

WING COMMANDER *Heart of the Tiger*

GUIDA AL
GIOCO

by CTO 

Marchi Registrati: Origin, We create worlds e Wing Commander sono marchi registrati della ORIGIN Systems, Inc. Heart of the Tiger è un marchio della ORIGIN Systems, Inc. Electronic Arts è un marchio registrato della Electronic Arts.

Prodotto e distribuito da: C.T.O. S.p.A.
Via Piemonte 7/F
40069 ZOLA PREDOSA (BO)
Prodotto sotto autorizzazione
Tutti i diritti riservati

Copyright: © 1994 ORIGIN Systems, Inc.

Seconda edizione: Febbraio 1996

ASSISTENZA TECNICA

E' concesso, per i 30 gg. successivi all'acquisto del prodotto, l'utilizzo dell' assistenza tecnica al n. tel. 051-755600.

GARANZIA

La C.T.O. S.p.A. garantisce all'acquirente originale di questo prodotto software per computer che i supporti magnetico / ottici, su cui il prodotto è memorizzato, sono esenti da difetti di fabbricazione. La garanzia è valida per 30 giorni dalla data di acquisto. La garanzia non è valida per programmi in se stessi che vengono forniti "così come sono"; né si applica a quei prodotti che risultino danneggiati in seguito ad un cattivo utilizzo, a danneggiamento o eccessivo uso. Durante questo periodo i supporti magnetico / ottici difettosi saranno sostituiti se verranno inviati, in porto franco, alla C.T.O. S.p.A., all'indirizzo di cui sopra, assieme alla prova di acquisto, ad una breve descrizione del difetto riscontrato, all'indirizzo dell' acquirente e ad un assegno di c/c intestato alla C.T.O. S.p.A. dell' importo di Lit. 10.000 per ogni disco o CD. La restituzione all' acquirente avverrà sempre in porto franco.

E' vietata la riproduzione

Questo software è protetto da un copyright e tutti i diritti sono riservati alla ORIGIN Systems, Inc. ed alla C.T.O. S.p.A.. La distribuzione e la vendita di questo prodotto si intendono per il solo uso da parte dell' acquirente originale e solo sul computer specificato. Le copie, le duplicazioni, la vendita o altre forme di distribuzione di questo prodotto senza una espressa autorizzazione scritta da parte della ORIGIN Systems, Inc. e/o della C.T.O. S.p.A., costituiscono violazioni della Legge e sono quindi assolutamente vietate. Questa pubblicazione in toto o parzialmente non può essere riprodotta, trasmessa, trascritta, registrata in un sistema informatico o tradotta in qualsiasi altra lingua o linguaggio informatico, sotto qualsiasi forma o mediante un qualunque altro metodo, elettronico, magnetico, ottico, chimico, manuale o altro, senza previa autorizzazione scritta della C.T.O. S.p.A. - Via Piemonte 7/F - 40069 ZOLA PREDOSA (BO).

GUIDA DI GIOCO DI WING COMMANDER III

TAVOLA DEI CONTENUTI

| | | | |
|---|----|--|----|
| Cominciare il Gioco | 2 | 4. Left VDU (VDU di Sinistra)..... | 10 |
| Salvare, Caricare ed Uscire | 2 | 5. Right VDU (VDU di Destra) | 13 |
| Partenza Rapida | 3 | 6. Indicatore dell'Energia delle Armi | 14 |
| Schermo Opzioni | 3 | 7. Indicatore del Carburante | 14 |
| A Bordo della Victory..... | 3 | 8, 9. Indicatori di Velocità | 14 |
| Main Terminal (Terminale Principale) | 3 | 10, 11. Arma Attiva, Missile Attivo..... | 15 |
| Parlare ai Personaggi | 3 | 12. Spia dell'Autopilota | 15 |
| Lift (Ascensore) | 4 | 13. Spia Missile Agganciato | 15 |
| Bridge (Ponte) | 4 | 14. Spia di Balzo..... | 15 |
| Gunnery (Sala Artiglieria) | 5 | Sistema di Navigazione | 16 |
| Rec Room (Sala di Ricreazione) | 5 | Sistema di Puntamento | 16 |
| Killboard (Classifica degli Abbattimenti) | 6 | Agganciamento Bersaglio | 17 |
| Berths (Cucette)..... | 6 | Puntamento Intelligente | 17 |
| Flight Control (Controllo di Volo) | 7 | Puntamento Inerziale-Sistema di Tracciamento (ITTS) .. | 17 |
| Simulator (Simulatore) | 7 | Agganciamento Missile | 17 |
| Loadout Terminal (Terminale di Carico) | 8 | Autoslide (Autoscivolamento)..... | 18 |
| Stanza per il Briefing di Missione..... | 8 | Decolli e Atterraggi | 18 |
| Nell'Abitacolo | 8 | Cloaking (Mimetismo) | 19 |
| Strumenti dell'Abitacolo..... | 9 | Morire | 19 |
| 1. Parabrezza | 9 | Opzioni del Main Terminal | 19 |
| 2. Visore del Radar | 10 | Visuali Telecamera..... | 20 |
| 3. Mirino..... | 10 | | |

COMINCIARE IL GIOCO

Accendete il vostro computer e andate nella directory del vostro CD-ROM (battendo la lettera corrispondente a quel drive, seguita dai due punti) e battete WC3 **[Enter]**. Se non avete mai giocato a Wing Commander III, apparirà la schermata d'installazione. Seguite le istruzioni sullo schermo (vedere Guida d'Installazione). Una volta che avete configurato il vostro sistema ed iniziato il gioco, vedrete l'introduzione e riceverete informazioni di sfondo sul gioco. Per saltare l'introduzione (e altri filmati), premete **[Esc]**.

Per spostare il vostro cursore e far volare la vostra nave potete usare un joystick, il mouse o la tastiera. Per passare da uno di questi dispositivi all'altro, aprite lo schermo Option (Opzioni) durante il volo spaziale (premendo **[Alt][O]**) e cliccate nel riquadro sotto a CONTROLS.

Il pulsante destro del mouse, il pulsante del joystick #2, **[Tab]** e **[Shift][Tab]** passano tutti ciclicamente tra i punti attivi sullo schermo. Il pulsante sinistro del mouse, il grilletto del joystick ed **[Enter]** servono per selezionare l'opzione corrente dell'azione.

SALVARE, CARICARE ED USCIRE

Potete salvare il gioco soltanto da una nave base o da un deposito. Cliccate con il pulsante sinistro su un Main Terminal, quindi battete il vostro codice personale e cliccate DUTY LOGS.

