

WING COMMANDER™

PROPHECY

MANUALE DI VOLO



by C.T.O. 

Marchi Registrati:

Wing Commander, Origin, il logo Origin e We create world sono marchi depositati o marchi registrati della ORIGIN Systems, Inc. negli Stati Uniti e/o negli altri paesi.

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:

© 1997 Origin Systems, Inc.

Prima edizione:

Gennaio 1998

ASSISTENZA TECNICA

È concesso, per i 30 gg. successivi all'acquisto del prodotto, l'utilizzo dell'assistenza tecnica al n. tel. 051-755600 dalle 10 alle 12 e dalle 15 alle 17,30.

GARANZIA

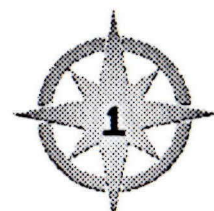
La C.T.O. S.p.A. garantisce all'acquirente originale di questo prodotto software per computer che i supporti magnetico / ottici, su cui il prodotto è memorizzato, sono esenti da difetti di fabbricazione. La garanzia è valida per 30 giorni dalla data di acquisto. La garanzia non è valida per programmi 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.

Sono vietati la riproduzione e il noleggio

Questo software è protetto da un copyright e tutti i diritti sono riservati alla Electronic Arts 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 Electronic Arts 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).

INDICE

Parte Prima: Guida all'Installazione	3
Installazione	3
Installazione rapida	3
Procedure pre-installazione	4
File README	5
Requisiti di sistema e disco fisso	5
Schermata Installazione	6
Driver 3DFX	7
Dettagli per l'Installazione	8
Collegamento sulla scrivania	8
Configurazione/Calibrazione dei Controlli	9
Se non riesci a calibrare	10
Disinstallazione e Re-Installazione	11
Metodo 1 (Consigliato)	11
Metodo 2	11
<i>DirectX</i>	11
Configurazione Sonoro e Grafica	12
Guida per la risoluzione dei problemi	12
Hardware	12
Suono	13
Joystick	13
<i>DirectX</i>	13
Altre Domande Comuni	15
Parte Seconda: Guida al Gioco	16
Per Cominciare	16
Avviare il Gioco	16
Menù Gioco	16
Salvare, Caricare ed Uscire	17
A bordo della TCS Midway	17
Parlare con gli Altri Personaggi	18
Terra dei Piloti	18
Simulatore	19
Database Tattico	19



Lavagna Abbattimenti	20
Alla Sala Ready	20
La Sala Ready	20
Terminale Salvataggio	20
Terminale Caricamento	20
Terminale Registro di Volo	20
Partecipa al Briefing	20
Alla Terra dei Piloti	21
Sala del Briefing	21
Sistema Integrato Informazioni di Combattimento (ICIS)	21
Ponte di Volo	21
All'interno dell'abitacolo	22
Pannello schermo	22
Comunicazioni	25
Tasti Speciali per i tuoi Compagni	25
Manovre	26
Combattimento	27
Puntamento	28
Misure difensive	29
Visuali	29
Atterraggi	30
Opzioni	31
Audio & Video	31
Effetti speciali	32
Gioco	33
Mappa di Navigazione	34
Riconoscimenti	35



Parte Prima: Guida all'Installazione

Benvenuti a Wing Commander: Prophecy. Questa guida contiene istruzioni per l'installazione per coloro che si accingono a giocare per la prima volta. Se incontri qualsiasi difficoltà, consulta il paragrafo Guida alla Risoluzione dei Problemi.

Requisiti/Note

Questo gioco è stato testato completamente con processori Intel. Altri processori potrebbero non essere compatibili.

Wing Commander: Prophecy richiede driver a 32 bit nativi *Windows® 95* per funzionare correttamente. Per controllare se il tuo sistema presenta tali driver, fai clic con il pulsante destro del mouse sull'icona **Risorse del Computer**, seleziona Proprietà, quindi fai clic con il pulsante sinistro sulla scheda **Prestazioni**. Se il tuo sistema non possiede i driver richiesti, verrà visualizzato un messaggio. È probabile che, se il tuo sistema possiede driver in modalità reale, possa incontrare problemi durante il gioco. Contatta il tuo fornitore per ulteriori informazioni su come ottenere i driver necessari.

Altri Dispositivi. *Wing Commander: Prophecy* supporta i joystick, i throttle e le pedalieri più utilizzati.

INSTALLAZIONE

Questa sezione descrive come installare *Wing Commander: Prophecy*. Se stai re-installando *Wing Commander: Prophecy*, per prima cosa cancella il vecchio programma usando la funzione Installazione Applicazioni. Vedere il paragrafo **Disinstallazione e Re-Installazione**.

Installazione Rapida

1. Accendi il computer ed attendi il caricamento di *Windows® 95*.
2. Per alcuni utili suggerimenti preparatori, vedere **Procedure Pre-Installazione**, più sotto.
3. Inserisci il CD 1 di *Wing Commander: Prophecy* all'interno del drive CD-ROM. Dovrebbe apparire automaticamente un programma di avvio. Se ciò non succede, fai doppio clic sull'icona *Risorse del Computer* e, quindi, fai doppio clic sull'icona relativa al drive CD-ROM.
4. Clicca su **CONTINUA** all'interno della schermata *Requisiti di Sistema*.
5. Fai clic con il pulsante sinistro su **INSTALLA** all'interno del menù. Segui le istruzioni sullo schermo. Per maggiori informazioni, vedere il paragrafo **Dettagli sull'Installazione**.



Procedure Pre-Installazione

Prima di installare un qualsiasi programma, è fondamentale controllare che il tuo hard disk sia in perfetto ordine. Per questo, ti consigliamo di lanciare SCANDISK e l'Utilità di DEFRAMMENTAZIONE DISCHI.

Per prima cosa, lancia SCANDISK.

1. Clicca con il pulsante sinistro sul pulsante **AVVIO**.
2. Con il mouse, evidenzia **PROGRAMMI** dal menù che apparirà.
3. Seleziona **ACCESSORI** (in genere all'inizio del menù).
4. Seleziona **UTILITÀ DI SISTEMA**.
5. Clicca su **SCANDISK**.

All'interno della finestra di *ScanDisk*, seleziona *Standard* ed assicurati che all'interno della casella *Correzione Automatica Errori*, sia presente un simbolo di spunta. Seleziona l'hard disk sul quale vuoi installare *Wing Commander: Prophecy* (ad es., se vuoi effettuare l'installazione sul drive C:, evidenzia C:). Una volta che tutto sia a posto, fai clic con il pulsante sinistro su **AVVIO** per iniziare la scansione del drive.

