

# **STARFLIGHT**

## **REFERENZKARTE**

Für die AMIGA-Version

### **Vorbereitung**

Für *Starflight* braucht man einen Computer mit mindestens einem Diskettenlaufwerk und 512Kbyte verfügbarem Speicher sowie Kickstart Version 1.2 oder 1.3.

### **Laden des Programms**

Bevor Sie anfangen, sollten Sie unbedingt eine KOPIE DER PROGRAMM-DISKETTE ANFERTIGEN. Wenn Sie zum Spielen die Originaldiskette verwenden, die nicht kopiergeschützt ist, ändern Sie diese für immer. Am besten ist es also, Sie machen gleich eine Kopie und bewahren das Original an einem sicheren Ort auf. Für die Kopie benötigen Sie eine leere, formatierte Diskette — ein Kopieren auf Festplatte ist nicht möglich.

#### **Zum Anfertigen einer Kopie:**

1. Computer einschalten. (Auf dem Amiga 1000: Kickstart 1.2 oder 1.3 einlegen.)
2. Workbench-Diskette in Laufwerk DF0: einlegen.
3. Auf Systemen mit nur einem Laufwerk: Workbench Diskette herausnehmen und Starflight einlegen; auf Systemen mit zwei Laufwerken: Starflight-Diskette ins zweite Laufwerk legen.
4. Mauszeiger auf das Starflight Disketten-Icon (Sinnbild) fahren und einmal klicken, um das Icon zu markieren.
5. Workbench-Menü von der Menüleiste aufrollen. Den Hervorhebungsbalken mit gedrückter Maustaste auf den Befehl DUPLICATE ziehen und Maustaste loslassen.
6. Den Anleitungen, die auf dem Bildschirm erscheinen, Folge leisten. Unter Umständen müssen gelegentlich die Disketten ausgetauscht werden. Ein Umbenennen der Diskette nach dem Kopieren ist nicht nötig.

#### **Zum Spielen von Starflight:**

1. Computer einschalten. (Auf dem Amiga 1000: Kickstart 1.2 oder 1.3 einlegen.)

2. Bei der Aufforderung zum Einlegen der Workbench stattdessen die vorhin angefertigte Kopie von Starflight einlegen. Zum Ausblenden des Vorspanns und der Warnung der Interstel-Polizei die **Leertaste** drücken.
3. Auf der folgenden Bildschirmseite markieren Sie das gewünschte Spiel; wenn Sie Starflight zum erstenmal spielen, empfiehlt es sich, Game 1 zu nehmen. Dann Load wählen.
4. Wenn Sie ein neues Spiel beginnen, wird die Starport-Seite eingeblendet. Lesen Sie bitte den Abschnitt *Ergänzungen zum Starflight Handbuch* weiter hinten in dieser Referenzkarte.

## Befehlseingabe



Sowohl die Steuerung des Sternenschiffs wie auch die Kontrolle über die Mannschaft erfolgen über sog. Optionen (Befehle). Diese werden direkt auf dem Bildschirm mit Hilfe des Mauscursors angesteuert (der sich in eine zeigende Hand verwandelt, sobald er sich über einer Option befindet). Zum Auswählen (und Ausführen) wird die Option mit der Maustaste angeklickt (kurz einmal drücken und gleich wieder loslassen).

### *Auswahl von Optionen über die Tastatur*

Der Cursor kann auch über die Tastatur gesteuert werden: **Amiga**-Taste festhalten und eine Cursortaste (←→↑↓) drücken. Durch gleichzeitiges Festhalten von **Shift-Amiga** und Drücken der Cursortasten erfolgt die Bewegung in größeren Schritten. Drücken der Tastenkombination **Amiga-Alt** ist gleichbedeutend mit dem Klicken der Maus.

Fast alle Optionen können auch über eine Taste angesprochen werden (die *in der Regel* dem Anfangsbuchstaben entspricht). Drücken dieser Taste wählt also automatisch die betreffende Option. So entspricht die Taste **S** im Sternenhaften der Option "Ship Construction". Aufgepaßt: Je nach Örtlichkeit, kann eine Taste unterschiedliche Funktionen auslösen. So wählt die gleiche Taste **S**, wenn man sich auf der Schiffsbrücke befindet, den "Science Officer". Eine Zusammenstellung dieser Tastenfunktionen finden Sie im Abschnitt "Tastenbefehle" weiter hinten.



