastavení mohou být změněna během hry vyvoláním RGCD (Remote Game Control Device aneb Dálkové ovládání hry neboli Herní nastavení) v době, když jste na můstku. Pro kompletní detaily se podívejte na Kapitulu 3: RGCD (Remote Game Control Device aneb Dálkové ovládání hry neboli Herní nastavení) v referenční příručce.

29. V závislosti na Vámi upřednostňované úrovni obtížnosti zvolte buď „Ensign“ (Praporčík), „Lieutenant“ (Poručík) nebo „Captain“ (Kapitán). („Ensign“ poskytuje nejvíce pomoci, zatímco „Captain“ poskytuje pomoci nejméně.)

Detailní popis tří stupňů obtížnosti můžete nalézt na straně 10 referenční příručky.

30. Až si vyberete, klikněte na tlačítko OK.
31. Na další obrazovce zvolte „Set text“ (Nastavit text) a klikněte na OK.

ZAPNUTÍ/VYPNUTÍ TEXTU

V průběhu hry se odehraje mnoho mluvených rozhovorů. Při nastavení „Text On“ (Text zapnut) tyto rozhovory uvidíte jako text na obrazovce a zároveň uslyšíte hlasy postav.

32. Pro nastavení zvolte buď „On“ (Zapnuto) nebo „Off“ (Vypnuto).

Stejně jako u nastavení obtížnosti můžete tuto volbu vypnout nebo zapnout pomocí RGCD. Pro více detailů se podívejte na Kapitulu 3: RGCD (Remote Game Control Device aneb Dálkové ovládání hry neboli Herní nastavení) v referenční příručce.

33. Až si vyberete, klikněte na tlačítko OK.
34. Na další obrazovce zvolte „Return to previous menu“ (Návrat do předchozí nabídky) a klikněte na tlačítko OK.
35. Pro návrat na hlavní obrazovku klikněte na „Exit and save configuration“ (Uložit konfiguraci a ukončit program).
36. Na hlavní obrazovce zvolte „Exit installer“ (Ukončit instalátor) a vraťte se do DOSu.

SPUŠTĚNÍ HRY

Jakmile dokončíte instalaci *Star Trek: The Next Generation „A Final Unity“*, použijte následující postup pro spuštění hry:

1. Přejděte do adresáře s hrou na Vašem pevném disku tím, že napíšete `cd\stng` [Enter]. (Jestliže jste hru nainstalovali do jiného adresáře, než je `\STTNG`, přejděte místo toho do tohoto adresáře.)
2. Pro spuštění hry napíšete `stng` [Enter]!

VYTVORENÍ SPOUŠTĚCÍ DISKETY

Jestliže máte problémy se spuštěním *Star Trek: The Next Generation „A Final Unity“* nebo je pro Vás obtížné uvolnit potřebné množství paměti, bude třeba pro spuštění hry vytvořit zvláštní spouštěcí disketu. To snad vyřeší všechny konflikty s rezidentními (TSR) programy, které případně spouštíte.

1. Vložte CD-ROM *Star Trek: The Next Generation „A Final Unity“* (potištěnou stranou nahoru) do Vaší mechaniky CD-ROM.
2. Přepněte se na Vaši mechaniku CD-ROM tím, že napíšete `d:` [Enter]. (Jestliže má Vaše mechanika CD-ROM přiděleno jiné označení než D, nahraďte jím toto písmeno.)
3. Napíšete `install` a stisknete [Enter] pro spuštění instalačního programu.

4. Poté, co se instalační program nahraje, zvolte možnost „Make boot disk“ (Vytvořit spouštěcí disketu) a klikněte na OK.
5. Do disketové jednotky A vložte prázdnou, naformátovanou disketu (buď o velikosti 1,44 MB nebo 720 kB podle Vaší disketové mechaniky) a klikněte na OK pro pokračování. Na disketu poté budou přepokopány nutné soubory.
6. Až bude spouštěcí disketa hotova, instalátor Vás vrátí zpět do hlavní nabídky. Pro ukončení programu klikněte na „Exit installer“ (Ukončit instalátor).
7. Abyste spustili hru pomocí spouštěcí diskety, nechte disketu v jednotce A a disk CD-ROM ve Vaší mechanice CD-ROM a restartujte počítač.
8. Pro spuštění hry se řiďte postupem popsaným výše v části SPUŠTĚNÍ HRY.

OTÁZKY OHLEDNĚ ZVUKOVÝCH KARET

Star Trek: The Next Generation „A Final Unity“ byla testována a poběží se všemi zvukovými kartami 100%ně kompatibilními se Sound Blasterem, včetně těch uvedených v seznamu výše.

OTÁZKY A ODPOVĚDI (Q&A)

Jestliže procedura automatické detekce nezjistí Vaši zvukovou kartu nebo při hraní hry neslyšíte zvuk, podívejte se v této části po řešeních.

Q: Dokumentace k mé zvukové kartě říká, že mám zvukovou kartu kompatibilní se Sound Blasterem. Proč instalační program nedetekuje moji kartu?

A: Jestliže Vaše zvuková karta není jednou z karet uvedených v seznamu výše, budete muset ručně zvolit kartu ze seznamu, která je jí nejvíce podobná. Nejprve doporučujeme zkusit „Sound Blaster 8“. Také můžete vyzkoušet „Sound Blaster Pro“.

Některé zvukové karty nabízejí podporu pro Sound Blaster pomocí softwaru způsobem známým jako „emulační režim“. Obecně řečeno toto vyžaduje, aby před spuštěním jakékoliv aplikace byly nahrány emulační ovladače. Jestliže zakoušíte nějaké problémy, budete možná muset odstranit všechny emulační ovladače nebo před spuštěním hry vypnout emulační režim.

Q: Mám zvukovou kartu Reveal SC400 a instalátor ji nedetekuje.

A: Karta Reveal SC400 je s hrou kompatibilní. Abyste slyšeli zvuk ve hře, budete muset ručně nastavit „Sound Blaster 8“ (a ujistit se, že jsou správné hodnoty pro nastavení portu, IRQ a DMA).

Q: Mám kartu ATI Stereo F/X a instalátor ji nedetekuje.

A: ATI Stereo F/X je s hrou kompatibilní. Abyste slyšeli zvuk ve hře, budete muset ručně nastavit „Sound Blaster 8“ a poté zvolit správné hodnoty pro port, IRQ a DMA.

Q: Mám Ad Lib (nebo Ad Lib Gold) a neslyším žádný zvuk.

A: *Star Trek: The Next Generation „A Final Unity“* nepodporuje zvukové karty Ad Lib nebo Ad Lib Gold. Abyste slyšeli zvuk ve hře, budete muset povýšit na zvukovou kartu kompatibilní se Sound Blasterem.

Q: Používám starší počítač Compaq, který využívá integrovanou kartu Business Audio na základní desce a ve hře neslyším žádný zvuk.

A: Jedná se o starší verzi integrované zvukové karty Compaqu. Je ekvivalentem zvukové karty Ad Lib (FM) a tudíž není hrou podporována. Abyste slyšeli zvuk, budete muset povýšit na zvukovou kartu kompatibilní se Sound Blasterem.

Q: Mám Compaq Presario a instalátor spadne během testu zvuku.

A: Budete muset ručně zvolit hodnoty nastavení portu, IRQ a DMA pro Vaši kartu Presario. Pro více informací o tomto nastavení se podívejte do svého manuálu ke kartě Presario.

GRAFICKÉ KARTY A OVLADAČE VESA

Star Trek: The Next Generation „A Final Unity“ vyžaduje ke svému fungování 100%ně kompatibilní ovladač VESA a grafickou kartu Super VGA s 512ti kB pamětí RAM. Jestliže Vaše karta nespĺňuje tyto specifikace, nespustí hru. Mnoho grafických karet vyžaduje, aby byl před spuštěním jakékoliv aplikace nahrán ovladač VESA. Jestliže je toto Váš případ, prosíme, ujistěte se, že je ovladač VESA nahrán předtím, než spustíte hru. Jiné karty mají ovladač zabudován jako hardware. Karty, které mají zabudované hardwarové ovladače VESA, nepotřebují ke spuštění *Star Trek: The Next Generation „A Final Unity“* žádné další ovladače.

UNIVERZÁLNÍ OVLADAČ VESA

Jestliže nemáte k Vaší grafické kartě ovladač VESA, může instalátor nainstalovat jeden takový na Vaš počítač. Univerzální ovladač VESA je v době tisku manuálu kompatibilní s následujícími čipovými sadami Super VGA. Ačkoliv tu nevidíte žádné prodejce grafických karet jako Orchid, Hercules a podobně, jejich produkty používají čipy od výrobců v následujícím seznamu.

- Acer Labs CAT-32/64
- Ark Logic ARK1000VL, ARK1000PV, ARK2000PV
- Avance Logic AL2101/2201/2228/2301/2302/2364 SuperVGA
- Ahead V5000A, V5000B

- ATI Technologies 18800, 28800, Mach32, Mach64
- Chips & Technologies 82c45x, 655xx, 643x0 WinGine
- Cirrus Logic CL-GD62xx, 5402, 5422/4/6/8/9, 5430/4
- Cirrus Logic LCD CL-GD64xx
- Compaq IVGS/AVGA, Qvision QV1024/1280
- Diamond Viper P9000+W5186/OAK87 VLB a PCI
- Everex Viewpoint, Viewpoint/NI, Viewpoint/TC
- Genoa Systems GVGA
- Hualon HMC86304/14
- IIT AGX-010/11/14/15/16/17
- Matrox MGA Atlas
- MXIC 86000/86010 SuperVGA
- NCR 77C20/21/22E/32BLT
- OAK Technologies OTI-037C/057/067/077/087
- Paradise/Western Digital PVGA1A, WD90C1x/2x/3x
- Primus 2000 SuperVGA
- RealTek RTG3103/3105/3106 SuperVGA
- S3 86c911/924/801/805/928/864/964/866/868/968/Trio32/Trio64
- Sierra Semiconductor Falcon/64
- Trident 88/8900/9x00/8900CL/8900D/9200Cxr/9400Cxi/9420DGi/9440AGi
- Tseng Labs ET3000, ET4000, ET4000/W32/W32i/W32p
- UMC 85c408/18
- Video7 VEGA, HT208/209/216
- Weitek 5086/5186/5286/P9100

Abyste použili univerzální ovladač VESA, zvolte v menu Nastavení grafického módu v programu Setup položku „UniVESA On“. (Pro více informací o spuštění programu Setup a obrazovky s Nastavením grafického módu se podívejte do části NASTAVENÍ HARDWARU/HRY této příručky.)

Jestliže program Setup nerozbehne univerzální ovladač VESA, budete muset spustit konfigurační program univerzálního ovladače VESA. Abyste tak udělali, přejděte do adresáře STTNG na Vašem pevném disku a na příkazovou řádku DOSu napište **uvconfig** [Enter]. Až se objeví hlavní menu, zvolte „Ok.“ Tím nastavíte univerzální ovladač VESA.

OTÁZKY A ODPOVĚDI (Q&A)

Q: Co to jsou ovladače VESA?

A: Ovladače VESA jsou malé programy, které grafické kartě umožňují komunikovat s Vaším počítačem pomocí určitých grafických standardů. Většina současných grafických karet je dodávána společně se svými vlastními ovladači VESA (buď zabudovanými nebo softwarovými), ale pro případ jsme přidali jako možnost univerzální ovladač VESA.

Q: Mám grafickou kartu kompatibilní s VESA, ale nejsem si jist, zda mám nahrán správný ovladač/ovladače. Co bych měl dělat?

A: Instalační program zjistí, jestli máte ovladač VESA nahrán nebo ne. Jestliže ho nemáte nahraný, zeptá se Vás instalační program, zda chcete na svůj počítač nainstalovat univerzální ovladač VESA. Tento ovladač bude pracovat správně se *Star Trek: The Next Generation „A Final Unity“* a nebudete muset nahrávat žádné další ovladače.

Q: Mám nahraný ovladač VESA, ale když se dostanu k nastavení grafické karty v instalátoru, dá mi možnost zapnout „UniVESA On“. Měl bych na toto tlačítko kliknout nebo ho mám ignorovat?

A: Jestliže se Vás instalační program nezeptá, zda chcete nainstalovat univerzální ovladač VESA, tak už máte ovladač VESA nahraný. Před pokračováním instalace se ujistěte, že je červeně vysvíceno tlačítko „UniVESA Off“.

Q: Vlastním Orchid Fahrenheit 1280 se zabudovanou podporou VESA na grafické kartě. Když kliknu na „Auto detect“ (Automatická detekce), nastaví instalátor rozlišení obrazovky na 320x200 při 256ti barvách. Mohu získat vyšší rozlišení obrazovky?

A: Jednoduše si vyberte ze seznamu vyšší rozlišení. Instalátor nedetekuje automaticky tato vyšší rozlišení, ale ve hře budou fungovat správně.

Q: Mám VGA kartu Genoa s 512ti kB paměti a nainstaloval jsem ovladač VESA od Genoa, ale při horním okraji obrazovky se mi objevuje špatná grafika. Proč?

A: Musíte spustit program Setup a na obrazovce s Nastavením grafického módu zvolit „UniVESA On“. (Pro více informací o spuštění programu Setup se podívejte do části NASTAVENÍ HARDWARU/HRY.) Jestliže toto nebude fungovat, budete muset zřejmě nejprve spustit konfigurační program ovladače VESA (viz předchozí část o UNIVERZÁLNÍM OVLADAČI VESA), a až poté spustit hru. Novější grafické karty Genoa mají ovladač VESA nainstalován hardwarově.

ŘEŠENÍ OBEČNÝCH PROBLÉMŮ

Následující otázky patří mezi jedny z nejčastěji kladených dotazů. Mnoho z nich se týká instalace a spuštění hry, ale jiné se týkají problémů s kompatibilitou a obecných poznámek.

Q: Vlastním grafickou kartu kompatibilní s VESA, ale když se pokusím spustit hru s univerzálním ovladačem VESA, nefunguje. Proč?

A: Jestliže nemá Vaše grafická karta jednu z čipových sad uvedených v sekci UNIVERZÁLNÍ OVLADAČ VESA, nebude univerzální ovladač VESA fungovat. Budete muset získat nejnovější ovladač VESA od výrobce Vaší grafické karty. Pro více informací se podívejte do manuálu k Vaší grafické kartě.

Q: Když se dívám na filmy ve hře, zdá se být video velmi trhané (a hra přitom někdy zamrzne). Lze to odstranit?

A: Abyste vyřešili tento problém, budete muset snížit rozlišení obrazovky (nebo vypnout „Full Screen Mode“ (Mód celé obrazovky)). V adresáři STTNG spusťte program Setup a postupujte podle pokynů v částech KONFIGURACE HARDWARU a NASTAVENÍ VIDEO MÓDU. Místo toho, abyste v kroku 21 zvolili „Auto detect“ (Automatická detekce), vyberte si jeden z video módů uvedených v seznamu před módem, který je momentálně vybrán. Pokračujte ve zbytku postupu a ujistěte se, že až skončíte, zvolte „Exit and save configuration“ (Uložit konfiguraci a ukončit program).

Q: Mám přenosný počítač a snažím se spustit hru s BACKPACK CD-ROM adaptérem. Nemohu hru nainstalovat.

A: Tyto adaptéry nejsou certifikovány pro standard Multimedia PC a nespustí *Star Trek: The Next Generation „A Final Unity“*. Rychlost přenosu dat z CD-ROM je příliš nízká, aby mohla odpovídajícím způsobem zobrazit filmy ve hře.

Q: Snažím se spustit hru se správcem paměti (jako je EMM386, QEMM nebo 386Max) a hra se nespustí.

A: Někteří správci paměti nebudou fungovat správně se *Star Trek: The Next Generation „A Final Unity“*. Doporučujeme před spuštěním hry vypnout všechny správce paměti nebo spouštět hru pomocí spouštěcí diskety.

Q: Snažím se spustit hru se správcem paměti QEMM v módu Stealth a nemohu hru spustit.

A: Jestliže hodláte používat QEMM, musíte mód Stealth vypnout. Doporučujeme před spuštěním hry vypnout všechny správce paměti nebo spouštět hru pomocí spouštěcí diskety.

Q: Vlastním velký (540 MB a víc) pevný disk IDE a snažím se spustit hru pomocí spouštěcí diskety, kterou jsem si vytvořil v instalátoru. Zdá se, že spouštěcí disketa nefunguje. Proč to?

A: Některé počítačové systémy nemají ovladače pro pevný disk IDE zabudované do CMOS paměti počítače. Takže bude nutné ručně překopírovat ovladač pro Váš pevný disk z Vašeho počítače na spouštěcí disketu. (Například některé pevné disky Connor používají ovladač DMDRVR.BIN). Jakmile toto splníte, spouštěcí disketa rozezná Váš pevný disk. Pro více informací se podívejte do manuálu dodaného s Vaším pevným diskem IDE nebo do referenční příručky počítače.

Q: Používám nastavení CORELCDX pro svoji mechaniku CD-ROM a filmy ve hře se přehrávají velmi trhaně. Mohu to opravit?

A: Ovladač CORELCDX pro mechaniku CD-ROM nefunguje správně se *Star Trek: The Next Generation „A Final Unity“*. Můžete nahradit ovladač CORELCDX pomocí MSCDEX (ovladače CD-ROM, který je dodáván s MS-DOS). To by mělo zlepšit kvalitu filmů.

Q: Používám jisté utility pro řízení spotřeby (nebo spořiče obrazovky) a hra příležitostně zamrzá. Existuje způsob jak to opravit?

A: Vše doporučíme vypnout všechny utility pro řízení spotřeby (jako Aptiva Power Management Utilities) a spořiče obrazovky předtím, než spustíte *Star Trek: The Next Generation „A Final Unity“*. Tyto utility se ruší s normálním během hry.

Q: Mám grafickou kartu s čipovou sadou S3 a hra zamrzne, když se jí pokusím spustit.

A: Musíte se ujistit, že máte nejnovější verzi ovladačů myši kompatibilní se specifikacemi Microsoftu nebo Logitechu předtím, než spustíte hru. Obecné ovladače myši nemusí s hrou správně fungovat.

Q: Mám PCI grafickou kartu MGA Impression Plus se dvěma MB video paměti RAM, ale nemohu hru nainstalovat. Instalátor se stále ukončuje do DOSu a hlásí chybu, že nemůže inicializovat ovladač VESA.

A: Všechny grafické karty MGA mají podporu VESA zabudovanou v kartě. Avšak budete muset spustit ovladač VESA, který je dodáván s Vaší kartou MGA předtím, než spustíte hru. Jakmile je tento ovladač spuštěn, grafická karta MGA rozpozná zabudovanou podporu VESA.

OPRAVA REFERENČNÍ PŘÍRUČKY

Ve hře byly provedeny následující změny od té doby, kdy byla vytištěna referenční příručka.

Poznámka překladatele: V české verzi manuálu byly všechny následující opravy referenční příručky již provedeny.

Strana 30: Ovládání palby ze zbraní. Jestliže je tlačítko pro přepínání velikosti bitevního okna z plné na částečnou velikost nastaveno na úplnou velikost, ovládání palby ze zbraní již není skryto. Bitevní okno se jednoduše rozšíří tak, aby vyplnilo horní polovinu obrazovky a ovládání palby ze zbraní zůstane na svém místě.

Strana 31: Taktické údaje (Energie). Řádka „Power“ (Energie) zobrazuje skutečnou sílu štítu/štíťů čelících zaměřené lodi.

