

WING COMMANDER

REFERENCE GUIDE

Playing Wing Commander from floppies

To play *Wing Commander* straight from the box, turn on your Amiga and insert Wing Commander Disk 1 into your internal drive. The game will load and run. However, if you do this, you will not be able to save your progress through the game (it is not a good idea to alter your original game disks). If you wish to save games, we strongly recommend that you make a backup copy of the game and play from your backup disks.

Installing Wing Commander to hard disk

If you plan to install to your hard disk, we recommend you have at least 1.5Meg RAM. To install, load *Workbench*, double click on the **WingDisk1** disk icon, then double click on the **InstallWingCommander** icon. Follow the on screen instructions, swapping disks when requested.

Hard disk users' technical note:

Wing Commander uses your current keymap, so if you have redefined any keys (especially function keys), you may not be able to access certain game functions. If you should have problems with any of the above, please contact our Technical Services Department on 0444 239600.

YOUR FIRST MISSION

1. After starting *Wing Commander* from either your floppy or hard drive, you will see the opening sequences. Press **Fire** to exit these sequences.
2. Two bars appear on the screen: *Start Vega Campaign* and *Start Secret Missions*. Move the pointer over *Start Vega Campaign* and press **Fire**.

Aboard the Tiger's Claw

3. The TrainSim unit is displayed. After a few seconds, the words *Game Over* appear. Type a name and then press **Enter** and a callsign and then press **Enter** when prompted. You can use any name and callsign you choose. Press **Fire**.
4. In the bar, talk to Shotgun the bartender by moving the pointer over him. When the blue pointer turns into a green cross, press **Fire**. You can let the conversation progress, or press **Fire** to speed it along. After your talk, talk to the pilots at the table and check the chalkboard on the wall.
5. Click on the right hand door labelled **Barracks**. Move the pointer over an empty bunk and press **Fire**. The words *Game Name:* appear. Type in a name and then press **Enter** to identify this game and a sleeping pilot will appear indicating that the game has been successfully saved. *Note:* Players playing from their original distribution disks do not have this option.

6. Move the pointer to the far right door. The words *Mission Hangar* appear. Press **Fire** to go to your first mission briefing. When the briefing is complete, it's time to strap yourself in. You are about to attempt your first mission.
7. In space, pause the game by pressing **P**. Resume play by pressing **Fire** or any key. Press the **N** key to view the mission map. Note that **Nav 1**, your destination, is highlighted. Press **[Esc]** to return to the cockpit.
8. The white cross on the radar screen and in your viewscreen represents the direction of your current destination. Press the **A** key to activate the autopilot and you and your wingman will fly towards **Nav 1**.
9. You drop to battle Kilrathi ships before you've reached **Nav 1**. Your wingman, Spirit, says she's spotted the enemy. Press **B** to tell her to *Break and Attack*. Alternatively, press **C** to bring up the communications display and select *Break and Attack* from Spirit's menu.
10. Press the **+** key to increase speed to about 420 KPS.
11. The red dots in your radar screen are enemy ships. The blue dot is your wingman. Maneuver until the enemy ships are in the centre circle of the radar display.
12. Press **T** to activate your targetting computer. Red brackets appear around one of the enemy ships and the computer image of a Dralthi medium fighter appears in the right VDU (the video display unit in the lower right corner of the cockpit). Press **L** to lock this Dralthi as your target. The brackets turn into a solid rectangle. (If you kill your locked target, target another ship and press **L** again to lock onto him.)
13. Press **W** to select a Javelin HS heat seeking missile. You may need it later!
14. Press **Fire** repeatedly to fire your laser cannon, or hold down the space bar. Use the joystick to centre your target in the green crosshairs on your viewscreen. If your target runs away, thrust after him using **Tab** or ***** to fire your afterburners.
15. As your blasts hit, damaged parts of the Dralthi turn red on the right VDU.
16. If your current missile is intelligent (for example a Javelin HS) and you have maneuvered your ship right behind a target, a red circle and crosshairs indicate the tracking computer is active and a missile lock sequence is in progress. When the words *Missile Locked* appear in the right VDU, press **[Enter]** to launch your missile. This might take some practice. Unintelligent missiles (for example, a Dart DF) act differently: they fire directly towards your current target, but continue in a straight line. This means that if a target moves to one side, the missile will fly past. These are most useful in slow moving, or very close targets.
17. Continue fighting until you defeat all of the enemy ships. (This might take a few tries.)
18. When all of the enemy ships have been destroyed or have fled, go to **Nav 1** by pressing the **N** key to re-enter navigation mode. If the autopilot light is on, press **A**. Centre the navigation cross and fly until *Objective reached* appears in the right VDU.