# STARFLIGHT

## Rollfunktion



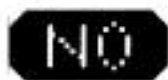
Gelegentlich werden Listen angezeigt (Frachtliste, Handelsdepot-Inventar, etc.). Diese kann man am Bildschirm mit den Cursortasten (↑↓) abrollen, um den gewünschten Artikel zu markieren. Für den gleichen Zweck gibt es auch Pfeile rechts neben der Liste, die man anklicken kann. Zum Auswählen des markierten Artikels drückt man **Amiga-Alt** oder klickt mit einer Maustaste.

## Laufende Mitteilungen



Die Sanduhr erscheint, wenn das Programm mit der Ausführung eines Befehls beschäftigt ist, z.B. dem Start, aber auch, wenn eine Pause eingeschaltet wird, um Ihnen Gelegenheit zu geben, eine Mitteilung zu lesen. Zum "Weiterblättern" klicken Sie eine Maustaste oder drücken eine beliebige Taste der Tastatur.

## Bestätigen von Befehlen



Bei manchen Gelegenheiten erscheint im Textfenster eine Aufforderung zur Bestätigung eines Befehls. Sie können entweder die Maus bewegen, bis der entsprechende Befehl angezeigt wird, und dann einmal klicken, oder aber über die Tastatur mit **Y** (Ja) oder **N** (Nein) antworten.

## Spieloptionen



Das Menü "Game Options" enthält die Befehle zum Speichern, Beginnen, Laden und Verlassen des Spiels und außerdem zum Ein- und Ausschalten der Musik und der Soundeffekte. Die Optionen sind jederzeit zugänglich, außer vom Sternenhafen-Modul aus oder bei Auswahl eines Landeplatzes. Zum Einblenden der Spieloptionen drücken Sie **Esc** oder klicken auf das Interstel-Icon, welches in der Regel irgendwo links auf dem Bildschirm zu sehen ist. Das Menü offeriert die folgenden Optionen:

**Resume Game** Zurück ins Spiel, ohne den Spielstand abzuspeichern.

**Save Game** Zum Speichern des aktuellen Spielstands. Insgesamt können bis zu fünf Spiele gespeichert werden (unter den Nummern 1-5). Wählen Sie die Nummer, unter der das Spiel gespeichert werden soll, und dann **SAVE**. Wenn früher bereits ein Spiel

# STARFLIGHT

unter derselben Nummer gespeichert wurde, wird dieses nun überschrieben. **Hinweis:** Auf Planeten ist die Save-Option nicht verfügbar.

|                  |  |
|------------------|--|
| <b>Load Game</b> | Zum Laden eines früher abgespeicherten Spiels. Wählen Sie die Nummer (1-5) und dann <b>LOAD</b> .  |
| <b>New Game</b>  | Zum Starten eines neuen Spiels. Wählen Sie die Nummer (1-5) und dann <b>NEW</b> . Falls unter der gleichen Nummer bereits ein Spiel aufgezeichnet wurde, wird dieses gelöscht. |
| <b>Quit</b>      | Zum Verlassen des Spiels. Das Programm gibt Ihnen Gelegenheit, das Spiel abzuspeichern.  |
| <b>Sound On</b>  | Zum Ein-/Ausschalten des Tons. Im eingeschalteten Zustand ist der Knopf links ausgefüllt.  |

## Spielpause

Zum Einlegen einer Pause blenden Sie das Menü "Game Options" ein.