Salvare una partita. Cliccate con il pulsante sinistro su uno degli appositi spazi, quindi cliccate SAVE. Scrivete una breve descrizione (fino a 20 caratteri) e premete **[Enter]**. Potete salvare fino a 100 partite e sovrascrivere sulle partite già salvate.

Caricare una partita salvata. Cliccate su uno spazio per il salvataggio di partita non occupato, e quindi cliccate LOAD.

Note: Ogni volta che inserite i CD #2, #3 o #4, appare automaticamente la schermata delle partite salvate. Dovete ora o caricare una partita salvata in precedenza oppure uscire.

Uscire. Premere **[Alt][X]** per uscire dal gioco.

PARTENZA RAPIDA

Quando il gioco comincia, vi trovate sul Flight Deck (Ponte di Volo). Spostate il cursore in giro per lo schermo. Quando appare del testo e/o il cursore cambia forma, cliccate con il pulsante sinistro per eseguire quell'azione. Spostate il cursore in su o in giù per scegliere le risposte nel corso di una conversazione. Per andare direttamente in una missione, selezionate "Attend BRIEFING" ("Partecipare al Briefing") nel Flight Level. In ogni caso, ci raccomandiamo di eseguire questi passaggi prima di entrare nella vostra prima missione:

1. Andate a FLIGHT CONTROL.
2. Parlate a HOBBS.
3. Andate a LIFT.
4. Andate a LIVING LEVEL (cliccate con il pulsante sinistro sul riquadro verde) e guardate la scena tra Cobra e Hobbes.
5. Parlate a VAGABOND.
6. Andate a LIFT.
7. Andate a BRIDGE LEVEL (cliccate con il pulsante sinistro sul riquadro rosso).
8. Parlate a MANIAC.
9. Entrate nella GUNNERY.
10. Parlate a FLINT (cliccate su di lei con il pulsante sinistro).
11. Andate a LIFT.
12. Andate a FLIGHT LEVEL.
13. Partecipate al BRIEFING. In seguito, terrete un briefing con i piloti e sceglierete un uomo d'ala. All'inizio, Hobbes è la vostra unica scelta. Più avanti, potrete scegliere chiunque con cui abbiate parlato che sia ancora vivo.
14. Parlate a RACHEL circa l'equipaggiamento della vostra nave.
15. Selezionate MISSION per entrare nell'area di lancio e decollare. Aumentate il gas (premendo [+]), oppure premete [A] per effettuare un auto-decollo. (Fate riferimento al paragrafo relativo per la strumentazione dell'abitacolo.)

SCHERMO OPZIONI

Aprire lo schermo delle opzioni premendo [Alt][O] durante il volo spaziale. Per una lista completa delle opzioni, consultare la Guida di Installazione.

A BORDO DELLA VICTORY

MAIN TERMINAL (TERMINALE PRINCIPALE)

Sono presenti dei Main Terminal su ogni livello, e le loro posizioni sono contrassegnate da una stella nel diagramma Lift. Quando cliccate per la prima volta con il pulsante sinistro su un terminale, dovete digitare il vostro codice personale. Ogni volta che avete fatto questo, selezionando la console di un terminale apparirà un primo piano del computer, con un menu sullo schermo. Spostate il cursore sopra all'opzione che desiderate, quindi cliccate con il pulsante sinistro. Per cancellare lo schermo, cliccate su LOGOFF.

Per una descrizione completa delle opzioni del Main Terminal, consultate la Guida di Installazione.

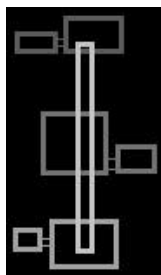
PARLARE AI PERSONAGGI

Per parlare con qualcuno che incontrate, cliccate con il pulsante sinistro su quella persona. A volte il gioco entra in pausa e mostra due scelte possibili. Spostate il mouse (o il joystick) in su o in giù per scegliere una risposta, quindi cliccate con il pulsante sinistro (oppure premete il grilletto). Potete anche usare [↑] e [↓], e quindi premere [Enter]. Alcune rispo-

ste possono far crescere il morale individuale o di gruppo, e altre possono abbassarlo. Il morale, a sua volta, ha effetto sull'andamento della storia.

LIFT (ASCENSORE)

Il Lift vi trasporta attraverso i vari ponti della Victory.



←..... Andate a BRIDGE LEVEL (Bridge, Gunnery)

←..... Andate a LIVING LEVEL (Rec Room con Kill Board, Berths con Locker)

←..... Andate a FLIGHT LEVEL (Flight Deck, Flight Control con Simulator, Loadout Terminal)

BRIDGE (PONTE)

Il Bridge è il centro delle operazioni della Victory e la casa dei Main Terminal. Da qui, potrete aver accesso sia all'ascensore (Lift) sia alla Sala Artiglieria (Gunnery Control) (anch'essa provvista di un Main Terminal).



Andate a LIFT

Attivate MAIN TERMINAL

..... Andate a GUNNERY

GUNNERY (SALA ARTIGLIERIA)

Nella Gunnery, troverete spesso i vostri colleghi dell'equipaggio che meditano sulle stelle. Da qui avrete accesso anche al Main Terminal ed al Bridge.



Andate a BRIDGE

Attivate MAIN TERMINAL

REC ROOM (SALA DI RICREAZIONE)

Il salone della Rec Room è un luogo di ritrovo abituale per i membri dell'equipaggio fuori servizio. Qui potrete parlare con gli altri piloti delle strategie, accedere alla caserma nella Berth room o guardare la Killboard.



Parlate ai personaggi

(quelli presenti cambiano durante il gioco)

Andate a LIFT

Andate a BERTHS

Date un'occhiata alla KILLBOARD

KILLBOARD (CLASSIFICA DEGLI ABBATTIMENTI)

Il terminale Kill Board nella Rec Room mostra il numero di abbattimenti di ogni pilota ancora vivo. Il vostro nome appare in fondo alla lista e, mano a mano che completerete missioni e distruggerete piloti nemici, il numero nella colonna "Kills" aumenterà. Il numero di piloti Kilrathi "Assi" abbattuti da ogni pilota viene mostrato nella colonna "Ace". I piloti morti appaiono nella colonna "Deceased" ("Deceduti").

BERTHS (CUCETTE)

Con la sua classica disposizione branda-più-armadietto, la Berth Room della Victory è piccola ma funzionale. Potete attivare un Main Terminal, guardando nel vostro Locker o parlando con gli altri piloti che appariranno.