19. Once you reach your objective, the next Nav point is selected automatically. (Press **N** and you see that **Nav 2** is highlighted in yellow.) Autopilot towards it by pressing **A**.
20. You'll find yourself in an asteroid field before reaching **Nav 2**. If going over 250KPS, press the **-** key to fly through and avoid the asteroids at around 250KPS.
21. When you leave the asteroids, centre the white cross, press **A** to reactivate autopilot, and go to the next Nav point.
22. You will soon be in another dogfight. When all the enemies have been defeated, press **N** and **A** until you emerge from autopilot at **Nav 3**. Maneuver through another asteroid field, then fly to the Tiger's Claw by engaging the autopilot.
23. Slow for landing. Press **T** to target the Tiger's Claw. Press **C** to communicate, then **2** to contact the Claw (if your wingman is still alive) and finally **1** to request landing clearance.
24. Head to the front of the Claw (where the landing strip is located), land, and watch your landing and debriefing. Then you'll be sent back to the Bar where you can talk, fly the TrainSim, check the score, or head for the barracks to save a game.
To save the game, go into the barracks, move the pointer to the bottom of an empty bed, and press **Fire**. Your game will be saved. Alternatively, you can replace a previously saved game by pointing and clicking on a sleeping pilot's feet, and confirming you want to replace this pilot, by pressing **Y** at the **Y/N** prompt. *Note:* Players playing from their original distribution disks do not have this option.
25. Congratulations! You've completed your first mission. Prepare yourself, things get tougher very quickly!

VIEWSCREEN

The viewscreen looks out ahead of your ship while flying. A green circle with crosshairs shows where your guns are aimed. Brackets indicate the position of the targeted ship (red brackets – enemy; blue – friendly). When another vessel communicates with you, yellow brackets appear around it.

Switching Camera Views: The function keys (**F1-F9**) allow you to view the action from a variety of angles.

- F1 Cockpit view:** Returns you to the forward view from any other view.
- F2 Left, F3 Right, and F4 Rear:** Good for tracking your wingman and spotting the enemy ships during dogfights.
- F5 Chase plane view:** Puts the camera directly behind your ship. This is a good view for flying in asteroid fields.
- F6 Battle view:** Displays a long-distance view of an entire battle.

- F7 **Tactical view:** Always keeps you and the ship you have targeted (or the most significant threat) in view.
- F8 **Missile view:** Gives you a missile's eye view of the action. Select this option and the camera tracks the next missile you fire to its target.
- F9 **Trailing views:** Positions the camera behind any ship in the area. Press repeatedly to change ships.

THE RADAR DISPLAY

The radar screen is divided into six sections.

- **Outer ring** – Space behind you
- **Centre ring** – Space ahead of you
- **Middle Quadrants:**
 - Upper** – Space above your ship
 - Lower** – Space below your ship
 - Right** – Space right of your ship
 - Left** – Space left of your ship

Significant nearby objects are displayed as coloured dots.

- **Tiger's Claw** – White
- **Terran Capital Ships** – Dark Grey
- **Kilrathi Capital Ships** – Orange
- **Terran Fighters** – Blue
- **Kilrathi Fighters** – Red
- **Missiles Targeted on You** – Yellow

Your current target is represented on the radar as a flashing dot.

SHIP'S STATUS DISPLAY

The Ship's Status Display (Left VDU) displays a green profile of your ship, with weapons in a brighter green.

- Press **D** to cycle through all internal damage your ship has taken. Damaged systems appear in red. To view all damage quickly, press **D** repeatedly.
- Press **G** to change your ship's active gun. The selected gun is highlighted in light green. Press repeatedly to cycle through all available guns.
- Press **W** to change your active weapon delivery system (missile or mines). The selected system is highlighted in light green.