## Sicherheitskontrolle

Auf Aufforderung der Interstel Sicherheitsbehörden muß beim Start ein SICHERHEITS-CODE eingegeben werden, der aus drei Variablen besteht: einer Örtlichkeit, einem Artefakt und einer Rasse. Die Örtlichkeiten sind am Rand der äußeren Scheibe angeordnet, die Artefakte am Rand der inneren, und die Rassen erscheinen unter den ausgesparten Sichtfenstern auf der inneren Scheibe. Benutzen Sie das Rad wie folgt:

- 1) Wenn die Aufforderung an Sie ergeht, suchen Sie die Örtlichkeit auf der äußeren Scheibe und bringen sie in Übereinstimmung mit dem Artefakt auf der inneren.
- 2) Ohne diese Stellung zu ändern, suchen Sie dann auf der inneren Scheibe die betreffende Rasse, wobei der richtige Sicherheits-Code in dem Sichtfenster oberhalb der Rassenbezeichnung angezeigt wird. Geben Sie diesen Code über die Tastatur ein und drücken Sie **Return**.

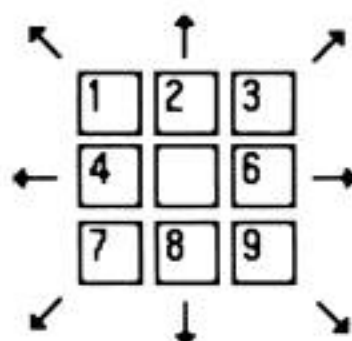
Beispiel: Angenommen, Interstel erfragt den Code für Akteron, Black Box, Uhlek. Bringen Sie die Örtlichkeit Akteron mit dem Artefakt Black Box in die gleiche Linie und sehen Sie sich dann das Fenster über Uhlek auf der inneren Scheibe an. Die richtige Antwort ist in diesem Falle 22917.



# STARFLIGHT


## Bewegungssteuerung

In der Amiga-Version gibt es unter dem "Navigator" keine Manoeuver-Option. Zum Steuern des Sternenschiffs im Hyperraum und des Geländevehikels auf den Planeten muß daher die Maus benutzt werden. Fahren Sie den Mauscursor auf den Hauptmonitor, wobei er sich in einen Pfeil verwandelt. Zeigen Sie mit dem Pfeil in die gewünschte Fahrtrichtung und klicken Sie eine Maustaste (bzw. halten Sie die gedrückt). Wer dies vorzieht, kann stattdessen das numerische Tastenfeld benutzen:



**WARNUNG:** *Starflight* ist mit einem großen Tastaturpuffer ausgestattet, der eingegebene Tastenbefehle, die nicht sogleich zur Ausführung gelangen, eine Zeitlang speichert. Aus diesem Grund kann es passieren, daß sich das Sternenschiff oder das Geländefahrzeug noch eine Weile fortbewegen, nachdem die Taste bereits freigegeben wurde. Verwenden Sie stattdessen "Cruise Control" (folgender Abschnitt).

## Cruise Control

 Cruise Control gestattet das Fahren in einer Richtung, ohne daß ständig eine Maustaste oder eine Pfeiltaste gedrückt werden muß. Dieser automatische Betrieb kann im Hyperraum, beim Durchqueren eines Systems oder eines Planeten aktiviert werden, entweder über das "Cruise Control" Icon oder über die Taste 0 auf dem numerischen Tastenblock. Zur Festlegung des Kurses benutzen Sie die Maus oder den numerischen Tastenblock. Zum Ausschalten von Cruise Control wählen Sie das Icon oder drücken die 0 ein zweites Mal.

## ERGÄNZUNGEN ZUM HANDBUCH

### TEIL 2: Der Sternenhafen

#### 2.1 Einführung

Ihre Spielfigur folgt dem Mauscursor im Amphitheater. Fahren Sie den Cursor auf ein Modul und warten Sie, bis die Spielfigur ebenfalls dort anlangt. Sobald die Figur sich am Eingang befindet, erscheint der Name des Moduls — jetzt können Sie sich Eintritt verschaffen, indem Sie eine Maustaste klicken oder **Amiga-Alt** drücken.

**2.2.1 Operations:** In der Amiga-Version ist keine Evaluation-Option als solche verfügbar; stattdessen erhalten Sie im Operationszentrum automatisch eine Bewertung, gleich nachdem Sie einen Planeten empfohlen haben (Bewertungen werden nur ein einziges Mal abgegeben).

