

WING COMMANDER™

PROPHECY

MANUEL DE VOL



We create worlds.

TABLE DES MATIERES

Lancer le Jeu	.2
Commencer a Jouer	.2
Menu Echap	.2
Sauvegarder, Charger et Quitter	.3
A Bord du TCS <i>Midway</i>	.3
Parler aux Personnages	.4
La Salle de Détente	.4
Simulateur	.5
Base de Données Tactique	.5
Tableau de Chasse	.6
La Salle de Préparation	.6
Salle de Préparation	.6
Station Sauvegarder	.6
Station Charger	.6
Station Historique	.7
Assister au Briefing	.7
Vers la Salle de Détente	.7
Salle de Briefing	.7
Système Intégré d'Information de Combat (ICIS)	.7
Pont D'Envol	.7
Dans le Cockpit	.8
Ecran d'Affichage	.8
Communications	.11
Commander aux Ailiers	.11
Manœuvre	.12
Combat	.14
Ciblage	.14
Mesures Défensives	.15
Vues	.15
Atterrissage	.16
Options	.17
Audio et Vidéos	.17
Effets Spéciaux	.18
Jeu	.19
Carte de Navigation	.20



WING COMMANDER : PROPHECY

LANCER LE JEU

Insérez le CD et suivez les instructions d'installations qui apparaissent à l'écran. Si vous avez des difficultés pour effectuer l'installation, reportez-vous au *Guide d'installation*.

Une fois le jeu installé, vous pouvez commencer à jouer en cliquant sur le raccourci placé sur votre *Bureau*, à partir du menu DEMARRER ou de la Notification d'insertion automatique.

Vous pouvez vous déplacer dans le porteur et piloter votre vaisseau en utilisant le joystick, la souris ou le clavier. Pour sélectionner celui que vous désirez utiliser pendant le vol, allez dans le menu Options (appuyez sur **Echap**, et choisissez MENU OPTIONS), cliquez sur GAMEPLAY puis sur le périphérique d'interface que vous désirez.

Vous pouvez utiliser le bouton gauche de la souris () , la gâchette du joystick ou **Entrée** () pour "cliquer sur" une sélection.

COMMENCER A JOUER

La première fois que vous jouerez à *Wing Commander : Prophecy*, vous vous retrouverez directement dans l'action du jeu. Après cela, chaque fois que vous entrerez dans le jeu vous vous retrouverez au point de dernière sauvegarde (manuelle ou automatique). Si vous désirez continuer à partir d'un jeu différent, ou d'un point précédent dans le jeu, utilisez le terminal Historique ou Charge (reportez-vous à la page 3).

Menu échap

Vous pouvez accéder à ce menu à n'importe quel instant durant le jeu en appuyant sur **Echap** (si vous vous trouvez déjà dans un écran de menu ou dans une séquence filmique, **Echap** fermera cet écran et vous devrez réappuyer sur **Echap** pour ouvrir le menu Echap.)

Retour au jeu. Retourne dans le jeu.

Menu Options. Voir et modifier les options de jeu (voir p. 17).

Afficher touches. Affiche les touches de commandes de jeu.

Charger un jeu. Non disponible à partir du vol spatial.

Recommencer la mission. Disponible uniquement à partir du vol spatial.

Nouveau jeu. Démarre un nouveau jeu.

Quitter vers Windows. Quitter le jeu et retourner sous *Windows 95*.



SAUVEGARDER, CHARGER ET QUITTER

Vous pouvez sauvegarder votre jeu n'importe où à bord du *Midway* en cliquant sur le terminal Sauvegarder/Charger dans la Salle de préparation. Vous pouvez charger un jeu depuis la Salle de préparation. Cliquez sur les points activables ainsi qu'il est indiqué à la p. 7 pour Sauvegarder ou Charger. Votre jeu se sauvegardera automatiquement chaque fois que vous aurez terminé une mission.

Sauvegarder vous permet de créer ou d'écraser une sauvegarde du jeu avec un nom. Afin de sauvegarder avec un nouveau nom, cliquez sur la case d'édition située dans le coin inférieur gauche. Donner un nom court au jeu que vous voulez sauvegarder, et appuyez sur . Pour écraser une sauvegarde précédente, cliquez sur n'importe quelle fente de sauvegarde disponible, puis cliquez sur SAUVEGARDER. Cette action écrasera le jeu après confirmation.

Charger vous permet de charger un jeu sauvegardé. Vous pouvez effacer des jeux uniquement à partir du menu Charger. Cliquez sur la fente où le jeu est sauvegardé, puis cliquez sur CHARGER. Afin d'effacer un jeu, cliquez sur la fente du jeu sauvegardé, puis cliquez sur EFFACER. Cette action enlèvera le jeu après confirmation.

Historique. Le Terminal Historique dans la Salle de préparation vous permet de charger une sauvegarde automatique précédente. Le terminal Historique contient les sauvegardes automatiques pour chaque mission terminée durant le jeu en cours (si vous avez effectué certaines missions plus d'une fois, seul le résultat le plus élevé sera sauvegardé). Pour charger un jeu à partir du menu Historique, cliquez sur la mission par laquelle vous voulez commencer, puis cliquez sur CHARGER.

Quitter le jeu. Appuyez sur , puis sur QUITTER VERS WINDOWS et sur OUI pour quitter le jeu.

A BORD DU TCS *MIDWAY*

Dans le jeu *Wing Commander : Prophecy* vous jouez le rôle du sous-lieutenant Lance Casey, un pilote de chasse peu expérimenté (un "bleu") de la Terran Confederation Space Force (Force Spatiale de la Confédération Terrienne). L'action interactive de pratiquement tout le jeu se déroule à bord du mégaporteur TCS *Midway*, où vous êtes basé, ou bien dans le cockpit de votre chasseur.

Toutes vos actions à bord du *Midway* sont accomplies lorsque vous cliquez sur les "points activables" dans les salles où vous pouvez passer du temps entre les missions - Salle de détente, salle de préparation, salle de briefing et pont d'envol (la salle de briefing et le pont d'envol n'ont pas de "points activables"). Lorsque vous déplacez votre curseur sur un point activable, un message indiquant la fonction de ce point s'affiche. Vous pouvez voir tous les points activables dans une même salle en appuyant sur , en cliquant sur le bouton droit de la souris, ou à l'aide du bouton numéro 2 du joystick.



WING COMMANDER : PROPHECY

Parler aux Personnages

Vous communiquez avec les autres personnages dans le jeu par le biais de séquences filmiques pré-enregistrées. Certaines de ces séquences vous fourniront des données cruciales pour pouvoir suivre le déroulement de l'intrigue. Vous verrez ces séquences au moment voulu sans que vous ayez à faire quoi que ce soit. D'autres conversations sont facultatives. Bien que ces conversations ne soient pas absolument nécessaires, vous pourriez y recueillir quantité d'informations importantes et fort utiles. Nous vous recommandons donc fortement de parler à autant de personnes que possible quand l'opportunité se présente.