TARGETING DISPLAY

The Ship's Targeting Display (Right VDU) shows the outline, current damage and weapons of your current targeted ship, using three colours.

- **Green** – Undamaged, shields full.
- **Yellow** – Light component damage/Shield damage.
- **Red** – Weapon positions, shield damage, ship damage. (*Note: Red weapons are not damaged.*)

To target a ship, position it in the centre of your screen and press **T** until brackets appear around the ship. Normally, you lose the lock on a target you are no longer facing.

If you want to keep a target locked even when you're not facing it, press **L**. The targeting brackets become a solid outline and you maintain your lock on that ship. You can still use **T** to target the new ships. Press **L** again to disengage the lock. You can't target friendly ships if enemy ships are visible.

NAVIGATION SYSTEMS

The Navigation options appear on the right VDU (See page 44 in *Claw Marks* for additional details).

1. Press **N** to show navigation information and to display white crosshairs on the viewscreen and radar screen. Keep the crosshairs centred to fly to your next Nav point manually, or activate the autopilot to shorten the trip.
2. **The Navigation Map:** Pressing **N** a second time brings up the full-screen navigation map. This allows you to select Nav points manually, or view mission notes. Cycle through the Nav points by pressing the space bar. The selected Nav point is highlighted in yellow. Press **Enter** to select this Nav point and return to the cockpit view. The last Nav point you selected becomes your new destination automatically. If you don't want to change your destination, leave the Nav map by pressing **Esc**.
3. **Autopilot:** To fly automatically towards your selected Nav point, wait until the autopilot light comes on and press the **A** key. If there are no enemies or hazards nearby, and you are far enough away from your destination, the autopilot takes control. (See pages 44-45 in *Claw Marks* for details).

COMMUNICATION SYSTEMS

Communications are displayed on the right VDU (See pages 45-46 in *Claw Marks* for details).

- Press the **C** key and if there is more than one person nearby you can talk with, a list of people you can talk to appears. Press the number next to the name of the pilot or ship you want to contact. A list of messages appears. Send by pressing the number next to the desired message.

- The list of available messages changes, based on the situation. Your on-board computer knows which messages are relevant.
- When other pilots send messages, a yellow box appears around their ship and the message shows in your viewscreen. **[Shift] [F3]** toggles the comm video on/off.
- **Message Duration:** In space, press **[Shift] [F4]** to change the duration of messages. Duration ranges from 1 (fastest) to 5 (slowest).

OTHER INDICATORS

- **Armor and Shield Indicator:** When armour and/or shields are damaged, the coloured bars in the indicator shrink: when destroyed, the bars vanish and warning lights flash.
- **Fuel Indicator:** As your fuel supply decreases, the indicator shrinks. Using afterburners drains your fuel supply quickly.
- **Speed Indicator:** Set indicates the speed your ship tries to maintain under normal conditions. KPS indicates your actual speed in kilometers per second.
- **Blaster Indicator:** The blaster indicator shows the power level of your ship's active guns. If the blaster indicator is completely gone, your guns don't fire. Power is restored gradually over time, although slower if your shields are regenerating as well.
- **Eject Warning:** This light flashes when your ship is badly damaged, you have no shields, and you are in danger of being destroyed. You don't have to eject when the light begins flashing, but it's probably a good idea. To eject, press **[Shift] [F10]**.



Game Commands Summary

General Commands

A	Engage autopilot
C	Select communication Panel/Clear incoming Comm.
D	Display Ship Damage
Shift F10	Eject from Ship
G	Select Ship's Gun Type
L	Lock Targeting Computer
Shift F4	Change Message Duration
Shift F1	Toggle Music On/Off
N	Select Navigation
N twice	View Navigation Screen
P	Pause Game
Shift F2	Sound On/Off (in space only)
T	Select Targeting Computer/Active Target
Shift F3	Comm Video On/Off
W	Select Missile Type
Alt X	Exit to DOS
Esc	<i>Tiger's Claw</i> : Skip animation <i>Cockpit</i> : Leave Comm Mode or Nav Map