**2.2.3 Personal:** In der Amiga-Version dient die Option ADD zum Schaffen eines neuen Mannschaftsmitglieds. Schreiben Sie seinen Namen und drücken Sie **Return**. Wählen Sie die Art (Species) und drücken Sie **Return**. Zum Hinzufügen eines weiteren Mannschaftsmitglieds wählen Sie erneut Add.

Zum Ausbilden eines Mitglieds wählen Sie solange NEXT oder PREVIOUS, bis seine Akte erscheint. Wählen Sie die Fähigkeit und dann ONCE (für eine Übungslektion) oder FULLY (für eine komplette Ausbildung bis zum höchstmöglichen Niveau — vorausgesetzt, Sie verfügen über die nötigen Mittel). Wenn eine Fähigkeit in grau (bläß) angezeigt wird, hat das betreffende Mannschaftsmitglied bereits den höchsten Ausbildungsstand erreicht. Sobald Sie Ihre Mannschaft beisammen haben, wählen Sie EXIT.

**2.2.4 Stellenbesetzung:** Wählen Sie die Stellung, die besetzt werden soll. Finden Sie dann mit NEXT oder PREVIOUS die Akte der dafür vorgesehenen Person und wählen Sie ASSIGN. Der Sternenhafen kann erst verlassen werden, wenn alle Stellungen besetzt sind, wobei einzelnen Mannschaftsmitgliedern beliebig viele Positionen übertragen werden können. Wenn alle Positionen gefüllt sind, wählen Sie QUIT.

**2.2.7 Docking Bay:** Die Docking Bay befindet sich im Zentrum des Amphitheaters.



## TEIL 3: Das Interstel Superphotonische Sternenschiff

**3.2.1 Captain:** Bei Benutzung von Select Site wird das Fadenkreuz mit der Maus oder den Cursortasten auf den anvisierten Landeplatz bewegt. Nach Wahl von Descend gibt es die Option, den Viewport zu öffnen. Wählen Sie Yes, wenn Sie die Landesequenz beobachten wollen, bzw. No, wenn Sie darauf verzichten wollen (für eine schnellere Landung).

**3.2.3 Navigator:** Die Option Fire Weapons dient zum Aktivieren der Waffensysteme. Während des Kampfes empfiehlt es sich, in Cruise Control umzuschalten, damit Sie sich auf das Abfeuern der Waffen (mit der **Leertaste**) konzentrieren können.

## TEIL 4: In der Weite des Alls

**4.1.3 Annäherung an einen Planeten:** Zum Eintritt in eine Umlaufbahn um einen Planeten manövrieren Sie Ihr Sternenschiff, bis es sich über dem Planeten befindet. Wählen Sie dann 'Yes' zur Bestätigung Ihrer Absicht bzw. 'No', wenn Sie Ihre Fahrt fortsetzen wollen.

## TEIL 5: Planeten-Erkundung



**5.2.1 Maps (Karten):** In der Amiga-Version gibt es drei Karten-Ebenen. Das Geländefahrzeug kann in den beiden ersten, nicht jedoch in der dritten (am stärksten vergrößerten) umhermanövriert werden. Den Pfeil nach oben klicken um die Sicht zu vergrößern, und den Pfeil nach unten klicken um die Landkartenmagnifikation zu verkleinern

**5.2.2 Move (Bewegen):** Siehe unter "Bewegungssteuerung" in dieser Referenzkarte. Zum Wiederbesteigen des Sternenschiffs halten Sie das Geländefahrzeug an, wenn es sich über dem Sternenschiff befindet, und wählen Embark.



Auswahl dieser Option blendet eine Legende aller Icons ein, die vom Computer des Geländefahrzeugs für fremde Lebensformen, Mineralien, Ruinen usw. benutzt werden. Außerdem erhalten Sie hiermit eine topographische Darstellung des betreffenden Planeten.



Diese Option aktiviert den automatischen Greifapparat, der alle Mineralien aufnimmt, über die das Fahrzeug fährt.