Lorsqu'une conversation facultative avec un ou des personnages est disponible, vous verrez cette ou ces personnes dans la Salle de détente, soit assise(s), soit debout. Lorsque vous déplacer votre curseur sur leur personnage, ils s'animeront et un message apparaîtra indiquant que cette personne désire vous parler. Cliquez sur le personnage pour commencer la séquence filmée de la conversation.

Vous pouvez annuler une séquence vidéo à n'importe quel moment en cliquant sur **Echap**.

La salle de détente

La salle de détente est le centre de ralliement des pilotes à bord du *Midway*. Les pilotes qui ne sont pas de permanence se retrouvent ici pour manger (un peu), boire (beaucoup) et passer du temps avec leurs collègues (bien que de temps à autre une personne qui n'est pas un pilote puisse s'y trouver également).

Base de données
tactique

Simulateur



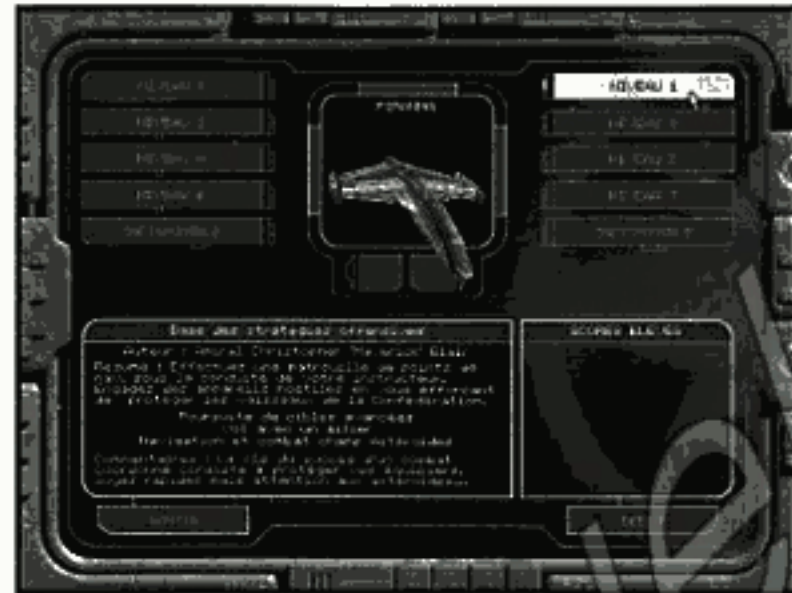
Tableau de chasse

Salle de
préparation



Simulateur

Le simulateur est l'endroit où le pilote se rend pour affûter ses compétences sans avoir à risquer sa peau (et sans risquer de perdre le jeu). Si vous pouvez terminer toutes les missions du simulateur avec succès, vous serez plus que prêt à affronter les défis que vous rencontrerez lorsque vous commencerez vraiment la première partie du jeu.



Lorsque vous entrez dans le simulateur, un menu s'affichera à partir duquel vous pourrez sélectionner votre mission et votre vaisseau. Une fois que vous cliquez sur une des missions numérotées, une courte description s'affichera dans la fenêtre Détails de la Simulation, qui vous expliquera le type de simulation que vous avez sélectionné.

Une fois que vous avez choisi une mission, vous pouvez choisir un appareil : vous pouvez faire votre sélection en cliquant sur les flèches gauche et droite dans la fenêtre de Sélection de l'appareil.

Lorsque vous avez sélectionné votre mission et votre appareil, cliquez sur COMMENCER pour commencer la simulation.

Cliquez sur SORTIR pour retourner à la Salle de détente.

Base de données Tactique

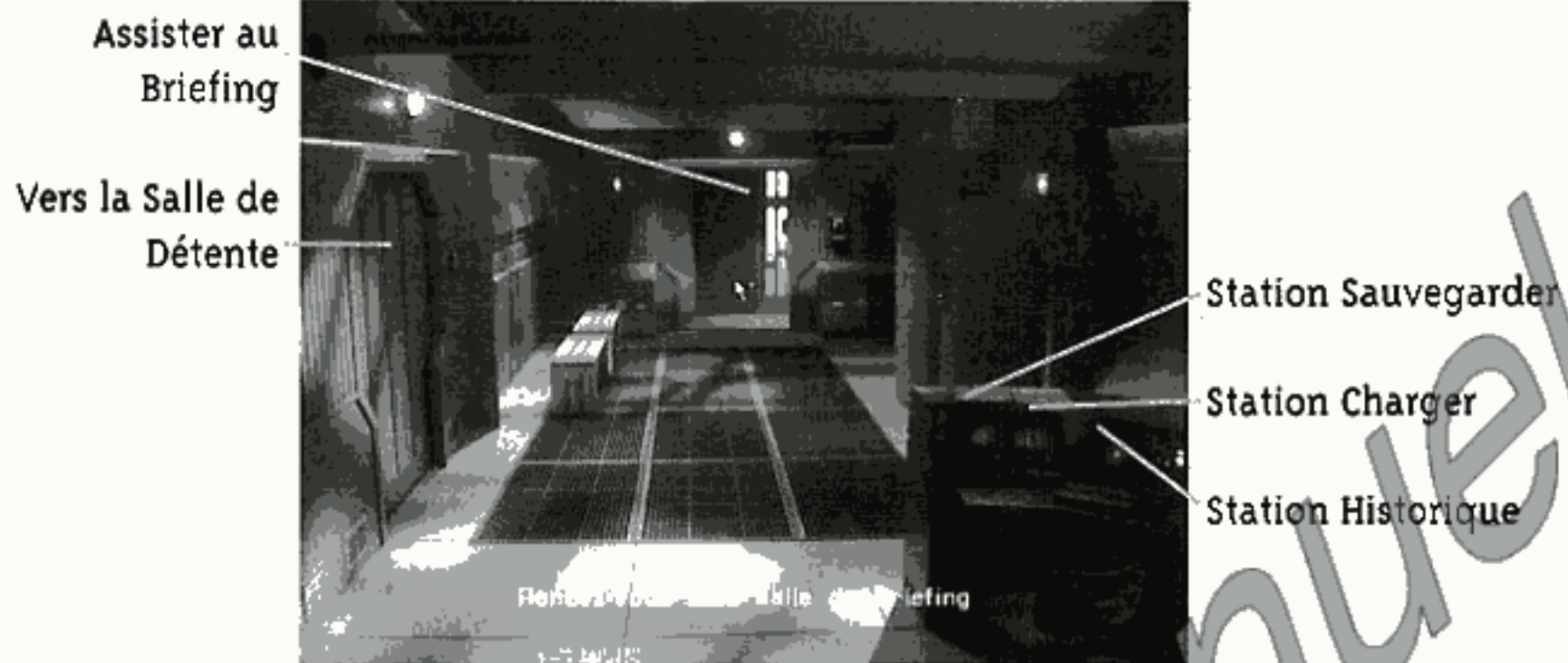
Cet ouvrage de référence est important. Il vous procure des vues 3-D et des statistiques très complètes au sujet de chaque chasseur et de chaque vaisseau maître de la flotte de la Confédération. Ces informations comprennent, entre autres, des données au sujet de la vitesse, de la maniabilité, des systèmes de défense et des armes.

