

# MISES A JOUR

**Remarque : Reportez-vous au fichier README.TXT pour des informations supplémentaires.**

## DIRECT 3D

*Wing Commander: Prophecy* supporte les jeux de puces suivants par l'intermédiaire de Direct 3D :

- ATI Rage Pro
- Matrox Mystique
- Permedia 2
- Rendition 2200
- Riva 128

Le support de Direct 3D exige au moins 4 Mo de RAM vidéo. Direct 3D peut être activé en choisissant "Direct 3D" à partir de l'option Sélectionner Carte vidéo dans le lanceur principal. Si Direct 3D n'est pas détecté ou supporté par votre jeu de puces particulier, vous n'aurez pas cette option.

REMARQUE : Beaucoup de fabricants ont récemment mis sur le marché une mise à jour de lecteurs Direct3D pour leurs cartes. Contactez votre fabricant pour obtenir une mise à jour des lecteurs afin d'obtenir une meilleure qualité possible du jeu. REPORTEZ-VOUS AU FICHIER LISEZMOI (README.TXT) POUR OBTENIR DES INFORMATIONS SUPPLEMENTAIRES SUR DIRECT3D !

## 3DFX

Le support de 3Dfx exige la version 2.43 3Dfx des lecteurs glide. Si vous constatez des problèmes liés à la vidéo et si vous possédez une carte 3Dfx, vous devrez effectuer une mise à jour de vos lecteurs glide. Reportez-vous aux instructions du guide d'installation pour effectuer une mise à jour de ces lecteurs.

## MENU ECHAP.

Certaines des options auxquelles vous accédez par l'intermédiaire du menu Echap ont changé par rapport à celle présentées dans le Manuel de vol. Vous trouverez dans la liste suivante une description des diverses options du menu et leur fonction.

- |                             |                                                                                                                                                                                                                        |
|-----------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>RETOUR AU JEU</b>        | Permet de revenir au jeu.                                                                                                                                                                                              |
| <b>MENU OPTIONS</b>         | Permet de voir et de modifier les options du jeu.                                                                                                                                                                      |
| <b>AFFICHER TOUCHES</b>     | Affiche les touches de contrôle du jeu de base.                                                                                                                                                                        |
| <b>CHANGER PILOTE</b>       | Permet de passer à un pilote créé précédemment. Seules les sauvegardes exécutées avec ce pilote seront disponibles à partir du menu Terminal Charger. (Disponible uniquement à partir du menu Echap. au cours du jeu.) |
| <b>RECOMMENCER MISSION</b>  | Recommence la mission actuelle. (Disponible uniquement à partir du menu Echap. en vol spatial.)                                                                                                                        |
| <b>FIN SIMULATION</b>       | Permet de quitter la mission du simulateur et vous renvoie au menu du simulateur. (Disponible uniquement à partir du menu Echap. en vol spatial)                                                                       |
| <b>NOUVEAU JEU</b>          | Commence un nouveau jeu. (Permet aux joueurs de créer un nouveau pilote)                                                                                                                                               |
| <b>QUITTER VERS WINDOWS</b> | Permet de quitter le jeu et de retourner sous Windows 95.                                                                                                                                                              |

## MENU OPTIONS

Il existe trois écrans d'options distincts. Vous pouvez accéder à tout écran en cliquant sur le bouton approprié de votre joystick ou de la souris. Les écrans d'options sont : Audio et Vidéos, Effets spéciaux, et Jeu. Ces écrans ont changé par rapport à ce qui est présenté dans le guide du jeu de *Wing Commander : Prophecy*.