- Attivate MAIN TERMINAL
- Andate a REC ROOM
- Guardate nel LOCKER
- (sarà aperto quando sarà disponibile)

FLIGHT CONTROL (CONTROLLO DI VOLO)

Nel Flight Control, potrete attendere la missione di briefing, usare un Main Terminal, volare una missione di simulazione e scendere le scale per andare al Flight Deck. Dopo la vostra prima missione, avete la possibilità di usare il Loadout Terminal (Terminale di Carico) in Flight Control per scegliere una nave ed il suo equipaggiamento. Una volta che avete assistito al briefing di missione, non potete usare il Lift, ma il Loadout Terminal è ancora a vostra disposizione.



Partecipate al BRIEFING
Andate a LIFT
Andate a FLIGHT DECK oppure selezionate MISSION (il testo cambia dopo che avete partecipato al briefing)

Attivate il LOADOUT TERMINAL

Azionate il SIMULATOR

Attivate il MAIN TERMINAL

SIMULATOR (SIMULATORE)

Potete usare il simulatore per perfezionare le vostre abilità aviatorie. Cliccate con il pulsante sinistro sulla poltroncina per visualizzare lo schermo del simulatore. Premete i pulsanti per configurare ed iniziare la missione. Quando cliccate sul nome di una missione, verrà visualizzato automaticamente il briefing. Cliccando ancora si tornerà alla lista missioni.

FRECCE (↑↓). Selezionano la missione (oppure spostate il mouse o il joystick in su o in giù).

DEFAULT (D). Alterna: seleziona la missione di addestramento preimpostata/visualizza la lista delle missioni.

RUN (Enter). Comincia la missione al simulatore.

RETURN (R). Interrompe la simulazione.

Spacebar Alterna tra la lista delle missioni di simulazione e la missione di briefing per quella evidenziata.



LOADOUT TERMINAL (TERMINALE DI CARICO)

Rachel selezionerà gli armamenti per la vostra prima missione. In seguito, potrete scegliere le navi e specificare l'equipaggiamento di armi cliccando con il pulsante sinistro sul Loadout Terminal in Flight Control.



PREVIOUS (Precedente, **Pg Dn**), NEXT (Successivo, **Pg Up**). Passa ciclicamente attraverso i vari tipi di nave con le loro relative caratteristiche.

PROCEED (Proseguire, **P**). Chiude lo schermo del terminale e carica la nave. Cliccate sulla rastelliera dei missili o sulle frecce superiori (oppure usate **↑** ed **↓**) per scegliere i punti di aggancio (le zone della nave in cui vengono caricati i missili). Il numero dei punti di aggancio varia a seconda delle navi. Gli spazi per missili disponibili per ogni punto di aggancio vengono indicati dal testo — "loaded: 1/2" significa che è occupato 1 dei 2 spazi disponibili per quel punto di

aggancio. Alcune navi hanno i punti di aggancio chiusi (circonscritti in rosso) che non possono essere cambiati.

Cliccate sulle frecce inferiori (oppure premete **Shift+←** ed **Shift+→**) per passare ciclicamente attraverso i vari tipi di missili e di mine.

↑ "+" (sullo schermo) aggiunge un missile del tipo selezionato al punto di aggancio corrente.

↓ "-" (sullo schermo) toglie un missile del tipo selezionato dal punto di aggancio corrente.

STANZA PER IL BRIEFING DI MISSIONE

Prima di ogni missione, dovete partecipare al briefing (riunione informativa) della missione. Vi verranno date delle istruzioni dai vostri superiori sulla rotta di volo e sugli obiettivi della missione. Farete poi un briefing con il vostro squadrone e sceglierete un uomo d'ala spostando il cursore sopra alla persona scelta e cliccando con il pulsante sinistro. Gli uomini d'ala disponibili cambiano ad ogni missione, e dovete aver parlato con qualcuno prima che costui (o costei) possa diventare uno dei prescelti.

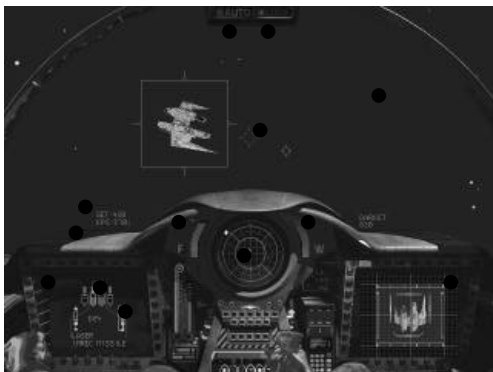
NELL'ABITACOLO

Quando iniziate una missione, la vostra nave è nell'area di lancio (launch bay). Vedrete lo spazio direttamente di fronte a voi attraverso il parabrezza anteriore dell'abitacolo, e davanti a voi il pannello degli strumenti. Tutti e cinque i tipi di caccia che potete pilotare hanno la stessa dotazione di strumenti, anche se la posizione degli indicatori e degli schermi varia a seconda del tipo di nave.

Per consigli sul combattimento e un assaggio di una missione al simulatore, consultate la Guida di Installazione.

Per mettere in pausa il volo stellare, premete **Pause** o **Alt P**. Premete un tasto qualsiasi per ritornare al volo.

STRUMENTI DELL'ABITACOLO



- | | |
|---|-----------------------------|
| 1. Parabrezza | 8. Velocità Corrente |
| 2. Visore del Radar | 9. Velocità Impostata |
| 3. Mirino | 10. Spia dell'Autopilota |
| 4. VDU di Sinistra | 11. Arma/i Attiva/e |
| 5. VDU di Destra | 12. Missile Attivo |
| 6. Indicatore Blaster | 13. Spia Missile Agganciato |
| 7. Indicatore Carburante | |
| 14. Spia di Balzo (solo Longbow ed Excalibur) | |

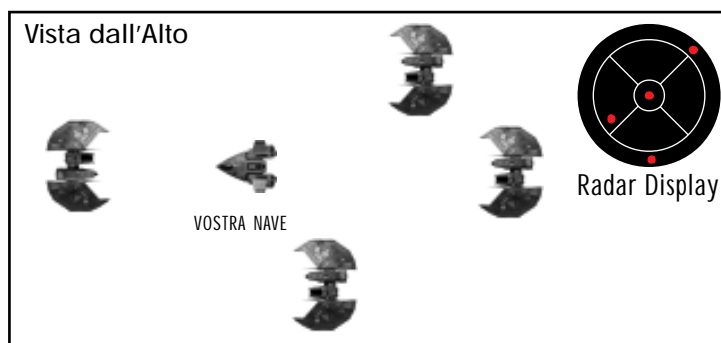
1. PARABREZZA

Il parabrezza anteriore permette una chiara visione di quanto avete direttamente di fronte. La crocetta rossa nel mezzo dello schermo è il vostro mirino (3) e mostra dove stanno puntando le armi della vostra nave. Una seconda crocetta gialla appare sullo schermo quando il vostro bersaglio agganciato non è di fronte a voi. Per portare il nemico in vista, virate nella direzione delle crocette gialle — esse indicano la posizione della nave su cui state puntando.