Strana 33: Obsluha fotonových torpéd. Nápis „Dostupná fotonová torpéda“ vyjadřuje počet torpéd, která jsou k dispozici pro vypálení v jedné salvě. Nápis „Vyžadovaná fotonová torpéda“ vyjadřuje počet torpéd přidělených strojovnou a jedná se o maximální množství, které může být vystřeleno v jedné salvě.

Strana 36: Autodestrukce. Tento příkaz již není pouze klamnou taktikou. Zvolením této možnosti skutečně způsobíte autodestrukci Enterprise.

Strana 42: Zobrazení U.S.S. Enterprise. Operační stav každého ze systémů ve strojovně je buď zelený (nepoškozený) nebo červený (zcela nefunkční). Neexistují žádné přechodné stavy poškození (žlutá nebo oranžová barva).

DODATEČNÉ PODĚKOVÁNÍ

Následující lidé také přispěli k výslednému produktu:

ZAJIŠTĚNÍ JAKOSTI

Wi Kian Tang, Larry Webber

BETA TESTEŘI

Wayne Hedrick, Joe Pazos, Darren Schueller, John Steiner, Lou Syracuse, Kevin Verdon

ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ

Michael Bilodeau, Chris Evans, Garth Gurley, William Hom, Vansouk Lianemany, Karl Maurer, Thomas Noppe, Boris Polonsky, Anthony Romaine, Peter Saylor, Jay Stockton, Gabe Turk, Stan Yee

ČERVENÝ POPLACH!

- Jestliže zažíváte problémy se *Star Trek: The Next Generation „A Final Unity“*, může to být buď kvůli správci paměti nebo virtuální paměti.

1. Správci paměti. Jestliže spouštíte správce paměti, ujistěte se, že spustíte jeho optimalizační program poté, co nainstalujete hru. Například, spusťte program „Optimize“, jestliže používáte QEMM, „Memmaker“ jestliže používáte EMM386 nebo „Maximize“ jestliže používáte 386MAX. Jestliže používáte EMM386, zkuste nejprve použít přepínač NOEMS. Jestliže budete mít problémy i nadále, EMM386 vypněte. Obecně doporučujeme vypnout všechny správce paměti předtím, než spustíte hru. Můžete si v instalátoru vytvořit spouštěcí disketu, abyste se vyhnuli změnám v souborech AUTOEXEC.BAT a CONFIG.SYS.

2. Virtuální paměť. Protože „A Final Unity“ využívá virtuální paměť, mohou jakékoliv problémy se soubory na pevném disku (jako jsou například ztracené clustery) způsobit potíže ve hře. Abyste tento problém odstranili, doporučujeme spustit program jako CHKDSK, SCANDISK nebo Norton Disk Doctor. Například všechny IBM kompatibilní počítače obsahují v DOSu utilitu CHKDSK. Abyste spustili CHKDSK, přejděte do adresáře DOS a napište chkdsk/f e. Až se objeví nápis „Convert lost chains to files (Y/N)?“ (Přeměnit ztracené řetězce na soubory (A/N)?), napište [n] a stiskněte e. Kromě toho byste měli smazat jakýkoliv odkládací swap soubor z adresáře *Star Trek: The Next Generation „A Final Unity“* tak, že napíšete del delete.swap e.

- **Místo na pevném disku:** Jestliže se pokoušíte spustit hru a objeví se chybové hlášení „not enough disk space for swapping“ (nedostatek místa pro swapování), musíte se ujistit, že máte na svém pevném disku nejméně 16 MB volného místa. Abyste zkontrolovali, kolik volného místa na pevném disku máte, napište na příkazové řádce dir e. Poslední údaj dole by měl vypadat minimálně jako „16777216 bytes free“.
- **Přenosné počítače:** Jestliže spouštíte *Star Trek: The Next Generation „A Final Unity“* na přenosném počítači bez numerické klávesnice, budete muset překonfigurovat ovládací klávesy pro taktickou bitvu. Prosíme, pro další informace se podívejte do části „Tactical: Combat Options Menu [F1]“ (Taktická stanice: Menu nastavení bitvy) v souboru README.TXT.

Pro další informace o řešení problémů si, prosíme, vytiskněte a přečtěte soubor README.TXT v adresáři s hrou.

STAR TREK
THE NEXT GENERATION
"A Final Unity"



REFERENČNÍ PŘÍRUČKA



™, ® & © 1997 Paramount Pictures. Všechna práva vyhrazena. Základní počítačový kód a manuál © 1995 Spectrum HoloByte, Inc. Úvodní znělku Star Treku složili A. Courage a J. Goldsmith. © Bruin Music Company a Ensign Music Corp. Mezinárodní práva zajištěna. Neurčeno pro rozhlasové vysílání. Všechna práva vyhrazena. Využívá full motion video kodek SoftVideo © od TMM, Inc. Obsahuje Sound Retrieval System (SRS).

STAR TREK: THE NEXT GENERATION je registrovaná ochranná známka společnosti Paramount Pictures. Spectrum HoloByte je oprávněný uživatel. Spectrum HoloByte je registrovaná ochranná známka společnosti Spectrum HoloByte, Inc. SoftVideo je registrovaná ochranná známka společnosti TMM, Inc. SOUND RETRIEVAL SYSTEM a SRS jsou registrované ochranné známky společnosti SRS Labs, Inc. Všechny ostatní ochranné známky jsou majetkem jejich příslušných vlastníků.

Vyrobeno ve Spojeném království



OBSAH

Kapitola 1: Vesmír a jeho hranice	1
Předtím než začnete.....	2
Celkový pohled na hru.....	2
Co dělat na hvězdné lodi Enterprise	2
Co dělat při misi výsadečového týmu.....	3
Kapitola 2: Vítejte na palubě, kapitáne	4
Co se dosud stalo	4
Rozhovory na můstku	4
Rozhovory přes hlavní obrazovku	5
Rady od členů posádky	6
Velení Hvězdné flotily	6
Vesmírná bitva.....	6
Mezihvězdná navigace	7
Návštěvníci v zasedací místnosti	7
Kapitola 3: RGCD (Herní nastavení).....	8
Úroveň obtížnosti a uložené hry	8
Ukládání a nahrávání hry	9
Ukončení hry	9
Úprava hlasitosti zvuku a hudby.....	9
Hlasy/efekty	10
Hudba/hudební kulisa	10
Změna úrovně obtížnosti	10
Zobrazení textu rozhovoru.....	10
Pokračování ve hře.....	10

Kapitola 4: Můstek	11
Přehled funkcí na můstku	11
Rady od členů posádky	12
Ovládací proužek na můstku	12
RGCD.....	12
Nedávné rozhovory	12
Informace o cestě.....	12
Deník astronomické navigace	12
Hlavní obrazovka.....	12
Kapitola 5: Komunikace/Zasedací místnost (Comms/Conference Lounge)....	13
Otevírání volacích frekvencí (Komunikace).....	13
Porady s návštěvníky U.S.S. Enterprise (Zasedací místnost)	14
Kapitola 6: Astronomická navigace (Conn)	15
Zahájení mezihvězdné cesty	15
Souřadnicový systém	16
Okno astronomické navigace	16
Ovládání rotace	17
Ovládání pohledu	17
Displej pro vložení souřadnic	18
Displej pro zobrazení současné pozice	18
Prohlížení planetárních informací (See Info).....	18
Informace při pohledu na navigační kostku	19
Informace při pohledu na sektor.....	19
Informace při pohledu na hvězdný systém	19
Nastavení kurzu a rychlosti (Course)	19
Ovládání warp rychlosti.....	19
Ovládání impulsního pohonu	20
Tlačítka pro zapnutí a vypnutí motorů.....	20
Zobrazení stavu sektoru (Display).....	20
Začátek cesty.....	21
1. Volba cílového sektoru.....	21
2. Volba hvězdného systému	21
3. Volba planety, měsíce, hvězdné základny nebo stanice	22
4. Zadání cestovní rychlosti	22
5. Start.....	22
Zakotvení u hvězdné základny.....	22
Odchod od stanice astronomické navigace.....	22

Kapitola 7: Počítač (Ops)	23	Kapitola 10: Turbovýťah/Simulátor (Turbolift/Holodeck)	47
Přístup k technickým informacím.....	23	Vstup do ostatních částí lodí (Turbovýťah)	47
Používání počítače	24	Prohlížení filmů z misí (Simulátor).....	48
Odchod od počítače	25		
Kapitola 8: Taktická stanice (Tactical)	26	Kapitola 11: Transportér (Transporter)	49
Obrana U.S.S. Enterprise před útokem.....	26	Příprava výsadekových týmů.....	49
Celkový pohled na taktickou stanici.....	27	Přidělování členů posádky do výsadekového týmu.....	50
Bitevní okno.....	27	Vybavování výsadekového týmu	50
Zobrazení bitvy.....	28	Skenování míst pro transport	51
Tlačítko Bridge/Hail (Mústek/Zavolat)	29	Přenos z lodí	51
Delegování ovládání taktické stanice	29	Odchod z transportní místnosti.....	51
Provádění taktických manévrů	29		
Palba ze zbraní	30	Kapitola 12: Mise výsadekového týmu	52
Taktické údaje	31	Výklad hlavní obrazovky.....	52
Phasery (Phasers).....	32	Výběr člena posádky pro ovládání	53
Torpéda (Torpedoes)	33	Výběr činnosti.....	54
Škody (Damage)	34	Prohlížení věcí (Činnost Look).....	54
Velení (Conn)	35	Komunikace (Činnost Talk)	54
Taktika (Tactics)	36	Manipulace s předměty (Činnost Use/Give/Get).....	54
Senzory (Sensors).....	37	Přechod mezi lokacemi (Činnost Walk)	55
Ovládání navigace a zbraní.....	37	Ukončení mise výsadekového týmu	55
Pilotování U.S.S. Enterprise.....	38	Inventář.....	55
Palba ze zbraní	39	Nastavení phaseru	55
Ostatní příkazy z klávesnice	39		
Kapitola 9: Strojovna (Engineering)	40	Přílohy	56
Úprava úrovně oprav a množství energie	40	Příloha A: Vybavení.....	56
Celkový pohled na strojovnu	41	Phaser (Typ II).....	56
Zobrazení celkové energie.....	41	Standardní trikordér	57
Zobrazení U.S.S. Enterprise	42	Lékařský trikordér.....	58
Zobrazení informací o systému.....	42	Lékárnička	58
Tlačítko Bridge/Hail (Mústek/Zavolat)	42	Příloha B: Velící posádka U.S.S. Enterprise	59
Delegování ovládání strojovny	43	Kapitán Jean-Luc Picard	59
Nastavení množství energie pro opravu a pohon systému	43	Komandér William T. Riker	59
Systémy ve strojovně	44	Nadporučík Data	59
Energie (Power)	44	Nadporučík Geordi La Forge.....	60
Zbraně (Weapons)	45	Poručík Worf.....	60
Štíty (Shields)	45	Poradkyně Deanna Troi	60
Senzory (Sensors)	46	Dr. Beverly Crusher.....	60
Ostatní (Other)	46	Praporčík Nils Carlstrom	61
		Praporčík Tamara Butler	61
		Credits	62
		Zákaznická podpora	68
		Závěrečné slovo překladatele	70



1

KAPITOLA 1: VESMÍR A JEHO HRANICE

Toto jsou cesty hvězdné lodi Enterprise na její pokračující misi. Vydávat se za poznáním tajemných nových světů, hledat nové formy života a nové civilizace. Odvážně se pouštět tam, kam se dosud nikdo nevydal.

Vítejte v 24. století! Pouštíte se do dobrodružství plného intrik a nemála nebezpečí. S pomocí posádky hvězdné lodi Enterprise – Picardem, Rikerem, Worfem, Datem, La Forgem, Crusher a Troi – rozpletete mezigalaktické tajemství, které překlenuje celá tisíciletí.

Star Trek: The Next Generation „A Final Unity“ je interaktivním zážitkem nepodobným žádnému jinému. V této hře můžete ovládat každou ze sedmi hlavních postav nezávisle na ostatních. Všechny postavy mají své vlastní dovednosti a budou se chovat podle svých individuálních osobností. Podobně jako v televizním seriálu se hra točí kolem rozhovorů mezi postavami a různých forem života. Tyto rozhovory jsou klíčem k proplétání se detailní příběhovou linií.

Po celou hru budete cestovat na vzdálené světy a potkávat unikátní cizí druhy. Můžete se dokonce zapojit do bitvy a zažít nepředvídané události. Mějte oči i uši nastražené přítom, jak se zápleťka rozvíjí a připravte se na největší dobrodružství svého života!

Kapitáne, můstek je Váš.

PŘEDTÍM NEŽ ZAČNETE

Jestliže jste ještě nečetli Průvodce instalací a spuštěním přibaleného do krabice, vyjměte ho a držte se instalačního postupu. To Vám pomůže do začátku.

Jestliže máte jakékoliv otázky týkající se instalačního procesu, systémových požadavků nebo jakýchkoliv konfliktů s hardwarem, podívejte se do části „Řešení obecných problémů“ na konci Průvodce instalací a spuštěním.

CELKOVÝ POHLED NA HRU

Pro mnohé z Vás bude toto prvním setkáním se s adventurou. Tato část knihy je pro Vás. Neprozradíme tu žádná tajemství, ale postrčíme Vás správným směrem.

Máte-li zájem o stručné popisy hlavních postav v *Star Trek: The Next Generation „A Final Unity“*, podívejte se do Přílohy B: Velicí posádka U.S.S. Enterprise.

CO DĚLAT NA HVĚZDNÉ LODI ENTERPRISE

Na začátku hry a po každé misi výsadečového týmu se ocitnete na můstku hvězdné lodi Enterprise. Můstek je hlavním jádrem všech činností na U.S.S. Enterprise. Odsud se můžete dostat do všech ostatních prostor na lodi.



Máte-li zájem o okamžitou informaci, můžete požádat o radu jakéhokoliv člena osádky můstku (viz „Rady od členů posádky“ v Kapitole 4: Můstek).

Jestliže potřebujete aktualizované informace o stavu Vaší mise, můžete zavolat Hvězdnou flotilu. Kromě toho si můžete promluvit s hostem na palubě lodi (je-li nějaký) v zasedací místnosti (obojí je popsáno v Kapitole 5: Komunikace/Zasedací místnost).

CO DĚLAT PŘI MISI VÝSADKOVÉHO TÝMU

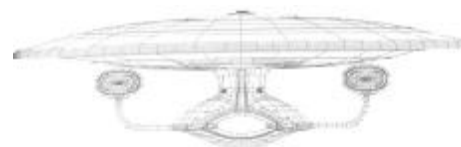
Na misi výsadekovoého týmu můžete přiřadit až čtyři členy posádky. Když se přenesete dolů na požadované místo, budete obvykle hledat informace a mluvit s místními obyvateli.



Když budete na planetě nebo i jiném místě, nezapomeňte si prohlédnout vše ve Vaší bezprostřední blízkosti (viz „Prohlížení věcí (Činnost Look)“ v Kapitole 12: Mise výsadekovoého týmu). Pamatujte si také, že každý člen posádky může poskytnout jiné informace o předmětu, který si prohlédnete.

Získejte co nejvíce informací od každého, koho potkáte. Budete tak muset mluvit s různými tvory více než jednou (viz „Komunikace (Činnost Talk)“ v Kapitole 12: Mise výsadekovoého týmu). Stejně jako u prohlížení si předmětů mohou mít různí členové posádky různé rozhovory s jednou a tou samou osobou.

Pohovorením si s ostatními členy výsadekovoého týmu můžete získat různé rady. Obecně nabídnou svoje návrhy ohledně dané situace sami (v závislosti na stupni obtížnosti – viz Kapitola 3: RGCD (Herní nastavení)), ale můžete je i požádat o jejich příspěvek.



2

KAPITOLA 2: VÍTEJTE NA PALUBĚ, KAPITÁNE

Při prvním rozhovoru se nacházíte na hranicích Romulanské Neutrální zóny v čelní konfrontaci s nepřátelským cizím plavidlem. Tato část Vám poskytne celkový pohled na hvězdnou loď Enterprise a může nabídnout i několik náhledů na řešení aktuálních problémů.

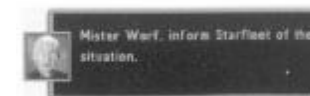
CO SE DOSUD STALO

U.S.S. Enterprise odpověděla na nouzové volání na hranicích Romulanské Neutrální zóny. Po přeletu na pozici nouzového volání nacházíte malou garidijskou průzkumnou loď, která žhává své motory do běla při pokusu uniknout neviditelnému pronásledovateli. Když si povšimnou Vašeho přeletu, pošlou zkomolenou zprávu, že utíkají, a že hledají politický azyl. Nakonec se jejich motory vypnou a loď začne být unášena vesmírem.

Náhle zjistíte, proč tito Garidiáné riskovali své životy. Garidijský Válečný pták se neočekávaně zhmotní hned vedle průzkumné lodi. Během strohého pozdravu Vás kapitán varuje, abyste nezasahovali do garidijské politiky a poté ukončí přenos. Válečný pták nato zaměří vlečný paprsek na průzkumnou loď a začne ji vtahovat dovnitř. Kapitán Picard vyhlásí červený poplach...

ROZHOVORY NA MŮSTKU

Když jste na můstku, zapojíte se do rozhovorů mezi členy posádky můstku. Jestliže jste si vybrali, aby se text rozhovoru zobrazoval na obrazovce (jako jednu z možností během instalačního procesu), budete muset kliknout levým tlačítkem myši pokaždé, když jakákoliv osoba promluví.



Tím odstraníte zobrazený text rozhovoru a budete v konverzaci pokračovat. (Podle obrázku postavy vlevo vedle dialogového rámečku vidíte, kdo hovoří.)



Během rozhovoru máte možnost provádět své vlastní volby. (Lze říct, že je řada na Vás, abyste hovořili, když vlevo od dialogového rámečku není žádný obličej, a když pravá strana obsahuje šipky nahoru a dolů.) Abyste vybrali, co řeknete, jednoduše najeďte kurzorem na text, který chcete říct a tato volba se vysvítí bílou barvou. Klikněte myší na to, co chcete říct. (Pro zopakování konverzace předtím, než se rozhodnete, stiskněte klávesu b.)

Jestliže Vám dialogový rámeček s konverzací překáží při pohledu na obrazovku, můžete s ním pohybovat tak, že kliknete na okraj rámečku a přetáhnete ho na jiné místo.

ROZHOVORY PŘES HLAVNÍ OBRAZOVKU

Příležitostně zavoláte nebo budete zavoláni jiným plavidlem nebo planetou. Tyto rozhovory se odehrávají na hlavní obrazovce. Tyto rozhovory ovládáte stejně jako rozhovory na můstku s výjimkou toho, že se text určený k výběru objevuje v okně těsně pod hlavní obrazovkou. K posouvání v seznamu možností budete muset použít šipky nahoru a dolů (umístěné vpravo dole).



PŘEDCHOZÍ ROZHOVORY

Posledních deset rozhovorů na můstku a přes hlavní obrazovku je uloženo k zopakování. Abyste si prohlédli text rozhovoru, klikněte na ikonku Nedávných rozhovorů pod zobrazením můstku (nebo stiskněte klávesu [?]). Poté si můžete vybrat, který rozhovor si prohlédnete.



Nedávné rozhovory

RADY OD ČLENŮ POSÁDKY

Může přijít okamžik, kdy budete na můstku, ale nebudete si jisti tím, co máte dělat dál. Užitečnou věcí je možnost požádat členy posádky můstku o radu. Doufejme, že budou schopni nabídnout několik návrhů, které Vás nasměrují správným směrem.