Chaque écran comporte des boutons pour les options suivantes :

|          |                                                        |
|----------|--------------------------------------------------------|
| DÉFAUT   | Restaure les paramètres par défaut pour votre système. |
| ANNULER  | Quitte et ne sauvegarde pas les changements.           |
| ACCEPTER | Quitte et sauvegarde tous changements.                 |

## AUDIO ET VIDEOS

### Contrôle du Volume

|         |                                                                                                      |
|---------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| MUSIQUE | Déplacez le curseur pour ajuster le volume.                                                          |
| SFX     | Déplacez le curseur pour ajuster le volume.                                                          |
| FILMS   | Déplacez le curseur pour ajuster le volume des films et le volume des communications en vol spatial. |

### Contraste

|       |                                                                                          |
|-------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| FILMS | Ajuste les niveaux de contraste dans les films.                                          |
| JEU   | Déplacez le curseur pour ajuster les niveaux de contraste dans le jeu et le vol spatial. |

### Comm. en vol

|             |                                                                                                                                                                  |
|-------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| TOUS        | Passe tous les messages en vol.                                                                                                                                  |
| IMPORTANT   | Passe uniquement les messages qui contiennent des informations cruciales pour terminer la mission ou le jeu. N'inclue pas les réponses effectuées par le joueur. |
| AUCUN       | Aucun message en vol ne sera passé.                                                                                                                              |
| SOUS-TITRES | Active ou désactive les sous-titres de comm.                                                                                                                     |

### Options films

|                  |                                                                                                                               |
|------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| MONTRER FILMS    | Vous ne verrez aucun film entre les missions.                                                                                 |
| SOUS-TITRES      | Active les sous-titres venant s'ajouter aux paroles.                                                                          |
| VIDÉO ENTRELACÉE | Si cette option est activée, la vidéo entrelacée saute une ligne. La qualité de l'image est améliorée pendant les films.      |
| TESTER FILM      | Ceci permet de voir un film permettant de vérifier les changements de contraste, de son et de vidéo avant de les sauvegarder. |

## EFFETS SPECIAUX

### Effets standards

|                    |                                                          |
|--------------------|----------------------------------------------------------|
| STRUCTURE COCKPIT  | Texture supplémentaire rendant le cockpit plus réaliste. |
| TRAÎNÉE DU MISSILE | Traînées de vapeur laissées derrière le missile.         |

## Effets avancés

|                    |                                                                                                                                                            |
|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| REFLETS DE LUMIÈRE | Petits "reflets" de lumière sur les objets à partir de diverses sources de lumière.                                                                        |
| FLASH SUR ÉCRAN    | L'écran entier s'éclaire lorsque vous êtes touché. Un éclair bleu indique que vos boucliers ont été touchés ; rouge indique que votre blindage est touché. |
| NIVEAU DE DÉTAIL   | Active/désactive les détails des objets.                                                                                                                   |
| SUP. CAMÉRA VDU    | Active/désactive la caméra VDU qui montre l'orientation de votre cible sur votre HUD.                                                                      |

## Effets accélérés

Ces options sont disponibles uniquement sur les systèmes équipés de cartes accélératrices 3D. Il se peut que certaines cartes ne supportent pas complètement toutes ces options.

|                   |                                                                            |
|-------------------|----------------------------------------------------------------------------|
| ESPACE TEXTURÉ    | Ajoute des détails à l'espace avec des effets en arrière-plan.             |
| OBJECTIF LUMINEUX | Certaines étoiles créent des disques de lumière lorsque vous les regardez. |
| BROUILLARD        | Les objets situés à distance sont flous.                                   |
| LUMIÈRE COLORÉE   | De multiples lumières colorées illumineront les objets.                    |
| TRANSLUCIDITÉ     | Les objets peuvent être vus à travers des objets transparents.             |

## JEU

### Difficulté

Il existe cinq niveaux de difficulté dans *Wing Commander : Prophecy*. Alors que le niveau de difficulté augmente, l'ennemi devient plus rusé et plus agressif. Le niveau de difficulté par défaut est As. Les cinq niveaux de difficulté sont :

BLEU                      VÉTÉRAN                      As                      HÉROS                      CAUCHEMAR.