Quando entrano nel vostro campo visivo altre navi, il vostro computer punta automaticamente sulla nave più vicina. Intorno alla nave nemica inquadrata appaiono delle parentesi rosse, mentre una nave amica inquadrata ha parentesi blu. Parentesi verdi appaiono intorno a missili agganciati su di voi. Parentesi gialle appaiono intorno alle torrette di navi ammiraglie inquadrare.

Sul monitor nel lato destro dell'abitacolo (la VDU di Destra) appare un profilo della nave tra parentesi, fino a che la nave rimane in vista. Se eseguite l'agganciamento sul bersaglio (premendo **[L]**), il profilo rimane nella VDU di Destra mentre distruggete la nave o liberate l'aggancio.

Per attivare la visuale con abitacolo invisibile, premete **[F1]**. Sarete ancora in grado di vedere i vostri strumenti, ma lo spazio riempirà l'intero schermo. Premete nuovamente **[F1]** per tornare alla visuale normale dell'abitacolo. (Vedere il paragrafo relativo per altre visuali accessibili durante il volo.)



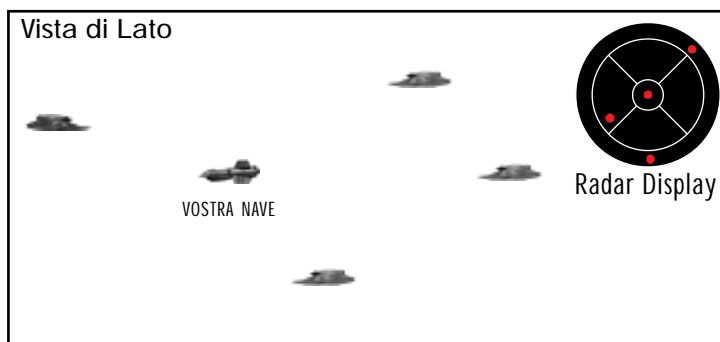
2. VISORE DEL RADAR

Il visore del radar è diviso in sei sezioni, e ogni nave che viene rilevata appare come un puntino colorato. La circonferenza esterna mostra la posizione delle navi dietro a voi; il cerchio centrale mostra le navi davanti a voi; e i quattro quadranti di mezzo rappresentano le posizioni delle navi a fianco, sopra e sotto di voi.

I puntini hanno un codice cromatico, e il vostro bersaglio corrente appare come una crocetta del colore appropriato.

| | | | |
|-----------------|--------------------------|--------------------|-------------------------------------|
| Puntino Rosso | Caccia nemico | Puntino Blu | Caccia amico |
| Puntino Arancio | Nave ammiraglia nemica | Puntino Blu Chiaro | Nave ammiraglia amica |
| Puntino Giallo | Missile (amico o nemico) | Crocetta Bianca | Punto nav correntemente selezionato |

Consiglio Tattico: Per portare in vista un bersaglio nemico, cercate sul radar un puntino rosso o arancio. A questo punto, manovrate la nave in modo da portare il puntino al centro del cerchio interno del vostro visore del radar. Questo fa sì che il bersaglio venga a trovarsi direttamente di fronte a voi e in vista.



3. MIRINO

Vedere Viewscreen (Parabrezza) (1).

4. LEFT VDU (VDU DI SINISTRA)

L'Unità di Visualizzazione su Schermo (Video Display Unit, VDU) Sinistra mostra uno di sei diversi schermi possibili:

- | | |
|--------------------|-------------------------------|
| a) Scudi e corazza | d) Distribuzione dell'Energia |
| b) Danni | e) Vista Posteriore |
| c) Comunicazioni | f) Carico Armamenti |

Premete **[0]** (zero) per passare ciclicamente attraverso gli schermi della VDU di Sinistra.

Premete **[Esc]** per ritornare alla schermata degli Scudi e della Corazza.

- Scudi e Corazza (Shields and Armor, **[S]**). Gli scudi sono indicati nella VDU di Sinistra da un insieme esterno di barre colorate, mentre la corazza è rappresentata da un gruppo di barre interne. Mano a mano che subite dei danni, i vostri scudi si indeboliscono e la barra relativa si assottiglia. Se il generatore dei vostri scudi non è danneggiato, gli scudi si rigenereranno lentamente. Una volta che gli scudi sono stati perforati, però, comincia a subire danni la corazza, e le barrette interne si assottigliano fino a sparire. A differenza degli scudi, la corazza non può essere rige-

nerata.

- b. Danni (Damage, **[D]**). Una descrizione di ognuno dei componenti danneggiati della vostra nave, insieme alla percentuale di danno subito, appare nella VDU di Sinistra (per esempio: "Radar 30%"). Se vengono danneggiati diversi sistemi, potete specificare quale riparare per primo premendo **[J]** (questo fa passare ciclicamente in rassegna tutti i sistemi danneggiati, evidenziando quello correntemente selezionato). Il testo che descrive il sistema correntemente selezionato è marrone. I sistemi completamente distrutti non possono essere riparati. Quando i motori subiscono il 100% dei danni, la vostra nave esplode.

Premete nuovamente **[D]** per vedere un profilo della nave. Il colore dei pannelli nel profilo della nave (oppure del testo, se siete in modo testo) varia come segue:

Giallo Il sistema è danneggiato Rosso Il sistema è distrutto Marrone Il sistema è in riparazione

- c. Comunicazioni (Communications, **[C]**). Potete comunicare durante il volo con qualsiasi nave che si trovi a portata —prendere in giro un nemico, mandare istruzioni al vostro uomo d'ala, oppure chiedere l'autorizzazione all'atterraggio.

Premete **[C]** per vedere lo schermo delle comunicazioni nella VDU di Sinistra. Se potete comunicare, vedrete sullo schermo una lista numerata di potenziali ricevitori. Premete un numero per scegliere la nave ricevente, e apparirà quindi un elenco dei messaggi che potete mandare. Premete il numero corrispondente al messaggio che intendete mandare. Quando un pilota comunica con voi, nella VDU appare un profilo del mittente e quindi inizia il testo o la voce.

Per comunicare:

- Premete **[C]** per visualizzare lo schermo di Comunicazione nella VDU di Sinistra.
- Digitate il numero della nave o del pilota ricevente.
- Digitate il numero del messaggio che intendete mandare.
- Premete **[Esc]** per interrompere la comunicazione.