Abyste požádali o radu, klikněte na příslušného člena posádky na můstku. Jestliže v daném okamžiku nemají žádné návrhy, řeknou Vám to.

VELENÍ HVĚZDNÉ FLOTILY

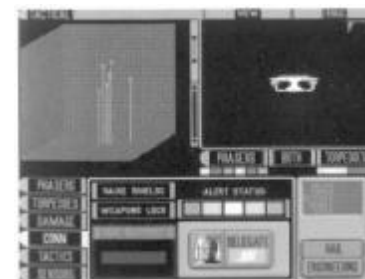
Pro dodatečné informace můžete kontaktovat Velení Hvězdné flotily. To zhodnotí Váš aktuální výkon a poskytne shrnutí Vašich současných rozkazů. Také Vás může informovat o nové situaci ve Vaší bezprostřední blízkosti. Také mohou být k dispozici specifiční důstojníci Hvězdné flotily, které můžete kontaktovat a jejichž jména se objeví v seznamu Komunikace (Comms).



Pro komunikaci s Velením Hvězdné flotily a ostatními lidmi mimo hvězdnou loď Enterprise zvolte na můstku menu Komunikace (Comms). Tím vyvoláte seznam Komunikace, který obsahuje jména důstojníků Hvězdné flotily, se kterými si můžete promluvit, a také jména ostatních osob, se kterými jste v kontaktu. Všechny rozhovory s Hvězdnou flotilou se odehrávají na hlavní obrazovce (popsané dříve v části „Rozhovory přes hlavní obrazovku“). Abyste ukončili rozhovor na hlavní obrazovce, vyberte si v seznamu možností komunikace položku „Picard out“ (Picard konec).

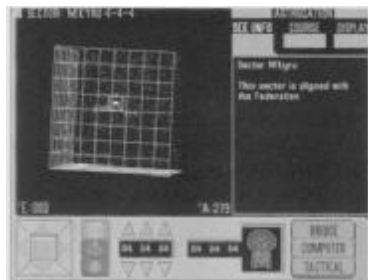
VESMÍRNÁ BITVA

Příležitostně budete zataženi do bitevní situace. Okamžitě se objevíte u taktické stanice, kde můžete převzít dohled nad bitevními rozhodnutími. Když poprvé přistoupíte k taktické stanici, bude mít poručík Worf kontrolu nad všemi taktickými rozhodnutími. Takto můžete jednoduše sledovat bitvu, aniž byste se museli obávat toho, že uděláte taktickou chybu. Avšak jakmile si budete myslet, že můžete zvládnout tento tlak, bez obav zrušte delegování (Delegate Off) a skočte do šarvátky.



K taktické stanici se můžete dostat dvěma způsoby: kliknutím na taktickou stanici na m ůstku nebo když se rozhovor zvrtn v bitevní situaci.

Pro kompletní detaily o taktické stanici a bitevních situacích se podívejte na Kapitulu 8: Taktická stanice.



MEZIHVĚZNÁ NAVIGACE

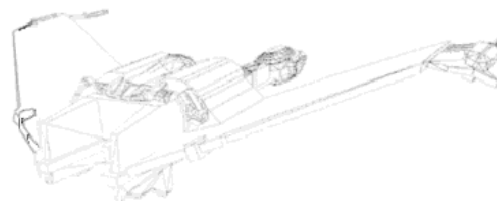
V průběhu celého Vašeho dobrodružství budete dostávat pokyny cestovat do různých částí galaxie. Souřadnice těchto míst budou vloženy do lodního počítače. Kromě toho, jestliže dostanete úkol od Hvězdné flotily nebo nastavíte kurz v průběhu konverzace, budete okamžitě přeneseni ke stanici astronomické navigace. Váš předprogramovaný kurz již bude zadán.

K stanici astronomické navigace se můžete dostat množstvím různých způsobů: kliknutím na deník astronomické navigace na můstku, kliknutím na stanici astronomické navigace na m ůstku nebo když Vás konverzace nasměruje k určitému cíli. Jakmile budete u stanice astronomické navigace a Váš kurz již bude zadán, stiskněte jednoduše tlačítko „Engage“ (Start), abyste se vydali warp rychlostí k cíli.

NÁVŠTĚVNÍCI V ZASEDACÍ MÍSTNOSTI

Zasedací místnost je místem, kde budete mluvit s návštěvníky přítomnými na palubě lodi. Návštěvníci mohou mít cenné informace, které Vám mohou pomoci při současné misi.

Abyste si promluvili s někým v zasedací místnosti, klikněte na dveře v levé části můstku. Tím vyvoláte seznam návštěvníků, se kterými můžete hovořit. Pro zahájení konverzace si vyberte požadované jméno.



3

KAPITOLA 3: RGCD (HERNÍ NASTAVENÍ)

ÚROVNĚ OBTÍŽNOSTI A ULOŽENÉ HRY

RGCD (Remote Game Control Device – Dálkové ovládání hry) je nástroj primárně používaný pro ukládání a nahrávání her. Další funkce RGCD zahrnují možnost upravit hlasitost zvuku a hudby, volbu úrovně obtížnosti hry a možnost zapnout či vypnout zobrazování textu rozhovoru.

Jestliže jste již dříve uložili hru, RGCD se objeví, když spustíte hru.



RGCD můžete najít v levém dolním rohu obrazovky s můstkem a s misí výsadekvého týmu. Pro vyvolání ovládání jednoduše klikněte na ikonku RGCD.



UKLÁDÁNÍ A NAHRÁVÁNÍ HRY

RGCD můžete použít k ukládání a nahrávání rozehraných her. Vše doporučujeme, abyste si hru ukládali pravidelně pro případ, že uděláte chybu a budete se muset vrátit. Také Vám pomůže, když budete muset hru ukončit a budete se chtít vrátit na předchozí pozici.

NAHRÁVÁNÍ HRY

Nahrávání vyvolá seznam dříve uložených her, ze kterého si můžete vybrat hru, ve které budete pokračovat. (Můžete si uložit až devět rozehraných her.)

UKLÁDÁNÍ HRY

Ukládáním uložíte současnou hru. Stiskněte [Backspace] ([Klávesa zpět]), abyste odstranili momentální jméno a napište místo něj svůj vlastní název maximálně o třiceti znacích. Až dokončíte psaní jména uložené hry, stiskněte [Enter] pro uložení hry.

ZRUŠENÍ NAHRÁVÁNÍ NEBO UKLÁDÁNÍ

Jestliže jste zvolili Nahrávání nebo Ukládání a rozmysleli jste si to, můžete stisknout tlačítko „Cancel“ (Zrušit). Toto je rovněž užitečné pro to, abyste náhodou nepřepsali uloženou hru, kterou chcete zachovat.

ZAČÁTEK HRY

Tlačítko „New“ (Nová) spustí hru opět od začátku. Stejně jako u tlačítka „Quit“ (Ukončit) budete požádáni, abyste svoji volbu potvrdili.

UKONČENÍ HRY

Tlačítko „Quit“ (Ukončit) použijte, když chcete ukončit svoji současnou hru a vrátit se do DOSu. Musíte potvrdit svoje rozhodnutí ukončit hru.

ÚPRAVA HLASITOSTI ZVUKU A HUDBY

Tlačítko „Sound Levels“ (Hlasitost zvuku) ve spodní části RGCD vyvolá dvojici upravitelných sloupců ovládajících úroveň hlasitosti zvuku i hudby. (Všechna nastavení budou automaticky uložena pro budoucí použití.)

Abyste upravili úroveň hlasitosti, klikněte jednou myší v jakémkoliv výšce sloupce podle toho, jakou hlasitost si přejete. Čím výše na sloupci kliknete, tím vyšší bude hlasitost.



HLASY/EFEKTY

Levý sloupec mění hlasitost mluvení postav a zvukových efektů.

HUDBA/HUDEBNÍ KULISA

Pravý sloupec upravuje hlasitost hudby a hudební kulisy na pozadí.

ZMĚNA ÚROVNĚ OBTÍŽNOSTI

Hned vpravo vedle tlačítka „Sound Levels“ se nachází nastavení obtížnosti, které Vám umožňuje hrát hru na jednu ze tří různých úrovní obtížnosti: „Ensign“ (Praporčík) – nejjednodušší nastavení, „Lieutenant“ (Poručík) – střední nastavení nebo „Captain“ (Kapitán) – nejtěžší nastavení. Úroveň obtížnosti lze změnit pouze na Enterprise.

PRAPORČÍK

Na úrovni obtížnosti Praporčík budou členové výsadkového týmu vždy nabízet rady o misi výsadkového týmu. Kromě toho bude automaticky zvoleno optimální složení výsadkového týmu a jeho vybavení a vše bude automaticky přeneseno dolů.

PORUČÍK

Když zvolíte úroveň Poručík, členové výsadkového týmu nebudou automaticky poskytovat rady – musíte je o ně požádat. Optimální složení a vybavení bude přiděleno, ale máte možnost posádku i vybavení vyměnit.

KAPITÁN

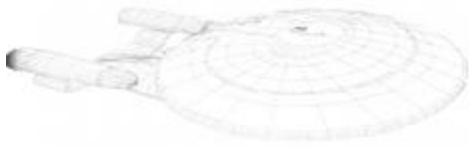
Stejně jako u úrovně Poručík, nenabízí úroveň Kapitán žádné rady o misi výsadkového týmu, dokud se nezeptáte člena výsadkového týmu. Tato úroveň obtížnosti Vás rovněž přinutí zvolit si svoje vlastní složení týmu a jeho vybavení pro každou misi výsadkového týmu.

ZOBRAZENÍ TEXTU ROZHOVORU

Tlačítko „Text“ (těsně pod tlačítkem „Sound Levels“) zapíná a vypíná zobrazování textu rozhovoru na obrazovce. Jestliže nastavíte Text na „Off“ (Vypnut), nevidíte na obrazovce žádný text rozhovoru. Bez ohledu na to, zda zvolíte „Text On“ nebo „Off“, vždy uvidíte seznam otázek nebo reakcí při rozhovoru.

POKRAČOVÁNÍ VE HŘE

Stisk tlačítka „Resume“ (Pokračovat) Vás vrátí do hry.

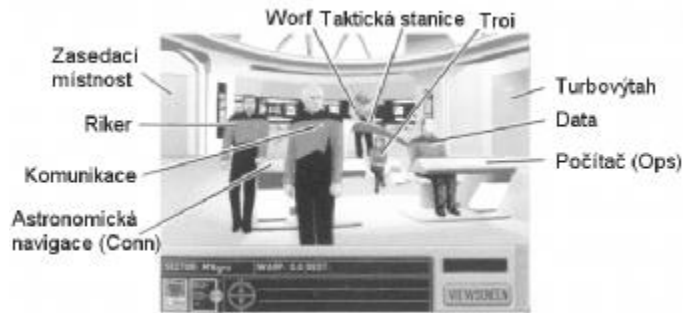


4

KAPITOLA 4: MŮSTEK

PŘEHLED FUNKCÍ NA MŮSTKU

Můstek je velícím a kontrolním centrem hvězdné lodi Enterprise. Tady se tvoří všechna hlavní rozhodnutí, která ovlivňují loď a její posádku.



Když přesunete kurzor nad aktivní oblast můstku, objeví se jméno této oblasti v malém okně v pravém dolním rohu obrazovky. Obrazovka s můstkem se dělí na Hlavní obrazovku můstku a Ovládací proužek na můstku.

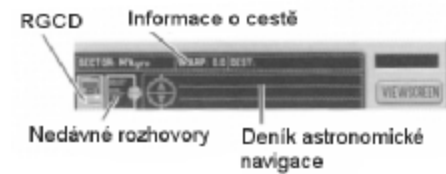
Hlavní obrazovka obsahuje všechny důležité funkce můstku, posádku se svými radami a turbovýťah pro přístup do ostatních oblastí lodi. Funkce na hlavní obrazovce zahrnují komunikaci, počítačovou stanici, stanici astronomické navigace, taktickou stanici a zasedací místnost.

Každá z nich je popsána v pozdějších kapitolách.

Když se výsadek tým vrátí z mise, objevíte se zpět na můstku.

RADY OD ČLENŮ POSÁDKY

Kliknutím na jakéhokoliv člena posádky můstku se ho zeptáte na jeho názor. Když budou dotázáni, mohou poskytnout návrhy a odezvu týkající se současné situace.



OVLÁDACÍ PROUŽEK NA MŮSTKU

Ovládací proužek zobrazuje RGCD, oblast pro prohlížení nedávných rozhovorů, kompaktní rámeček s informacemi o cestě, deník astronomické navigace pro monitorování přiletů a odletů a tlačítko „Viewscreen“ (Hlavní obrazovka).

RGCD

Kliknutím na toto místo vyvoláte RGCD popsané dříve v Kapitole 3: RGCD (Herní nastavení).

NEDÁVNÉ ROZHOVORY

Kliknutím na ikonku nedávných rozhovorů vyvoláte seznam posledních deseti rozhovorů, které se odehrály skrz Komunikaci, pomocí hlavní obrazovky nebo na můstku. Vyberte si jeden z nich a zobrazí se text příslušného rozhovoru.

INFORMACE O CESTĚ

Dlouhý rámeček nad většinou ovládacího proužku je rámeček s informacemi o cestě. Vlevo zobrazuje současný sektor, ve kterém se nachází U.S.S. Enterprise. Jestliže je loď na cestě k cíli, je zobrazen také aktuální warp rychlost jakož i cílový sektor. Při průletu se bude současný sektor měnit tak, jak bude loď prolétat různými sektory.

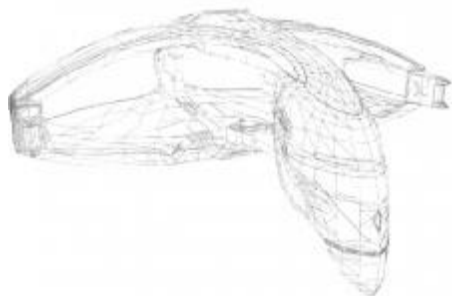
DENÍK ASTRONOMICKÉ NAVIGACE

Uprostřed ovládacího proužku je deník astronomické navigace. Kdykoliv vyrazí loď na nějaké místo, tento cíl se sem zaznamená. K prohlédnutí všech vytyčených cílů použijte šipky nahoru a dolů vlevo od seznamu.

Kliknutím na jeden z cílů v deníku se ocitnete u stanice astronomické navigace. Souřadnice pro Vámi zvolené místo již budou nastaveny a loď bude připravena vyrazit. Poté můžete jednoduše kliknout na tlačítko „Engage“ (Start), abyste začali cestovat na dané místo.

HLAVNÍ OBRAZOVKA

Tlačítko „Viewscreen“ (Hlavní obrazovka) Vám umožňuje podívat se na hlavní obrazovku. Zde si můžete prohlédnout jakýkoliv objekt před lodí nebo sledovat průběh cesty k cíli. Na můstek se můžete vrátit kliknutím na tlačítko „Bridge“ (Můstek).



5

KAPITOLA 5: KOMUNIKACE/ZASEDACÍ MÍSTNOST (COMMS/CONFERENCE LOUNGE)

Komunikace na lodi se sestává ze dvou různých forem: zavolání někoho z můstku (přes stanici Komunikace) a setkávání se s návštěvníky v zasedací místnosti.

OTEVÍRÁNÍ VOLACÍCH FREKVENCÍ (KOMUNIKACE)

Komunikace se používá k zavolání blížící se lodi, planety nebo stanice. Také může být použita k zavolání Hvězdné flotily nebo jednomu z jejích důstojníků. Přijímací strana si může vybrat, zda přijme Vaše volání nebo ho bude ignorovat. Konec konců i Vy si můžete vybrat, zda volání přijmete nebo ho budete ignorovat.

Komunikace



Volací frekvence otevřete kliknutím na Picardův komunikátor. Tím vyvoláte dialogový rámeček s krátkým seznamem lidí nebo skupin, se kterými můžete komunikovat. Vyberte si jednu z položek nebo klikněte mimo rámeček, čímž ho zavřete. Jakmile je navázáno spojení, budete přeneseni na hlavní obrazovku.

Když se někdo pokusí zavolat Vaši loď, okamžitě se na obrazovce objeví dialogový rámeček. Často si můžete vybrat, zda přijmete nebo odmítnete cizí pokus o spojení.

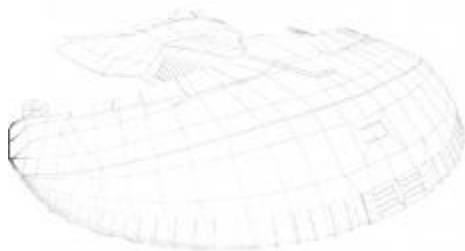
PORADY S NÁVŠTĚVNÍKY U.S.S. ENTERPRISE (ZASEDACÍ MÍSTNOST)

Zasedací místnost najdete na levé straně můstku. Zasedací místnost se používá k rozhovorům s hostujícími hodnostáři nebo jakýmkoliv jinými osobami nenáležícími do Hvězdné flotily, kteří mohou být na palubě U.S.S. Enterprise.

Jestliže kliknete na dveře zasedací místnosti, zobrazí se seznam jmen hostů. V tomto seznamu si vyberte jméno a s touto osobou si promluvíte.

Zasedací
místnost





6

KAPITOLA 6: ASTRONOMICKÁ NAVIGACE (CONN)

ZAHÁJENÍ MĚZIHVĚZDNÉ CESTY

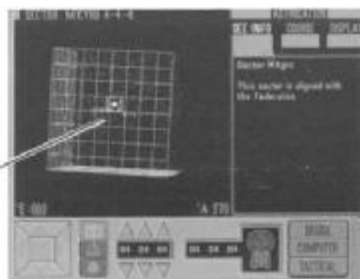
Stanice astronomické navigace se primárně používá k vytyčení kurzu hvězdné lodi Enterprise. Tato stanice také slouží jako galaktická hvězdná mapa a informační centrum o různých systémech a planetách v krádnarské navigační kostce.

Abyste mohli cestovat, musíte porozumět souřadnicovému systému astronomické navigace. Jakmile zadáte cílové souřadnice do počítače astronomické navigace, můžete si vybrat mezi impulsní energií (pro cestování v rámci jednoho systému) nebo warp energií (pro cestování mezi systémy). Pro pomoc s manuálním nastavením kurzu se podívejte do části „Začátek cesty“ níže v této kapitole.

Další funkcí astronomické navigace je prohlížení informací o již zmapovaných sektorech, hvězdných systémech a planetách. Jakmile vyberete jednu z těchto položek, můžete si nechat zobrazit klasifikaci a stručný popis planety nebo systému společně s politickou příslušností daného sektoru. Jestliže není planeta nebo hvězdný systém zmapován, je jediným způsobem jak o něm získat informace, cestovat na dané místo.

A konečně, astronomická navigace může být využita pro cestování k hvězdné základně za účelem oprav a doplnění fotonových torpéd.

Okno astronomické navigace



Častokrát Vás rozhovor přivede automaticky ke stanici astronomické navigace. Když se tak stane, budou Vaše souřadnice a warp rychlost již zadány do počítače. Pro zahájení cesty k Vašemu cíli poté můžete jednoduše stisknout tlačítko „Engage“. Jestliže se rozhodnete, že na tuto pozici nepoletíte okamžitě, bude deník astronomické navigace na můstku tento potenciální cíl přesto registrovat.

(Ke stanici astronomické navigace se také dostanete, když kliknete na deník astronomické navigace na můstku. Pro více informací viz Kapitola 4: Můstek.)