Les boutons fléchés sous chaque image vous permettent de passer à l'illustration précédente ou suivante. La barre qui s'affiche entre les flèches vous donne les nom de l'objet actuellement affiché.



L'illustration consiste en une représentation en couleurs, tri-dimensionnelle, qui peut être tournée pour voir différents angles et un éclairage ajustable. La vue de chaque objet peut être ajustée sur trois axes, chacune des vues sur un axe donné peut être augmentée, diminuée ou verrouillée pour permettre une rotation régulière. Cliquez sur le point convexe situé au-dessus de l'illustration pour avoir une vue éloignée. Cliquez sur le point concave situé au-dessous de l'illustration pour obtenir une vue rapprochée.





Station Historique

Ces options sont décrites à la page 3.

Assister au Briefing

Cliquez sur cette porte pour vous rendre à la salle de briefing et commencer votre prochaine mission.

Vers la salle de détente

Cliquez sur cette porte pour retourner à la salle de détente.

Salle de briefing

Cette salle est l'endroit où vous recevez vos ordres de mission. Il n'y a aucun point activable dans la salle de briefing, et une fois que le briefing est terminé vous commencerez automatiquement votre prochaine mission.

Remarque importante : Assurez-vous que vous avez bien parlé à tous ceux à qui vous vouliez parler avant de vous rendre dans la salle de briefing.

Système intégré d'information de combat (ICIS : Integrated Combat Information System)

Les briefings de vos missions, proviennent de l'ordinateur ICIS du *Midway*. A tout moment pendant le briefing vous pouvez cliquer sur REJOUER pour le revoir, ou cliquer sur VOLER LA MISSION pour passer au vol spatial.

Pont d'envol

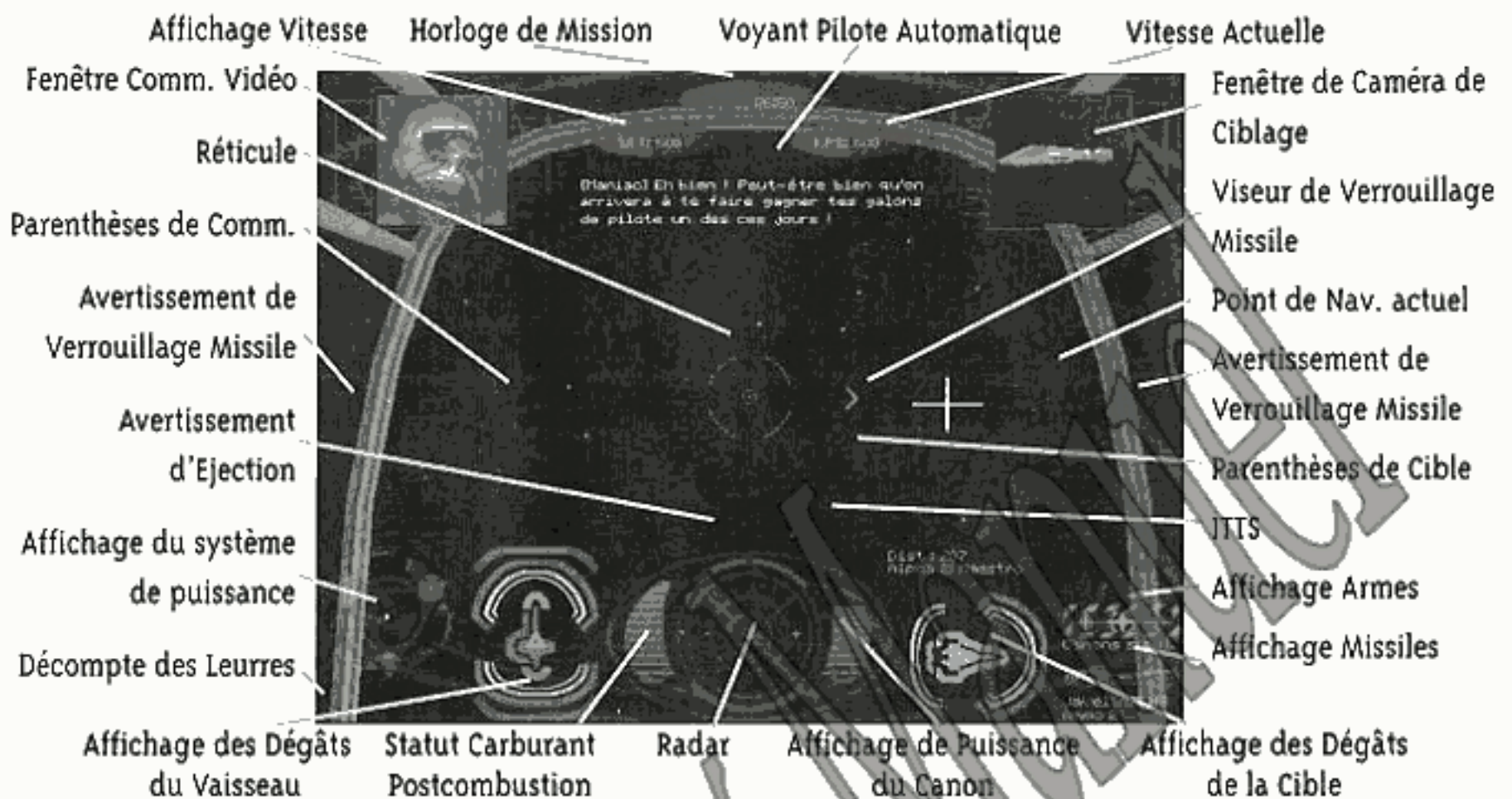
Après que vous ayez terminé une mission et que vous soyez retourné à bord du porteur, vous vous retrouverez au pont d'envol. Vous serez habituellement accueilli (pas toujours avec des fleurs) par Rachel ou un autre membre d'équipage qui vous feront des commentaires sur le niveau de réussite de votre mission précédente. Ensuite, selon la procédure habituelle à bord, vous devrez vérifier vos statistiques de vol avant de retourner à la salle des pilotes.

Votre jeu sera automatiquement sauvegardé chaque fois que vous terminerez une mission.



WING COMMANDER : PROPHECY

DANS LE COCKPIT



Ecran d'affichage

C'est là que l'action se déroule. Vous voyez non seulement la zone droit devant vous, mais toutes les données essentielles sont également affichées sur une série d'écrans d'affichage tête haute.

Fenêtre com. vidéo

Affiche l'image de la personne avec laquelle vous êtes en train de communiquer.

Fenêtre de caméra de ciblage

Affiche une vue rapprochée de l'objet que vous avez actuellement pris pour cible.

Parenthèses de ciblage et de communications

Cet encadré se place sur l'objet que vous avez actuellement pris pour cible. Les parenthèses seront de la même couleur que le point radar de l'objet (voir page suivante). Les vaisseaux qui communiquent avec vous ont des parenthèses de couleur blanche.