Cancellare schermo/messaggio **[Esc]**

Selezionare il ricevente Premete il numero appropriato della nave ricevente.

Selezionare il messaggio Premete il numero appropriato del messaggio.

Sopprimere i profili video **[Ctrl][V]**

Ordini per gli Uomini d'Ala

Durante il volo, potete mandare questi ordini o altri messaggi. In alcune tastiere, sono disponibili delle abbreviazioni senza bisogno di accedere allo schermo delle comunicazioni:

Break and Attack (Rompi e Attacca) **[Alt][B]** Dice al vostro uomo d'ala di uscire dalla formazione e ingaggiare con navi nemiche.

Form on My Wing (Allineati alla Mia Ala) **[Alt][F]** Dice al vostro uomo d'ala di tornare in formazione e seguire la vostra nave.

Request Status (Richiesta di Condizioni) **[Alt][D]** Chiede al vostro uomo d'ala quanti danni ha riportato la sua nave. (Questo messaggio funziona anche con navi ammiraglie, ma non con i tasti funzione).

| | | |
|---|--------------|---|
| Return to Base (Torna alla Base) | | Dice al vostro uomo d'ala di tornare immediatamente alla Victory. Se il comando viene obbedito, il vostro uomo d'ala non sarà disponibile per il resto della missione. |
| Help Me Out Here (Aiutami a Cavarmela) | Alt H | Dice al vostro uomo d'ala di ingaggiare con il nemico che vi sta attaccando. |
| Attack My Target (Attacca il mio Bersaglio) | Alt A | Dice al vostro uomo d'ala di ingaggiare con il nemico che avete correntemente inquadrato. |
| Keep Radio Silence (Mantieni il Silenzio Radio) | | Dice al vostro uomo d'ala di non mandarvi messaggi. |
| Lift Radio Silence (Togli il Silenzio Radio) | | Permette al vostro uomo d'ala di parlarvi, e annulla il comando precedente "Keep Radio Silence". |
| Enemy Taunt (Sbeffeggia il Nemico) | Alt T | (Solo per i nemici) Per insultare una nave nemica quando ne avete una inquadrata. Sbeffeggiando a volte si attirano le navi nemiche su di sè, distogliendole da un altro obiettivo. |
| Need Clearance (Richiedo Autorizzazione) | | (Solo per la Victory e i depositi di rifornimenti) Quando completate una missione e tornate alla Victory, dovete chiedere l'autorizzazione per atterrare. |

- d. Distribuzione dell'Energia (Power Distribution, **P**). Ogni nave può immagazzinare una certa quantità di energia per far funzionare motori, scudi, armi e il sistema di riparazione dei danni. Potete regolare la quantità di energia allocata ad ognuno dei quattro punti di energia della nave — Motori (Engines, E), Armi (Weapons, W), Scudi (Shields, S) e Riparazione Danni (Damage Repair, D). Assegnare più energia ad un punto diminuisce l'energia allocata agli altre tre.

Premete **P** per visualizzare lo schermo di distribuzione dell'energia. Premete ripetutamente **P** per passare ciclicamente tra i quattro schermi in modo da selezionarne uno. Premendo **Shift I** si imposta al 100% l'energia del sistema corrente, mentre **Shift J** riporta l'energia di tutti i sistemi a 25% ognuno. **I** diminuisce l'energia del sistema corrente con incrementi del 5%, **J** la aumenta con incrementi del 5%. Ogniquale volta diminuite (o aumentate) l'allocatione per un sistema, gli altri sistemi ricevono di conseguenza più (o meno) energia per sè stessi. Comunque potete bloccare il sistema di allocatione dell'energia premendo **Ctrl J**. Comparirà quindi un asterisco nel nome del sistema nel VDU.

Più potenza allocate alla Riparazione Danni, più rapidamente verranno riparati i sistemi danneggiati.

Se impostate l'energia per i motori a meno del 25%, la vostra velocità massima calerà.

| | |
|--|----------------|
| Visualizza/passa ciclicamente tra i sistemi | P |
| Riporta tutti i sistemi al 25% | Shift I |
| Porta il sistema corrente al 100%, tutti gli altri allo 0% | Shift J |
| Riduce il sistema corrente del 5% | I |
| Aumenta il sistema corrente del 5% | J |
| Blocca il sistema corrente | Ctrl J |

- e. Vista Posteriore (Rear View, **Ctrl F4**). Potete seguire quello che sta succedendo direttamente dietro di voi visualizzando la visione dalla torretta nella VDU di Sinistra. Questo è utile in modo speciale se state combattendo con qualcuno testa-a-testa, ed avete un nemico che vi assale contemporaneamente da dietro.

- f. Carico Armamenti (Weapon Loadout, **W**). Le icone di missili e armi vengono visualizzate nella VDU di Sinistra ogniqualvolta è attivo lo schermo di carico. Active gun(s) (arma/i attiva/e) e active missile (missile attivo) (11 e 12) compaiono come icone colorate, mentre le armi ed i missili inattivi sono grigi o grigio-verdi.

Le Armi (Guns) sono blaster (disintegratori) a fuoco multiplo che sottraggono energia alla vostra nave, mentre i Missili sono armi a colpo singolo, energeticamente autonome. A seconda del tipo di nave che state conducendo, avete a disposizione diversi tipi di cannoni e di missili.

Per cambiare il cannone attivo premete **G**; per cambiare il missile attivo premete **M**. Premendo questi tasti più volte si passano in rassegna ciclicamente tutti i cannoni e i missili disponibili. Il testo nella VDU di Sinistra cambia a seconda del cannone o del missile appena attivato.

Se state pilotando una nave con due o più cannoni, potete attivarli tutti insieme premendo **G** fino a che non vedete Full Guns nella VDU di Sinistra, oppure premendo **F**. Fare fuoco contemporaneamente con tutti i vostri cannoni fa abbassare rapidamente la potenza di tali armi.

Per visualizzare le selezioni dei missili, premete **M**. Apparirà quindi intorno ai missili un riquadro giallo. Premete **J** per passare ciclicamente in rassegna i vari tipi di missile. Premete **I** per selezionare ed armare il missile che si trova nel riquadro.

B carica tutti i punti di aggancio e vi permette di lanciare tutti i vostri missili in una volta (evento detto salva piena).