SOUŘADNICOVÝ SYSTÉM

První věcí, které je třeba porozumět předtím, než začnete svoji cestu, je souřadnicový systém astronomické navigace. Základními výrazy astronomické navigace jsou sektor, hvězdné pole a hvězdný systém.

SEKTORY

Navigační kostka je oblast obsahující 512 sektorů uspořádaných do mřížky o rozměrech 8x8x8. Pozice každého sektoru je charakterizována skupinou tří dvoumístných čísel od 00 do 07. (Například sektor M'kyru můžete najít na sektorových souřadnicích 04-04-04.)

HVĚZDNÁ POLE

Každý sektor je poté rozdělen do hvězdných polí. Jeden sektor obsahuje 8.000 souřadnic hvězdných polí uspořádaných do mřížky o rozměrech 20x20x20. I když se to zdá ohromné, pouze hrstka hvězdných polí v každém sektoru obsahuje hvězdný systém. Pozice každého hvězdného systému je charakterizována skupinou tří dvoumístných čísel od 00 do 19. (Například hvězdný systém M'kyru Beta je v sektoru 04-04-04, hvězdném poli 06-13-18.)

HVĚZDNÉ SYSTÉMY

Obsazené hvězdné pole je známé jako hvězdný systém. Hvězdné systémy obsahují nějaký druh galaktického jevu, jako je slunce (s nebo bez oblétajících planet), pás asteroidů, hvězdná základna nebo stanice.

OKNO ASTRONOMICKÉ NAVIGACE

Okno astronomické navigace je velkou oblastí na levé straně obrazovky astronomické navigace. Zde mohou být zobrazeny tři druhy informací o souřadnicích: celkový pohled na navigační kostku, parametry jednotlivého sektoru nebo prvky jakéhokoliv zvoleného hvězdného systému. Při horním okraji okna astronomické navigace můžete najít jméno a souřadnice momentálně vybraného sektoru.

Množství ovládacích prvků a displejů určuje, jaký druh informací je zobrazen v okně astronomické navigace. Ty zahrnují ovládání rotace, ovládání pohledu, displej pro vložení souřadnic a displej pro zobrazení současné pozice.



OVLÁDÁNÍ ROTACE

Skupina pěti tlačítek v levém dolním rohu obrazovky astronomické navigace je ovládáním rotace.

Při dvojitém kliknutí ovládají tlačítka nahoru, dolů, vlevo a vpravo směr otáčení navigační kostky (v pohledu na navigační kostku) nebo aktuálního sektoru (v pohledu na sektor).

Jedno kliknutí na jedno z těchto směrových tlačítek zastaví rotaci.

Jediným kliknutím zastaví prostřední tlačítka veškerý otáčivý pohyb. Pokud je ale otáčení momentálně zastaveno, prostřední tlačítka resetuje pohled.

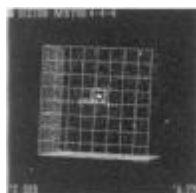


OVLÁDÁNÍ POHLEDU

Tři ikonická tlačítka vpravo od ovládání rotace jsou ovládáním pohledu. Každý pohled je formou úrovně zvětšení.

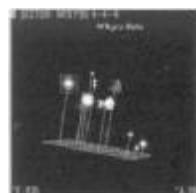
POHLED NA NAVIGAČNÍ KOSTKU

První tlačítka pro ovládání pohledu zobrazí pohled na navigační kostku. V okně astronomické navigace zobrazí velký rámeček představující celou křidelnarskou navigační kostku. V tomto pohledu je Váš aktuální sektor označen šedým rámečkem doplněným číselnými souřadnicemi sektoru.



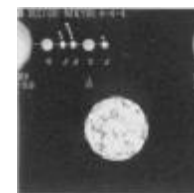
POHLED NA SEKTOR

Když zvolíte pohled na sektor (prostřední tlačítka), zobrazí se zvětšení aktuálního sektoru. To ukáže celkový pohled na všechna hvězdná pole. Jak již bylo zmíněno dříve, ne všechna hvězdná pole jsou obsazena. Je-li hvězdná loď Enterprise v sektoru, který si právě prohlížíte, zobrazí se ikonka představující Enterprise společně s jakýmkoliv galaktickými jevy.



POHLED NA HVĚZDNÝ SYSTÉM

Jestliže si vyberete obsazené hvězdné pole (známé jako hvězdný systém), kliknutím na pohled na hvězdný systém (tlačítka pro ovládání pohledu úplně dole) zobrazíte ikonické zobrazení daného hvězdného systému. Jestliže ve zvoleném hvězdném systému nejsou žádná slunce, planety, hvězdné základy nebo astronomické jevy (iontové bouře, černé díry, atd.), objeví se hlášení „No Planets“ (Žádné planety).



DISPLEJ PRO VLOŽENÍ SOUŘADNIC

Když si vybíráte sektor nebo hvězdný systém k prohlížení, můžete buď použít myš k tomu, abyste přímo klikli do okna astronomické navigace nebo můžete použít displej pro vložení souřadnic. Šipky nahoru zvyšují souřadnice sektoru (nebo hvězdného pole), zatímco šipky dolů snižují souřadnice sektoru (nebo hvězdného pole) snižují.

Pamatujte si, že když jste v pohledu na navigační kostku, mají čísla souřadnic rozsah od 00 do 07, ale když jste v pohledu na sektor, sahají souřadnice od 00 do 19.

DISPLEJ PRO ZOBRAZENÍ SOUČASNÉ POZICE

Zobrazené souřadnice vedle náčrtu hvězdné lodi Enterprise představují displej pro zobrazení současné pozice. Ten ukazuje přesný sektor nebo hvězdné pole, ve kterém se Enterprise nachází. (Zobrazí souřadnice sektoru nebo souřadnice hvězdného pole v závislosti na tom, zda je vybrán pohled na navigační kostku nebo pohled na sektor.)



PROHLÍŽENÍ PLANETÁRNÍCH INFORMACÍ (SEE INFO)

Jak již bylo zmíněno dříve, můžete také získat informace o jednotlivém planetárním tělesu v sektoru. Každý ze tří pohledů zobrazuje různé informace.



Předtím, než si můžete prohlédnout jakékoliv informace, musíte na displeji pro vložení souřadnic zadat souřadnice sektoru. V pohledu na sektor a pohledu na hvězdný systém budete respektive muset vybrat nebeské těleso nebo planetu. Jakmile tyto dvě věci úspěšně splníte a před sebou uvidíte požadovaný objekt, klikněte na tlačítko „See Info“ (Prohlédnout informace) umístěné na pravé horní straně obrazovky.

INFORMACE PŘI POHLEDU NA NAVIGAČNÍ KOSTKU

Informace při pohledu na navigační kostku Vám nabízí základní přehled o každém sektoru – oblast vesmíru, kde ho lze nalézt a pod čí politickou příslušnost spadá.

INFORMACE PŘI POHLEDU NA SEKTOR

Při pohledu na sektor si můžete prohlédnout informace o hvězdných systémech, hvězdných základnách a ostatních galaktických objektech ve specifickém sektoru. Jestliže kliknete na galaktický objekt, zobrazí se v okně různé informace včetně toho, zda byl nebo nebyl tento objekt prozkoumán.

INFORMACE PŘI POHLEDU NA HVĚZDNÝ SYSTÉM

Informace při pohledu na hvězdný systém jsou mnohem detailnější než údaje shromážděné při pohledu na sektor. Pro zobrazení specifických informací klikněte na planetu, měsíc nebo jiné těleso.

NASTAVENÍ KURZU A RYCHLOSTI (COURSE)

Tlačítko „Course“ (Kurz) na pravé horní straně obrazovky obsahuje ovládání impulsního a warp pohonu, jakož i tlačítko „Engage“ (Start) a „Disengage“ (Zastavit). Toto je základní ovládání pro kontrolu nad rychlostí lodí při cestování vesmírem.



OVLÁDÁNÍ WARP RYCHLOSTI

Warp rychlost se používá pro cestování mezi systémy (tj. z jednoho sektoru navigační kostky do druhého). Rychlost sahá od 1.0 (minimální warp rychlost) po 9.9 (maximální warp rychlost). Jestliže loď není schopna dosáhnout požadované rychlosti, informuje Vás nadporučík La Forge o problému a nastaví warp rychlost na maximální možnou rychlost.

Pro nastavení warp rychlosti klikněte na tlačítko „Warp“ a poté použijte šipky nahoru a dolů vpravo od něj pro zvýšení, resp. snížení rychlosti. (Aby loď přešla na Vámi zvolenou rychlost, budete muset stisknout tlačítko „Engage“.)

OVLÁDÁNÍ IMPULSNÍHO POHONU

Impulsního pohonu se používá k navigaci uvnitř příslušného hvězdného systému. Impulsní rychlost je nižší než rychlost světla, takže loď nedosáhne warp rychlosti. Rozsah impulsní rychlosti sahá od 10% (minimální výkon impulsního pohonu) po 100% (maximální výkon impulsního pohonu).

K úpravě impulsní rychlosti klikněte na tlačítko „Impulse“ a poté použijte šipky nahoru a dolů vlevo od něj pro zvýšení nebo snížení rychlosti. (Abyste přiměli Enterprise přejít na Vámi zvolenou rychlost, budete muset stisknout tlačítko „Engage“.)

TLAČÍTKA PRO ZAPNUTÍ A VYPNUTÍ MOTORŮ

Jakmile máte nastavenou warp rychlost nebo impulsní rychlost, nastartuje tlačítko „Engage“ příslušné motory a loď se začne pohybovat. Tlačítko „Disengage“ způsobí, že loď zcela zastaví. Stisknutí tlačítka „Engage“ okamžitě po použití tlačítka „Disengage“ (ale bez změny Vašeho cíle) znovu vyšle loď na jejím původním kurzu.

ZOBRAZENÍ STAVU SEKTORU (DISPLAY)

Kromě specifických informací o planetě, sektoru nebo hvězdném poli můžete v navigační kostce také zobrazit barevně odlišenou podobu hvězdného systému. Poté, co zvolíte tlačítko „Display“ (Zobrazit) na pravé horní straně obrazovky, můžete na tyto údaje aplikovat množství filtrů, abyste získali různé informace.



Zpočátku bude zobrazen každý zmapovaný hvězdný systém v krádnarské navigační kostce spektrální třídy K nebo jasnější. Za použití tlačítek v části „Display“ můžete získat lepší ponětí o zmapovaných hvězdných systémech, jejich poloze a politické příslušnosti.

TLAČÍTKA „STARS“ (HVĚZDY) A „GRID“ (MŘÍŽKA)

Je-li tlačítko „Stars“ tmavé (což značí, že je tlačítko vypnuté), neobjeví se v okně vlevo žádné hvězdné systémy. Při stisknutí tlačítka „Stars“ Vám vypnutí tlačítka „Grid“ umožní vidět hvězdy zavěšené ve vesmíru bez vyznačení mřížky.

TLAČÍTKO „FEDERATION“

Toto tlačítko zobrazí hvězdné systémy spojené s Federací. Každý federální systém bude zobrazen jako modrá tečka.

TLAČÍTKO „ROMULAN“

Toto tlačítko ukáže hvězdné systémy spojené v Romulanské impérium. Každý romulanský systém bude zobrazen jako zelená tečka.

TLAČÍTKO „NEUTRAL“

Tlačítko „Neutral“ zobrazí všechny systémy nalézající se v Neutrální zóně. Každý systém v Neutrální zóně bude zobrazen jako žlutá tečka.

TLAČÍTKO „NEBULA“

Toto tlačítko zobrazí všechny zmapované systémy, které se nacházejí v mlhovině Z'Tarnis. Všechny systémy v mlhovině budou zobrazeny jako červená tečka.

TLAČÍTKO „UNALIGNED“

Tlačítko „Unaligned“ ukáže všechny zmapované hvězdné systémy, které nemají žádnou politickou příslušnost (a jsou z velké části neprozkoumané). Každý neobsazený sektor bude zobrazen jako oranžová tečka.

TLAČÍTKO „INHABITED“

Když stisknete toto tlačítko, zobrazí se každý zmapovaný hvězdný systém s alespoň jednou planetou, která obsahuje vnímavé tvory. Takový systém bude zobrazen barevným „+“.

TLAČÍTKO „STARBASES“

Tlačítko „Starbases“ zobrazí všechny federální hvězdné základny jako bílé čtverečky.

ZAČÁTEK CESTY

Jestliže jste se dostali k stanici astronomické navigace z rozkazu Hvězdné flotily, díky rozhovoru nebo přes deník astronomické navigace, bude Váš kurz již automaticky zadán. Poté můžete jednoduše stisknout tlačítko „Engage“, abyste vyslali Enterprise na cestu.

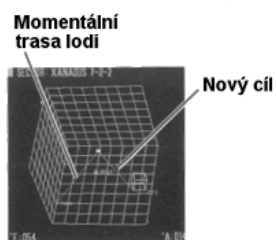
Jestliže nemáte předprogramovaný kurz, musíte zvolit Váš cíl a rychlost ručně. Pro manuální navigaci postupujte podle následujících kroků.

1. VOLBA CÍLOVÉHO SEKTORU

Nejprve zvolte pohled na navigační kostku. Nyní použijte displej pro vložení souřadnic k výběru cílového sektoru.

Poté uvidíte modrou čáru vedoucí od Vašeho současného sektoru k sektoru, který jste právě vybrali. Toto je dráha k cíli.

Během cesty se bude malá ikonka představující loď pohybovat po červené čáře (která značí cestu, kterou loď urazila). Volba nového cíle zobrazí novou modrou čáru vytyčující kurz.



2. VOLBA HVĚZDNÉHO SYSTÉMU

Klikněte na tlačítko pohled na sektor. Tím vyvoláte celkový přehled všech hvězdných polí ve Vašem cílovém sektoru. Pomocí displeje pro vložení souřadnic (nebo kliknutím do okna astronomické navigace) si vyberte hvězdný systém.

3. VOLBA PLANETY, MĚSÍCE, HVĚZDNÉ ZÁKLADNY NEBO STANICE

Pro zobrazení detailů o hvězdném systému, klikněte na tlačítko pohled na hvězdný systém. Abyste zvolili svůj konečný cíl, klikněte na planetu, měsíc, hvězdnou základnu nebo stanici.

4. ZADÁNÍ CESTOVNÍ RYCHLOSTI

Poté, co jste určili konečný cíl, musíte si vybrat, jakou rychlostí pocestujete. Stiskněte tlačítko „Course“ (na pravé straně obrazovky), abyste vyvolali ovládání rychlosti.

WARP RYCHLOST NEBO IMPULSNÍ RYCHLOST?

Jestliže cestujete od jedné planety v určitém hvězdném systému k jiné planetě v tom samém hvězdném systému, měli byste použít impulsní rychlost. Zvolte tlačítko „Impulse“.

Jestliže máte v plánu cestu do zcela odlišného sektoru vesmíru, měli byste použít warp motory. Zvolte tlačítko „Warp“.

Jakmile si vyberete mezi warp rychlostí a impulsní rychlostí, použijte šipek nahoru a dolů k nastavení rychlosti.

5. START

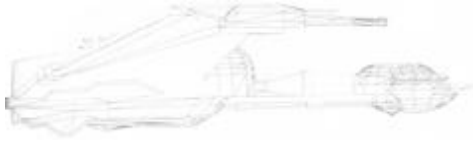
Stiskněte tlačítko „Engage“ a vydejte se na cestu.

ZAKOTVENÍ U HVĚZDNÉ ZÁKLADNY

Jestliže se dostanete do vesmírné bitvy a buď Vám dojdou fotonová torpéda nebo bude loď těžce poškozena, můžete zamířit k hvězdné základně provést opravy. Jednoduše si vyberte hvězdnou základnu (pomocí filtru „Starbases“ v oblasti „Display“) a postupujte podle kroků v části „Začátek cesty“, abyste se vydali k hvězdné základně. Jakmile dorazíte, budete automaticky ukotveni a vyzbrojeni a opraveni.

ODCHOD OD STANICE ASTRONOMICKÉ NAVIGACE

Z astronomické navigace můžete odejít buď k stanici počítače nebo na můstek. Tato tlačítka můžete nalézt v pravé dolní části obrazovky.



7

KAPITOLA 7: POČÍTAČ (OPS)

PŘÍSTUP K TECHNICKÝM INFORMACÍM

U stanice počítače sedí nadporučík Data. Vybrání si této stanice Vám umožní prohlédnout si záznamy v lodním počítači – kromě jiného o planetárních systémech a historické záznamy. Také zde můžete najít kompletní popisy taktik při vesmírné bitvě a jejich provádění jakož i kapitánův deník a shrnutí jednotlivých misí. Kromě toho zde bude také uložen jakýkoliv trikotérový záznam pořízený na misi výsadečného týmu.



POUŽÍVÁNÍ POČÍTAČE

Počítačové záznamy jsou uspořádány v přehledné formě. Nejvyšší úroveň počítače je označena jako „Primary Core“ (Primární jádro). Pod primárním jádrem je množství hlavních kategorií, včetně kategorie „Mission Logs“ (Deníky z mise), ve které můžete najít záznamy kapitánova deníku, rozhovorů přes hlavní obrazovku a údajů z trikotéru nebo lékařského trikotéru.

Kategorie s šipkou > naznačují, že pod tímto titulem se nachází další položky. Pokračujte ve výběru těchto kategorií, dokud nevidíte položku, kterou si přejete prohlédnout. (Každá nová kategorie položek je odražena vpravo od předchozí položky.) Seznamem položek můžete rolovat nahoru a dolů pomocí šipek při spodní straně seznamu.

Vyberte si kategorii k prohlédnutí a v okně vpravo se objeví text a grafický doprovod této položky. Je-li v položce více textu, než může být zobrazeno, můžete se posunovat nahoru a dolů položkou pomocí šipek při spodní straně okna, ve kterém si prohlížíte informace.

KATEGORIE „U.S.S. ENTERPRISE“

Tato kategorie poskytuje přístup k množství informací o hvězdné lodi Enterprise: jejich systémech, posádce můstku, různých raketoplánech a o obecném pozadí.

KATEGORIE „SCIENCE“ (VĚDA)

Vědecká část počítače poskytuje vědecké informace (jak všeobecné tak specifické k příslušné misi) o následujících předmětech: astronomie, biologie, archeologie a technologie.

KATEGORIE „STARFLEET“ (HVĚZDNÁ FLOTILA)

Výběr kategorie Hvězdná flotila poskytuje údaje o hvězdné lodi Enterprise (identické s položkou U.S.S. Enterprise popsané výše) a deníky rozhovorů přes hlavní obrazovku.

KATEGORIE „CULTURES“ (KULTURY)

Kategorie Kultury poskytuje informace o hlavních inteligentních rasách, které lze najít v tomto sektoru galaxie: Federaci, Ferenzích, Klingonech, Romulanech, Garidianech, Morassianech a Cymkonianech. Kromě toho si zde můžete přečíst informace o klingonských, romulanských a ferengských lodích.

KATEGORIE „LOCAL AREA“ (MÍSTNÍ OBLAST)

Kategorie Místní oblast obsahuje údaje o vesmírné oblasti Křídlnar. To zahrnuje obecný přehled o nebeských jevech, historii a astronomické navigaci křídlnarské oblasti.

KATEGORIE „MISSION LOGS“ (DENÍKY Z MISE)

Zvolení si kategorie Deníky z mise Vám umožní prohlédnout si kapitánovy deníky, komunikaci, souhrn nedávných misí a jakékoliv údaje trikotéru nebo lékařského trikotéru z mise výsadečného týmu.