Switching Camera Views

F1	View Front
F2	View Left
F3	View Right
F4	View Rear
F5	Chase Plane View
F6	Battle View
F7	Tactical View
F8	Missile Camera
F9	Tailing Views

Keyboard Flight Controls

Cursors	Steer ship
+	Increase Speed
-	Decrease Speed
, (comma)	Roll Ship Left
. (full stop)	Roll Ship Right
Tab or *	Fire Afterburners
Space bar	Fire Selected Guns
Enter	Fire Missiles/Mine

Joystick Flight Controls

Left, Right, Up, Down	Steer ship
Tap Fire	Fire Selected Guns
Not Possible	Fire Selected Missile or Mine
Fire Button held and Up	Speed increase
Fire Button held and Down	Speed Decrease
Fire Button held and Left	Rotate Ship Left
Fire Button held and Right	Rotate Ship Right
Not Possible	Fire Afterburner

WING COMMANDER

GUIDE DE REFERENCE

Exécution du jeu à partir de disquettes

Pour jouer tout de suite, allumez votre Amiga et insérez la disquette 1 de Wing Commander dans votre lecteur interne. Le jeu se charge et s'exécute. Cependant, si vous utilisez cette procédure, vous ne pourrez pas sauvegarder les étapes de votre progrès (il n'est pas bon de modifier vos disquettes de jeu originales). Si vous désirez sauvegarder des jeux, nous vous recommandons vivement de faire une copie de sauvegarde du jeu et de jouer à partir des disquettes de sauvegarde.

Installation de Wing Commander sur disque dur

Nous recommandons une RAM d'au moins 1,5 Mo aux utilisateurs qui envisagent d'installer le jeu sur disque dur. Pour installer le jeu, chargez *Workbench*, faites un double-clic sur l'icône de disquette **WingDisk1**, puis sur l'icône **InstallWingCommander**. Suivez les instructions à l'écran, en changeant de disquette lorsque le programme vous le demande.

Remarque technique à l'intention des utilisateurs de disque dur :

Wing Commander utilise la configuration actuelle de votre clavier. Par conséquent, si vous avez redéfini certaines touches, de fonction notamment, vous risquez de ne pas avoir accès à certaines fonctions du jeu.

En cas de difficulté avec les instructions ci-dessus, veuillez appeler notre service technique au 0444 239600.

VOTRE PREMIERE MISSION

1. Les séquences d'ouverture apparaissent après le démarrage de *Wing Commander* à partir d'une disquette ou du disque dur. Appuyez sur le bouton de tir pour les quitter.
2. Deux barres apparaissent à l'écran : *Start Vega Campaign* (Débuter la campagne Vega) et *Start Secret Missions* (Débuter des missions secrètes). Placez le pointeur sur *Start Vega Campaign* et appuyez sur le bouton de tir.

A bord du Tiger's Claw

3. L'unité TrainSim s'affiche. Les mots *Game Over* (Fin du jeu) apparaissent au bout de quelques secondes. Tapez un nom et puis **[Entrée]** et un signe d'appel et puis **[Entrée]** lorsque le programme vous le demande. Vous pouvez utiliser le nom et le signe d'appel de votre choix. Appuyez sur le bouton de tir.
4. Placez le pointeur sur Shotglass, le serveur du bar, pour lui parler. Appuyez sur le bouton de tir dès que le pointeur bleu se transforme en croix verte. Vous pouvez laisser la conversation suivre son cours ou appuyer sur le bouton de tir pour l'accélérer. Ensuite, parlez aux pilotes atablés et consultez le tableau accroché au mur.

