

Wing Commander

Amiga Reference Card Addendum

Since the Reference Card was written there have been a few minor changes to the software which are listed here, with the changes highlighted in italics for your convenience.

Hard disk users – Screen Saving programs

Please note that Wing Commander is *not* compatible with screen savers and we would advise that all screen savers be *turned off* before running the game.

In the section **Your First Mission**, point 5 on page 1 should read:

5. Click on the right hand door labelled **Barracks**. Move the pointer over an empty bunk and press **Fire**. This will save your current game to disk and a sleeping pilot will appear. *Note: Players playing from the original distribution disks do not have this option.*

In the section **Your First Mission**, point 19 on page 3 should read:

19. Once you reach your objective, the next Nav point is selected automatically, (Press **N** and you see that Nav 2 is highlighted in *white*.) Autopilot towards it by pressing **A**.

Point 24, second paragraph should read:

To save the game, go into the barracks, move the pointer to the *head* 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 *head* and confirming you want to replace this pilot, by pressing **Y** and the **Y/N** prompt. *Note: Players playing from their original distribution disks do not have this option.*

In the section **Viewscreen**, the second last paragraph should read:

- F5 Chase plane view:** Puts the camera directly behind your ship. This is a good view for flying in asteroid fields. *F5 can also be pressed twice for close up.*

In the section **Ship's Status Display** on page 4 the third and fourth paragraphs should read:

- Press **G** to change your ship's active gun. The selected gun is highlighted in *yellow* 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 *yellow*.

In the section **Targeting Display** on page 5, the first point should read:

- *Yellow/Red* – Undamaged, shields full.

The last line of this section should be ignored.

In the section **Navigation Systems** the fourth sentence in paragraph 2 should read:

The selected Nav point is highlighted in *white*.

Wing Commander

Addenda à la carte de référence Amiga

Depuis la rédaction de la carte de référence, quelques petites modifications ont été apportées au programme. Nous les énumérons ci-dessous, en mettant les éléments modifiés en italique pour les rendre plus facilement repérables.

Utilisateurs de disque dur – programmes économiseurs d'écrans

Notez que Wing Commander n'est *pas* compatible avec les circuits économiseurs d'écran. Nous vous conseillons donc de les *désactiver* tous avant d'exécuter le jeu.

Dans la section **Votre première mission**, le point 5 de la page 1 a été modifié de la façon suivante :

5. Cliquez sur la porte de droite marquée **Barracks** (Casernes). Placez le pointeur sur une couchette vide et appuyez sur le bouton de tir. Votre jeu en cours est sauvegardé sur disque et un pilote endormi apparaît. *Remarque* : les joueurs qui utilisent les disquettes de distribution d'origine ne bénéficient pas de cette option.

Dans la section **Votre première mission**, le point 19 de la page 3 est désormais :

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 *blanche*.) Appuyez sur **A** pour vous y rendre en mode de pilotage automatique.

Pour le point 24, deuxième paragraphe, lisez :

Pour sauvegarder le jeu, allez dans les casernes, placez le pointeur à la tête 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 la tête 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.

Dans la section **L'écran de visualisation**, le deuxième paragraphe a été modifié comme suit :

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. *F5 can also be pressed twice for close up.*

Dans la section **L'écran d'état du vaisseau**, les troisième et quatrième paragraphes de la page 4 ont été modifiés comme suit :

- Appuyez sur **G** pour changer de canon en fonctionnement. Le canon sélectionné apparaît dans une surbrillance *jaune*. 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 *jaune*.

Dans la section **L'écran de visée**, page 5, il fallait lire pour le premier point :

- *Jaune/Rouge* – Aucun dommage, protections intactes.

Ignorez la dernière ligne de cette section.

Dans la section **Les systèmes de navigation**, la quatrième phrase du paragraphe 2 est désormais :

Le point Nav sélectionné apparaît dans une surbrillance *blanche*.