Nota per l'Excalibur. La Excalibur possiede un esclusivo sistema di auto-tracciamento per i cannoni. Una volta che avete un bersaglio agganciato e in vista, le vostre armi allora mireranno automaticamente — tutto quello che dovette fare per colpire il bersaglio è tenerlo in vista e quindi fare fuoco. Premere **Ctrl A** per inserire il sistema di auto-tracciamento on/off.

| Azione | Tastiera | Joystick/Mouse |
|---|-----------------|---|
| Cambiare cannone | G | -- |
| Configurare i missili | M | -- |
| Cambiare tipo di missile | J | -- |
| Selezionare/deselezionare un missile | I | -- |
| Salva piena | B | -- |
| Tutte le armi | F | |
| Fare fuoco con l'arma/i attiva/e | Spacebar | Grilletto o pulsante sinistro del mouse |
| Lanciare il missile | Enter | Pulsante #2 + grilletto, oppure entrambi i pulsanti del mouse |
| Inserire l'auto-tracciamento (solo Excalibur) | Ctrl A | -- |

5. RIGHT VDU (VDU DI DESTRA)

Quando avete una nave inquadrata, la VDU (Video Unit Display, Unità di Visualizzazione su Schermo) di Destra identifica il tipo di nave, il suo raggio d'azione e la forza dei suoi scudi.

- a. Identità del Bersaglio. Quando navi (amiche o nemiche) arrivano in vista, il vostro computer di bordo inquadra ("punta") quella più vicina. Voi sapete che una nave è inquadrata quando le appaiono intorno delle parentesi ed appare una crocetta sul vostro radar (vedere Sistema di Puntamento). Parentesi rosse indicano le navi nemiche,

mentre parentesi blu quelle amiche.

Il testo sopra alla VDU di Destra identifica il tipo di nave e dice quanto dista in chilometri.

- b. Profilo del Bersaglio. Una volta che una nave è stata identificata, il suo profilo appare nella VDU di Destra. Le sottili linee blu indicano la forza dei suoi scudi. Queste linee diventano rosse ed alla fine scompaiono mano a mano che diminuite gli scudi del vostro nemico. Quando la nave inquadrata subisce danni alla corazza, le corrispondenti sezioni del suo profilo lampeggiano in rosso.

6. INDICATORE DELL'ENERGIA DELLE ARMI

Le tacche in questo indicatore indicano il livello energetico delle armi attive sulla vostra nave (la sua posizione ed il colore variano a seconda dell'abitacolo). Se usate le armi frequentemente, il loro livello energetico diminuisce e la barra si accorcia. Con quante più armi fate fuoco contemporaneamente, più velocemente consumerete energia. Se esaurite l'energia per le armi, le vostre armi non faranno più fuoco fino a che non avrete rigenerato un po' di energia. Le armi recuperano energia gradualmente se il vostro generatore non è stato troppo danneggiato, e mano a mano che vengono ripristinate le riserve energetiche, la barra si torna ad allungare.

7. INDICATORE DEL CARBURANTE

Le tacche in questa barra mostrano quanto carburante avete, e spariscono mano a mano che il vostro serbatoio si vuota. Spingersi alla velocità di picco può aiutarvi ad uscire da una situazione pericolosa o portarvi in posizione tale da riuscire ad inquadrare il nemico, ma in questo modo si brucia carburante in maniera forsennata. Se esaurite il carburante, procederete inercialmente con la riserva alla velocità massima di crociera (che varia a seconda del tipo di nave).

8, 9. INDICATORI DI VELOCITÀ

Le navi hanno due indicatori numerici per la velocità. Set speed (velocità impostata, 9) indica la velocità in chilometri al secondo che la vostra nave cerca di mantenere autonomamente (paragonabile al controllo "cruise" di una automobile con cambio automatico). Essa cambia se accelerate o decelerate. La current speed (velocità corrente, 8) mostra quanto velocemente si sta muovendo la vostra nave in chilometri al secondo (kps). Essa cambia quando cambiate la velocità impostata, virate bruscamente oppure usate gli afterburners (dispositivi che permettono di accelerare fino alla velocità di picco).

Quando siete in coda ad una nave, è utile premere **[Y]**. Questo vi permette di regolare automaticamente la velocità uguagliandola a quella della nave inquadrata.

| Azione | Tastiera | Pulsante del Joystick #2 oppure: |
|--------------------------------------|------------------------|----------------------------------|
| Accelerare | [+] | Spingere in avanti |
| Decelerare | [-] | Spingere all'indietro |
| Portare la velocità a zero | [Bksp] | -- |
| A tutto gas | [/] | -- |
| Uguagliare la velocità del bersaglio | [Y] | -- |
| Usare gli afterburners | [Tab] (premuta) | Dare un colpetto e tenere |

Nota: Il **[Tab]** degli afterburners e la **[Caps Lock]** dell'autoslide rimangono attivi fino a che tenete premuto il tasto.

10., 11. ARMA ATTIVA, MISSILE ATTIVO

Per informazioni su questi oggetti, vedere la VDU di Sinistra (4).

12. SPIA DELL'AUTOPILOTA

La spia dell'autopilota (AUTO) è sul pannello degli strumenti, anche se la sua posizione varia a seconda del tipo di nave. Essa rimane spenta se sono presenti caccia nemici, ma si accende quando è più sicuro autopilotarsi fino al punto nav successivo.

Potete inserire l'autopilota (premendo **A**) fino al punto nav successivo purchè non ci siano nelle vicinanze nemici o altri pericoli. Se siete in grado di inserire l'autopilota, la spia relativa nell'abitacolo si accende. (La posizione della spia varia da abitacolo ad abitacolo.) Se tentate di inserire l'autopilota quando non è possibile, vedrete "Hazard near" ("Pericolo vicino") oppure "Enemies near" ("Nemici vicino.")

Autopilota **A**

13. SPIA MISSILE AGGANCIATO

Una volta che un nemico ha agganciato un missile sulla vostra nave, questa spia si illumina. Se quel missile si trova di fronte a voi, apparirà un riquadro verde intorno ad esso. Quando questo succede, potete sganciare degli ordigni civetta (decoys) per sviare i missili che vi stanno dando la caccia. (Nella VDU, le civette appaiono come una "D" seguita da un numero). Una volta che la vostra spia di missile agganciato si illumina, premete **E** per sganciare una civetta, poi filate via alla massima velocità. Notate che avete un numero finito di civette (che sono tutte identiche).

14. SPIA DI BALZO

L'Excalibur ha motori in grado di effettuare balzi, che vi permettono di spostarvi tra i vari punti di balzo. Seguite i briefing di missione per scoprire quali missioni richiedono l'uso di balzi. Premete **J** per attivare i motori da balzo. (In certe missioni, vedrete una spia di colore blu chiaro quando il balzo è sicuro).