KATEGORIE „TACTICAL“ (TAKTICKÉ ÚDAJE)

V kategorii Taktické údaje budou uvedena vysvětlení a popisy jednotlivých taktik používaných při vesmírné bitvě. Vysvětleny budou jak útočné tak obranné taktiky.

KATEGORIE „DESTINATIONS“ (CÍLE)

V kategorii Cíle bude zobrazen seznam zajímavých míst (federální hvězdné základny a některé známé světy). Vybráním jednoho z těchto míst se dostanete ke stanici astronomické navigace s již zadanými navigačními informacemi.

KATEGORIE „ANALYSES“ (ANALÝZY)

V této kategorii budou uloženy všechny analýzy vytvořené lodním počítačem.

ODCHOD OD POČÍTAČE

Od počítače můžete odejít do jedné ze tří oblastí: k stanici astronomické navigace, k taktické stanici nebo na můstek. Jednoduše zvolte jedno z tlačítek umístěných v pravé dolní části obrazovky.



8

KAPITOLA 8: TAKTICKÁ STANICE (TACTICAL)

OBRANA U.S.S. ENTERPRISE PŘED ÚTOKEM

Občas během komunikace mezi loděmi nastane okamžik, kdy každý směr vyjednávání selže a situace nebude vypadat příliš dobře. V tomto bodě přichází na řadu taktická stanice. Taktická stanice ovládaná poručíkem Worfem ovládá obranné lodí systémy a zobrazuje se zde průběh vesmírné bitvy.



Pomocí taktické stanice můžete ovládat phasery a fotonová torpéda, prohlédnout si zprávu o škodách na Vaší lodi a používat senzory. Kromě toho můžete v menu „Conn“ (Velící funkce) zvednout a sklopit štíty, zaměřit zbraně na cíl a změnit úroveň poplachu. Konečně, můžete v bitvě využívat předprogramovaných taktických manévru.

Když dojde na vesmírnou bitvu, jsou spolu taktická stanice a strojovna úzce spojeny. Některé příkazy u taktické stanice mohou mít křížový vztah ke strojovně. Nejlepší je, seznámit se s oběma oblastmi dříve, než vypnete volbu „Delegate“ (Delegování). Do strojovny se můžete přepnout kliknutím na tlačítko „Engineering“ (Strojovna) v pravém dolním rohu.

DŮLEŽITÁ POZNÁMKA: Jestliže Vás nezajímá praktická část vesmírné bitvy, můžete delegovat pravomoce u taktické konzole na poručíka Worfa. Ten bude poté ovládat všechny stránky boje a bude bránit loď bez Vaší pomoci. Podívejte se níže do části Delegování ovládání taktické stanice.

CELKOVÝ POHLED NA TAKTICKOU STANICI

Když jste donuceni k taktickému střetnutí, máte tři možnosti: 1) delegovat všechny systémy na pana Worfa, 2) ovládat pouze taktiku a strategii, nebo 3) převzít kompletní ovládání nad navigací a zbraněmi Enterprise. Hlavním rozdílem mezi těmito třemi možnostmi je to, kolik praktického ovládání chcete mít ve svých rukou při bitvě.

Obrazovka taktické stanice obsahuje několik základních prvků, které jsou užitečné pro všechny tři možnosti vedení vesmírného boje.

BITEVNÍ OKNO

Bitvěvní okno zobrazuje vnější pohled na současné střetnutí. Tlačítko „View“ (Pohled) určuje, co je v tomto okně zobrazeno.



TLAČÍTKO „VIEW“ (POHLED)

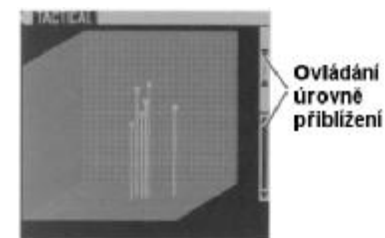
Zvolením tlačítka Pohled přepínáte mezi osmi různými úhly pohledu na bitvu: od kamery umístěné přímo za Vaší loď, přes vzdálenější pohled kamery za Vaší loď, pohled seshora dolů, který zachycuje celou bitvu, pohled seshora dolů, který sleduje Vaši loď, záběr ze zaměřené lodi na U.S.S. Enterprise, pohled z U.S.S. Enterprise směrem k zaměřené lodi, pohled zleva (a zprava) na Vaši loď, po rotující pohled na Vaši loď (který se používá pro prohlédnutí si vnějšího poškození).

TLAČÍTKO „FULL/SPLIT“ (ÚPLNÁ/ČÁSTEČNÁ VELIKOST)

Tlačítko Úplná/částečná velikost mění velikost bitevního okna z ¼ obrazovky na ½ obrazovky. Když je aktivován mód úplné velikosti, skryje se okno zobrazující bitvu.

ZOBRAZENÍ BITVY

Okno zobrazující bitvu je trojrozměrným znázorněním momentální bitvy. Může zobrazit všechny účastníky v bitevní oblasti, v závislosti na zvolené úrovni přiblížení.



Každá loď v oblasti se objeví jako prázdný čtvereček, který má na spodní straně připevněný číselný údaj o výšce. Číslo vyjadřuje relativní „výšku“ lodi v trojrozměrném prostoru. Všechny lodě budou umístěny na šedé mřížce, kde Enterprise představuje její střed.

Jestliže je tlačítko Úplná/částečná velikost nastaveno na úplnou velikost bitevního okna, okno zobrazující bitvu se skryje.

VÝBĚR CÍLE

Loď, kterou chcete vidět v okně zobrazujícím bitvu, můžete vybrat kliknutím na malý čtvereček, nebo přepínáním mezi jednotlivými loděmi klávesou [Tab]. Vybraná loď se poté stane středem všeho dění v okně zobrazujícím bitvu.

URČOVÁNÍ PŘÍSLUŠNOSTI LODI

Každý typ lodi (a hvězdné základny) je barevně odlišen na základě své příslušnosti:

U.S.S. Enterprise	světle modrá
hvězdná základna	šedivá
neidentifikovaná loď	žlutá
neidentifikovaná sonda	oranžová
klingsonská loď	červená
ferengské obchodní plavidlo	červenooranžová
romulanský Válečný pták	zelená
garidijská loď	světle zelená
garidijský raketoplán	nahnědlá

OVLÁDÁNÍ ÚROVNĚ PŘIBLIŽENÍ

Těsně vpravo od okna zobrazujícího bitvu je ovládání úrovně přiblížení. Použijte šipek k přiblížení a oddalování pohledu s různými úrovněmi zvětšení.

TLAČÍTKO „BRIDGE/HAIL“ (MŮSTEK/ZAVOLAT)

Tlačítko Mústek/Zavolat má dvojí účel. Když loď operuje v módu plavby (normální), bude na tlačítku nápis „Bridge“ (Mústek), takže se budete moci automaticky vrátit na mústek. Má-li se ale loď zapojit do bitvy a Vy jste posláni k taktické stanici, bude na tlačítku nápis „Hail“ (Zavolat). Tak můžete zavolat nepřátelské plavidlo, abyste navázali komunikaci.

DELEGOVÁNÍ OVLÁDÁNÍ TAKTICKÉ STANICE

První (a nejnáslednější) možností vesmírného boje je delegovat všechny taktické povinnosti na taktického důstojníka, pana Worfa. Pan Worf vykonává své povinnosti velmi dobře a má velký úspěch v bitevních situacích. Vzhledem k tomu nebudete muset sami převzít taktické povinnosti, pokud k tomu nebudete donuceni. Delegování pana Worfa je standardním nastavením a bude automaticky zapnuto, když poprvé přijdete k taktické stanici.



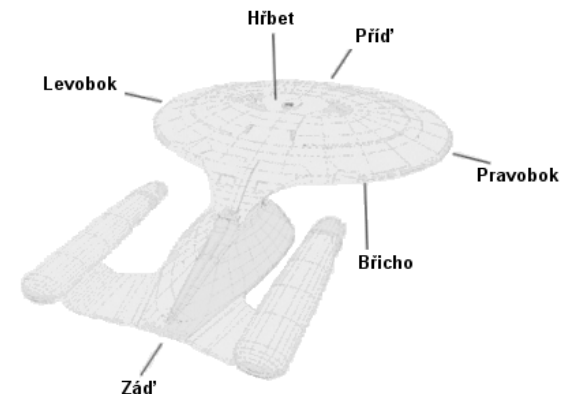
Při delegování nebudete moci ručně řídit loď, ani nebudete moci zadat žádné bitevní manévry kormidelníkovi. (Můžete ale vypálit z jakékoliv dostupné zbraně.) Jinak budete jednoduše sledovat bitvu a upravovat pohledy podle potřeby tak, abyste na boj viděli. Také můžete kliknout na tlačítka (jako je „Damage“ (Poškození) a „Sensors“ (Senzory)), abyste viděli, jak si která loď vede. Až bitva skončí, budete vráceni na mústek.

Abyste zapnuli nebo vypnuli delegování, klikněte na tlačítko „Conn“ (Velení) (pod oknem zobrazujícím bitvu) a klikněte na tlačítko „Delegate“ (Delegovat).

PROVÁDĚNÍ TAKTICKÝCH MANÉVRŮ

Druhou možností u taktické stanice je provést s lodí řadu předprogramovaných bitevních manévrů a zároveň ručně ovládat všechny zbraňové stanice lodi. Protože jsou zbraně významně spojeny s ovládáním stroje, měli byste se rovněž seznámit s touto oblastí.

Při tomto postupu jsou tři kroky: zahájit taktický manévr, nabit zbraně a vypálit ze zbraní. Kromě toho obsahuje taktická obrazovka množství údajů a bitevních informací ze senzorů, které jsou klíčové pro bitvu.



PALBA ZE ZBRANÍ

Přímo pod bitevním oknem jsou tři tlačítka a dvě řady světel, které dohromady tvoří ovládání palby ze zbraní. Ovládání se skládá z tlačítka „Phasers“ (Phasery), tlačítka „Torpedoes“ (Torpéda), tlačítka „Both“ (Obě) [zbraně] a světel značících palebný stav zbraní a zda jsou či nejsou funkční.



Jestliže je tlačítko Úplná/částečná velikost nastaveno na úplnou velikost bitevního okna, rozšíří se bitevní okno tak, že vyplňuje horní polovinu obrazovky, přičemž ovládání palby ze zbraní zůstane na svém místě.

TLAČÍTKO „PHASERS“ (PHASERY)

Stisknutím tlačítka Phasery vystřelíte ze všech funkčních phaserových bank mířících na aktuální cíl. Množství uvolněné energie je určeno nabitím phaserových bank a tím, na kolik bylo nastaveno maximální nabití. (Pro více informací se podívejte do části Phasery.) Vypáleno bude pouze z phaserových bank, které čelí cíli.

TLAČÍTKO „TORPEDOES“ (TORPÉDA)

Tlačítko Torpéda vystřelí všechna nabitá torpéda, která jsou připravena ve všech aktivních torpédových komorách mířících na aktuální cíl. Počet nabitých torpéd závisí na nastaveném maximálním množství. (Pro více informací se podívejte do části Torpéda.) Pouze torpédové komory čelící cíli vystřelí svá torpéda.

TLAČÍTKO „BOTH“ (OBĚ [ZBRANĚ])

Kliknutím na tlačítko Obě vystřelíte zároveň ze všech phaserů a torpédometů na aktuální cíl.

SVĚTLA ZNAČÍCÍ STAV ZBRANÍ

Šest světel pod tlačítky k palbě ze zbraní zobrazuje palebný a operační stav všech zbraní na hvězdné lodi Enterprise. Jsou dvě sady indikátorů: světla pro phaserové banky a světla pro fotonová torpéda.

Těsně pod tlačítkem Phasery jsou světla pro hřbetní phasery, břišní phasery, phasery na přídí, phasery na zádi, phasery na levoboku a phasery na pravoboku. Světla pod tlačítkem Torpéda představují torpéda na přídí a torpéda na zádi.

Světla značící stav zbraní informují o jednom ze tří palebných stavů (podle barev). Světlo modrá značí připravenou zbraň namířenou na aktuální cíl. Tmavě modrá znamená, že zbraň nemíří na cíl. Konečně, červené světlo značí, že zbraň je poškozena a nemůže střílet.

TAKTICKÉ ÚDAJE

Malý rámeček hned pod bitevním oknem obsahuje taktické údaje. Tyto ukazatele zobrazují životně důležité informace týkající se U.S.S. Enterprise. Taktické údaje většinou využijete při manuálním pilotování lodi, ale jsou poučné, i když soubor pouze sledujete.



„SHIELD“ (ŠTÍT)

Toto ukazuje aktuální štít čelící zaměřené lodi.

„POWER“ (ENERGIE)

Toto zobrazuje skutečnou sílu štítu/štítů čelících zaměřené lodi.

„ATTITUDE“ (POLOHA)

Tento údaj ukazuje vertikální směr (ve stupních), kterým hvězdná loď Enterprise míří.

„HEADING“ (KURS)

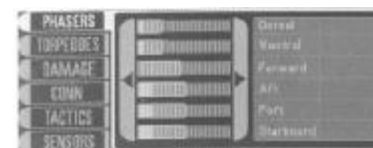
Tento údaj ukazuje horizontální směr (ve stupních), kterým hvězdná loď Enterprise míří.

„SPEED“ (RYCHLOST)

Toto zobrazuje rychlost, kterou se U.S.S. Enterprise pohybuje.

PHASERY (PHASERS)

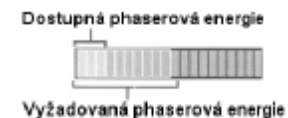
Prostor pro ovládání phaserů určuje, které phasery jsou aktivní a připraveny vystřelit, jakož i kolik energie je vydáno na každý výstřel. Celkové možné množství energie přidělené šesti phaserovým bankám se určuje ve strojovně, ale zde se každé bance přiděluje skutečné množství této energie.



Předtím, než můžete vystřelit z phaserů, musíte nastavit energii pro každou ze šesti bank. Odshora dolů to jsou hřbetní, břišní, přední, zadní, levá a pravá phaserová banka. (Ty odpovídají rozložení phaserů ve strojovně.)

OBSLUHA PHASERŮ

Modrá stupnice značí, že sem bylo ze strojovny přiděleno určité množství energie. Jestliže je část modré stupnice světle orámována, představuje to množství energie vyžadované pro danou phaserovou banku. Jakmile je modrá stupnice celá vysvícena, je tato energie připravena na využití. Konečně, je-li stupnice tmavě šedá, znamená to, že bance nebyla ze strojovny přidělena žádná energie.



Když kliknete na tlačítko Phasery (popsané již dříve v části Palba ze zbraní), bude vystřeleno v určitých intervalech ze všech bank, jejichž modré stupnice jsou vysvíceny, a které míří na aktuální cíl. Každá stupnice představuje přibližně dvě sekundy stálé phaserové palby. Jakmile byla phaserová salva vypálena, začne se do phaserových bank vracet energie.

Bez ohledu na to, které phaserové banky jsou připraveny k palbě, vypálí při stisku tlačítka Phasery pouze phasery mířící na cíl. Ostatní phaserové banky zůstanou připraveny.

REGULACE ÚROVNĚ ENERGIE VE PHASERECH

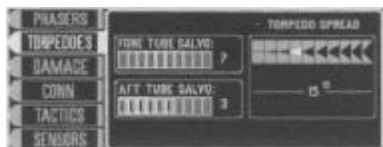
Abyste změnilí sílu phaserové palby (světlo modře orámovaná část), klikněte na stupnici phaserové banky. Čím více vpravo kliknete, tím více energie bude vypuštěno v jedné phaserové salvě.

Klikněte na velkou šipku vlevo, abyste nastavili sílu phaserové palby na minimální úroveň. Kliknutím na velkou šipku vpravo nastavíte phaserovou palbu na maximální úroveň stanovenou ve strojovně.

TORPÉDA (TORPEDOES)

V ovládacím prostoru torpéd určujete, kolik fotonových torpéd z obou komor bude vystřeleno v jedné salvě. Také můžete specifikovat úhel rozptylu. Stejně jako v ovládacím prostoru phaserů můžete vystřelit (v jedné salvě) maximálně celkové možné množství torpéd, které jste stanovili ve strojovně.

Například, jestliže jste stanovili, že maximálně možné zaplnění torpédové komory je devět (z deseti), budete moci vystřelit nejvýše devět torpéd z jedné komory v jedné salvě.



Předtím, než můžete vystřelit fotonová torpéda, musíte ve strojovně nastavit maximální množství torpéd v jedné komoře. Existují dvě torpédové komory: přední a zadní. Protože je k dispozici pouze 275 torpéd, budete s nimi muset šetřit, protože je můžete doplnit pouze na hvězdné základně.

OBSLUHA FOTONOVÝCH TORPÉD

Každá torpédová komora může obsahovat jedno až deset torpéd. Když kliknete na torpédovou komoru, objeví se torpédo a začne se nabíjet. Jakmile je torpédo modře vysvíceno, je jak nabito, tak i připraveno k vystřelení v salvě.



Nápis „Dostupná fotonová torpéda“ vyjadřuje počet torpéd, která jsou k dispozici pro vypálení v jedné salvě. Nápis „Vyžadovaná fotonová torpéda“ vyjadřuje počet torpéd přidělených strojovnou a jedná se o maximální množství, které může být vystřeleno v jedné salvě.

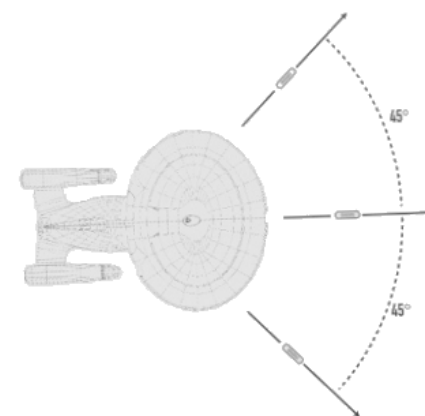
Když stisknete tlačítko Torpéda, budou postupně vystřelena všechna torpéda, která míří na aktuální cíl. Jakmile bude celá salva vystřelena, torpéda se začnou dobíjet pro další salvu.

Stejně jako u phaserů pouze torpédové komory mířící na cíl vystřelí svůj obsah. Komory, které nejsou namířeny na cíl, zůstanou připraveny.

ZMĚNA ROZPTYLU FOTONOVÝCH TORPÉD

Pokaždé když je vypálena salva torpéd, budou torpéda rovnoměrně rozdělena v předem stanoveném rozptylu. Je deset různých rozptylových formací, sahajících od 0° do 45°. Když je v salvě vystřeleno více než jedno torpédo, budou torpéda rovnoměrně rozdělena mezi nejzazší palebné úhly. Abyste změnili rozptyl, klikněte na Vámi zvolený palebný úhel.

Nákres níže ukazuje na příkladu tři torpéda vystřelená v úhlu 45ti stupňů.



ZMĚNA POČTU TORPÉD V SALVĚ

Abyste změnili počet torpéd v salvě (světle modře vysvícenou část stupnice), klikněte na stupnici určující množství torpéd v salvě. Čím víc vpravo kliknete, tím víc torpéd bude nabito pro jednu salvu. (Přesné množství torpéd, která jsou nabita a připravena k palbě v salvě, můžete vidět úplně vpravo na displeji zobrazujícím torpédovou komoru.

ŠKODY (DAMAGE)

Část Škody zobrazuje aktuální informace o stavu hvězdné lodi Enterprise a jejích systémů. Také poskytuje údaje o vzdálenosti Vaší lodi k současnému cíli, celkovému směru letu lodi a rychlosti přibližování se k cíli.