5. Cliquez sur la porte de droite marquée **Barracks** (Casernes). Placez le pointeur sur une couchette vide et appuyez sur le bouton de tir. Les mots *Game Name*: apparaissent. Tapez un nom et puis **[Entrée]** de façon à identifier le jeu. Un pilote endormi apparaît pour indiquer que la sauvegarde a réussi. *Remarque* : les joueurs qui utilisent les disquettes de distribution d'origine ne bénéficient pas de cette option.
6. Placez le pointeur sur la porte située à l'extrême droite. Les mots *Mission Hangar* (Hangar des missions) apparaissent. Appuyez sur le bouton de tir pour aller à votre premier briefing de mission. Ensuite, attachez-vous. Vous allez tenter votre première mission.
7. Appuyez sur **P** pour interrompre le jeu lorsque vous êtes déjà dans l'espace. Pour reprendre, appuyez sur le bouton de tir ou sur une touche quelconque. La touche **N** sert à afficher la carte de mission. Vous remarquerez que **Nav 1**, votre destination, apparaît dans une surbrillance. Appuyez sur **[Esc]** pour retourner au cockpit.
8. La croix blanche sur l'écran radar et sur votre écran de visualisation représente la direction de votre destination actuelle. Appuyez sur **A** pour activer le pilote automatique et aller vers **Nav 1** avec votre ailier.
9. Vous descendez pour combattre les vaisseaux de Kilrathi avant d'avoir atteint **Nav 1**. Spirit, votre ailier affirme avoir repéré l'ennemi. Appuyez sur **B** pour lui dire de *rompre et d'attaquer*. Vous pouvez également appuyer sur **C** pour afficher l'écran de communications et sélectionner *Break and Attack* (Rompre et attaquer) à partir du menu de Spirit.
10. Appuyez sur la touche **+** pour accélérer jusqu'à 420 KPS.
11. Les vaisseaux ennemis apparaissent dans votre écran radar sous la forme de points rouges. Le point bleu est votre ailier. Manœuvrez jusqu'à ce que les vaisseaux ennemis soient dans le cercle central de l'écran radar.
12. Appuyez sur **T** pour activer votre ordinateur de visée. Un des vaisseaux ennemis est entouré de crochets rouges et la photo d'un chasseur Dralhti de moyen tonnage apparaît dans l'écran VDU droit (visuel situé en bas à droite du cockpit). Appuyez sur **L** pour accrocher ce Dralhti. Les crochets deviennent un rectangle plein. (Si vous détruisez votre cible accrochée, visez un autre vaisseau et réappuyez sur **L** pour l'accrocher.)
13. Appuyez sur **W** pour sélectionner un missile Javelin guidé par infrarouge. Vous en aurez peut-être besoin plus tard !
14. Appuyez plusieurs fois sur le bouton de tir ou maintenez la barre d'espacement enfoncée pour vous servir de votre canon laser. A l'aide du joystick, centrez votre cible dans le réticule vert de votre écran de visualisation. Si votre cible s'en va, lancez-vous à sa poursuite en activant vos boosters à l'aide de la touche **Tab** ou *****.
15. A mesure que vos coups atteignent votre cible, les pièces endommagées du Dralhti apparaissent en rouge dans l'écran VDU droit.