Quindi, lancia l'Utilità di DEFRAMMENTAZIONE DISCHI.

1. Clicca con il pulsante sinistro sul pulsante **AVVIO**.
2. Con il mouse, evidenzia **PROGRAMMI** dal menù che apparirà.
3. Seleziona **ACCESSORI** (in genere all'inizio del menù).
4. Seleziona **UTILITÀ DI SISTEMA**.
5. Clicca su **UTILITÀ DI DEFRAMMENTAZIONE DISCHI**.
6. Seleziona il drive sul quale vuoi effettuare l'installazione e clicca su **OK**.

Ora sei pronto per iniziare l'installazione.



File README

Fai riferimento al file README di *Wing Commander: Prophecy* per una serie di informazioni utili, di siti web di produttori di dispositivi hardware e per conoscere le ultime modifiche apportate al gioco.

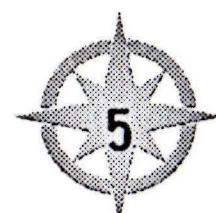
- Inserisci il CD 1 di *Wing Commander: Prophecy* all'interno del drive CD-ROM.
- Se il gioco non è stato installato, clicca su **CONTINUA** all'interno della schermata *Requisiti di Sistema*.
- Quando apparirà il programma di avvio, clicca sul pulsante **LEGGI IL FILE README**.

Requisiti di Sistema e disco fisso

Inserisci il CD 1 di *Wing Commander: Prophecy* all'interno del drive CD-ROM. La prima schermata indica i requisiti minimi e consigliati per il sistema e per il disco fisso.

- Per uscire clicca su **ESCI**.
- Per continuare ed effettuare l'installazione, clicca su **CONTINUA**.

Al termine dell'installazione, i requisiti per il sistema e per il disco fisso sono elencati all'interno del file README (vedere più sopra).



SCHERMATA INSTALLAZIONE

INSTALLA	Avvia il programma di installazione di <i>Wing Commander: Prophecy</i> . (Questa voce non appare se il gioco è già stato installato.)
AVVIA	Gioca a <i>Wing Commander: Prophecy</i> (disponibile solamente dopo l'installazione del gioco).
DISINSTALLA	Disinstalla <i>Wing Commander: Prophecy</i> ed i file relativi.
LEGGI IL FILE README	Visualizza il file "leggimi" del gioco, che contiene importanti informazioni dell'ultimo minuto sull'installazione ed il gioco.
CALIBRAZ. JOYSTICK	Lancia il programma di calibrazione joystick in <i>Windows® 95</i> .
COLLEGAMENTO AL SITO WEB	Visita il sito WWW di <i>Wing Commander Prophecy</i> (WWW.WINGCOMMANDERPROPHECY.COM). Richiede la presenza di un browser web e di una connessione attiva ad Internet..
INSTALLA DIRECTX™ 5	<p>Installa i driver <i>DirectX</i> sul tuo sistema (necessari per il gioco).</p> <p><i>Wing Commander: Prophecy</i> funziona con <i>DirectX™</i> versione 5, una copia del quale si trova sul CD 1 di <i>Wing Commander: Prophecy</i>. Se incontri problemi o vuoi maggiori informazioni, consulta la sezione riguardante <i>DirectX™</i>.</p> <ul style="list-style-type: none">• Se possiedi già la versione 5 o una superiore, non installare <i>DirectX™</i>.• Se possiedi una versione precedente rispetto alla 5, seleziona INSTALLA DIRECTX™ v. 5.0.• Se il gioco non funziona ancora correttamente, prova a disinstallare ed a re-installare <i>DirectX™</i> 5.• Per alcuni dispositivi hardware potresti aver bisogno di ottenere i driver direttamente dal tuo fornitore oltre ad installare <i>DirectX</i> 5. Consulta il paragrafo relativo alla Guida per la Risoluzione dei Problemi: <i>DirectX™</i>.



SELEZIONE SCHEDA VIDEO

Cerca di selezionare la scheda grafica più adatta al tuo sistema. Questa opzione è disponibile solamente dopo aver installato con successo il gioco. Selezionando questo pulsante, otterrai un elenco di tutte le modalità video supportate dal tuo sistema, con evidenziata la scelta ottimale. Se non vuoi utilizzare l'hardware selezionato dal gioco, puoi selezionare una modalità differente cliccando su di essa all'interno dell'elenco. Puoi cliccare su **OK** per accettare la scelta attuale o su **Annulla** per annullare la selezione.

SOFTWARE

La maggior parte degli utenti dovrebbe selezionare "Software". L'opzione Software indica a *Wing Commander: Prophecy* di utilizzare la CPU del sistema per la grafica.

3DFX GLIDE

I possessori di una scheda 3Dfx dovrebbero selezionare questa opzione. Questa selezione scaricherà la maggior parte delle pesanti istruzioni grafiche dal processore alla scheda acceleratrice 3D e ti permetterà di selezionare alcuni effetti visuali aggiuntivi non disponibili per la versione Software.

Per ulteriori informazioni sulle selezioni delle schede video, vedere il file README.

ESCI

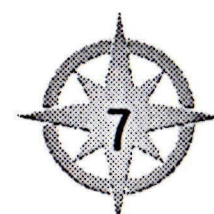
Chiude il programma di avvio (disponibile solamente se il gioco è stato installato).

Driver 3Dfx

Se incontri problemi relativi al video e possiedi una scheda 3Dfx, potrebbe essere necessario aggiornare i tuoi driver Glide. Segui queste istruzioni per cominciare il processo di aggiornamento.

1. Inserisci il CD 1 di *Wing Commander: Prophecy* all'interno del drive CD-ROM.
2. Fai doppio clic sull'icona **Risorse del Computer**.
3. Fai clic con il pulsante destro sul drive CD-ROM.
4. Clicca con il pulsante sinistro su **GESTIONE RISORSE**.
5. Fai doppio clic sulla cartella 3Dfx.
6. Fai doppio clic sul file 3Dfx.EXE.
7. Segui le istruzioni sullo schermo.

Se incontri difficoltà, consulta il file README.



DETTAGLI PER L'INSTALLAZIONE

- 1-4. Segui i passi 1-4 (ma non il 5) della sezione **Installazione Rapida**. A questo punto dovresti vedere un menù che ti offre le opzioni descritte nella sezione **Schermata Installazione**:
5. Clicca sul pulsante **INSTALLA**.
6. Seleziona una dimensione per l'installazione.

INSTALLAZIONE MINIMA	(utilizza meno spazio su disco, ma il gioco potrebbe risultare lento su alcuni sistemi).
INSTALLAZIONE MEDIA	(utilizza più spazio su disco; minore rischio di lentezza nel gioco).
INSTALLAZIONE COMPLETA	(utilizza il massimo di spazio; fornisce il gioco più veloce possibile).