Système de ciblage et de suivi (ITTS)

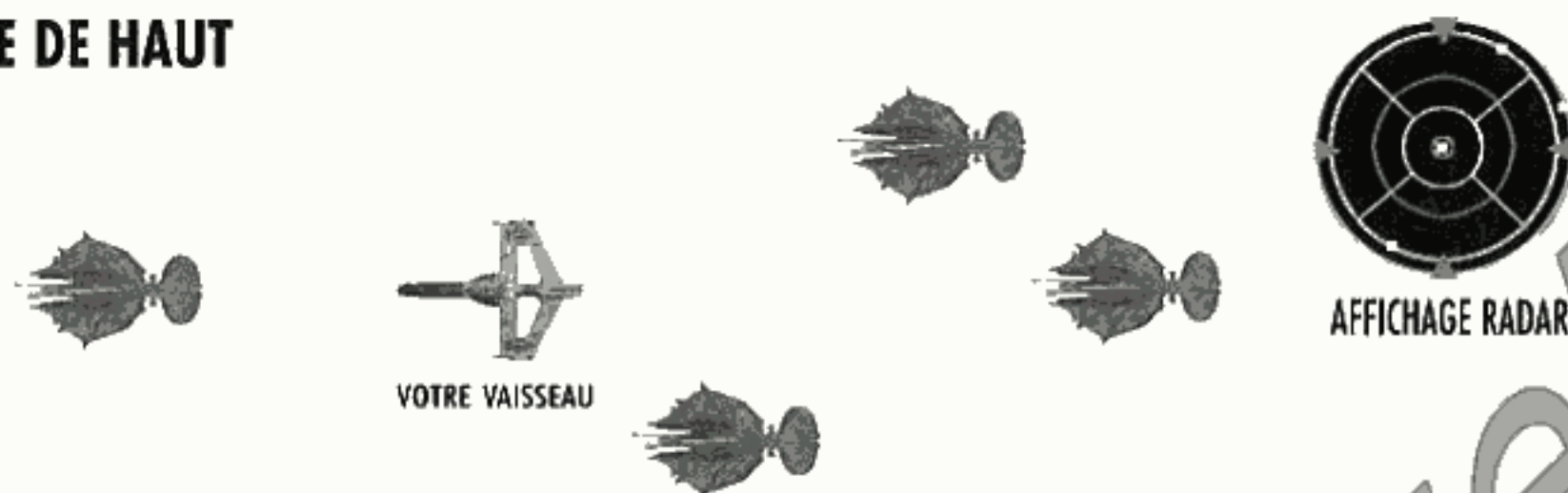
Cet affichage informatisé (le "Inertial Targeting & Tracking System" ou système inertiel de ciblage et de suivi) montre le point de ciblage optimal pour toucher l'ennemi en fonction de sa vitesse et de sa trajectoire actuelles.

Radar

Il s'agit d'une projection en deux dimensions du champ de bataille tridimensionnel. Cet affichage vous montre tout ce qui se trouve dans la zone par rapport à votre vaisseau. Un objet au centre de l'écran radar se trouve directement face à vous, alors qu'un objet se trouvant à l'extrémité de l'écran se trouve derrière vous.



VUE DE HAUT



VUE DE COTE



Sur l'affichage radar, les objets apparaissent sous la forme de points de différentes couleurs. L'objet que vous avez actuellement pris pour cible apparaît comme un point plus grand.

Les ennemis sont **rouges**

Les missiles sont **jaunes**

Les alliés sont **bleus**

Les vaisseaux maîtres ennemis sont **oranges**

Les pilotes éjectés sont **violet**

Les vaisseaux maîtres alliés sont **bleu clair**

Les objets neutres sont **gris**

Les points de navigation sont **blancs**

Point de navigation actuel

Cette croix blanche indique le point de navigation suivant.

Affichage de puissance
du canon

Cette ligne semi-circulaire montre de combien de puissance de feu vous disposez à un moment donné. Plus l'arc est petit, moins il vous reste de puissance de tir.

Statut carburant
post-combustion

Cette ligne semi-circulaire montre la quantité de carburant restant pour la post-combustion. Plus l'arc est petit, moins il vous reste de carburant.

Affichage des dégâts
(du vaisseau)

Vous donne une représentation graphique des dégâts infligés au bouclier, armure et systèmes de votre appareil. Au fur et à mesure que les boucliers s'atténuent, les lignes s'amenuisent et leur couleur change, passant du blanc au rouge.



WING COMMANDER : PROPHECY

Afficher des dégâts de la cible	Vous donne une représentation graphique des dégâts subis par votre cible ainsi que son nom et sa distance.
Affichage missiles	Affiche le type de missile actuellement sélectionné.
Affichage armes	Affiche les canons actuellement sélectionnés.
Affichage vitesse	Affiche la vitesse que vous avez sélectionnée pour votre chasseur.
Vitesse actuelle	Affiche la vitesse à laquelle vous vous déplacez à l'instant. Cette vitesse peut différer de l'affichage vitesse en fonction des manoeuvres, accélérations temporaires ou dégâts reçus en combat.
Horloge de mission	Affichage numérique du temps écoulé depuis le début de la mission en cours.
Avertissement de verrouillage missile	L'écran affiche le mot "LOCK" (verrouillage) lorsqu'un missile vous a pris pour cible et s'est verrouillé.
Avertissement d'éjection	Ce message d'avertissement ne s'affiche que lorsque votre appareil est tellement endommagé qu'il a de fortes chances d'être détruit au prochain coup. Vous devriez utiliser Ctrl E pour vous éjecter dans ce cas.
Affichage du système de puissance	Tenez la touche P enfoncée pour voir ou ajuster. Cet affichage triangulaire vous permet de distribuer la puissance utilisée entre vos armes, vos moteurs et vos boucliers. Vous pouvez déplacer le point sur l'affichage grâce au périphérique de commande que vous avez choisi. Plus le point est proche du triangle, plus le système représenté par ce point a de puissance, ce qui diminue en proportion la puissance allouée aux autres systèmes. Utilisez la gâchette de votre joystick, le bouton gauche de la souris ou la touche Entrée pour recentrer.
Affichage des dégâts	Appuyez sur D pour voir les dégâts. Un graphe en barre montre les dégâts relatifs subis par les systèmes principaux de l'appareil. L'affichage s'effacera au bout de quelques secondes.



Ajuster le niveau des boucliers

Tenir la touche **[S]** enfoncée pour voir ou changer la valeur des boucliers. Vous permet d'allouer plus de puissance au bouclier arrière ou avant (ce qui diminue la puissance de l'autre bouclier en proportion). Pour ajuster les boucliers, déplacez le pointeur entre l'arrière et l'avant de l'affichage à l'aide du périphérique de commande. Servez-vous de la gâchette du joystick, ou du bouton gauche de la souris, ou de la touche **[Entrée]** pour recentrer.