POROZUMĚNÍ DISPLEJI ZOBRAZUJÍCÍMU POŠKOZENÍ

Displej zobrazující poškození ukazuje dva pohledy na hvězdnou loď Enterprise: hřbetní a břišní. Tyto pohledy jsou identické s pohledy zobrazenými ve strojovně. Jestliže bude nějaký systém poškozen, zobrazí se v barevném odlišení jeho stav na jednom z těchto pohledů.

Barevná škála poškození sahá od zelené (bez poškození) po červenou (100%ní poškození). Když bude systém nějakým způsobem poškozen, zobrazí se popis tohoto poškození v prostoru pod nákrasy lodi.

„RANGE“ (VZDÁLENOST)

Toto zobrazuje vzdálenost Vaší lodi od aktuálního cíle.

„HEADING“ (KURS)

Toto zobrazuje horizontální směr (ve stupních), kterým U.S.S. Enterprise míří.

„CLOSURE“ (PŘIBLÍŽENÍ)

Rychlost přibližování značí, jak rychle se Vaše loď blíží k aktuálnímu cíli. Toto číslo může být buď kladné (doháníte cíl) nebo záporné (ztrácíte na cíl).

VELENÍ (CONN)

Velení je aktivovanou položkou, když přistoupíte k taktické konzoli. Ovládá delegování všech taktických systémů, stupně poplachu a příkaz zvednout všechny štíty.



„DELEGATE ON/OFF, (ZAPNOUT/VYPNOUT DELEGÁTA)

Stiskem tohoto tlačítka (s obličejem poručíka Wofa) zapnete nebo vypnete funkci delegování taktických operací. Když je delegát zapnutý, nebudete moci provádět žádné úpravy na taktických systémech (kromě palby ze zbraní), což zahrnuje přiděl energie do zbraní, taktické manévry nebo pilotování lodi. Když je delegát vypnut, musíte provádět všechny tyto funkce ručně.

„ALERT STATUS“ (STUPEŇ POPLACHU)

Je pět stupňů poplachu: zelený (mód plavby), světle zelený (nižší stupeň žlutého poplachu), žlutý (varovný poplach), oranžový (nižší stupeň červeného poplachu) a červený (pohotovost/bitevní poplach). Když je delegát zapnut a Vaše loď se dostane do bitvy, bude stupeň poplachu vždy nastaven na červený stupeň.

Červený poplach znamená, že všechny štíty jsou při plné síle, všechny zbraňové systémy jsou při plném výkonu a do štítů i zbraní proudí maximum energie.

Žlutý poplach zvýší příkon do štítů na vyšší než normální úroveň a zbraně jsou nastaveny na varovnou úroveň.

Mód plavby nastaví příkon do štítů na normální úroveň a přeměruje energii ze zbraní do ostatních palubních energetických systémů.

„RAISE SHIELDS“ (ZVEDNOUT ŠTÍTY)

Pokud byly štíty z nějakého důvodu sklopeny, tlačítkem Zvednout štíty okamžitě nastavíte všechny štíty na 100%ní výkon (je-li to možné).

„WEAPONS LOCK“ (ZAMĚŘIT ZBRANĚ)

Tlačítko Zaměřit zbraně okamžitě zaměří všechny dostupné a fungující zbraně na aktuálně vybraný cíl.

„SELF DESTRUCT“ (AUTODESTRUKCE)

Tlačítko Autodestrukce zahájí sebezničení hvězdné lodi Enterprise.

TAKTIKA (TACTICS)

Hvězdná loď Enterprise využívá množství předem nastavených taktických manévru, které vyvinuly přední strategické mozky Velení Hvězdné flotily. Tyto taktické manévry byly uspořádány do kategorií, ze kterých si musíte vybrat, když se ocitnete v boji.



Jsou dvě hlavní kategorie bojových manévru: útočné a obranné. Každá z těchto kategorií obsahuje množství přednastavených taktických manévru, které můžete během bitvy využít.

Popis a použití každého taktického manévru můžete nalézt v počítači v kategorii „Taktické údaje“.

ZAHÁJENÍ TAKTICKÉHO MANÉVRU

Zahájení bojového taktického manévru má podobnou strukturu jako u výběru témat v lodním počítači. Nejprve musíte vybrat obecnou kategorii taktických manévru, poté musíte z tohoto seznamu zvolit specifický taktický manévr.

Abyste si vybrali kategorii taktických manévru, zvolte buď „Offensive Manoeuvres“ (Útočné manévry) nebo „Defensive Manoeuvres“ (Obranné manévry). Tím zobrazíte seznam manévru pro danou kategorii. Vyberte si jeden z nich a pro jeho zahájení stisknete tlačítko „Engage“ (Zahájit). Jestliže chcete změnit svoji taktiku, opakujte tento postup.

SENZORY (SENSORS)

Podobně jako displej zobrazující poškození ukazuje i displej senzorů úroveň poškození, vzdálenost, směr a rychlost přibližování aktuálního cíle k hvězdné lodi Enterprise. Jakékoliv poškozené systémy na zaměřené lodi budou zobrazeny buď na pohledu seshora dolů nebo na pohledu z pravé strany. Přímou pod nákresem lodi se objeví její jméno nebo typ momentálně zaměřené lodi.



Barevná škála poškození sahá od zelené (bez poškození) po červenou (100%ní poškození). Když bude nějaký systém na zaměřené lodi poškozen, objeví se popis tohoto poškození v prostoru pod nákresem zaměřené lodi.

„RANGE“ (VZDÁLENOST)

Toto zobrazuje vzdálenost vybrané lodi od U.S.S. Enterprise.

„HEADING“ (KURS)

Toto zobrazuje horizontální směr (ve stupních), kterým momentálně vybraná loď míří.

„CLOSURE“ (PŘIBLÍŽENÍ)

Rychlost přibližování značí, jak rychle se aktuální cíl blíží k U.S.S. Enterprise. Toto číslo může být buď kladné (dohání Vaší loď) nebo záporné (vzdaluje se od Vaší lodi).

OVLÁDÁNÍ NAVIGACE A ZBRANÍ

Třetí a nejsložitější metodou vesmírné bitvy je převzít kompletní kontrolu nad veškerou navigací a všemi zbraňovými systémy. Stejně jako u druhé možnosti (provádění taktických manévru) jsou rovněž aktivní všechny ovládací prostory. Ovládání navigace a zbraní Vám umožňuje nejvyšší stupeň ručního pilotování U.S.S. Enterprise.

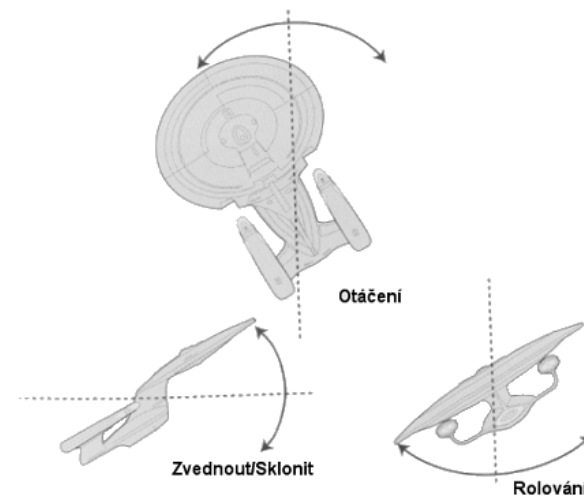
Abyste převzali kontrolu nad navigací, nemusíte udělat nic zvláštního – stačí vypnout delegování v části Velení.

PILOTVÁNÍ U.S.S. ENTERPRISE

Všechny příkazy pro přímé pilotování lodi jsou prováděny pomocí numerické klávesnice. Když je delegování vypnuté, musíte buď loď řídit ručně nebo musíte zvolit předdefinované manévry v části Taktika.



Ke kormidlování lodi se používá šest kláves. Stisknete [4] a [6] pro rolování lodi vlevo a vpravo, [7] a [9] pro rotaci lodi po ose ypsilon (otáčení) nebo [2] a [8] pro zvednutí a sklonění lodi. Toto je vysvětleno níže:



Kromě toho použijte [+] k zrychlení a také můžete použít [-] k zařazení zpětného chodu motorů. Pro vydání příkazu Vše zastavit stiskněte [Enter].

PALBA ZE ZBRANÍ

Stiskněte [/] pro palbu z phaserů a [*] pro vypálení všech nabitých fotonových torpéd. (Tyto příkazy jsou shodné s tlačítky Phasery a Torpéda popsanými dříve.)

OSTATNÍ PŘÍKAZY Z KLÁVESNICE

Poslední dvě klávesy na numerické klávesnici jsou příkazy týkající se pohledů. Klávesa [0] (nula) je identická s tlačítkem Úplná/částečná velikost bitevního okna, zatímco [.] přebírá funkci tlačítka Pohled. Klávesy [1] a [3] přibližují a oddalují okno zobrazující bitvu.

UKONČENÍ HRY OD TAKTICKÉ KONZOLE

Jestliže musíte hru z nějakého důvodu ukončit, stiskněte klávesu [Esc]. Tím vyvoláte dialogový rámeček žádající potvrzení této akce.



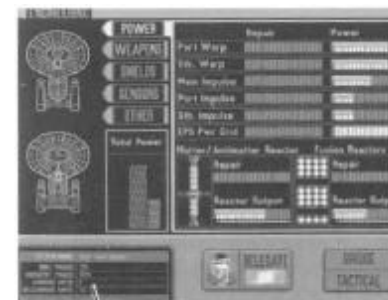
9

KAPITOLA 9: STROJOVNA (ENGINEERING)

Abyste se dostali do strojovny, vyberte si turbovýtah na pravé straně můstku a poté zvolte strojovnu.

ÚPRAVA ÚROVNĚ OPRAV A MNOŽSTVÍ ENERGIE

Ve strojovně můžete kontrolovat, kolik energie generují lodní systémy, a do kterých lodních systémů bude tato energie směřována. Protože každý jednotlivý systém vyžaduje jiné množství energie, budete muset pozorně sledovat, kolik energie je čerpáno z každého ze dvou hlavních reaktorů.



Zobrazení informací o systému

Můžete kontrolovat, kolik energie je přiděleno každému jednotlivému energetickému systému: warp pohonu a impulsnímu pohonu, phaserovým bankám a fotonovým torpédům, štítům a senzorovým polím. Také můžete upravit úroveň přidělené energie pro lodní vlečné paprsky, podporu života a počítačová jádra.

Když dojde na vesmírnou bitvu, jsou spolu taktická stanice a strojovna úzce spojeny. Mnoho funkcí strojovny přímo odpovídá systémům u taktické stanice. Vzhledem k tomu je nejlepší seznámit se s oběma oblastmi předtím, než vypnete možnost delegování. K taktické stanici se můžete dostat kliknutím na tlačítko „Tactical“ v pravém dolním rohu obrazovky.

DŮLEŽITÁ POZNÁMKA: Jestliže se nezajímáte o „ruční“ regulaci úrovně distribuované energie, můžete delegovat úkoly ve strojovně na pana La Gorge. On poté převezme dohled nad všemi funkcemi strojovny. Podívejte se do následující části „Delegování ovládání strojovny“.

CELKOVÝ POHLED NA STROJOVNU

Jsou dvě různé možnosti ovládání strojovny: 1) delegování ovládání na podporu číka La Forge nebo 2) převzít kompletní kontrolu nad všemi systémy ve strojovně. Výhodou vlastního převzetí kontroly nad strojovnou je to, že můžete přidělovat energii pouze kritickým systémům a zvýšit stupeň možností ovládání strojovny.

Několik základních displejů má celkový význam pro zbytek systémů ve strojovně.

ZOBRAZENÍ CELKOVÉ ENERGIE

Displej zobrazující celkové množství energie obsahuje tři barevné sloupce, které se vztahují k příkonu reaktoru a distribuci energie.



Vysoký červený sloupec uprostřed představuje celkovou rezervu energie, která je uskladená v elektroplasmového systému (EPS systému) rozvodu energie na lodi. Tak jak bude systém rozvodu energie hromadit energii, bude tento červený sloupec růst.

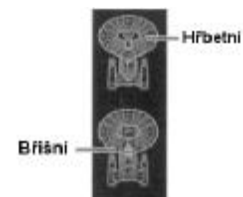
Modrý sloupec vlevo značí množství energie vyžadované všemi systémy. Když je uskladená energie přidělena nějakému systému, modrý sloupec poklesne (a zelený sloupec vpravo vzroste).

Zelený sloupec vpravo zobrazuje energii přidělenou systémům Enterprise. Tento sloupec bude růst a klesat podle toho, do kolika systémů bude energie přidělena.



ZOBRAZENÍ U.S.S. ENTERPRISE

Levá strana obrazovky strojovny ukazuje dva pohledy na hvězdnou loď Enterprise: hřbetní a břišní. Když vyberete specifickou skupinu systémů (jako třeba štíty), vysvítí se na těchto nákresech všechny energetické systémy v této skupině. Přejetí kurzorem nad sloupcem opravy nebo energie jednotlivého systému způsobí, že se dotyčný systém na nákresech vysvítí.



Barva příslušného systému určuje jeho operační stav. Ten může být buď bez poškození (zelená barva) nebo zcela nefunkční (červená barva).

ZOBRAZENÍ INFORMACÍ O SYSTÉMU

Displej zobrazující informace o systému poskytuje informace o aktuálně vybraném systému ve strojovně: jeho jméno, maximální množství energie, které mu lze přidělit, momentálně přidělené množství energie, rychlost nabití a vybití a odhadovaný čas opravy (je-li systém poškozen).

TLAČÍTKO „BRIDGE/HAIL“ (MŮSTEK/ZAVOLAT)

Tlačítko Můstek/Zavolat slouží dvěma účelům. Když loď pracuje v módu plavby (normální mód), bude na tlačítku nápis Můstek a po jeho stisknutí se budete moci kdykoliv vrátit na můstek. Je-li ale loď zapojena do bitvy, bude na tlačítku nápis Zavolat. To Vám dává možnost zavolat nepřátelské plavidlo.

DELEGOVÁNÍ OVLÁDÁNÍ STROJOVNY

Standardní a nejsnazší možností ovládní stroje je delegovat všechny funkce stroje na nadporučíka La Forge. Protože je pan La Forge šéfinženýrem Enterprise, ví nejlépe, jak využít generovanou energii a přeměrovávat energetické systémy, aby bylo dosaženo optimální distribuce energie. Delegováním ovládní můžete odpočívat s klidným svědomím, že stroje je ve schopných rukou.

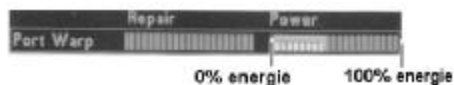


Je-li delegování zapnuto, nebudete moci u žádného systému upravit úroveň oprav ani množství energie. Můžete ale sledovat účinky Geordiho práce. Během bitvy si můžete vybrat, který energetický systém budete sledovat. Když není loď v bitvě, vykazuje většina systémů nízkou aktivitu.

Abyste zapnuli nebo vypnuli delegování, klikněte na tlačítko „Delegate“ (Delegovat) při spodní straně obrazovky.

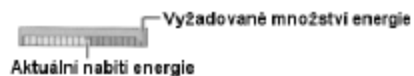
NASTAVENÍ MNOŽSTVÍ ENERGIE PRO OPRAVU A POHON SYSTÉMU

Každý energetický systém má dvě stejné horizontální stupnice, které jsou s ním spojeny: stupnice oprav a stupnice energie. Tyto údaje vyznačují v procentech množství energie vynaložené na jeho opravu a pohánění (stoupající zleva doprava).



Pro zvýšení množství energie pro opravu nebo pohon systému klikněte na odpovídající stupnici. Čím víc doprava kliknete, tím víc energie si vyžádáte pro daný systém. Tmavě modrá stupnice naznačuje, kolik energie pro systém nebo pro opravu systému jste si vyžádali.

Jakmile zvýšíte množství energie, objeví se pod modrou stupnicí žlutý měřič energie. To znamená, že dotyčný systém se nabíjí. Když tento žlutý měřič energie dosáhne konce modré stupnice, bude mít systém k dispozici požadované množství energie.



Stupnice oprav jsou aktivní pouze, pokud byl specifický systém poškozen. Když je systém poškozen, zobrazí se tyto stupnice červenou barvou. Jestliže byla loď v boji vážně poškozena, můžete provést větší opravy na hvězdné základně.

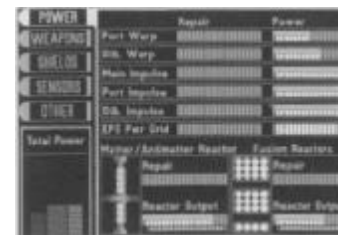
Povšimněte si, že určité systémy (jako třeba vlečné paprsky) vyžadují podstatně více energie, než ostatní systémy, takže to berte v úvahu, když budete uprostřed bitvy upravovat úroveň energie.

SYSTÉMY VE STROJOVNĚ

Je pět tříd systémů ve stroje. Každá třída odpovídá určité kategorii energetických systémů.

ENERGIE (POWER)

Systém Energie je nejdůležitějším z pěti systémů ve stroje. Ovládá warp pohon i impulsní pohon a ukrývá EPS systém rozvodu energie, jakož i oba reaktory.



EPS SYSTÉM ROZVODU ENERGIE

EPS systém rozvodu energie je hlavním rozvodem energie na lodi. Když oba reaktory vygenerují energii, je převedena do EPS systému rozvodu energie. Pokud je v systému rozvodu dostupná energie, můžete ji přidělovat do jiných systémů ve stroje.

REAKTOR NA HMOTU/ANTIHMOTU A FÚZNÍ REAKTOR

Reaktory poskytují lodi veškerou energii. Energie vygenerovaná reaktory je poté uskladněna v EPS systému rozvodu energie a převedena do jiných systémů ve stroje. Reaktor na hmotu/antihmotu primárně generuje energii pro warp motory, zatímco fúzní reaktor generuje energii pro ostatní energetické systémy (a trochu pro warp pohon).

Barevná stupnice pod měřičem energie každého reaktoru představuje stav reaktoru. (Úroveň energie dodávané reaktoru můžete upravit stejným způsobem jako při nastavování množství energie pro opravu a pohon systému popsaného dříve.)



Zelená značí normální operační stav reaktoru. Jestliže nastavíte úroveň generované energie na tmavě modrý stupeň (úplně vlevo), reaktor se vypne, když měřič energie dosáhne této úrovně. Také máte možnost posunout úroveň generované energie do červené oblasti.

To dramaticky zvýší produkci energie, ale uvalí velký tlak na reaktor. Když budete udržovat úroveň generované energie v červené oblasti, reaktoru se začne přehřívat a červená oblast se rozšíří. Přepnutím reaktorů zpět na normální (zelený) stav začnete zpětný proces.

DŮLEŽITÁ POZNÁMKA: Poškození jakéhokoliv z reaktorů může ovlivnit schopnost lodi přejít na warp.

ZBRANĚ (WEAPONS)

Zbraňový systém ve strojně nabízí možnost upravit úroveň energie pro všech šest phaserových bank a umožní Vám upravit maximální počet torpéd v obou dvou torpédových komorách. Komory pro fotonová torpéda mohou každá nést maximálně deset torpéd. Tato nastavení určují maximální počet torpéd v jedné salvě.



Lodní zásoby mohou nést 275 fotonových torpéd. Jakmile je spotřebujete, budete muset zakotvit u hvězdné základny a doplnit je (viz „Zakotvení u hvězdné základny“ v Kapitole 6: Astronomická navigace (Conn)).