Se non hai spazio su disco sufficiente per l'opzione selezionata, riceverai un messaggio quando tenterai di installare il gioco.

7. La cartella di default per l'installazione è `\GAMES\PROPHECY`. Se non possiedi una directory "games" da qualche parte nel sistema, il default è `C:\PROGRAMMI\ORIGIN SYSTEMS\PROPHECY`.

Per modificare il drive e/o la cartella di destinazione, clicca sulla casella **Cambia Directory**. Una volta aperta la finestra "Cambia Directory", digita un nuovo nome di percorso:

<LETTERA DEL DRIVE>:\<NOME CARTELLA>

Oppure fai doppio clic sul drive e sulla directory all'interno dell'elenco per selezionare quelli desiderati.

Clicca su **OK** per accettare o su **ANNULLA** per annullare.

Collegamento sulla scrivania

8. Vedrai una casella denominata "Crea un'icona sul Desktop" tramite la quale puoi creare un'icona di collegamento a *Wing Commander: Prophecy* sulla scrivania. Clicca sulla casella per attivarla e clicca nuovamente per disattivarla. Attiva la casella per creare il collegamento, oppure disattivala per saltare l'opzione.

9. Clicca su **INSTALLA** per continuare.

ANNULLA interrompe l'installazione.

Se ci sono stati errori durante l'installazione, il programma lo indicherà ora.

10. Se necessario, clicca su **INSTALLA DIRECTX™ 5.0**. (Il programma di installazione ti farà sapere se è necessario.) Se hai installato *DirectX*, dovrai riavviare il sistema prima di lanciare il gioco.



Hai terminato l'installazione del gioco — complimenti! Ora puoi cominciare a giocare tramite uno dei seguenti metodi: doppio clic con il pulsante sinistro sull'ico-

na di *Wing Commander: Prophecy* sulla scrivania (se hai scelto di crearla), clic su Gioca all'interno del programma di avvio o selezione di **PROPHECY** attraverso il Menù **Avvio/Programmi**.

Configurazione/Calibrazione dei Controlli

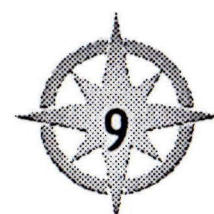
Questo gioco utilizza il programma nativo di *Windows® 95* per la calibrazione del joystick. Se il joystick non è calibrato o configurato all'interno di *Windows® 95*, configuralo prima di lanciare il gioco.

***Nota:** Prima di effettuare la calibrazione, assicurati di aver collegato un joystick ad una porta attiva. Se il tuo joystick possiede un tasto turbo o auto-fuoco, disabilitali. Centra gli interruttori di calibrazione e posiziona eventuali controlli leva nella posizione "neutrale" o "spento".*

Se possiedi un joystick programmabile, calibralo prima di effettuarne la programmazione. Alcuni dispositivi possono essere programmati solamente sotto DOS. Consulta la documentazione del joystick.

All'interno della schermata di avvio di *Wing Commander: Prophecy* si trova un pulsante **Calibrazione Joystick**. Puoi anche calibrare il joystick da *Windows® 95* come segue:

1. Fai clic con il pulsante sinistro sul pulsante **AVVIO** di *Windows® 95*.
2. Evidenzia **IMPOSTAZIONI**, quindi fai clic su **PANNELLO DI CONTROLLO**.
3. Fai doppio clic su **PERIFERICHE DI GIOCO**. Verrà visualizzata la schermata **Periferiche di Gioco** con evidenziata la scheda **GENERALE**.
 - Per cambiare joystick, o se non è elencato alcun joystick, seleziona **AGGIUNGI**. (Se non è elencato alcun joystick, il joystick potrebbe non essere connesso oppure la tua porta giochi non è configurata correttamente.)
 - Seleziona la descrizione consigliata dal produttore del joystick per *Windows® 95*. Se non è elencata, seleziona **AGGIUNGI ALTRE** e segui le istruzioni sullo schermo. (In questo elenco può apparire un solo joystick — se ce ne sono altri, cancella quelli non utilizzati.) Clicca su **OK** quando hai terminato.
 - Quindi, evidenzia il tuo joystick e seleziona **PROPRIETÀ**. Se la colonna **STATO** indica **NON CONNESSO**, non puoi selezionare **PROPRIETÀ**.
 - Se all'interno dell'elenco sono presenti più dispositivi e non riesci a selezionare le **PROPRIETÀ** per quello desiderato, cancella quelli non utilizzati usando il pulsante **RIMUOVI**.
 - Se possiedi una pedaliera e vuoi utilizzarla, attiva la casella *Timone/Pedali*.
4. Clicca su **CALIBRA**.



5. Segui le istruzioni all'interno della finestra. Quando hai terminato, clicca su **FINE**
 - Per prima cosa centra il joystick e premi uno dei pulsanti del joystick.
 - Quindi, muovi la leva del joystick in tondo un paio di volte, muovendola il più possibile in tutte le direzioni. Premi uno dei pulsanti del joystick quando sei soddisfatto.

***Nota:** Se la croce all'interno della casella si muove ma non riesci a centrarla o se non si muove in tutti gli angoli della casella, continua comunque. La calibrazione termina al Passo 6. A volte il joystick verrà calibrato anche se non si presenta correttamente all'interno della finestra Calibrazione. Se il joystick non è ancora calibrato, ripeti la calibrazione, assicurandoti che gli interruttori di calibrazione presenti sul joystick siano centrati. Se questo non basta, seleziona un joystick diverso al Passo 3.*
 - **Solo se possiedi un throttle** — Sposta la leva avanti e indietro. Osserva la barra rossa sullo schermo — se non si sposta, ripeti il procedimento di calibrazione. Altrimenti, premi uno dei pulsanti del joystick per continuare. Controlla la calibrazione del joystick una volta arrivato al Passo 6 per vedere se *Windows® 95* riconosce il movimento della leva.
 - **Solo se possiedi una pedaliera** — Premi prima un pedale e poi l'altro, osservando le barre rosse sullo schermo. Premi un pulsante del joystick per continuare.
 - **Solo se possiedi un hat** — Per catturare il movimento dell'hat, premi l'hat nella direzione indicata dalla freccia rosso chiaro sullo schermo e premi **[Enter]**.
6. Clicca sulla scheda **PROVA**. Ripeti i passi precedenti, assicurandoti che *Windows® 95* riconosca i movimenti completi per tutti i controlli.
7. Se sei soddisfatto della calibrazione, clicca su **APPLICA** e quindi su **OK**.