Carte de navigation

[Ctrl][N] remplace l'écran de visualisation avec la carte de navigation correspondant à votre mission actuelle, et vous montre vos objectifs et vos prochains points de navigation. Appuyez sur **[Echap]** pour quitter. Reportez-vous à la page 20 pour les commandes des Cartes de navigation.

Objectifs de mission

[Ctrl][O] affiche un court résumé des objectifs de votre mission actuelle. Appuyez sur **[Echap]** pour quitter.

Communications

Vous pouvez envoyer plusieurs messages différents à vos alliés et vos adversaires. Les alliés répondront à vos ordres en acceptant ou en refusant.

[C] active votre **Système de communication**. Une liste numérotée contenant les messages que vous pouvez utiliser s'affiche. Appuyez sur le numéro du message que vous désirez envoyer.

Commander aux alliés

"Dispersez-vous et attaquez !"

[Alt][B]

Donne à vos alliés l'autorisation de rompre la formation et d'attaquer l'ennemi à volonté.

"Attaquez ma cible !"

[Alt][A]

Donne à vos alliés l'ordre d'interrompre ce qu'ils font et d'attaquer le vaisseau que vous avez pris pour cible.

"Votre statut."

[Alt][D]

Vos alliés vous donneront un rapport sur leur statut actuel.

"En formation."

[Alt][F]

Donne à vos alliés l'ordre de rompre l'attaque en cours et de se remettre en formation.

"Aidez-moi !"

[Alt][H]

Demande à un appareil allié de venir à la rescousse. Un allié ou un autre appareil de la Confédération viendra à votre aide s'il est disponible.

Provoquer l'ennemi

[Alt][T]

Emet des insultes au hasard contre l'ennemi.



WING COMMANDER : PROPHECY

Maintien du silence radio

Alt ?

Vos ailiers ne diffuseront aucun rapport de statut ni aucune insulte.

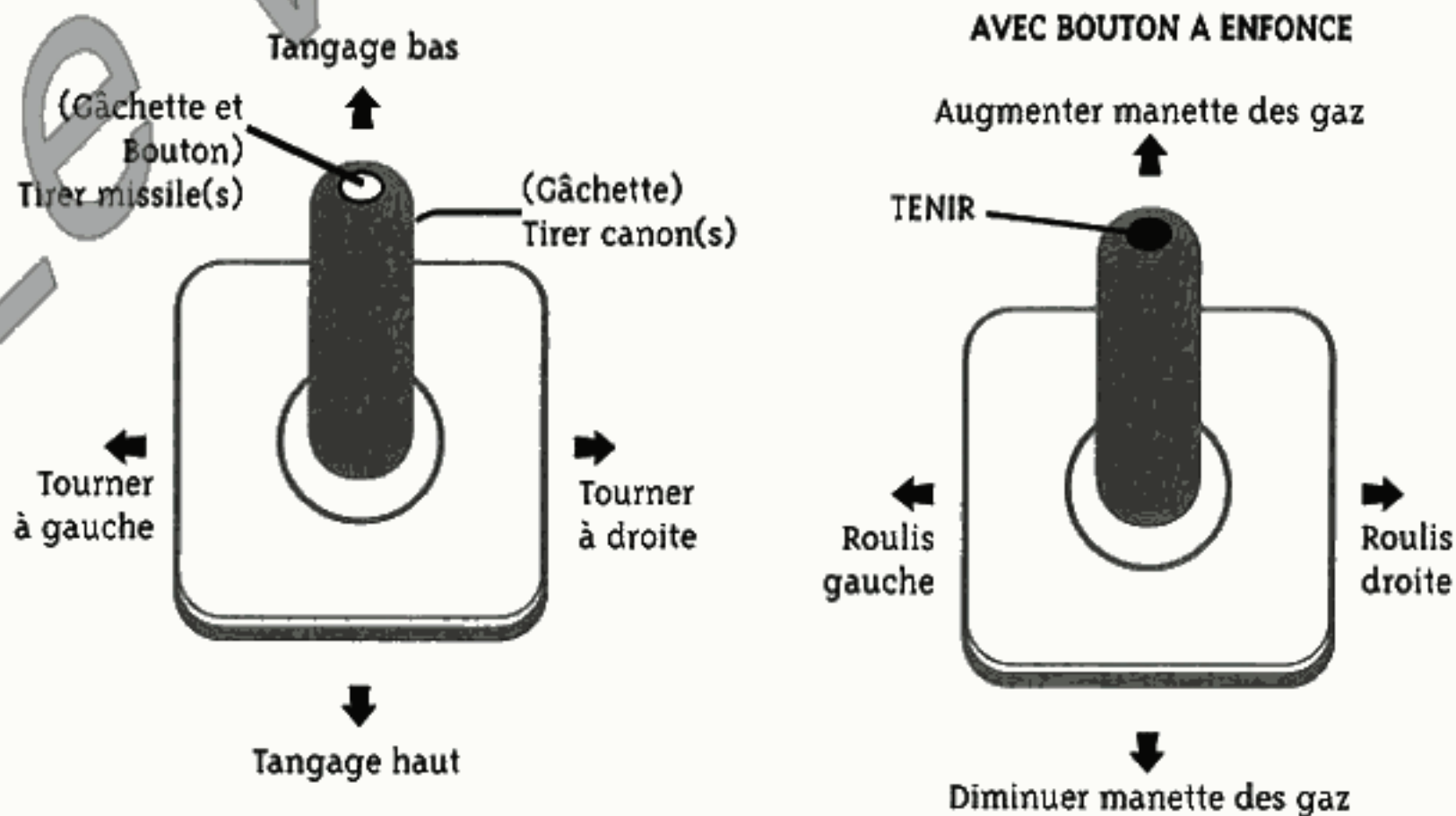
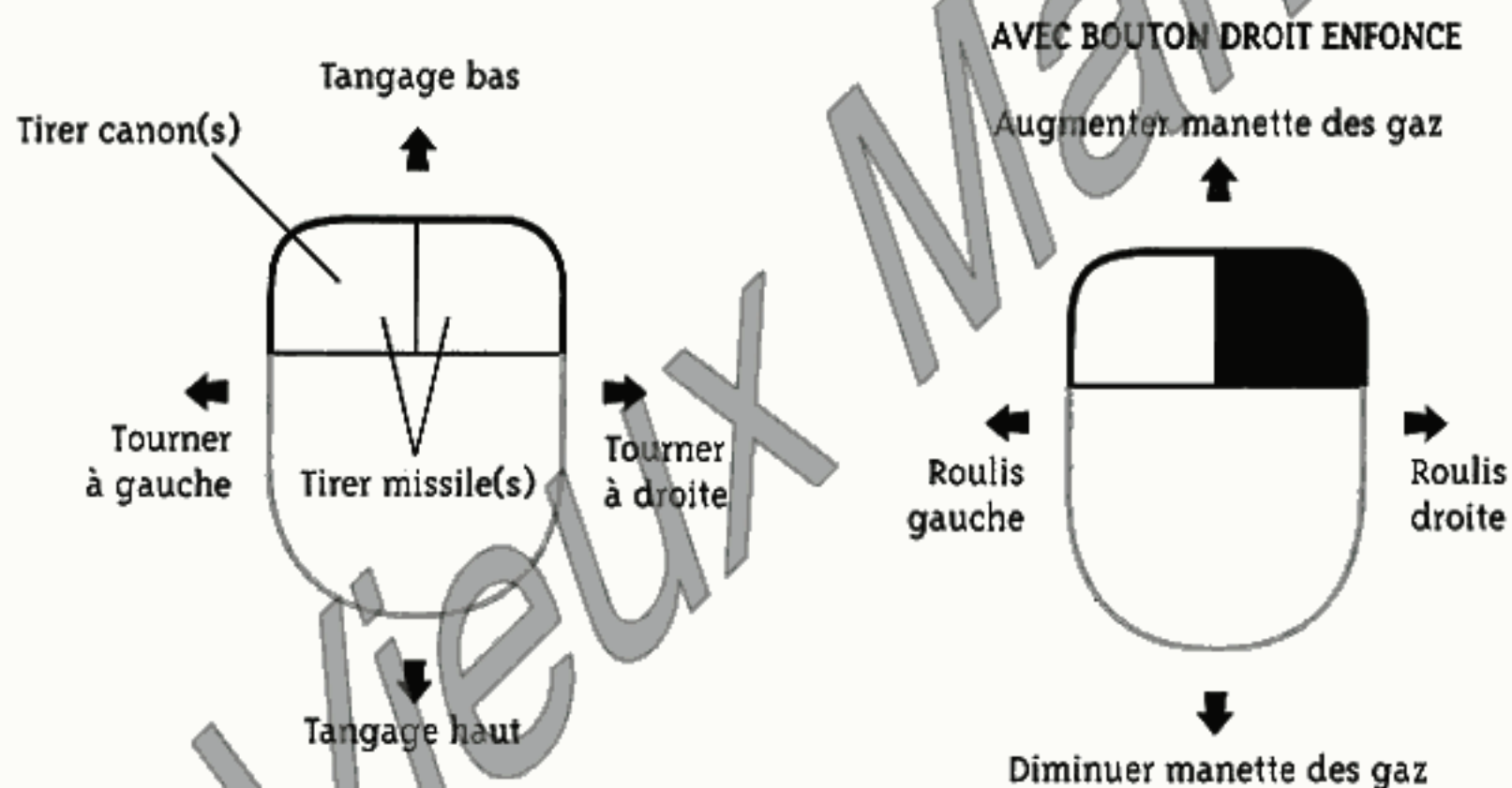
Arrêt du silence radio