ŠTÍTŮ (SHIELDS)

Na U.S.S. Enterprise je osm různých systémů štítů: čtyři pro talířovou sekci (hřbetní a na zádi), dva pro sekci gondol (kde se nacházejí warp motory), jeden pro trup strojně a jeden pro boční podporu gondolám.



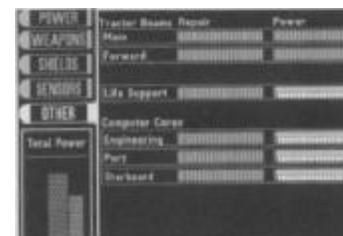
SENZORY (SENSORS)

Energetické systémy senzorů řídí analýzu planet, jakož i skeny krátkého a dlouhého dosahu. Také se používají v bitvě pro zobrazení taktických informací a informací o stavu nepřátelských plavidel. (Viz „Škody (Damage)“ v Kapitole 8: Taktická stanice (Tactical)).



OSTATNÍ (OTHER)

Poslední třída systémů ve strojně obsahuje množství různých ale důležitých lodních funkcí. Ty zahrnují vlečné paprsky, podporu života a počítačová jádra.



Protože vlečné paprsky vyžadují obrovské množství energie, měli byste v případě, že nejsou okamžitě potřeba, snížit jejich příkon za účelem úspory energie.

UKONČENÍ HRY ZE STROJOVNY

Jestliže musíte hru z nějakého důvodu ukončit, stiskněte klávesu [Esc]. Tím vyvoláte dialogový rámeček žádající potvrzení této akce.



10

KAPITOLA 10: TURBOVÝTAH/SIMULÁTOR (TURBOLIFT/HOLODECK)

VSTUP DO OSTATNÍCH ČÁSTÍ LODI (TURBOVÝTAH)

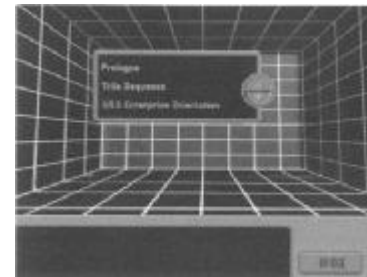
Turbovýťah (umístěný na pravé straně můstku) poskytuje přístup do ostatních částí lodi: strojovny (pro monitorování a modifikování množství energie pro opravu a pohon systémů), simulátoru (pro zopakování si filmů z mise) a transportéru (pro shromáždění a vybavení výsadkového týmu).



Abyste vstoupili do turbovýťahu, klikněte na dveře na pravé straně můstku. Poté dostanete na výběr možností uvedené výše. Vyberte si jednu z těchto oblastí a ihned se tam vydáte.

PROHLÍZENÍ FILMŮ Z MISÍ (SIMULÁTOR)

V průběhu celého Vašeho dobrodružství budete po častování množstvím filmových sekvencí v okamžicích, kdy dojde k důležitým událostem. Tyto scény nebudou v dalším průběhu dobrodružství zopakovány, pokud nenavštívíte simulátor. Zde si můžete zopakovat tyto filmy z mise.



Když vstoupíte do simulátoru, uvidíte seznam filmů ve filmové knihovně simulátoru. Pro procházení mezi dostupnými filmy použijte šipky nahoru a dolů. Pro přehrání filmu ze seznamu na něj jednoduše klikněte. Obrazovka se zatmí a přehraje se film. Poté, co film skončí, se obraz vrátí zpět na výběr z knihovny. (Pro přerušení přehrávání filmu můžete kdykoliv stisknout [Esc].)

Až budete připraveni vrátit se na můstek, klikněte na tlačítko „Bridge“ (Můstek).

ORIENTACE NA U.S.S. ENTERPRISE (U.S.S. ENTERPRISE ORIENTATION)

Jedním z užitečných filmů, které si můžete prohlédnout pouze v simulátoru, je Orientace na U.S.S. Enterprise. Zvolením tohoto filmu se vydáte na prohlídku hvězdné lodi Enterprise. Pokryty budou všechny hlavní funkce na můstku, jakož i transportér. Během prohlídky Vám počítač poskytne stručný popis každé z hlavních stanic, aby Vás seznámil s lodí. Prohlídku můžete kdykoliv ukončit stiskem klávesy [Esc].



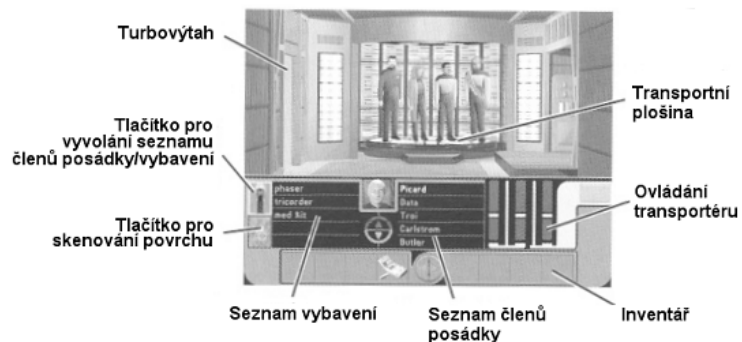
11

KAPITOLA 11: TRANSPORTÉR (TRANSPORTER)

Abyste se dostali k transportéru, klikněte na turbovýtah na pravé straně můstku a poté zvolte transportér.

PŘÍPRAVA VÝSADKOVÝCH TÝMŮ

Transportér se používá k přenášení členů posádky z hvězdné lodi Enterprise na blízká místa, jako jsou planety. Po přenosu mohou tyto výsadkové týmy prozkoumat svět nebo se mohou pustit do aktuální mise.



Předtím, než může začít mise výsadkového týmu, musíte shromáždit správné členy posádky a jejich vybavení. Pro přidělení členů posádky do výsadkového týmu nebo pro přidání vybavení pro misi klikněte na tlačítko pro vyvolání seznamu členů posádky/vybavení.

Poznámka: Při úrovních obtížnosti praporečků (Ensign) a poručík (Lieutenant) jsou pro Vás již všechna přidělení členů posádky a vybavení naplánována.

PŘIDĚLOVÁNÍ ČLENŮ POSÁDKY DO VÝSADKOVÉHO TÝMU

Do výsadkového týmu můžete přidělit až čtyři členy posádky. V závislosti na povaze mise budete muset přidělit vhodné členy posádky pro provedení určitých úkolů. Například, jestliže je cílem mise vyléčit nemocné nebo zraněné stvoření, budete chtít do výsadku přidělit doktorku Crusherovou.

SEZNAM ČLENŮ POSÁDKY

Pro přidělení člena posádky do výsadkového týmu klikněte na jeho jméno na seznamu členů posádky na transportní konzoli a podržte tlačítko myši. Váš kurzor se změní na ikonku dané postavy, kterou pak můžete přetáhnout na transportní plošinu. (Pro procházení seznamu členů posádky na transportní konzoli klikněte na šipky nahoru a dolů.) Alternativní metodou přidělování členů posádky je dvakrát kliknout na jméno člena posádky na seznamu. To způsobí, že daná postava přijde dveřmi vlevo.



Pro vyjmutí člena posádky z výsadkového týmu jednoduše klikněte na člena posádky na transportní plošině a přetáhněte ho do seznamu. (Pro vyjmutí postav z plošiny na ně můžete také dvakrát kliknout.)

Jestliže se nemůže člen posádky vydat na misi kvůli zranění, neobjeví se v seznamu členů posádky na transportní konzoli.

VYBAVOVÁNÍ VÝSADKOVÉHO TÝMU

Jakmile provedete přidělení členů posádky, musíte shromáždit vybavení vhodné pro misi. Standardní vybavení výsadkového týmu zahrnuje trikordér a phaser. Ostatní předměty mohou být přidány podle potřeby.

SEZNAM VYBAVENÍ

Pro přidání předmětu nebo vybavení do Vašeho inventáře klikněte na jméno předmětu na seznamu položek a podržte tlačítko myši. Váš kurzor se změní na ikonku daného předmětu, který pak můžete přetáhnout do Vašeho inventáře. (Pro procházení v seznamu vybavení klikněte na šipky nahoru a dolů.)

Další metodou přidělování předmětů je dvakrát kliknout na předmět v seznamu vybavení. Tím přidáte předmět do svého inventáře.

Pro vyjmutí předmětu z inventáře jednoduše klikněte a přetáhněte příslušný předmět z inventáře zpět do seznamu položek (nebo na něj dvakrát klikněte).

SKENOVÁNÍ MÍST PRO TRANSPORT



Pro skenování po místech k transportu klikněte nejprve na tlačítko pro skenování povrchu. Tím vytvoříte obrázek povrchu, na který se přenášíte se zářícími body, které představují bezpečná místa pro transport.

PŘENOS Z LODI



Po shromáždění výsadkového týmu, přidělení vybavení a zjištění místa pro transport je na čase přenést výsadkový tým na jeho misi. Klikněte na ovládání transportéru a táhněte myši nahoru, čímž přenesete výsadkový tým na jeho místo určení.

ODCHOD Z TRANSPORTNÍ MÍSTNOSTI

Pro odchod z transportní místnosti jednoduše klikněte na dveře v levé části místnosti. Odsud můžete odejít do simulátoru, strojovny nebo na můstek.



12

KAPITOLA 12: MISE VÝSADKOVÉHO TÝMU

Mise výsadkového týmu jsou podstatou hry Star Trek: The Next Generation „A Final Unity“. Pomocí těchto misí budou odhaleny klíčové prvky zápletky. Během mise budete pracovat s cizími bytostmi, neznámými zařízeními a ostatními členy posádky. Stravte při nich tolik času, kolik budete potřebovat, ale buďte rozvášní. Poznáte, až splníte na misi výsadkového týmu vše, co musíte.

Až čtyři členy posádky můžete přidělit k přenosu na misi výsadkového týmu. Během mise můžete naráz ovládat pouze jednoho člena výsadkového týmu, ale můžete mezi nimi kdykoliv přepínat. Můžete narazit na cizí artefakty nebo jiné předměty, které můžete sebrat a prozkoumat. Když seberete předmět, bude přidán do Vašeho inventáře.

Pamatujte si, že mise výsadkového týmu Hvězdné flotily jsou základním testem Vaší schopnosti dělat rozhodnutí. Správné volby neovlivňují pouze Vaše vlastní činnosti, ale i činnosti Vaší posádky, Vaši misi a možná i Váš celý aktuální úkol. Reagujte rozhodně, ale buďte opatrní a vyvarujte se unáhlených rozhodnutí. Volba je vždy na Vás.

VÝKLAD HLAVNÍ OBRAZOVKY

Velká horní část herní obrazovky je oblastí, kde se odehrávají všechny činnosti. Tato hlavní obrazovka mise obsahuje členy výsadkového týmu a jakékoliv cizí formy života a předměty, se kterými můžete pracovat.



Někdy je měřítko obrazovky dosti velké – proto se mohou členové výsadečového týmu zdát při srovnání velmi malí. Zdají-li se členové posádky příliš malí na to, abyste určili, kdo je kdo, klikněte na podobiznu postavy, abyste přepínali mezi členy týmu. Jedna důležitá poznámka: kdykoliv někdo ze členů výsadečového týmu opustí oblast, bude ho zbytek výsadečového týmu vždy následovat, pokud nejsou zbylí členové zraněni nebo v bezvědomí.

VÝBĚR ČLENA POSÁDKY PRO OVLÁDÁNÍ

Hned vpravo vedle herního nastavení (RGCD) se objeví obličej momentálně vybraného člena posádky. To určuje, kterého člena výsadečového týmu právě ovládáte. To, kterého člena posádky právě ovládáte, můžete změnit kliknutím na toto okno. (Pro přepínání mezi všemi členy výsadečového týmu můžete také stisknout [Mezerník].)



STUPNICE SE STAVEM ZDRAVÍ

Těsně vpravo od obličeje momentálně vybraného člena posádky bude stupnice se stavem zdraví této osoby. Během mise výsadečového týmu mohou být postavy zraněny nebo mohou onemocnět. Tato stupnice vyznačuje zdraví specifického člena posádky.

Když je stupnice v nejvyšším bodě, je postava plně zdravá. Pokaždé, když bude člen posádky zraněn, stupnice poklesne. Červená část na spodu stupnice znamená kritický stav. Jestliže stupnice klesne do této červené oblasti, upadne člen výsadečového týmu do bezvědomí. Členové posádky nabydou zpět vědomí časem, nebo jestliže se jim dostane správné lékařské péče.

VÝBĚR ČINNOSTI

Váš výsadečový tým má čtyři různé druhy činnosti. Každou činnost provede momentálně vybraný člen výsadečového týmu. Popis prováděné činnosti se vždy objeví hned nad tlačítky s výběrem činnosti.



Činnost si můžete vybrat kliknutím myši na ikonku té činnosti, kterou si přejete provést nebo můžete mezi všemi čtyřmi možnostmi procházet ve směru hodinových ručiček pomocí pravého tlačítka myši. Když si vyberete činnost, kurzor se změní na ikonku vybrané činnosti. Například, jestliže kliknete na ikonku prohlížení věci (oko), Váš kurzor se změní v oko.

Poté, co si vyberete činnost, pohybuje s kurzorem po hlavní obrazovce. Kurzor se rozzáří světle modře, když pod ním bude něco, s čím se nechá pracovat.

PROHLÍŽENÍ VĚCI (ČINNOST LOOK)

Činnost Look se používá k získání více informací o specifické osobě, místě nebo věci buď na hlavní obrazovce nebo ve Vašem inventáři. Klikněte na ikonku činnosti, která vypadá jako oko a poté vyberte něco, co si chcete prohlédnout. Momentálně vybraný člen posádky Vám poté sdělí své postřehy o prohlíženém předmětu, osobě nebo oblasti.

Pro vybrání činnosti Look můžete také stisknout [L].

KOMUNIKACE (ČINNOST TALK)

Činnost Talk umožňuje vybranému členu posádky komunikovat buď s jiným členem výsadečového týmu nebo s jakoukoliv cizí formou života. Klikněte na ikonku činnosti, která vypadá jako bublina s textem a poté vyberte někoho, s kým si chcete promluvit. Tím zahájíte rozhovor.

Pro vybrání činnosti Talk můžete také stisknout [T].

MANIPULACE S PŘEDMĚTY (ČINNOST USE/GIVE/GET)

Činnost Use/Give/Get použijete, když budete chtít, aby určitý člen posádky použil, dal nebo získal určitý předmět. Pro použití předmětu klikněte na ikonku činnosti, která vypadá jako ruka, vyberte předmět z Vašeho inventáře a poté klikněte na osobu, místo nebo věc, na kterou chcete předmět použít. (Pro použití určitých předmětů, jako je třeba trikotáž, na ně můžete dvakrát kliknout.) Abyste dali někomu nebo něčemu předmět, vyberte ho ve Vašem inventáři a poté klikněte na objekt, kterému si přejete tento předmět dát. Konečně, abyste získali nějaký předmět, jednoduše na něj klikněte na hlavní obrazovce. Tento předmět bude poté přidán do Vašeho inventáře.

Pro vybrání činnosti Use/Give/Get můžete také stisknout [U].

Jestliže nemůže být činnost Use/Give/Get provedena, člen posádky zpravidla vysvětlí proč.

PŘECHOD MEZI LOKACEMI (ČINNOST WALK)

Činnost Walk se používá, když chcete, aby člen posádky přešel z jedné části obrazovky do druhé. Klikněte na ikonku činnosti, která vypadá jako noha a poté vyberte místo, kam chcete, aby postava šla. Momentálně vybraný člen výsadkového týmu poté půjde na toto místo.

Pro vybrání činnosti Walk můžete také stisknout [W]. (Pro zvýšení rychlosti pohybu podržte během chůze klávesu [Shift].)



Jestliže se ikonka činnosti Walk změní v šipku, znamená to, že můžete opustit obrazovku. Pro odchod z obrazovky klikněte jednoduše na levé tlačítko myši.

UKONČENÍ MISE VÝSADKOVÉHO TÝMU



Pro přenos zpět na loď použijte osobního komunikátoru. Kliknutím na komunikátor dáte znamení U.S.S. Enterprise. Posádka Enterprise zareaguje potvrzením a výsadkový tým bude přenesen zpět na palubu. Jestliže nedojde k žádné odezvě, je výsadkový tým mimo komunikační dosah s lodí.

INVENTÁŘ



Inventář obsahuje všechny předměty, které má Váš výsadkový tým momentálně u sebe. Když vyberete nějaký předmět v inventáři, objeví se jeho jméno těsně nad tlačítky s výběrem činnosti. V seznamu inventáře procházejte tam a zpátky klikáním na šipky vlevo a vpravo, které se nacházejí uprostřed seznamu.

NASTAVENÍ PHASERU



Tato tlačítka Vám umožňují ovládat úroveň energie Vašeho phaseru od hodnoty jedna (zcela vlevo) po hodnotu šestnáct (zcela vpravo). Čím vyšší je hodnota, tím silnější jsou phasery týmu. Hodnota jedna je lehké omráčení, zatímco hodnota šestnáct je silné ničení. Vyšší hodnoty byste měli vždy používat s opatrností, protože mohou způsobit masivní poškození. Pamatujte, že phaser je mocná zbraň a neměl by být používán neuváženě.



PŘÍLOHY

PŘÍLOHA A: VYBAVENÍ

Každá federální hvězdná loď má určité standardní vybavení, které se vydává výsadkovému týmu. Toto vybavení se používá k sebeobraně (phaser) a snímání/ukládání dat (standardní trikotér). Jakékoliv další vybavení, které si s sebou výsadkový tým nese, je odvozeno od povahy mise.

PHASER (TYP II)

Toto ruční zařízení je zbraní určenou k sebeobraně, navrženou k odražení osobních útoků nebo k způsobení strukturálního poškození na budovách nebo vozidlech. Je šestnáct nastavení úrovně energie od lehkého omráčení po silné ničení.



OVLÁDÁNÍ PHASERU

Použijte nastavení phaseru (popsané v části „Mise výsadkového týmu“) k nastavení úrovně energie phaseru. Vyberte si ikonku akce Use a poté zvolte v inventáři phaser. Teď namiřte phaser na vybraný cíl a klikněte tlačítkem myši. Tím vypustíte na zvolený cíl paprsek energie.

Ublížení obyvatelům planety je porušením Základní směrnice. Základní význam phaseru leží v osobní obraně. Jakékoliv jiné úkony s phaserem by měly být prováděny s opatrností.

STANDARDNÍ TRIKORDÉR

Standardní trikordér se používá k lokálnímu snímání a ukládání vhodných dat. Také m ůže být použit k počítání a analýze údajů. Jakmile se výsadkový tým vrátí na palubu lodi, obsah standardního trikordéru se automaticky nahraje do lodního počítače.



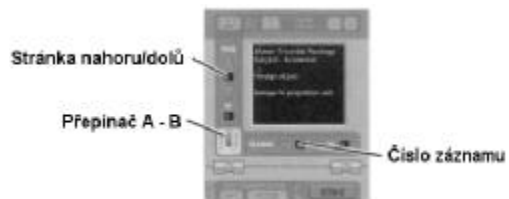
Další funkcí trikordéru je zaznamenávat rozhovory na planetě. Při misi výsadkového týmu uloží trikordér až devět rozhovorů. Ty si poté můžete kdykoliv přečíst předtím, než se vrátíte na loď.

OVLÁDÁNÍ TRIKORDÉRU

Abyste se připravili na skenování, vyberte ikonku akce Use a poté klikněte na standardní trikordér v inventáři. Poté klikněte na oblast, předmět nebo bytos na hlavní obrazovce, kterou si přejete oskenovat. Jestliže uslyšíte vrčivý zvuk trikordéru, byl váš cíl oskenován. Člen výsadkového týmu, který sken cíle provedl m ůže někdy potvrdit, že byl uskutečněn záznam trikordérem.