Se non Riesci a Calibrare

Controlla l'elenco dei joystick al Passo 3 e prova a selezionare un altro tipo di joystick. Per prima cosa cerca il nome esatto del tuo joystick — se non lo riesci a trovare, prova le opzioni più simili al joystick fino a quando non troverai quella che funziona.

Se non riesci ancora ad effettuare la calibrazione, allora il driver del joystick potrebbe essere incompatibile con *Windows® 95* o non essere installato correttamente. Controlla la documentazione del tuo joystick oppure contatta il tuo rivenditore per informazioni sull'installazione e sulla compatibilità.

DISINSTALLAZIONE E RE-INSTALLAZIONE

Se vuoi re-installare *Wing Commander: Prophecy*, per prima cosa cancella il vecchio programma usando l'applicazione *Installazione Applicazioni* di *Windows® 95*. Non basta semplicemente cancellare la cartella contenente il gioco.

Per cancellare *Wing Commander: Prophecy* dal sistema:

METODO 1 (Consigliato)

1. Inserisci il CD 1 di *Wing Commander: Prophecy* nel drive CD-ROM. Dovrebbe apparire il programma di avvio. Se ciò non accade, fai doppio clic sull'icona *Risorse del Computer*, quindi fai doppio clic sull'icona del drive CD-ROM.
2. Fai doppio clic su **DISINSTALLA**.

Puoi re-installare *Wing Commander: Prophecy* seguendo le istruzioni per l'installazione al paragrafo relativo.

METODO 2

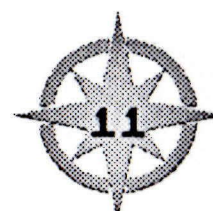
1. Portati al Pannello di Controllo. (Clicca sul pulsante **AVVIO** di *Windows® 95*. Evidenzia *Impostazioni*, quindi clicca su **PANNELLO DI CONTROLLO**.)
2. Fai doppio clic sull'icona **INSTALLAZIONE APPLICAZIONI**.
3. Evidenzia *Wing Commander: Prophecy* dall'elenco in fondo alla finestra.
4. Clicca sul pulsante **AGGIUNGI/RIMUOVI**. Segui le istruzioni sullo schermo.

DIRECTX

DirectX™ è un insieme di driver per i giochi progettati per fornire una compatibilità hardware ed una migliore interfaccia giochi a *Windows® 95*. Attualmente, alcuni produttori di hardware non supportano *DirectX™*. Se uno dei tuoi dispositivi hardware non funziona correttamente con *DirectX*, consulta i produttori di questo dispositivo per ottenere driver aggiornati che supportino completamente *Windows® 95* e *DirectX™*. (Vedi il paragrafo **Guida per la Risoluzione dei Problemi: DirectX™** per maggiori informazioni sui problemi dovuti a *DirectX™*.)

Se hai problemi con una versione precedente di *DirectX*, prova a disinstallare la vecchia versione e ad installare la versione 5 (inclusa sul CD del gioco).

- Inserisci il CD 1 di *Wing Commander: Prophecy* nel drive CD-ROM.
- Quando apparirà il programma di avvio, clicca sul pulsante **INSTALLA DIRECTX v. 5.0™**.



DirectX™ è un prodotto a Microsoft. Nota che l'utilizzo di driver DirectX non supportati o non aggiornati potrebbe causare il blocco o il crash del computer. Per il supporto di *DirectX™* dovrai contattare la Microsoft.

CONFIGURAZIONE SONORO E GRAFICA

Puoi configurare il sonoro e la grafica utilizzando le opzioni Audio e Video all'interno del menù **OPZIONI**. Abbassando il dettaglio grafico puoi aumentare la velocità del gioco.

Premi **[Esc]** durante il gioco per accedere al menù **OPZIONI**. Consulta il paragrafo relativo per ottenere ulteriori informazioni sulle opzioni audio.

Nel caso dovessi sostituire la tua scheda video o quella sonora, dovrai installare sia i driver *Windows® 95* della nuova scheda, che i nuovi driver *DirectX™* per la scheda stessa. Dovrai contattare il produttore della scheda per ottenerli.

GUIDA PER LA RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

Hardware

D: Come posso assicurarmi che il mio computer sia configurato correttamente per il gioco?

R: Wing Commander: Prophecy è un prodotto nativo per *Windows® 95*. Questo significa che utilizza il software ed i driver esistenti sotto *Windows® 95* per comunicare con il tuo hardware. Se alcuni dispositivi hardware non sono configurati correttamente o non sono presenti, potresti incontrare problemi nel lanciare questo (o altri) programmi.

Segui queste istruzioni per assicurarti che il tuo hardware sia presente e funzioni correttamente.

1. Clicca sul pulsante **AVVIO**.
2. Seleziona **IMPOSTAZIONI**, quindi **PANNELLO DI CONTROLLO**.
3. Fai doppio clic sull'icona *Sistema* all'interno della finestra del *Pannello di Controllo*.
4. All'interno della finestra *Proprietà: Sistema*, clicca sulla scheda **GESTIONE PERIFERICHE**.
5. La scheda *Gestione Periferiche* elenca i dispositivi connessi al tuo computer (ad es. drive CD-ROM, tastiera, ecc.). per vedere il tipo o il nome di un dispositivo hardware specifico, clicca sulla crocetta alla sua sinistra.
6. Clicca sul nome del dispositivo che vuoi controllare, quindi clicca su **PROPRIETÀ**.
7. Controlla la sezione **STATO PERIFERICA**. Se il dispositivo è configurato correttamente, dovresti leggere "La periferica funziona correttamente". Altrimenti, potresti dovere riconfigurare la periferica. Consulta la documentazione della periferica e/o il rivenditore per istruzioni.



Nota: Spesso, quando si presenta un problema con una periferica hardware o con la sua configurazione, appare un piccolo circoletto giallo con un punto esclamativo nero accanto alla periferica all'interno dell'elenco della scheda **GESTIONE PERIFERICHE**. Se vedi tale simbolo, o se il programma di setup di Windows® 95 rileva delle periferiche hardware duplicate o "fantasma" (come mouse o schede video duplicati, ecc.), consulta la documentazione della periferica e/o contatta il rivenditore o il produttore del sistema.

Sonoro

D: Ho lanciato il gioco sotto Windows® 95 e la mia scheda sonora non viene rilevata o non viene rilevata correttamente.

R: Alcune schede sonore non vengono riconosciute correttamente da Windows® 95. Wing Commander: Prophecy utilizza DirectX™ 5. Se la scheda sonora non è certificata per DirectX™, potrebbe non funzionare correttamente. (Per controllare la certificazione dei driver hardware, avvia **DXSETUP**. Vedi paragrafo **DirectX**.)