Alt L

Vos ailiers reprendront les communications normales.

Manoeuvre

Votre joystick, souris ou touches de commande fléchées sur le clavier contrôlent la rotation et le tangage de votre appareil. Si vous avez des pédales de palonnier, vous pouvez vous en servir pour les roulis vers la droite et la gauche, et si vous avez une manette des gaz, vous pouvez vous en servir pour accélérer et ralentir.



[A] (ou [/] sur le pavé numérique) fait faire à votre appareil un **roulis à gauche**.

Avec la *souris*, cliquez sur le bouton droit et, tout en maintenant le bouton, faites bouger la souris vers la gauche pour faire un roulis à gauche.

[Z] (ou [*] sur le pavé numérique) fait faire à votre appareil un **roulis à droite**.

Avec la *souris*, cliquez sur le bouton droit et, tout en maintenant le bouton, faites bouger la souris vers la droite pour faire un roulis à droite.

[J] (ou [-] sur le pavé numérique) **Diminue votre vitesse** lorsque vous tenez la touche enfoncée.

Avec la *souris*, cliquez sur le bouton droit et, tout en maintenant le bouton, ramenez-la vers vous pour ralentir.

[K] (ou [+] sur le pavé numérique) **Augmente votre vitesse** lorsque vous tenez la touche enfoncée.

Avec la *souris*, cliquez sur le bouton droit et, tout en maintenant le bouton, poussez la vers l'avant pour accélérer.

[←] Vous fait ralentir rapidement jusqu'au **point mort**.

[→] Engage la **postcombustion** lorsque vous maintenez la touche enfoncée. La postcombustion augmente votre vitesse de façon significative mais utilise très rapidement vos réserves de carburant. Vous ne devriez donc ne les utiliser qu'en combat lorsque cela s'avère nécessaire.

[.] active/désactive la postcombustion.

Avec la *souris*, cliquez sur le bouton droit maintenez le bouton enfoncé pour engager la postcombustion.

[⇧] Engage le **glissement automatique**. Tant que vous maintenez la touche [⇧] enfoncée, vous continuerez dans la même direction à la même vitesse, et les commandes de direction feront tourner le nez de votre appareil dans la direction indiquée sans changer la direction dans laquelle vous vous dirigez. Cette option est très utile lors d'attaques "en passant". Les appareils de la Confédération ne sont pas tous capables d'effectuer un glissement automatique.

[B] Engage la propulsion au propergol solide. Cette option n'est disponible que sur les chasseurs/intercepteurs de la classe Wasp. Ces boosters (fusées de propulsion) ne servent qu'une fois et augmentent votre vitesse de façon significative jusqu'à ce que le carburant soit épuisé. Lorsque cela se produit, les boosters sont largués automatiquement.



WING COMMANDER : PROPHECY

Combat

[Espace], gâchette du joystick ou bouton gauche de la souris pour Tirer au(x) canon(s).

[G] ou le bouton numéro 1 du joystick pour passer d'un canon à l'autre et sélectionner celui que vous souhaitez utiliser.

[Ctrl][G] **Canons synchronisés** Tous les canons seront actionnés au même moment.

[F] **Sélection des canons simultanés** (Tous les canons à énergie seront actionnés à chaque pression de la gâchette).

[Entrée] **Tirer les missiles**, ou utilisez le bouton numéro 3 du joystick ou les deux boutons de la souris simultanément.

[?] **Passez d'un missile à l'autre** et sélectionnez celui que vous souhaitez lancer.

Ciblage

Lors du combat il ne suffit pas de faire feu sur l'ennemi lorsqu'il traverse votre ligne de mire. Votre chasseur est équipé d'un système de ciblage sophistiqué vous permettant d'effectuer une acquisition et un verrouillage de cible pour détruire votre ennemi.

[Ctrl][T] **Visée automatique** (activer/désactiver). Lorsque la visée automatique est activée, vous ne pouvez pas effectuer l'acquisition de cible d'une unité alliée tant qu'il y a des ennemis à portée du capteur. La visée automatique est activée par défaut.

[U] **Cibler l'ennemi le plus proche.**

[T] **Sélection des cibles.** Cette option vous permet de prendre comme cible chaque vaisseau ennemi se trouvant à porté de tir.

[Y] **Vitesse égale à la cible.** Ceci vous permet de conserver automatiquement une distance efficace lors de la poursuite d'un ennemi en fuite.

[I] Vous permet de prendre comme cible l'objet actuellement sous le réticule.