PROHLÍŽENÍ ZÁZNAMŮ V TRIKORDÉRU

Příležitostně budou určité informace uloženy v trikordéru pro budoucí nahlédnutí. Abyste si tyto údaje prohlédli, vyberte ikonku akce Look a poté klikněte na standardní trikordér. Tím vyvoláte obrazovku trikordéru.



Hlavní obrazovka trikordéru zobrazí první údaj uložený v trikordéru. Abyste si prohlédli více informací o tomto záznamu, použijte šipek posunujících záznam o stránku nahoru a dol ů, které se nachází na levé straně trikordéru. Pro přístup k dalšímu záznamu použijte šipek vlevo a vpravo těsně pod hlavní obrazovkou.

PŘEPÍNAČ A – B

Přepínač A – B mění typ informací, které si můžete na trikordéru prohlédnout. Když je trikordér v pozici A, jsou zobrazenými záznamy na hlavní obrazovce trikordéru lokální údaje a všechny stažené zprávy. Jestliže je trikordér nastaven do pozice B, můžete si prohlédnout posledních devět rozhovorů, které se odehrály na současně misi výsadkového týmu.

LÉKAŘSKÝ TRIKORDÉR

Lékařský trikordér je zařízením, které se používá k dignóze zranění a jejich vážnosti. M ůže být použit na člena výsadkového týmu nebo jakéhokoliv cizince, kterého potkáte.



OVLÁDÁNÍ LÉKAŘSKÉHO TRIKORDÉRU

Pro použití lékařského trikordéru vyberte ikonku akce Use a poté klikněte na lékařský trikordér v inventáři. Poté klikněte na člena posádky nebo cizince, kterého si přejete vyšetřit. Člen posádky provádějící analýzu poté sdělí své názory.

LÉKÁRNIČKA

Lékárnička se používá především k provádění naléhavých lékařských činností v poli. Stejně jako u lékařského trikordéru může být použita na členy posádky nebo cizince.



OVLÁDÁNÍ LÉKÁRNIČKY

Vyberte ikonku akce Use a poté klikněte na lékárnici v inventáři. K provedení základního lékařského ošetření klikněte lékárnici na zraněnou osobu. Člen výsadkového týmu použije toto zařízení a poté oznámí analýzu.

I když používat lékárnici může každý, pouze doktorka Crusher m ůže přivést zraněnou osobu k úplnému vědomí. Ostatní mohou pouze ošetřit menší zranění.

PŘÍLOHA B: VELÍCI POSÁDKA U.S.S. ENTERPRISE

I když je na palubě hvězdné lodi Enterprise více než 1.000 členů posádky, Vy máte k dispozici skupinu klíčových důstojníků, kteří Vám pomohou s prováděním důležitých rozhodnutí. Těchto devět členů posádky můžete přidělit na misi výsadkového týmu.

Když si v Herním nastavení vyberete obtížnost „Ensign“ (Praporčík), budou automaticky vybráni důstojníci i vybavení vhodné pro danou misi.

KAPITÁN JEAN-LUC PICARD



Kapitán Picard je kapitánem vlajkové lodi Hvězdné flotily, U.S.S. Enterprise. Před službou na palubě hvězdné lodi Enterprise sloužil Picard jako vyšší důstojník a poté jako kapitán průzkumné lodi U.S.S. Stargazer. Picard je proslulý po celé galaxii a je hluboce respektován svými vrstevníky. Kromě vynikajících diplomatických dovedností má širokou paletu dalších zájmů zahrnující astrofyziku a archeologii.

KOMANDÉR WILLIAM T. RIKER



Komandér Riker je výkonným důstojníkem a zástupcem kapitána hvězdné lodi Enterprise. Má sklony k citově založeným (a někdy nekonvenčním) rozhodnutím, ale je velmi schopnou „Jedničkou“ kapitána Picarda. Ačkoliv mu bylo při mnoha příležitostech nabídnuto velení jeho vlastní lodi, dává přednost posádce a atmosféře U.S.S. Enterprise. Jeho zájmy mimo službu zahrnují vaření a hru na pozoun.

NADPORUČÍK DATA



Nadporučík Data slouží jako vedoucí lodního provozu a obvykle obsluhuje operační stanici na můstku. Data je vysoce propracovaný android vytvořený legendárním vědcem Noonienem Soongem, který sestrojil Datův pozitronový mozek. Jeho základní naprogramování mu zakazuje ublížit živým bytostem, ale může použít síly k ochraně ostatních. Jedním z nekonečných Datových úkolů je porozumět tomu, co to znamená být člověk.

NADPORUČÍK GEORDI LA FORGE



Geordi se stal šéfinženýrem hvězdné lodi Enterprise poté, co nějaký čas sloužil na jejím můstku jako letový kontrolor. Má brilantní nadání pro matematiku a techniku, a stěžejí existuje technický problém, který nedokáže vyřešit. Protože je již od narození slepý, nosí zrakové zařízení zvané VISOR, které mu poskytuje výborné vidění, dokonce v různých světelných spektrech. Jeho zvláštnímu postavení se může rovnat pouze jeho talent na různé jazyky.

PORUČÍK WORF



Poručík Worf je šéfem bezpečnosti a taktickým odborníkem na hvězdné lodi Enterprise. Jako první Klingon ve Hvězdné flotile překonal velmi mnoho, aby si získal tuto respektovanou pozici. Ačkoliv jeho akce občas ovládají prudké emoce, jeho síla a znalosti boje jsou bezpříkladné. Přes své povinnosti ve Hvězdné flotile a na U.S.S. Enterprise byl také silně zapojen do klingonské politiky.

PORADKYNĚ DEANNA TROI



Deanna Troi je poradkyně na hvězdné lodi Enterprise a jako poloviční Betazoid může používat své empatické schopnosti jako doplněk psychologických dovedností. Její univerzitní výcvik a zkušenosti z Hvězdné flotily jí dokonce umožňují číst pocity cizích bytostí. I když není prchlivá, může zaujmout vášnivý postoj, když cítí, že bylo někomu ukřivděno. Její největší láskou je čokoláda.

DR. BEVERLY CRUSHER



Dr. Crusher je hlavním lékařským důstojníkem na palubě lodi. Má odborný biologický výcvik a je velmi zdatná v lékařských postupech, činnostech a diagnózách. Crusher je nesmírně inteligentní a ve službě se vždy drží faktů. Jako obratná tanečnice se velmi angažuje v dramatickém umění a psaní divadelních her.

PRAPORČÍK NILS CARLSTROM



Praporčík Carlstrom je služebně mladším bezpečnostním důstojníkem na svém prvním přidělení po ukončení Akademie Hvězdné flotily. Slouží pod přímým velením poručíka Worfa. Ačkoliv je Nils schopným praporčíkem, je velmi nezkušený a někdy netrpělivý. Jedním z jeho zájmů je klasická klavírní hudba, obzvláště Beethoven.

PRAPORČÍK TAMARA BUTLER



Praporčík Butler je služebně mladším inženýrem sloužícím pod nadporučíkem La Forgem. I když se rychle učí a je dosti vyrovnaná, postrádá zkušenosti z provozu. Stejně jako tomu je u praporčíka Carlstroma, je toto první Tamařino umístění po promování na Akademii Hvězdné flotily. Mezi její koníčky mimo službu patří lidové tance a činohra.



CREDITS

Výkonný producent a hlavní návrhář	Mathias Genser
Vedoucí výroby	Meg Storey
Výrobní asistenti	Catherine Durand, Bryant Fong, Donald Simpson, Derwin Wyatt
Programátoři	Roger M. Fujii, Kyle Granger, Kevin Ray
Podpůrní programátoři	Ally Chen, Anthony Chiang, Eric Grotke, Erick Jap, Kuswara Pranawahadi
Další programátoři	Rebecca Ang, Mark Blattel, Gregg Seelhoff, Farah Soebrata, Jill Veronda, Peter Ward, Les Watts
Řídící výtvarníci	Matt Carlström, Erol Otus
Výtvarníci	Aron Bonar, Chuck Butler, Chris Hamilton, David McGrath, Sunil Mukherjee
Podpůrní výtvarníci	Anthony Chiang, Greg Dyer, Karen Ffinch, Paul Wood
Další výtvarníci	Charlie Aquilina, Alan Brimm, Tim George, Andy Probert, Sharon Stambaugh

Konzultant pro návrh taktických prvků	Gilman Louie	Autor manuálu	Robert Giedt
		Výtvarník manuálu a návrhář úpravy	Carrie Galbraith
		Redaktor manuálu	Marisa Ong
		Výrobní výtvarník	Tom Barkett
Tvůrci světů	Kyle Brink, Bing Crowell, Stephen Goldin, Steve Tsai, Joe Ward	Ředitel odbytu výrobků	Rita Harrington
Zaučující se tvůrce světů	Steven Weinstein	Manažer marketingových služeb	Kathryn Lynch
		Služebně starší grafický výtvarník	Lucija Kordić
Návrháři světů	Kyle Brink, Vera Chan, Stephen Goldin, Joe Ward	Výrobní asistent	Jerome Paterno
Scénáristé	Kyle Brink, Vera Chan, Stephen Goldin, Naren Shankar, Joe Ward	Viceprezident marketingových služeb	Holly Hartz
Konzultant pro psaní dialogů a scénáře	Naren Shankar	Koordinátor vztahů s veřejností	Kathy Sanguinetti
Redaktor scénáře	Marisa Ong		
Ředitel zvuku	Paul Mogg	Nákupní manažer	Sharon LoSasso
Tvorba hudby/Návrháři zvuku	Paul Mogg, J. White	Nákupčí výroby	James Stewart
Koordinátor zvuku	Steven Weinstein	Koordinátor distribuce	Shannon Yates
Výrobní asistent hlasů	Scott Petersen		
Ředitel záruky kvality	Marjorie DeWilde	Správci licence ve Viacomu	Suzie Domnick, Renee Froix, Terri Helton, Kristine Ross, Dave Rossi
Manažer záruky kvality	Kurt Boutin		
Záruka kvality	Matt Archambault, Evan Birkby, Greg Blaha, Jason Borovick, Peter Chou, Bing Crowell, James Green, Stewart Megan, Hoi Nguyen, Brian Oldham, Russel Reiss, Steve Tsai, Sergio Vuskovic, Robert Wong, Derwin Wyatt	Konzultanti „Star Trek: Nové generace“	Denise Okuda, Michael Okuda, Naren Shankar
		Nahrávací studia	Pacific Coast Sound Works, Hollywood, CA; Tennessee Production Centre, Inc., Knoxville, TN; Buzzy's Recording Studios, Hollywood, CA; The Mix Place, New York, NY; Magmasters, Londýn, Anglie
		Digitální zpracování zvuku	Pacific Coast Sound Works
		Producenti namluvení postav	Paul Mogg a Wendy Neuss

Hraji

Patrick Stewart jako kapitán Jean-Luc Picard
Jonathan Frakes jako komandér William Riker
LeVar Burton jako nadporučík Geordi La Forge
Michael Dorn jako poručík Worf
Gates McFadden jako Dr. Beverly Crusher
Marina Sirtis jako poradkyně Deanna Troi
Brent Spiner jako nadporučík Data
Majel Barrett jako lodní počítač

Namluvení postav

Admirál Brodnack	Bill Krauss
Admirál Reddreck	Michael Mancuso
Admirál Williams	Deborah Sale
Aelont	Tom Silberkleit
Cizí kapitán	Rob Jacobsen
Cizí strážní robot	Andy Valvur
Cizí vypravěč	Andy Valvur
Cizí vědec	David Booth
Aramut	J. White
Avakar	Colin Hussey
Kapitán Ky'Dra	„Tree“ (Michael J. West)
Kapitán Pentara	Suzy Berger
Kancléř Daenub	Phil Keller
Kancléř Laraq	Andy Valvur
Komandér Chan	Conni Hall
Komandér Tyralak	Erol Otus
Konstábl LLiksze	Deborah Sale
Primář Lydia	Roy Blumenfeld
DaiMon Tybok	Paul Silverman

Dr. Ana Benyt	Nancy Cole
Dr. Vi Hyunh-Foertsch	Suzy Berger
Dr. Silas Griems	Sean Owens
Praporčík Tamara Butler	Cynthia Marcucci
Praporčík Nils Carlstrom	Paul Mogg
Palubní hlášení na U.S.S. Enterprise	Robert Giedt, Lucija Kordić, Jerome Paterno
Gart Kimlash	„Tree“ (Michael J. West)
Strážce brány	Andy Valvur
Lékařka ZZolis	Connie Hall
Kabilan	Colin Hussey
Lucana	Jeanne Sophia
Madia	Linda Clements
Morassijský počítač	Madeleine Wild
Nachyl	Brian Vouglas
Optimátor Jedna	Rob Jacobsen
Optimátor Dva	Amanda Carrett
Romulanský kapitán	Sean Owen
Shanok	Rob Jacobsen
Stamblyr	David Booth
T'Bak	Tom Silberkleit
Stopařka Melas	Amanda Carrett
Strážce Unity Device	Cynthia Marcucci, Erol Otus, J. White
Pták Veronda	Madeleine Wild
Strážce Tzudan	Paul Silverman

Zvláštní poděkování Bender, Goldman & Helper (Public Relations, Los Angeles), Tom Byron, Tamar Cohen, Suzi Crandal, Tom Dickson, Pat Feely, Simon Ffinch, Lou Gioia, Marianne Golan, Indian Rock Imagesetting, Dan Irish, Stan Jacobs, Jennifer Spalding & Associates, Greg Kennedy, Paul Kim, Matthew Leshner, Adam Levine, Gilman Louie, Guymond Louie, Bob Michaels, Mitchell Talent Management, Steve Olson, Jacqueline Pearl, Planned Marketing Solutions, Diane Roberts, Carol Rudisill, Smartalk, Richard Thompson, Mark Waldrep, Steven Weinstein, Wild Enterprises, Julie Williams, Woods & Woods, Jennifer Wyatt

Drátěné modely U.S.S. Enterprise, romulanského Válečného ptáka, klingonského Dravého ptáka, raketoplánu Galileo, hvězdné základny a ferengijského Nájezdníka vytvořila společnost Viewpoint

Nástroje pro animaci postav C-POL, C-BIRD, S-DKIT, C-TOOLS a Mental Ray vytvořila společnost SOFTIMAGE

Ilustrace použité na krabici a manuálu vytvořil Bill Eaken speciálně pro *Star Trek: The Next Generation „A Final Unity“*

Detailní LCD předlohu hvězdné lodi Enterprise vytvořil Andy Probert. Balení a výroba společností Chrysalid Group, Inc.

SLUŽBY ZÁKAZNÍKŮM SPOLEČNOSTI MICROPROSE

Spojené království

Telefon: +44 (0) 1454 893900 (0900-1730 Greenwichský čas/britský letní čas)

Fax: +44 (0) 1454 894296 pondělí až pátek

MicroProse Europe, The Ridge, Chipping Sodbury, Bristol BS17 6AY, UK.

Německo

Telefon: +49 (0) 5241 946480 (1500-1800 středoevropský čas – přístupné pouze v úterý)

Fax: +49 (0) 5241 946494 (1430-1800 středoevropský čas – pondělí až pátek)

MicroProse-Spectrum HoloByte GmbH, Bartholomaüsweg 31, 33334 Gütersloh, Germany, EU.

Francie

Telefon: +33 (04) 72 53 25 00

Electronic Arts, Centre d'Affaires Télébase, 3 rue Claude Chappe, 69771 St. Didier au Mont d'Or, Cedex, Lyons, France.

Spojené státy

Telefon: +1 410-771-1151 (0900-1700 východní čas)

Fax: +1 410-771-1174 (0900-1700 východní čas – pondělí až pátek)

MicroProse USA, 180 Lakefront Drive, Hunt Valley, MD, USA 21030.

Telefon: +1 510-522-1164 (0900-1700 pacifický čas)

Fax: +1 510-522-3587 (0900-1700 pacifický čas – pondělí až pátek)

Spectrum HoloByte, 2490 Mariner Square Loop, Alameda, CA, USA 94501.

ON-LINE SLUŽBY SPOLEČNOSTI MICROPROSE

Bulletin Boards (BBS)

MicroProse UK	+44 (0) 1454 327083	(14,400 baudů)
	+44 (0) 1454 327084	(14,400 baudů)
MicroProse Německo	+49 (0) 5241 946484	(28,800 baudů)
MicroProse USA	+1 410-785-1841	(28,800 baudů)
Spectrum HoloByte	+1 510-522-8909	(14,400 baudů)

Compuserve

MicroProse Evropa poštovní schránka	71333,314
MicroProse Německo poštovní schránka	74777,3326
MicroProse USA poštovní schránka	76004,2223
Spectrum HoloByte poštovní schránka	76004,2144

MicroProse a Spectrum HoloByte rovněž mají veřejná fóra a knihovni oblasti pro komentáře, otázky a soubory. Můžete nás nalézt v „B“ fóru herních vývojářů (GO GAMB PUB)

Delphi-Internet

MicroProse Evropa spravuje kompletní fórum pro naše uživatele, kde si můžete stáhnout patche, updaty, demo a informace o produktech. Tuto oblast najdete na UK Delphi.

MicroProse USA fórum	US-DELPHI, GAME SIG
MicroProse Evropa fórum	UK-DELPHI, FEATURED FORUMS, MICROPROSE
MicroProse USA poštovní schránka	MICROPROSE3
MicroProse Evropa poštovní schránka	MPS_EUROPE

Fidonet

Konference MicroProse Node 1: 2617/107

Genie

Scorpio RT, Heslo: „Scorpio“

MicroProse USA adresa	MICROPROSE
MicroProse Evropa adresa	MPS.UK

Internet

E-Mail: MicroProse Evropa	71333.314@compuserve.com
MicroProse Německo	74777.3326@compuserve.com
MicroProse USA	76004.2223@compuserve.com
Spectrum HoloByte	76004.2144@compuserve.com

FTP: FTP MicroProse obsahuje kompletní knihovnu nejnovějších updatů, demo a informací o produktech.

Adresa: [ftp.microprose.com](ftp://ftp.microprose.com)

World-Wide-Web: Na naše domovské stránky WWW vstoupíte poté, co ve svém prohlížeči napíšete <http://www.microprose.com>.

ZÁVĚREČNÉ SLOVO PŘEKLADATELE

Translation - Copyright (c) 2003 Martin Kovář

Tento překlad originálního anglického manuálu ke hře *Star Trek: The Next Generation „A Final Unity“* je chráněn autorským zákonem. Autor poskytuje nevýhradní licenci na jeho bezplatné šíření každé fyzické osobě. Šíření tohoto překladu jinak než bezplatně nebo spolu s jiným autorským dílem a úprava překladu podléhá výslovnému souhlasu autora překladu a držitele autorských práv k anglickému originálu.

Tento překlad je možno získat výhradně na webových stránkách Star Trek Games.CZ (<http://www.startrekgames.cz>) nebo WDK Games (<http://www.wdkgames.tk>).

Překlad: Martin Kovář (kovi@startrekgames.cz)

Poděkování: Marek Danko – za zapůjčení originálního anglického manuálu
Petr a Pavel Buluškoví – za nasazení manuálu



MicroProse Limited The Ridge Chipping Sodbury South Glos BS17 6BN UK
VYROBENO VE SPOJENÉM KRÁLOVSTVÍ