Joystick

D: Ho provato a calibrare il mio joystick tramite il programma di Calibrazione di Windows® 95 (una delle opzioni del Pannello di Controllo), ma non sembra funzionare correttamente. Perché?

R: Assicurati di avere selezionato il joystick corretto (consulta il paragrafo **Configurazione/Calibrazione dei Controlli**). Potresti doverne provare diversi prima di trovare quello che funziona correttamente. Se non riesci ancora a calibrare, allora il driver del joystick potrebbe essere incompatibile con Windows® 95 o non essere installato correttamente. Contatta il produttore del joystick per ottenere driver compatibili con Windows® 95.

R: Se gli altri tipi di joystick non funzionano, prova a calibrare il joystick come joystick a 2 assi e 2 pulsanti.

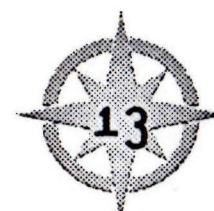
DirectX

D: Quando cerco di lanciare Wing Commander: Prophecy, ricevo un messaggio che dice "dinput::install create dinput 1150", o un messaggio di errore simile. Cosa c'è che non va?

R: DirectX™ 5.0 potrebbe non essere installato correttamente. Cerca di re-installare DirectX™. Consulta il paragrafo **DirectX™** per avere ulteriori istruzioni.

R: I tuoi dispositivi di controllo potrebbero non essere calibrati correttamente. Potresti dover ri-calibrare il joystick. Consulta il paragrafo **Configurazione/Calibrazione dei Controlli** per ulteriori informazioni.

D: Nella schermata di configurazione delle Periferiche Gioco di Windows® 95, sotto "stato", c'è un messaggio che dice "non connesso". Ho controllato la connessione ed è effettuata correttamente. Cosa c'è che non va?



R: A volte *Windows® 95* non riesce a rilevare la presenza di un joystick connesso al sistema. La soluzione è di rimuovere il joystick dalla schermata di configurazione Periferiche di Gioco, quindi ri-selezionarlo e ricalibrarlo. Consulta il paragrafo **Configurazione/Calibrazione dei Controlli** per informazioni. Se hai provato i suggerimenti ed hai ancora problemi a far funzionare correttamente il gioco, ecco alcuni ulteriori suggerimenti che potrebbero aiutarti a risolvere i problemi:

Avvia DXSETUP. Per lanciare questo programma, esegui *dxsetup.exe*. In genere puoi trovare questo file sul disco fisso sotto *Programmi\DirectX\Setup*.

Questo programma di utilità è in grado di rilevare incompatibilità hardware presenti sul sistema, ma non è sempre preciso. Indica anche i numeri delle versioni di *DirectX™* per tutti i componenti del sistema. Tutti i componenti tranne i tuoi driver video ed audio dovrebbero avere come numero di versione 4.05.00.0155.

DirectX™ funziona come una singola unità, e tutti i driver devono essere della stessa versione. Se possiedi versioni diverse, il gioco potrebbe presentare problemi. Per risolvere tali problemi, re-installa *DirectX™* versione 5 (incluso nel CD 1).

Controlla lo spazio libero su disco fisso sul sistema. *DirectX™* può provocare alcuni errori se non hai almeno 40 megabyte di spazio libero nel disco fisso (oltre ai megabyte richiesti dal gioco). Questo spazio è utilizzato come file temporaneo di scambio durante il gioco. Prova a liberare un po' di spazio ed a rilanciare il gioco.

Riduci il numero di programmi in esecuzione. Lanciando troppe applicazioni contemporaneamente puoi provocare problemi. Per vedere quanti programmi sono aperti, conta le icone presenti sulla barra delle applicazioni di *Windows® 95*. Prova a chiudere una o più applicazioni cliccando con il pulsante destro sull'icona e selezionando **CHIUDI**.

Controlla il driver video. Alcune schede video lanciano programmi speciali all'avvio di *Windows® 95* — questi potrebbero andare in conflitto con il gioco. Prova a disabilitare tali programmi. Per far ciò, sposta temporaneamente i file dei programmi video dalla cartella *Windows\Menù Avvio\Programmi\Esecuzione Automatica* alla scrivania o a copiarli da qualche altra parte sul disco fisso.

Altre Domande Comuni

D: Quando lancio Wing Commander: Prophecy, ho una scheda 3Dfx selezionata all'interno della sezione Video. Quando lancio il gioco, i filmati vengono visualizzati sullo sfondo. Cosa c'è che non va? oppure,

D: Non è questo il mio problema, ma ho altri problemi video con la mia scheda 3DFX. Cosa c'è che non va?

R: potrebbe essere necessario aggiornare i tuoi driver 3Dfx Glide. Consulta la sezione intitolata **Driver 3Dfx** per ulteriori informazioni.

D: Posso lanciare Wing Commander: Prophecy mentre ho altre applicazioni aperte?

R: Sì, ma sappi che ogni programma attivo richiede un certo ammontare di memoria e di utilizzo del processore. Giocando mentre hai altri programmi attivi potrebbe diminuire la velocità dei fotogrammi ed aumentare i tempi di caricamento. Se il gioco si blocca o si pianta, prova a chiudere tutte le altre applicazioni mentre giochi.

Nota anche che non puoi passare ad un'altra applicazione durante il gioco — se devi portarti sulla scrivania, usa i tasti **Ctrl** **Esc**.

D: Ho re-installato Wing Commander: Prophecy ma non riesco a farlo funzionare correttamente.

R: Devi cancellare *Wing Commander: Prophecy* dal sistema, usando il programma di disinstallazione del programma di avvio, prima di re-installarlo perché il gioco funzioni correttamente. (Consulta il paragrafo **Disinstallazione e Re-Installazione**.)


Parte Seconda: Guida al Gioco

PER COMINCIARE

Inserisci il CD e segui le istruzioni sullo schermo per effettuare l'installazione. Se incontri difficoltà durante l'installazione, fai riferimento alla *Guida all'Installazione*.

Una volta installato il gioco, puoi cominciare a giocare cliccando sul collegamento presente sulla scrivania, all'interno del menù AVVIO o dal Programma di Avvio del CD.

Puoi spostarti all'interno della portaerei e guidare la tua nave usando il joystick, il mouse o la tastiera. Per selezionare il dispositivo che vuoi utilizzare durante il volo, portati al menù Opzioni (premi **[Esc]**, quindi seleziona **MENÙ OPZIONI**), clicca su **GAMEPLAY**, quindi seleziona il dispositivo di comando che preferisci.

Per "cliccare" su un oggetto puoi utilizzare il pulsante sinistro del mouse () , il grilletto del joystick o il tasto **[Enter]**.