### Type de contrôle

Vous devez choisir un seul type de périphérique d'entrée principal pour le jeu. Cependant, vous remarquerez qu'il existe un nombre de fonctions qui peuvent être effectuées uniquement à partir du clavier. Vous aurez accès à ces fonctions même si le joystick ou la souris est sélectionné comme périphérique d'entrée principal.

|          |                                                              |
|----------|--------------------------------------------------------------|
| JOYSTICK | Active le joystick comme périphérique de commande principal. |
| SOURIS   | Active la souris comme périphérique de commande principal.   |
| CLAVIER  | Active le clavier comme périphérique de commande principal.  |

### Autres contrôles

|                 |                                                                                                                            |
|-----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| FLIGHTSTICK PRO | Si vous possédez un joystick compatible avec CH, vous devez activer cette option pour permettre un support complet du hat. |
| MANETTE DES GAZ | Active la manette des gaz. (Doit être configuré dans le système de configuration du contrôleur de Windows 95.)             |
| PALONNIER       | Active les pédales du palonnier. (Doit être configuré dans le système de configuration du contrôleur de Windows 95.)       |

### Options cockpit

|                   |                                                                                                                                                                                               |
|-------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| CADRANS APPARENTS | Normalement vos cadrans apparaissent uniquement lorsque vous activez ou désactivez la touche de contrôle correcte. Cette option permet de les inclure entièrement dans votre cockpit.         |
| CHANGEMENT AUTO   | Cette option vous ramènera à une vue du cockpit à partir d'une vue externe si quelque chose de dangereux survient. (Par exemple vous subissez des dégâts ou vous êtes la cible d'un missile.) |

## INSTALLATION

Lors de l'installation du jeu il sera nécessaire de changer de CD. Si vous avez sélectionné une installation minimale ou moyenne il vous faudra utiliser le CD N° 2 pendant l'installation. Si vous sélectionnez l'installation maximale, les trois CD seront nécessaires pour l'installation. Nous vous conseillons une installation maximale pour une meilleure qualité de jeu.

## JOURNAL DES COMMUNICATIONS DE MISSION

Une nouvelle fonction dans le vol spatial a été incluse, **CTRL+n** ,. Si vous appuyez sur **CTRL+n** , l'écran du journal des communications de mission apparaîtra. Il affiche tous les messages de communication que le joueur a reçus ou envoyés pendant la mission actuelle.

## CAPTURES D'ECRAN

Si vous appuyez sur la touche Impression d'écran lorsque vous êtes dans le jeu, une capture d'écran de votre jeu sera effectuée et sera placée dans le répertoire d'installation choisi. Elle sera sauvegardée sous l'appellation image Windows bitmap (\*.bmp).

## CARTE DE NAV

Certaines des touches de la carte de NAV ont changé par rapport à celles présentées dans le guide du jeu et sur la carte de référence. Les touches fléchées contrôlent maintenant le curseur de la souris dans la carte de NAV. Les touches fléchées du pavé numérique changent maintenant la vue de la carte de NAV.

## VAISSEAUX MAÎTRES

La remarque suivante a été omise dans le manuel. Les générateurs de boucliers des vaisseaux maîtres peuvent être détruits uniquement par des canons et des missiles non guidés tels que les Dart dumbfires et les roquettes Dragonfly.

## TOURELLES CONTRÔLÉES PAR LE JOUEUR

Les tourelles contrôlées par le joueur sont disponibles sur le Shrike et le Devastator. Le Shrike possède une tourelle arrière tandis que le Devastator possède des tourelles à gauche, à droite et à l'arrière. Un joueur peut contrôler ces tourelles en adoptant la vue appropriée. (**F2** gauche, **F3** droit, or **F4** arrière) Une fois dans la tourelle, le joystick, la souris et le clavier contrôleront le mouvement de la tourelle, alors que les touches fléchées du pavé numérique peuvent être utilisées pour contrôler le mouvement du vaisseau du joueur.