# STARFLIGHT

## TASTENBEFEHLE

### ALLGEMEINE TASTEN

Allgemeine Tasten erfüllen im ganzen Spiel dieselbe Funktion.

|                  |   |
|------------------|---|
| Amiga-←→↑↓       | Zum Bewegen des Mausursors                      |
| Shift-Amiga-←→↑↓ | Zum Bewegen des Mausursors (größere "Schritte") |
| Amiga-Alt        | Eine markierte Option auswählen = aktivieren    |
| ↑                | Liste hochrollen                                |
| ↓                | Liste abwärts rollen                            |

### OPTIONEN

|        |                                    |
|--------|------------------------------------|
| R      | Resume = Wiederaufnahme des Spiels |
| S      | Save = Speichern                   |
| 1-5    | Spiel 1-5                          |
| Return | Speichern                          |
| Esc    | Annullieren                        |
| L      | Load = Laden                       |
| 1-5    | Spiel 1-5                          |
| Return | Speichern                          |
| Esc    | Annullieren                        |
| N      | New = Neues Spiel                  |
| 1-5    | Spiel 1-5                          |
| N      | Neu                                |
| Esc    | Annullieren                        |
| Q      | Quit = Spiel verlassen             |
| 1-5    | Als Spiel 1-5 abspeichern          |
| D      | Nicht speichern                    |
| Q      | Verlassen                          |



# STARFLIGHT

## STERNENHAFEN

|          |  |
|----------|--|
| <b>B</b> | Bank   |
| <b>C</b> | Crew Assignment =<br>Stellenbesetzung        |
| <b>D</b> | Docking Bay                                  |
| <b>O</b> | Operations =<br>Operationszentrum            |
| <b>P</b> | Personnel = Personal                         |
| <b>S</b> | Ship Configuration =<br>Schiffskonfiguration |
| <b>T</b> | Trade Depot = Handelsdepot                   |

## STELLENBESETZUNG

|               |                 |
|---------------|-----------------|
| ←             | Vorherige Akte  |
| →             | Nächste Akte    |
| <b>A</b> oder |                 |
| <b>Return</b> | Person zuweisen |
| <b>Q</b>      | Verlassen       |

## OPERATIONSZENTRUM

|          |                     |
|----------|---------------------|
| <b>P</b> | Vorherige Meldung   |
| <b>R</b> | Meldung wiederholen |
| <b>N</b> | Nächste Meldung     |
| <b>E</b> | Ende                |

## PERSONAL

|                 |                          |
|-----------------|--------------------------|
| ← oder <b>N</b> | Nächste Akte             |
| → oder <b>P</b> | Vorherige Akte           |
| <b>A</b>        | Aufnahme eines Mitglieds |
| <b>H</b>        | Human (Menschl)          |
| <b>V</b>        | Velox                    |

|          |         |
|----------|---------|
| <b>T</b> | Thrynn  |
| <b>E</b> | Elowan  |
| <b>A</b> | Android |

**Return** OK

|          |                                   |
|----------|-----------------------------------|
| <b>T</b> | Training (Ausbildung)             |
| <b>S</b> | Science<br>(Wissenschaft)         |
| <b>N</b> | Navigation                        |
| <b>E</b> | Engineering<br>(Technik)          |
| <b>C</b> | Communications<br>(Kommunikation) |
| <b>M</b> | Medicine (Medizin)                |
| <b>O</b> | Once (eine Lektion)               |
| <b>F</b> | Fully (komplette<br>Ausbildung)   |
| <b>D</b> | Done<br>(abgeschlossen)           |
| <b>D</b> | Mannschaftsmitglied<br>löschen    |
| <b>Y</b> | Ja                                |
| <b>N</b> | Nein                              |
| <b>E</b> | Ende                              |

## SCHIFFSKONFIGURATION

|            |               |
|------------|---------------|
| <b>B</b>   | Buy = Kaufen  |
| <b>1-5</b> | Klasse 1-5    |
| <b>D</b>   | abgeschlossen |
| <b>R</b>   | Reparatur     |
| <b>N</b>   | Name          |
| <b>E</b>   | Ende          |

# STARFLIGHT

Die folgenden Tastenbefehle werden nach Wahl von BUY (Kaufen), SELL (Verkaufen) oder REPAIR (Reparatur) aktiv:

- C** Cargo pods (Frachtbehälter)
- E** Engines (Motoren)
- S** Shielding (Schutzschilde)
- A** Armour (Panzerung)
- M** Missile Launchers (Raketenwerfer)
- L** Laser Cannons (Laserkanonen)

## HANDELSDEPOT

- B** Buy = Kaufen
  - B** Kaufen
  - E** Ende
- S** Sell = Verkaufen
  - S** Verkaufen
  - E** Ende
- A** Scan = Überprüfen
  - S** Überprüfen
  - E** Ende
- E** Ende

## SCHIFFSKONSOLE

Numerischer  
Tastenblock      Bewegungen  
↓      Cruise Control  
          (Automatikbetrieb)

## BRÜCKE

- C** Captain (Kapitän)
- S** Scientist (Wissenschaftler)
- N** Navigator
- E** Engineer (Ingenieur)
- O** Communications (Nachrichtendienst)
- D** Doctor (Arzt)

## KAPITÄN

- L** Starten/Landen
- S** Select Site (Platz wählen)
- D** Descend (Zur Landung ansetzen)
- A** Abort (Abbrechen)
- D** Disembark (Aussteigen)
- C** Cargo = Fracht
  - P** Abladen
  - S** Überprüfen
  - E** Ende
- P** Planeten-Log
- S** Schiffs-Log
  - Esc** Ende Log
- B** Brücke

## WISSENSCHAFTLER

- N** Sensoren
- A** Analyse
- S** Status
- B** Brücke

## NAVIGATOR

- O** Umlaufbahn verlassen



# STARFLIGHT

**S** Sternenkarte  
**R** Schild heben  
**L** Schild senken  
**A** Waffe laden  
**D** Waffe entladen  
**Leertaste** Waffe feuern  
**B** Brücke

## INGENIEUR

**U** Up = Hoch  
**D** Down = Runter  
**S** Select = Auswählen  
**R** Reparatur  
**B** Brücke

## KOMMUNIKATION

**H** Hail = Begrüssen  
**R** Respond = Reagieren  
**F** Friendly =  
 Freundlich  
**H** Hostile = Feindlich  
**O** Obsequious =  
 Unterwürfig  
**D** Distress = Notsignal  
**B** Brücke

Wenn die Kommunikation  
zustandekommen ist:

**S** Statement = Aussage  
**Q** Question = Frage  
**T** Themselves (die  
 Fremden betreffend)  
**R** Other Races (andere  
 Rassen)  
**E** Old Empire (das alte

Reich)  
**A** The Ancients (die  
 Urväter)  
**G** General Info  
 (allgemeine  
 Informationen)

**P** Posture = Einstellung,  
 Gesinnung  
**F** Friendly =  
 Freundlich  
**H** Hostile = Feindlich  
**O** Obsequious =  
 Unterwürfig  
**T** Terminate = Abschließen

## ARZT

**U** Up = Hoch  
**D** Down = Runter  
**S** Select = Auswählen  
**T** Treat = Behandeln  
**B** Brücke

# STARFLIGHT

## AUF DEM PLANETEN

Numerischer

Tastenblock      Bewegungen

↓      Cruise Control  
(Automatikbetrieb)

E      Embark (Einsteigen, wenn  
über Schiff)

W      Waffen

L      Laser

S      Stunner

E      Ende

A      Automatischer  
Greifapparat

S      Scan (Scannen, überprüfen)  
E      Ende

L      Look = Besichtigen  
E      Ende

C      Cargo = Fracht

D      Drop = abladen

S      Scan = überprüfen

R      Read = lesen

T      Take = aufnehmen

E      Ende

Wie mit den meisten Electronic Arts Role-playing Spielen gibt es jetzt ein Anweisbüchlein (leider nur in English erhältlich) für Starflight. Für weitere Information bitte an die Adresse, die unten angegeben ist schreiben.

Amiga ist ein eingetragenes Warenzeichen der Commodore-Amiga, Inc.

Ohne gegenteiligen Vermerk ist alle Software und Dokumentation

© 1986, 1989 Electronic Arts. Alle Rechte vorbehalten.



**ELECTRONIC ARTS®**

11-49 Station Road

Langley, Berks, SL3 8YN, England

Tel: (0753) 49442

E01311GY