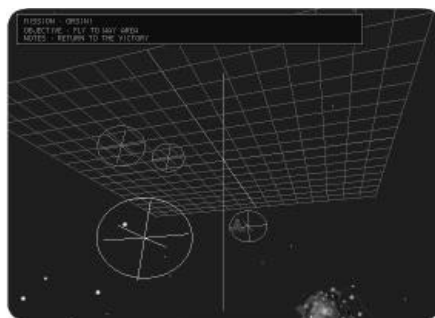
Balzo **J**

SISTEMA DI NAVIGAZIONE

Durante il volo, avete accesso ad una mappa di navigazione. Per visualizzare la mappa e mettere temporaneamente in pausa il gioco, premete **[N]**. I punti di navigazione correntemente selezionati appaiono come una sfera bianca. I punti nav completati sono blu, e quelli incompleti rossi.

Il testo nel riquadro blu descrive il nome della missione e gli obiettivi dei punti nav, e fornisce informazioni sul punto nav corrente. Ogni volta che selezionate un punto nav diverso (premendo **[N]** o **[P]**), questo testo cambia.

Usate i tasti freccia per ruotare la mappa. Oppure, spostate il joystick tenendo premuto il Pulsante #2.



Selezionare il punto nav successivo o precedente

[N] o **[P]**

Zoomare rispettivamente ingrandendo e rimpicciolendo.

[I] e **[J]**

Passare in rassegna ciclicamente i bersagli in quell' area

[T]

Nota: La nave correntemente inquadrata appare come un cerchio bianco. Le navi amiche sono indicate da cerchi blu, le navi nemiche da cerchi rossi. La vostra nave è ingrandita ed è rossa.

Uscire dalla vista della mappa

[Esc] o **[Enter]**

Centrare la griglia sulla vostra nave

[C]

Accendere/spengere la griglia nella mappa

[G]

Accendere/spengere le stelle sulla mappa

[S]

Accendere/spengere lo sfondo sulla mappa

[B]

SISTEMA DI PUNTAMENTO

Il sistema di puntamento della vostra nave inquadra automaticamente la nave più vicina e le sistema intorno delle parentesi rosse (se nemica) o blu (se amica). Per tutto il tempo nel quale una nave è inquadrata, la VDU di Destra mostra un profilo di quella nave. Il testo sopra alla VDU di Destra descrive il tipo di nave inquadrata. Dovete avere una nave inquadrata prima di poter lanciare missili a Ricerca di Calore (Heat-Seeking, HS) oppure a Riconoscimento di Immagine (Image-Recognition, IR) a Caduta (Leech Missiles) o siluri.

Per passare ciclicamente in rassegna i vari tipi di bersaglio che vedete sullo schermo, premete ripetutamente **[T]**. (Potete inquadrare soltanto una nave alla volta). Mano a mano che cambiate bersaglio, le parentesi sul vostro schermo si spostano sull'altra nave.

Per eguagliare la velocità di una nave inquadrata, premete **[Y]**.

Quando inquadrare una nave ammiraglia, la vostra nave mette un riquadro giallo intorno alla più vicina posizione di una torretta armata (oltre alle solite parentesi rosse di puntamento intorno alla nave). Premete **R** per puntare su un'altra torretta.

Passare ciclicamente tra i bersagli in vista **T**

Eguagliare la velocità del bersaglio **Y**

Puntare un'altra torretta **R**

Agganciamento Bersaglio

Una volta che avete inquadrato una nave in vista, "puntate" (o "agganciate") su di essa premendo **L**. Questo attiva un sistema di puntamento del bersaglio (I.T.T.S.) e permette di ottenere un aggancio permanente sulla mira rispetto ad una nave. Un bersaglio agganciato viene incorniciato da un riquadro continuo, invece di essere posto tra parentesi. Una volta fatto questo, l'agganciamento rimane attivo anche se la nave si porta fuori di vista. Per "sganciare" una nave, premete nuovamente **L**.

Una nave agganciata appare sul radar come una grande croce. Quando avete una nave agganciata, T passa ciclicamente attraverso tutte le navi (che siano in vista o meno) e trasferisce il blocco alla nave che avete scelto.

Agganciare/Sganciare navi inquadrare **L**

Puntamento Intelligente

Durante una battaglia, è più efficiente passare ciclicamente soltanto tra i bersagli nemici. Se desiderate disinserire l'auto-puntamento per le navi amiche, premete **Ctrl S**. Questo dice al vostro computer di puntamento di inquadrare soltanto le navi nemiche.

Attivare/Disattivare il puntamento intelligente **Ctrl S**

Puntamento Inerziale e Sistema di Tracciamento (I.T.T.S.)

Tutti i caccia usano l'I.T.T.S., un sistema che calcola come dovete mirare sul vostro bersaglio per massimizzare le vostre probabilità di fare centro. Quando agganciate una nave inquadrata, l'I.T.T.S. sistema delle crocette verdi a forma di rombo vicino alla nave inquadrata ogni volta che essa si trova in vista. Il computer tiene conto della velocità e della posizione corrente del nemico e calcola automaticamente il puntamento necessario. Se riuscite ad allineare il vostro mirino a questo rombo invece che alla nave inquadrata, i vostri colpi avranno una maggiore probabilità di raggiungere il bersaglio.

Quando un bersaglio inquadrato si porta fuori vista, il rombo verde diventa giallo. La sua posizione lungo il bordo del vostro schermo (o parabrezza) indica la direzione nella quale vi dovete spostare per riportare in vista la nave inquadrata. Quando la nave è nuovamente in vista, il rombo ritorna verde.

Agganciamento Missile

A seconda della nave con cui state volando, avete accesso a determinati missili. La maggior parte di essi possiede meccanismi di agganciamento propri. I missili Dumbfire e Friend-or-Foe sono un'eccezione. (Consultare il manuale Bollettino Victory per informazioni più specifiche sui missili.)

Se avete selezionato un missile che richiede l'agganciamento ed entra in vista una nave inquadrata, appaiono delle crocette rosse all'esterno delle parentesi del bersaglio. Esse si spostano verso il centro delle parentesi. Tenete in vista il bersaglio. Quando vi troverete a distanza di tiro per il tipo di missile che avete selezionato, le crocette rosse di agganciamento missile diventeranno verdi. Quando le parentesi si avvicinano al bersaglio, sentirete un suono che indica l'agganciamento del missile. Questo significa che potete far fuoco con i vostri missili HS, IR o Leech.

I missili rimangono puntati fino a che non vengono lanciati oppure fino a che la nave inquadrata si sposta fuori di vista.

Se un nemico ha lanciato un missile contro la vostra nave, la spia aggancio missile (13) del vostro abitacolo si accende. Vedere il paragrafo Spia Missile Agganciato per imparare a usare gli ordigni civetta.