16. Si votre missile actuel est intelligent (par exemple un Javelin HS) et si vous avez manœuvré votre vaisseau derrière une cible, un cercle et un réticule rouges indiquent que l'ordinateur est actif et qu'un accrochage de missile est en cours. Quand le message *Missile Locked* (Missile accroché) apparaît dans l'écran VDU droit, appuyez sur **Entrée** pour lancer votre missile. Il vous faudra peut-être un certain entraînement. Les missiles non-intelligents, par exemple les Dart DF, se comportent différemment : ils vont directement vers votre cible actuelle, mais continuent en ligne droite. Par conséquent, le missile manque la cible si elle se déplace. Ces missiles sont plus utiles en cas de déplacements lents ou de cibles très proches.
17. Continuez à combattre jusqu'à la destruction de tous les vaisseaux ennemis. (Il vous faudra peut-être plusieurs tentatives.)
18. Quand tous les vaisseaux ennemis sont détruits ou se sont enfuis, appuyez sur la touche **N** pour revenir en mode navigation et aller à **Nav 1**. Appuyez sur **A** si le voyant du pilote automatique est allumé. Centrez la croix de navigation et continuez votre vol jusqu'à ce que le message *Objective reached* (Objectif atteint) apparaisse dans l'écran VDU droit.
19. Dès que vous avez atteint votre objectif, le point Nav suivant est sélectionné automatiquement. (Si vous appuyez sur **N**, **Nav 2** apparaît dans une surbrillance jaune.) Appuyez sur **A** pour vous y rendre en mode de pilotage automatique.
20. Vous vous trouverez dans un champ d'astéroïdes avant d'atteindre **Nav 2**. Si vous êtes à plus de 250 KPS, appuyez sur la touche **-** pour les éviter à cette vitesse environ.
21. Au moment où vous quittez les astéroïdes, centrez la croix blanche, appuyez sur **A** pour réactiver le pilote automatique, et allez au point Nav suivant.
22. Vous n'allez pas tarder à être impliqué dans un autre combat aérien. Quand tous les ennemis sont vaincus, appuyez sur **N** et sur **A** jusqu'à ce que vous quittiez le mode de pilotage automatique à **Nav 3**. Manœuvrez votre vaisseau à travers un autre champ d'astéroïdes, puis allez au **Tiger's Claw** en mode de pilotage automatique.
23. Ralentissez pour l'appontage. Appuyez sur **T** pour viser le **Tiger's Claw**, sur **C** pour communiquer, sur **2** pour contacter le **Claw** (si votre ailier est encore vivant), et enfin sur **1** pour demander l'autorisation d'apponter.
24. Allez vers l'avant du **Claw** (où est située la piste d'atterrissage), appontez et observez votre appontage et votre compte rendu. Vous êtes alors renvoyé au bar où vous pouvez parler, piloter le **TrainSim** et vérifier le score. A partir de cet endroit, vous pouvez aller dans les casernes pour sauvegarder un jeu. Pour sauvegarder le jeu, allez dans les casernes, placez le pointeur au pied d'une couchette vide, et appuyez sur le bouton de tir. Votre jeu va être sauvegardé. Vous pouvez également remplacer un jeu déjà sauvegardé en pointant et en cliquant sur les pieds d'un pilote endormi et confirmer votre désir de le remplacer, en appuyant sur **Y** (pour Oui) à l'invite **Y/N**. *Remarque* : les joueurs qui utilisent les disquettes de distribution d'origine ne bénéficient pas de cette option.

25. Félicitations ! Vous avez accompli votre première mission. préparez-vous, les choses se compliquent très vite !

L'ECRAN DE VISUALISATION

Il vous permet de voir devant votre vaisseau pendant le vol. Un cercle vert avec un réticule indique la direction où pointent vos canons. Les crochets vous donnent la position du vaisseau visé (crochets rouges – ennemi ; crochets bleus – allié). Les vaisseaux qui communiquent avec vous sont entourés de crochets jaunes.

Vues de la caméra sous différents angles : les touches de fonction (F1 - F9) vous permettent de voir l'action depuis plusieurs angles.

F1 Cockpit view (Vue du cockpit) : vous renvoie à la vue avant.

F2 Left (Gauche), **F3 Right** (Droite), et **F4 Rear** (Arrière) : vues intéressantes pour suivre votre ailier et repérer les vaisseaux ennemis au cours des combats aériens.

F5 Chase plane view (Vue en chasse) : la caméra est placée directement derrière votre vaisseau. C'est une bonne vue pour la traversée de champs d'astéroïdes.

F6 Battle view (Vue du champ de bataille) : permet de voir toute une bataille à distance.

F7 Tactical view (Vue tactique) : vous ne perdez de vue ni votre vaisseau, ni celui que vous avez visé (ou l'élément représentant la plus grande menace).

F8 Missile view (Vue des missiles) : vous fournit une vue de l'action depuis le missile. Si vous sélectionnez cette option, la caméra suit le prochain missile jusqu'à sa cible.

F9 Trailing views (Vues en filature) : la caméra se positionne derrière n'importe quel vaisseau se trouvant dans la zone. Appuyez plusieurs fois dessus pour passer à un autre vaisseau.

L'ECRAN RADAR

Il se divise en six sections.

- **Cercle extérieur** – Espace derrière vous
- **Cercle central** – Espace devant vous
- **Quadrants du milieu**
 - Supérieur** – Espace au-dessus de votre vaisseau
 - Inférieur** – Espace au-dessous de votre vaisseau
 - Droit** – Espace à droite de votre vaisseau
 - Gauche** – Espace à gauche de votre vaisseau

Les objets de taille importante à proximité du radar apparaissent sous la forme de points colorés.