AVVIARE IL GIOCO

La prima volta che giocherai a *Wing Commander: Prophecy*, verrai portato direttamente all'interno del gioco. Da questo momento in poi, ogni volta che entrerai nel gioco verrai portato nel punto nel quale è stato effettuato l'ultimo salvataggio (manuale o automatico). Se vuoi continuare da un punto diverso, o da un punto precedente della partita attuale, usa i terminali Caricamento o Registro di Volo.

Menù Gioco

Puoi accedere a questo menù in qualsiasi momento del gioco premendo il tasto **[Esc]** (se sei in una schermata di menù o in un filmato, **[Esc]** chiuderà la schermata e dovrai premere nuovamente **[Esc]** per aprire il Menù Gioco).

Ritorna al Gioco. Questa opzione ti riporta al gioco.

Menù Opzioni. Visualizza e modifica le opzioni del gioco.

Mostra Tasti. Visualizza i tasti di comando del gioco.

Carica Partita. Permette di caricare una partita (non disponibile durante il volo).

Riavvia Missione. Permette di riavviare la missione (disponibile solo durante il volo).

Nuova Partita. Comincia una nuova partita.

Esci a Windows. Esci dal gioco e ritorna a *Windows® 95*.



SALVARE, CARICARE ED USCIRE

Puoi salvare la partita in corso in qualsiasi momento a bordo della *Midway* cliccando sul Terminale Salvataggio all'interno della Sala Ready. Dalla Sala Ready puoi anche caricare una partita. Clicca sulle posizioni indicate nel paragrafo relativo per Salvare o Caricare. Il gioco salverà automaticamente la partita ogni volta che completerai una missione.

Il *Salvataggio* delle partite ti permette di creare o sovrascrivere una partita salvata con un nome. Per salvare una partita con un nome, clicca sulla casella nell'angolo inferiore sinistro dello schermo. Dai un nome alla partita salvata e premi **[Enter]**.

Per sovrascrivere una partita salvata, clicca su una posizione e clicca su SALVA. Ti verrà chiesta conferma ed il gioco verrà sovrascritto.

Il *caricamento* ti permette di caricare una partita salvata. Puoi cancellare una partita solamente dal menù CARICAMENTO. Clicca su una posizione di salvataggio occupata, quindi clicca su carica. Per cancellare una partita, clicca sulla posizione della partita, quindi clicca su cancella. Ti verrà chiesta conferma e la partita verrà cancellata.

Registro di Volo. Il Terminale Registro di Volo all'interno della Sala Ready ti permette di caricare i salvataggi automatici precedenti. Il Terminale Registro di Volo contiene i salvataggi automatici di ciascuna missione che hai completato durante la partita attuale (se hai volato una missione più di una volta, verrà mantenuto solo il punteggio più alto ottenuto). Per caricare una partita dal Registro di Volo, clicca sulla missione da cui vuoi partire, quindi clicca su CARICA.

Uscire. Premi **[Esc]**, clicca su ESCI A WINDOWS, quindi su sì per uscire dal gioco.

A BORDO DELLA TCS MIDWAY

In *Wing Commander: Prophecy* rappresenti il S.Ten. Lance Casey, pilota matricola di caccia delle Forze Spaziali della Confederazione Terrana. La maggior parte delle scene interattive del gioco si svolge o a bordo della megaportaerei TCS *Midway*, la casa base, o all'interno dell'abitacolo del caccia.

Tutte le azioni a bordo della *Midway* vengono eseguite cliccando sui "punti caldi" all'interno delle stanze nelle quale passerai il tuo tempo tra le varie missioni — la Sala Terra dei Piloti, la Sala Ready, la Sala del Briefing ed il Ponte di Volo (la Sala del Briefing ed il Ponte di Volo non contengono "punti caldi"). Quando sposti il cursore sopra un "punto caldo" apparirà un messaggio che descrive la funzione del punto. Puoi scorrere tra tutti i vari "punti caldi" di una sala premendo il tasto **[Tab]**, cliccando con il pulsante destro, o con il pulsante 2 del joystick.



Parlare con gli Altri Personaggi

Puoi parlare con gli altri personaggi del gioco per mezzo di segmenti di "filmati" pre-registrati. Alcuni di questi filmati contengono informazioni essenziali per capire lo svolgimento del gioco. Ti verranno presentati al momento giusto senza che tu debba effettuare azioni particolari. Altre conversazioni sono opzionali. Anche se non sono fondamentali per lo svolgimento del gioco, queste conversazioni comprenderanno diverse informazioni utili ed importanti e ti consigliamo vivamente di parlare con tutti quelli con cui sarà possibile, ogni volta che te ne verrà offerta la possibilità.

Ogni volta che sarà disponibile una conversazione opzionale con altri personaggi, li vedrai seduti all'interno della Terra dei Piloti. Quando sposterai il cursore sopra di loro, questi si animeranno e vedrai un messaggio che indica che quel personaggio vuole parlare con te. Clicca sul personaggio per visualizzare il filmato della conversazione.

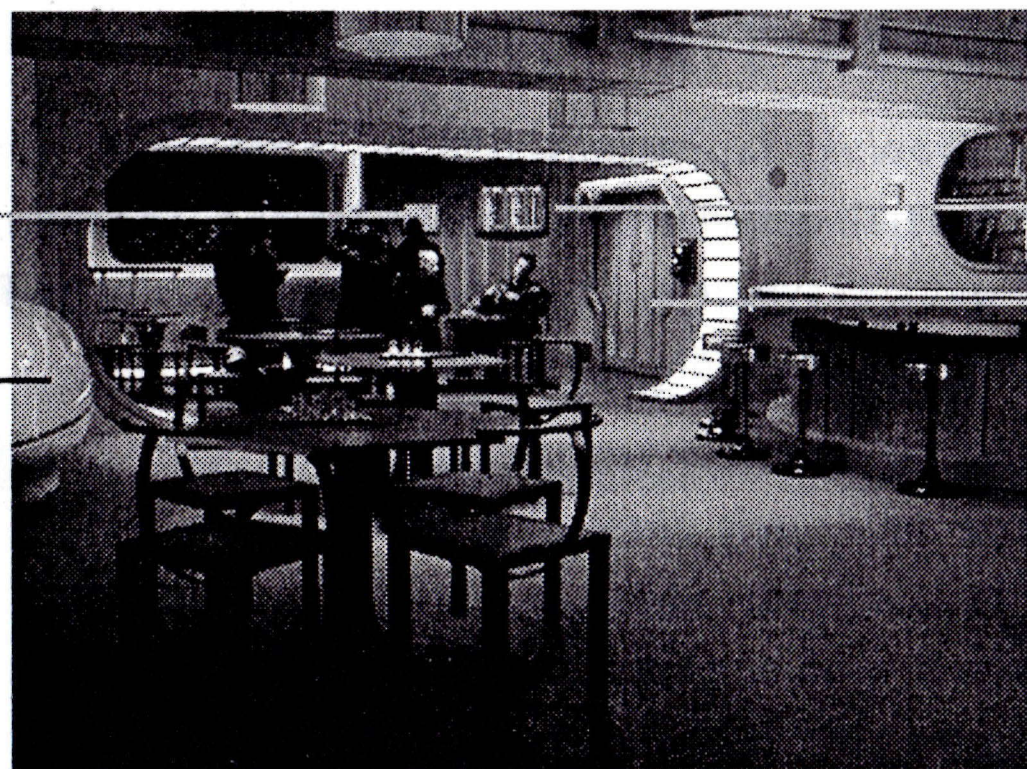
Puoi interrompere qualsiasi filmato in qualsiasi momento con il tasto **[Esc]**.