Nota: se fate fuoco con una salva piena (premendo **B**) per armare tutti i missili, sentirete un suono quando il primo tipo di missile raggiunge la condizione di puntamento. (I Dumbfire, in ogni caso, possono essere lanciati immediatamente). Tenete a mente, comunque, che dovete aspettare abbastanza perchè tutti i tipi di missile eseguano l'aggancio per poterli sparare tutti insieme. Quando fate fuoco, verranno lanciati solo quei tipi di missili che, in quel momento, hanno acquisito la condizione di "aggancio".

AUTOSLIDE (AUTOSCIVOLAMENTO)

I sistemi di autopilotaggio negli Arrow e negli Excalibur vi permettono di mantenere una velocità lineare costante, per molti aspetti simile al controllo "cruise" di un'automobile con cambio automatico. Accelerate fino a raggiungere la velocità desiderata, quindi premete e tenete premuto **L** per inserire l'autoslide. (Oppure premete **L** per accendere/spengere lo scivolamento). Potete poi, a questo punto, far ruotare la vostra nave in qualsiasi direzione senza cambiare la rotta. Questo è utile quando state volando accanto ad una nave ammiraglia nemica e cercate di fare fuoco al suo scafo, oppure volete attaccare le sue torrette. Rilasciate **L** (oppure premete nuovamente **L**) per ripristinare i normali controlli di virata.

Innestare l'Autoslide

Premere e tener premuto **Caps Lock**

Accendere/spengere l'Autoslide

L

DECOLLI E ATTERRAGGI

Potete premere **A** per effettuare un decollo automatico, oppure potete decollare manualmente. Per un lancio manuale, premete **^** per aumentare il gas. Conducete la nave avanti e dritto per uscire dall'area di lancio. Quando vi siete tolti dall'area di lancio, premete **A** per inserire l'autopilota che vi porterà fino al primo punto nav.

Prima di atterrare, dovete ottenere l'autorizzazione (descritta sotto). Poi, potete atterrare automaticamente premendo **A**, oppure tentare un atterraggio manuale.

Per atterrare manualmente:

1. Portate in vista la Victory.
2. Premete **C** per aprire lo schermo delle Comunicazioni nella VDU di Sinistra.
3. Premete il numero corrispondente alla Victory.
4. Premete il numero del messaggio che dice "Need clearance" ("Richiedo l'autorizzazione").
5. Attendete il messaggio "You are clear to land" ("Atterraggio consentito").
6. Manovrate in modo che la vostra nave fronteggi l'area di lancio.
7. Rallentate sotto ai 100 kps e planate nell'area di lancio.
8. Una volta che siete passati per metà attraverso lo scafo, siete atterrati.

Nota: Se tentate di atterrare manualmente senza avere ottenuto il permesso, non potrete fare nulla di più che volare attraverso l'area di lancio.

CLOAKING (MIMETISMO)

Più avanti nel gioco, il caccia sperimentale Excalibur viene equipaggiato con un meccanismo di mimetismo difensivo che lo rende invisibile alle altre navi per brevi periodi di tempo. Per attivare il mimetismo, premete **(Ctrl) (C)**. Una volta che vi mimetizzate, la vostra nave sparisce temporaneamente dalla vista e dagli schermi radar dei vostri nemici. Quando vi siete mimetizzati, lo schermo diventa in bianco e nero.

Finché siete mimetizzati, non potrete lanciare missili o fare fuoco con le armi normali. Qualsiasi missile nemico che è già puntato sulla vostra nave rimarrà agganciato fino a che siete completamente mimetizzati. Dopo che siete diventati invisibili, i missili nemici non possono iniziare o mantenere un agganciamento sulla vostra nave.

Nota: Vi potrete mimetizzare solamente una volta durante l'intera partita in una missione specifica.

MORIRE

Se subite dei danni seri durante il volo e morite, una targa vi offre due possibilità:

REPLAY MISSION (RIPETERE LA MISSIONE) Vi riporta nell'abitacolo e permettendovi di riefettuare il decollo nella stessa nave e con lo stesso carico.

CONTINUE (CONTINUARE) Visualizza la scena della morte, e quindi vi riporta alla schermata delle partite salvate.

OPZIONI DEL MAIN TERMINAL

I Main Terminal nelle aree di Gunnery, Bridge, Berths e Flight Control, vi permettono di salvare e caricare i giochi, oltre a regolare musica, suono, lingua e modalità grafiche. Per le schermate con riquadri alternativi, i riquadri evidenziati indicano l'opzione attiva, quelli in ombra, un'opzione inattiva.

LOGOFF (L), Tornate alla schermata normale del gioco.

DUTY LOGS (D), Salvate/Caricate i giochi. Usate la freccia singola per spostare in alto o in basso un gruppo alla volta. Usate le doppie frecce per far scorrere avanti o indietro una pagina alla volta.

Salvare i giochi. Cliccate con il pulsante sinistro del mouse su uno spazio vuoto e cliccate **SAVE**. Digitate una breve descrizione (fino a 20 caratteri) poi premete **e**. Potete salvare fino a 100 giochi e sovrascrivere quelli esistenti.

Caricare i giochi salvati. Cliccate sul nome del gioco salvato e cliccate **LOAD**.

RETURN (Enter). Tornate alla schermata del Main Terminal.



VISUALI TELECAMERA

Passate dalla visuale dall'abitacolo ad altri tipi di vista usando i tasti funzione. Queste impostazioni delle telecamere sono temporanee e non vengono salvate da missione a missione.

- | | |
|-----------------------------------|--|
| F1 | Riporta alla visione frontale (se premuto mentre si è in altra vista) oppure attiva/disattiva la funzione di abitacolo invisibile (se si è già in visuale F1). |
| F2 , F3 , F4 | Mostra visuali da babordo (sinistra), tribordo (destra) e aft (posteriore). |
| Ctrl F4 | Mostra nella VDU di Sinistra la visuale dalla torretta posteriore. |
| F5 | Mostra una vista dal piano di inseguimento da dietro alla vostra nave. |
| F6 | Passa ciclicamente attraverso tutte le navi vicine (visuali rotazionali esterne che permettono di fare una panoramica delle navi circostanti). |
| F8 | Abilita la visuale dalla telecamera di un missile (attiva quando lanciate un missile). |
| F9 | Attiva la visuale della telecamera delle vittime (mostra l'esplosione in tempo reale di ogni nave che distruggete). |
| F10 | Attiva la visione della telecamera di inquadramento (allinea la vostra nave con ogni bersaglio). Premendo nuovamente inverte la vista precedente. |