Wing Commander

Ergänzung zur Amiga-Referenzkarte

Seit der Veröffentlichung der Referenzkarte wurden kleinere Änderungen der Software vorgenommen, die in dieser Ergänzung aufgelistet und durch Schrägschrift hervorgehoben werden.

Hinweis zu Bildschirmschonern für Benutzer einer Festplatte

Bitte beachten Sie, daß Wing Commander *nicht* mit Bildschirmschonern kompatibel ist. Sie müssen diese deshalb vor dem Betreiben des Spiels *aus*schalten.

Der Punkt 5 im Abschnitt **Ihr erster Auftrag** auf Seite 2 hat jetzt folgenden Wortlaut:

5. Klicken Sie auf die rechte Tür mit dem Schild **Barracks** (Unterkunft). Fahren Sie den Zeiger auf eine freie Koje, und drücken Sie die **Feuertaste**. Danach erscheint ein schlafender Pilot, was bedeutet, daß das Spiel gespeichert wurde. *Hinweis:* Wird das Spiel direkt von der Wing Commander Installationsdiskette betrieben, steht diese Option nicht zur Verfügung.

Der Punkt 19 des Abschnitts **Ihr erster Auftrag** auf der Seite 3 hat jetzt folgenden Wortlaut:

19. Haben Sie Ihr Ziel erreicht, wird der nächste Navigationspunkt automatisch ausgewählt. (Drücken Sie **N**. Daraufhin wird der **Nav 2 weiß** hervorgehoben.) Aktivieren Sie mit **A** den Autopiloten, um diesen Punkt anzufliegen.

Der Punkt 24 im zweiten Abschnitt hat jetzt folgenden Wortlaut:

Um ein Spiel zu speichern, begeben Sie sich in die Unterkunft, fahren den Zeiger auf den Boden der leeren Koje und drücken die **Feuertaste**. Daraufhin wird Ihr Spiel gespeichert. Sie können aber auch ein früher gespeichertes Spiel löschen, indem Sie auf die **Füße** eines schlafenden Piloten zeigen und klicken. Danach bestätigen Sie das Ersetzen dieses Piloten, indem Sie beim Ja/Nein-Prompt **Ja** drücken. *Hinweis:* Wird das Spiel direkt von der Wing Commander Installationsdiskette betrieben, gibt es diese Option nicht.

Der fünfte Absatz des Abschnitts **Sichtbildschirm** hat jetzt folgenden Wortlaut:

- F5 Verfolgerflugzeug-Sicht:** Versetzt die Kameraposition direkt hinter Ihr Schiff. Diese Sichtvariante eignet sich besonders für den Flug durch Asteroidenfelder. *Wenn Sie F5 zweimal drücken, kommen Sie näher an Ihr Schiff heran.*

Der dritte und vierte Absatz des Abschnitts **Statusanzeige des Schiffes** auf Seite 5 hat jetzt folgenden Wortlaut:

- Drücken Sie **K**, um die aktive Kanone des Schiffes zu wechseln. Die ausgewählte Kanone wird **gelb** hervorgehoben. Drücken Sie die Taste wiederholt, um alle verfügbaren Kanonen durchzugehen.
- Drücken Sie **W**, um das aktive Waffenzuführungssystem (Lenkwaffen oder Minen) zu wechseln. Das ausgewählte System wird **gelb** hervorgehoben.

Der erste Punkt des Abschnitts **Zieldarstellung** auf Seite 5 hat jetzt folgenden Wortlaut:

- **Gelb/Rot** – keine Beschädigung, Schilde in voller Funktion.

Die letzte Zeile dieses Absatzes ist ungültig.

Der vierte Satz in Absatz 2 des Abschnitts **Navigationssysteme** hat jetzt folgenden Wortlaut:

Der jeweils ausgewählte Navigationspunkt wird **weiß** hervorgehoben.



This was brought to you

from the archives of

<http://retro-commodore.eu>