Terra dei Piloti

La Terra dei Piloti è il centro spirituale per i Piloti a bordo della *Midway*. È qui che i piloti non di servizio si trovano per mangiare (poco), bere (molto) e passare il tempo con gli altri colleghi (anche se, a volte, ci troverai anche qualche non-pilota).

1. Database
Tattico

2. Simulatore



3. Lavagna
Kill Board

4. Alla Terra
dei Piloti

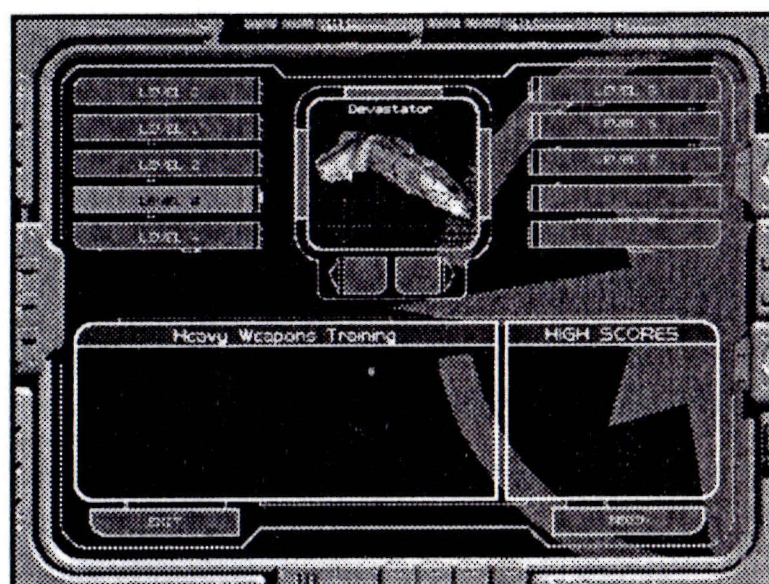
Simulatore

Qui è dove un pilota può recarsi per affilare la propria abilità senza rischiare l'osso del collo (e senza rischiare di perdere la partita). Se riuscirai a completare con successo tutte le missioni del simulatore, sarai più che pronto per affrontare le sfide che la prima parte del vero e proprio gioco ti proporrà.

Quando entrerai nel simulatore, ti verrà presentato un menù dal quale potrai selezionare la tua nave e la missione che vorrai volare. Cliccando su una delle missioni numerate apparirà un sommario all'interno della finestra Dettagli della Simulazione che spiegherà la natura della missione simulata.

Una volta scelta una missione, puoi selezionare una nave scorrendo tra le scelte disponibili all'interno della finestra di Selezione della Nave cliccando sui pulsanti freccia a destra e freccia a sinistra.

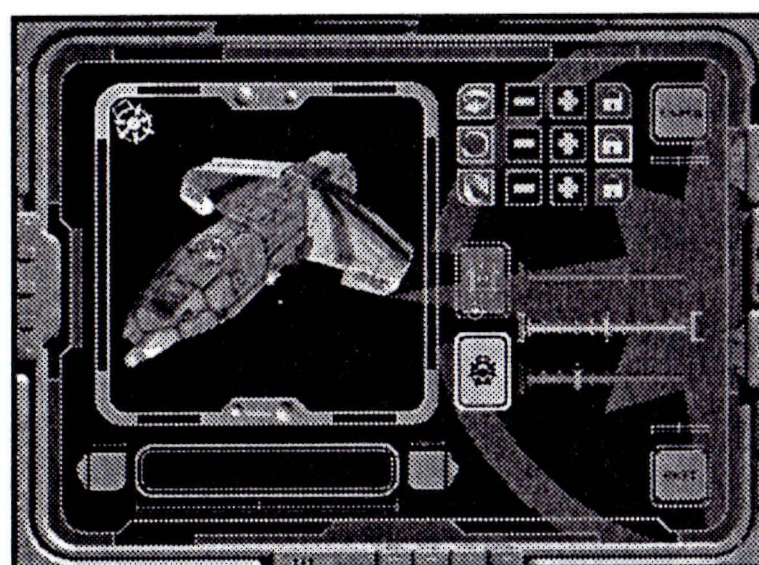
Una volta selezionate la missione e la nave, clicca su INIZIA per avviare la simulazione. Clicca su ESCI per tornare alla Terra dei Piloti.



Database Tattico

Questo importantissimo riferimento visualizza animazioni 3-D e statistiche su tutti i caccia della Confederazione e sulle navi maggiori presenti nel gioco, tra cui la velocità, la maneggevolezza, le difese e le armi.

I pulsanti freccia al di sotto dell'immagine fanno scorrere in avanti o all'indietro attraverso le immagini disponibili. La barra tra le frecce indica il nome dell'oggetto attualmente visualizzato.



L'immagine è un'animazione 3-D, a colori, rotante con una sorgente di illuminazione modificabile. La visuale dell'oggetto può venire modificata lungo tre assi e ciascun asse visuale può venire aumentato, diminuito o bloccato per effettuare rotazioni. Clicca sul punto convesso al di sopra dell'immagine per diminuire lo zoom. Clicca sul punto concavo al di sotto dell'immagine per aumentare lo zoom.



ruota l'immagine a destra o a sinistra.

ruota l'immagine verso l'alto o il basso.

ruota l'immagine lungo una linea immaginaria passante per il muso e la coda.

Le quattro opzioni seguenti sono disponibili solamente sui sistemi dotati di un acceleratore 3-D.

La console luci può venire utilizzata per modificare il colore dell'illuminazione dell'oggetto.

Il pulsante luce superiore ti permette di cambiare il colore dell'illuminazione diretta.