- **Tiger's Claw** – Blanc
- **Vaisseaux principaux Terran** – Gris foncé

- **Vaisseaux principaux Kilrathi** – Orange
- **Chasseurs Terran** – Bleu
- **Chasseurs Kilrathi** – Rouge
- **Missiles dirigés contre vous** – Jaune

Votre cible actuelle est représentée sur le radar par un point clignotant.

L'ECRAN D'ETAT DU VAISSEAU

L'écran d'état du vaisseau (écran VDU gauche) affiche en vert le profil de votre vaisseau. Les armes sont d'un vert plus clair.

- Appuyez sur **D** pour passer en revue tous les dommages internes subis par votre vaisseau. Les systèmes endommagés apparaissent en rouge. Pour passer rapidement tous les dommages en revue, appuyez plusieurs fois sur **D**.
- Appuyez sur **G** pour changer de canon en fonctionnement. Le canon sélectionné apparaît dans une surbrillance vert clair. Appuyez plusieurs fois pour passer en revue tous les canons disponibles.
- Appuyez sur **W** pour changer de système de livraison d'armes en fonctionnement (missile ou mines). Le système sélectionné apparaît dans une surbrillance vert clair.

L'ECRAN DE VISEE

L'écran de visée du vaisseau (écran VDU droit) vous montre les contours et les armes du vaisseau visé et vous indique les dommages qu'il a subis. Trois couleurs sont utilisées.

- **Vert** – Aucun dommage, protections intactes.
- **Jaune** – Dommage léger infligé aux éléments/Dommage infligé à la protection.
- **Rouge** – Positions des armes, dommage infligé à la protection/au vaisseau.
(Remarque : les armes en rouges ne sont pas forcément endommagées.)

Pour viser un vaisseau, positionnez-le au centre de votre écran et appuyez sur **T** jusqu'à ce qu'il soit entouré de crochets. Généralement, les cibles vers lesquelles vous n'êtes plus orienté se décrochent.

Appuyez sur **L** pour maintenir accrochée une cible vers laquelle vous n'êtes plus orienté. Les crochets se transforment en un contour plein et le vaisseau reste accroché. Vous pouvez encore viser les nouveaux vaisseaux à l'aide de **T**.

Réappuyez sur **L** pour mettre fin à l'accrochage.

Vous ne pouvez pas prendre de vaisseau allié pour cible si des vaisseaux ennemis sont visibles.

LES SYSTEMES DE NAVIGATION

Les options de navigation apparaissent dans l'écran VDU droit (pour avoir des détails supplémentaires, consultez *Claw Marks* page 44).

1. Appuyez sur **N** pour afficher les informations sur la navigation et les réticules blancs sur l'écran de visualisation et sur l'écran radar. Maintenez les réticules centrés pour vous rendre à votre prochain point Nav en mode manuel, ou activez le pilote automatique pour raccourcir le trajet.
2. **La carte de navigation pleine page** : elle s'affiche si vous appuyez une deuxième fois sur **N**. Vous pouvez ainsi sélectionner manuellement vos points Nav ou visualiser les notes de mission. Passez les points Nav en revue en appuyant sur la barre d'espacement). Le point Nav sélectionné apparaît dans une surbrillance jaune. Appuyez sur **[Entrée]** pour sélectionner ce point Nav et retourner à la vue du cockpit. Le dernier point Nav sélectionné devient automatiquement votre nouvelle destination. Pour ne pas changer de destination, quittez la carte en appuyant sur **[Esc]**.
3. **Le pilote automatique** : pour vous rendre automatiquement vers le point Nav sélectionné, attendez que la lumière du pilote automatique s'allume et appuyez sur la touche **A**. Le pilote automatique se met en marche s'il n'y a ni vaisseaux ennemis ni autres sources de dangers dans les parages, et si vous êtes suffisamment loin de votre destination. (Pour avoir des détails supplémentaires, consultez *Claw Marks*, pages 44 - 45.)

LES SYSTEMES DE COMMUNICATION

Ils sont affichés dans l'écran VDU droit (pour avoir des détails, consultez *Claw Marks*, pages 45 - 46).