[L] Vous permet d'accrocher une cible.

Votre atout principal dans le combat au canon est votre Système de poursuite et de ciblage inertiel (ITTS : Inertial Targeting & Tracking System), un système géré par ordinateur vous donnant la distance et la direction auxquelles vous devez "suivre" la cible, en prenant en compte la vitesse et le cap actuels de la cible. Lorsque vous faites feu sur une cible en déplacement, essayez toujours d'aligner votre viseur sur le point ITTS, non la cible elle-même.

Vaisseaux maître : les éléments des vaisseaux maître peuvent être pris comme cible individuellement. Les éléments pouvant être pris comme cible sont : les tourelles, les émetteurs de bouclier, les ponts et les moteurs. Les ponts et les moteurs ne peuvent pas être détruits. Des torpilles doivent être utilisées pour détruire les ponts et les moteurs, par conséquent, seuls les bombardiers peuvent détruire les vaisseaux maître.



- [R] Vous pouvez passer d'un élément du vaisseau à l'autre, vous permettant de prendre comme cible des éléments individuels du vaisseau.

Mesures défensives

- [E] Largue un **leurre** qui a une chance de tromper les missiles ennemis en provenance. Plus vous larguez de leurres, plus vous avez de chances d'éviter l'ennemi, mais votre chasseur n'emporte qu'un nombre limité de leurres.
- [Ctrl][E] Vous **éjectera** du cockpit. Une fois que vous êtes éjecté, la bataille est terminée pour vous, mais vous survivrez probablement pour pouvoir combattre de nouveau. Bien sûr, La Confédération n'apprécie guère les pilotes qui s'éjectent d'un appareil en bon état ou peu endommagé.

Vues

En utilisant les 12 touches de fonction, vous pouvez observer la bataille à partir de différents angles et perspectives.

Tourelles. Si vous pilotez un vaisseau équipé d'une tourelle située à l'arrière ou sur le côté, vous pouvez passer à une vue d'arrière ou de côté (selon le besoin) vous permettant ainsi de contrôler activement cette tourelle. Vous pouvez viser et tirer avec la tourelle comme vous le faites avec les canons de votre vaisseau.

- | | | |
|------------|--------------------------|--|
| [F1] | <i>Vue avant</i> | La vue par défaut, regardant au-dessus du nez de votre chasseur. Cette touche peut être utilisée pour revenir à la vue avant à partir des autres vues. De plus, cette touche vous permet de passer d'une vue avant avec les cadrans et la superstructure du cockpit à une vue sans cockpit et à une vue plein espace sans cockpit et sans cadrans. |
| [F2] | <i>Vue à gauche</i> | Cette vue donne sur la gauche de votre appareil. |
| [F3] | <i>Vue à droite</i> | Cette vue donne sur la droite de votre appareil. |
| [F4] | <i>Vue arrière</i> | Cette vue donne sur l'arrière de votre appareil. |
| [Ctrl][F4] | | Permet de passer de la fenêtre de caméra de ciblage à la vue arrière. |
| [F5] | <i>Cam. De poursuite</i> | Cette vue permet de déployer une caméra qui suit votre appareil à une distance fixe. |



WING COMMANDER : PROPHECY

[F6] *Cam. Objet*

Ceci affichera tout objet pouvant être une cible à portée de vue qu'il soit ami ou ennemi. Vous pouvez passer d'un objet à l'autre en appuyant successivement sur la touche. Tout en appuyant sur , vous pouvez effectuer une rotation de 360 degrés autour de l'objet à l'aide de votre souris, joystick ou des touches fléchées (ceci en fonction du périphérique que vous avez sélectionné).

[F7] *Caméra vue depuis le vaisseau*

Ceci projette une vue en avant à partir de tout vaisseau se trouvant à portée, qu'il soit ami ou ennemi. Vous pouvez passer d'un vaisseau à l'autre en appuyant plusieurs fois sur la touche.

[F8] *Caméra du missile*

Cette touche permet d'activer ou de désactiver la caméra du missile. Si elle est activée, vous suivrez votre missile pendant son vol. Lorsqu'aucun missile n'est lancé, vous pouvez utiliser les autres options de vue normalement.

[Ctrl] [F8]

Permet de passer de la fenêtre de caméra de ciblage à la vue missile visé.

[F9] *Caméra victime*

cette touche permet d'activer ou de désactiver la caméra victime. Si elle est activée, toute les fois que votre cible actuelle est détruite, votre écran affichera automatiquement une vue rapprochée de l'explosion.

[F10] *Caméra vue spectateur*

Cette touche montre votre vaisseau sous une série de vues différentes.

[F11] *Caméra sur place*

Cette caméra est fixe et placée immédiatement derrière votre vaisseau.

[F12] *Caméra de poursuite de cible*

Cette vue montre un vaisseau au premier plan, en perspective avec sa cible actuelle. Si vous appuyez sur la touche une nouvelle fois, la cible passera au premier plan. Vous pouvez passer d'un objet à l'autre en appuyant plusieurs fois sur la touche.

Atterrissage

Après avoir terminé une mission (avec succès ou autrement), appuyez sur **[Q]** pour atterrir automatiquement lors de votre retour au *Midway*. Sinon, dirigez-vous vers le pont d'envol et une fois que vous vous trouverez à une certaine distance de celui-ci, votre appareil atterrira automatiquement.



OPTIONS

Les options du jeu vous permettent d'obtenir un contrôle complet sur les vidéos, les sons et le jeu.

Il existe trois écrans d'options bien distincts. Vous pouvez accéder à n'importe quel écran à partir de n'importe quel autre en cliquant sur le bouton relatif à l'écran voulu à l'aide de votre périphérique (Cliquez sur le bouton gauche de la souris, la gâchette du joystick, ou les touches fléchées et ). Les écrans d'options sont :

AUDIO ET VIDEOS

EFFETS SPECIAUX

JEU

Chaque écran possède des boutons pour les fonctions suivantes :

DEFAUT	rechargez les paramètres par défaut de votre système.
CLAVIER	Affiche les touches de contrôle du clavier.
ANNULER	Termine la partie sans la sauvegarder.
ACCEPTER	Sauvegarder et quitter les options.

Audio et Vidéos

Commandes du Volume

<i>Musique</i>	Faites glisser le curseur pour ajuster le volume de la musique.
<i>SFX</i>	Faites glisser le curseur pour ajuster le volume des effets de son.
<i>Séquences filmiques</i>	Faites glisser le curseur pour ajuster le volume sonore des séquences filmiques.

Options des séquences filmiques

Toutes	Vous verrez toutes les séquences filmiques entre les missions pendant le déroulement du jeu.
<i>Séquences importantes pour l'intrigue</i>	Vous verrez uniquement les séquences filmiques qui contiennent des informations cruciales pour terminer le jeu.
Aucune	Vous ne verrez pas de séquences filmiques entre les missions.

Communications en vol

Tous	Tous les messages en vol sont joués.
<i>Messages importants pour l'intrigue</i>	Seuls les messages contenant des informations cruciales pour terminer la mission ou le jeu seront joués.
Aucun	Aucun message de communication en vol ne sera joué.