- Appuyez sur la touche **C** pour faire apparaître une liste de personnes à qui vous pouvez parler, s'il y en a plusieurs à proximité. Appuyez sur le nombre situé près du nom du pilote ou du vaisseau que vous voulez contacter. Une liste de messages apparaît. Pour envoyer celui de votre choix, appuyez sur le nombre correspondant.
- La liste des messages possibles varie selon la situation. Votre ordinateur de bord sait lesquels sont appropriés.
- Les vaisseaux des pilotes qui vous contactent sont entourés d'une case jaune et leurs messages apparaissent dans l'écran de visualisation. La commande **[Majuscule] [F3]** allume/éteint l'écran vidéo comm.
- **Durée du message** : appuyez sur **[Majuscule] [F4]** pour la modifier lorsque vous êtes dans l'espace. La durée est graduée de **1** (la plus rapide) à **5** (la plus lente).

LES AUTRES INDICATEURS

- **Indicateur de Blindage et protections** : les barres colorées se réduisent quand le blindage et/ou les protections sont endommagés. Lorsqu'ils sont détruits, ces barres disparaissent et des voyants d'avertissement clignotent.
- **Indicateur de Carburant** : cette barre se réduit lorsque votre quantité de carburant diminue. Les boosters en consomment beaucoup.
- **Indicateur de Vitesse** : Set indique la vitesse que votre vaisseau essaie de maintenir en temps normal. KPS indique votre vitesse réelle en kilomètres par secondes.
- **Indicateur Blaster (Mise à feu)** : il vous donne le niveau de puissance des canons en fonctionnement de votre vaisseau. Quand il est à zéro, vos canons ne fonctionnent plus. La puissance se rétablit progressivement, mais plus lentement si vos protections sont également en train de se régénérer.
- **Siège éjectable** : ce voyant clignote lorsque votre vaisseau est très endommagé, que vous n'avez plus de protections, et que vous risquez de vous faire abattre. Vous n'avez pas à vous éjecter lorsque le voyant commence seulement à clignoter, mais c'est probablement une bonne idée. Pour vous éjecter, appuyez sur **Majuscule** **F10**.

Résumé des commandes du jeu

Commandes générales

A	Activer le pilote automatique
C	Afficher écran de communications/Effacer messages reçus
D	Afficher dommages vaisseau
Maj. F10	Ejecter du vaisseau
G	Sélectionner canon
L	Accrocher cible
Maj. F4	Modifier durée message
Maj. F1	Act./Dés. musique
N	Sélectionner Navigation
N 2 fois	Visualiser écran de navigation
P	Interrompre jeu
Maj. F2	Act./Dés. son (dans l'espace seulement)
T	Sélectionner ordinateur de visée /Activer cible
Maj. F3	Act./Dés. écran vidéo comm.
W	Sélectionner missile
Alt X	Retour au DOS
Esc	Tiger's Claw: Omettre animation Cockpit: Quitter mode comm ou carte de navigation

Vues de la caméra sous différents angles

F1	Vue avant
F2	Vue de gauche
F3	Vue de droite
F4	Vue arrière
F5	Vue en chasse
F6	Vue du champ de bataille
F7	Vue tactique
F8	Vue des missiles
F9	Vues en filature

Commandes de vol au moyen du clavier

Curseurs	Gouverner vaisseau
+	Augmenter vitesse
-	Réduire vitesse
, (virgule)	Tourner à gauche
. (point)	Tourner à droite
Tab ou *	Activer boosters
Barre d'esp.	Activer canons sélectionnés
Entrée	Lancer missiles ou mine

Commandes de vol au moyen du joystick

Gauche, droite, haut, bas	Gouverner vaisseau
Appuyer sur le bouton de tir	Activer canons sélectionnés
Impossible	Lancer missiles ou mine
Bouton tir enfoncé et j. vers le haut	Augmenter vitesse
Bouton tir enfoncé et j. vers le bas	Réduire vitesse
Bouton tir enfoncé et j. vers la gauche	Tourner vaisseau à gauche
Bouton tir enfoncé et j. vers la droite	Tourner vaisseau à droite
Impossible	Activer boosters





This was brought to you

from the archives of

<http://retro-commodore.eu>