WING COMMANDER : PROPHECY

Options audio

Bitching Betty

Ceci permet d'activer ou de désactiver la voix de l'ordinateur fournissant des conseils concernant le statut en vol.

Options des vidéos

Sous-titre

Permet d'activer les sous-titres qui viennent s'ajouter aux dialogues.

Gamma

La barre de correction gamma vous permet d'augmenter ou de diminuer le contraste visuel, afin d'obtenir la meilleure image possible sur votre moniteur. (Cette option est disponible uniquement pour les systèmes disposant d'un accélérateur 3-D.)

Effets spéciaux

Effets standards. Ces effets peuvent être désactivés si vous souhaitez élargir votre vue et réduire le désordre visuel pendant le combat (au dépens du réalisme visuel).

Structure du Cockpit

L'art structurel qui définit votre écran de vue.

Traînées du Missile

Les traînées de vapeur laissées par les missiles derrière eux.

Effets avancés. Ces options sont disponibles sur tout système mais exigent des ressources de système disproportionnées sur des systèmes sans accélérateur 3-D. Le fait de les désactiver peut améliorer les performances du jeu au dépens du réalisme visuel.

Fenêtre de caméra de ciblage

L'image située dans le coin supérieur droit de votre affichage tête-haute

Flash de canon

Chaque fois que vous tirez avec vos canons un flash de lumière apparaît.

Reflets de lumière

De petits "reflets" de lumière apparaissent sur les objets provenant de sources de lumière diverses.

Flash sur écran

L'écran entier s'illumine lorsque vous êtes touché. Un flash de couleur bleu indique que vos boucliers ont été touchés ; un flash de couleur rouge indique que la structure du vaisseau a été touchée.

Brouillard

Le contour des objets est trouble lorsqu'ils sont à distance.

Niveaux de détail supérieurs

Détails visuels supérieurs.



Effets accélérés. Ces options sont disponibles uniquement sur les systèmes équipés d'une carte d'un accélérateur 3-D.

<i>Espace texturé</i>	Ajoute de la "profondeur" à l'espace avec des effets en arrière-plan.
<i>Objectif lumineux</i>	Certains objets lumineux ont un ensemble d'anneaux autour d'eux.
<i>Lumière colorée</i>	Lumière ambiante à ombrages multiples.
<i>Translucidité</i>	Les objets peuvent être vus à travers des flashes de lumière.

Jeu

Difficulté. Il existe cinq niveaux distincts de difficulté au sein de *Wing Commander : Prophecy*. A mesure que le niveau de difficulté augmente, l'ennemi devient plus malin et plus agressif. Le niveau de difficulté par défaut est As. Les cinq niveaux de difficulté par ordre croissant sont :

Bleu Vétéran As Héros Cauchemar

Type de commande. Vous devez choisir un seul type de périphérique principal pour le jeu. Toutefois, vous remarquerez qu'il existe un nombre de fonctions qui ne peuvent être exécutées qu'à partir du clavier. Ces fonctions seront accessibles même si la souris ou le joystick est sélectionné comme périphérique principal.

Joystick Souris Clavier

Autres commandes. Les manettes des gaz et les pédales du palonnier sont des périphériques spéciaux conçus pour la simulation de vol. Si vous possédez de tels périphériques, vous pouvez les utiliser avec chacun des trois périphériques principaux proposés ci-dessus.

Manettes des gaz Pédales du palonnier

Options du Cockpit. Il s'agit d'options en vol spéciales.

Cadrans constants. Normalement vos cadrans de bouclier et de puissance, ainsi que le visu des dégâts et les affichages Armes et Missiles, apparaissent uniquement lorsque vous activez la touche de commande adéquate. Cette option permet de les garder constamment aux côtés des autres cadrans de votre cockpit.

Changement automatique de caméra. Cette option vous ramènera automatiquement à une vue avant à partir d'une vue externe si un événement dangereux survient (par exemple, si vous subissez des dégâts ou si un missile ennemi s'est verrouillé sur vous).

Invulnérabilité. Ceci permet de tricher et par conséquent rend votre vaisseau invulnérable.



WING COMMANDER : PROPHECY**Carte de navigation**

Votre carte de navigation en vol vous permet de déterminer lesquels des points de navigation désignés pour la mission vous allez visiter et dans quel ordre. Chaque mission possède un plan de mission par défaut que vous suivrez à moins que vous le modifiez.

Afin de changer de plan de mission, ouvrez votre carte de navigation à partir du vol spatial en appuyant sur **Ctrl** **N**, puis appuyez sur **N** pour passer d'un point de navigation à un autre (ou sur **P** pour effectuer la même action mais dans l'ordre inverse). Le point de navigation que vous avez sélectionné avant de fermer la carte de navigation sera le lieu vers lequel vous mènera votre pilote automatique.

Comme votre carte représente un espace en trois dimensions, vous devez changer votre perspective à l'aide des touches fléchées ou effectuer une vue rapprochée ou éloignée en appuyant sur **↑** et **↓**.

Vous pouvez centrer sur votre point de navigation actuelle en appuyant sur **W**, pour une vue rapprochée de tous les objets présents dans la zone. **C** centre votre vue sur la cible actuellement sélectionnée, **T** permet de passer d'une cible à une autre. Appuyez sur **Entrée** pour prendre un objet comme cible ou sur **Espace** pour le voir.

Lorsque vous choisissez un objet comme cible dans votre carte de navigation, vous verrez des lignes rayonnant à partir de cet objet. Les lignes de couleur pâle connectent l'objet aux vaisseaux qui l'ont pris comme cible ; une ligne de couleur lumineuse indique l'appareil qu'il prend pour cible actuellement.

S permet d'activer ou de désactiver le champ d'astéroïdes, **G** permet d'activer ou de désactiver le quadrillage. Vous pouvez quitter la carte de navigation en appuyant sur **Echap**.



**The Most Powerful Sci Fi Combat Simulation Game
Is Worthy of The Most Powerful Album:
Introducing Music Inspired by**

WING COMMANDER™
PROPHECY

**Buckle Up For An Incredible Journey
Through The WING COMMANDER Inspired World Of
Industrial Dance!!**

Featuring Tracks by
KMFDM
RAMMSTEIN
FEAR FACTORY
JUNO REACTOR
JUNKIE XL
PARADISE LOST
ESKIMOS & EGYPT
BROOKLYN BOUNCE



**With Exclusive Remixed
Gameplay Tracks by**
COBALT 60

**And Exclusive
Tracks by**
DIE KRUPPS
DAS ICH
PROJECT PITCHFORK

Available Now Wherever Music Is Sold.

© 1997 ORIGIN Systems, Inc. Wing Commander, Origin, the logo de Origin et We create worlds sont des marques commerciales et des marques déposées de ORIGIN Systems, Inc. Aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés.



edel
a project of edel company

<http://www.edel.de>

**EDEL
AMERICA
RECORDS**