Il pulsante luce inferiore ti permette di cambiare il colore dell'illuminazione dell'ambiente.

I cursori Rosso, Verde e Blu ti permettono di modificare l'intensità di questi colori nell'illuminazione.

Il pulsante esci ti permette di tornare alla Terra dei Piloti.

Lavagna Abbattimenti (Kill Board)

Qui vengono visualizzati gli abbattimenti per ciascun pilota di tutte le squadriglie a bordo della *Midway*. Vengono contati solo gli abbattimenti ottenuti dopo l'assegnamento alla *Midway*.

Puoi ordinare i piloti per squadriglia (clicca sulle icone delle squadriglie) o vedere tutto l'equipaggio della nave (clicca sul logo della Confederazione). Se tutti i piloti presenti non possono venire visualizzati all'interno di una sola schermata, puoi cliccare sul pulsante di scorrimento nell'angolo inferiore sinistro per scorrere. Usa il pulsante ESCI DA KILLBOARD per tornare al gioco.

CALLSIGN	STATUS	KILLS
MENACE	ACTIVE	0000000000
STILETTO	ACTIVE	0000000000
MAK	ACTIVE	0000000000
STORM	ACTIVE	0000000000
POPS	ACTIVE	0000000000
HOSS	ACTIVE	0000000000
PROFESSION	ACTIVE	0000000000
DUKE	ACTIVE	0000000000
VKING	ACTIVE	0000000000
JADE	INACTIVE	0000000000
CASBY	ACTIVE	0000000000
MAESTRO	ACTIVE	0000000000
COWBOY	MIA	0000000000
VIRL	ACTIVE	0000000000
JMBC	INACTIVE	0000000000
LADY	MIA	0000000000
THE JAKE	MIA	0000000000
TARGET	DEAD	0000000000
ZERO	ACTIVE	0000000000
DALLAS	ACTIVE	0000000000
HAMMER	DEAD	0000000000
SPARKS	ACTIVE	0000000000

♦ ✈ ✈ ✈ ✈ ✈ ✈ ✈ ✈ ✈ ✈

TOTAL 0000000000

EXIT KILLBOARD

Alla Sala Ready

Clicca su questa porta per portarti alla Sala Ready.

La Sala Ready

I momenti del periodo di lavoro di un pilota che non vengono passati all'interno dell'abitacolo, si svolgono nella Sala Ready.

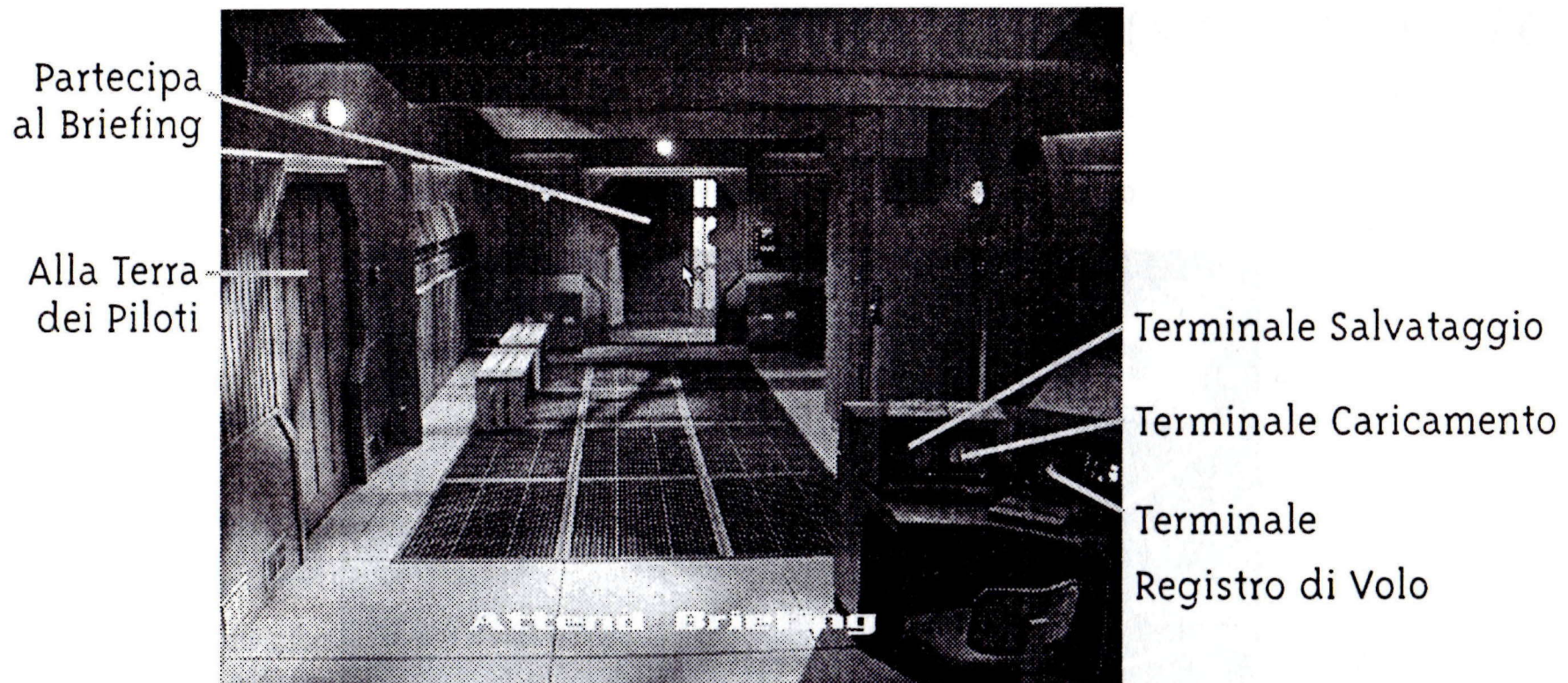
Terminale Salvataggio

Terminale Caricamento

Terminale Registro di Volo

Queste opzioni sono state descritte precedentemente.

Partecipa al Briefing



Clicca su questa porta per andare alla Sala del Briefing e cominciare la tua prossima missione.

Alla Terra dei Piloti

Clicca su questa porta per tornare alla Terra dei Piloti.

Sala del Briefing

Qui è dove riceverai gli ordini per le missioni. Non ci sono "punti caldi" su cui cliccare all'interno della Sala del Briefing e, una volta terminato il briefing, verrai lanciato automaticamente nella tua prossima missione.

Importante: Assicurati di avere parlato con tutti quelli con cui volevi parlare prima di entrare nella Sala del Briefing.

Sistema Integrato di Informazioni di Combattimento (ICIS)

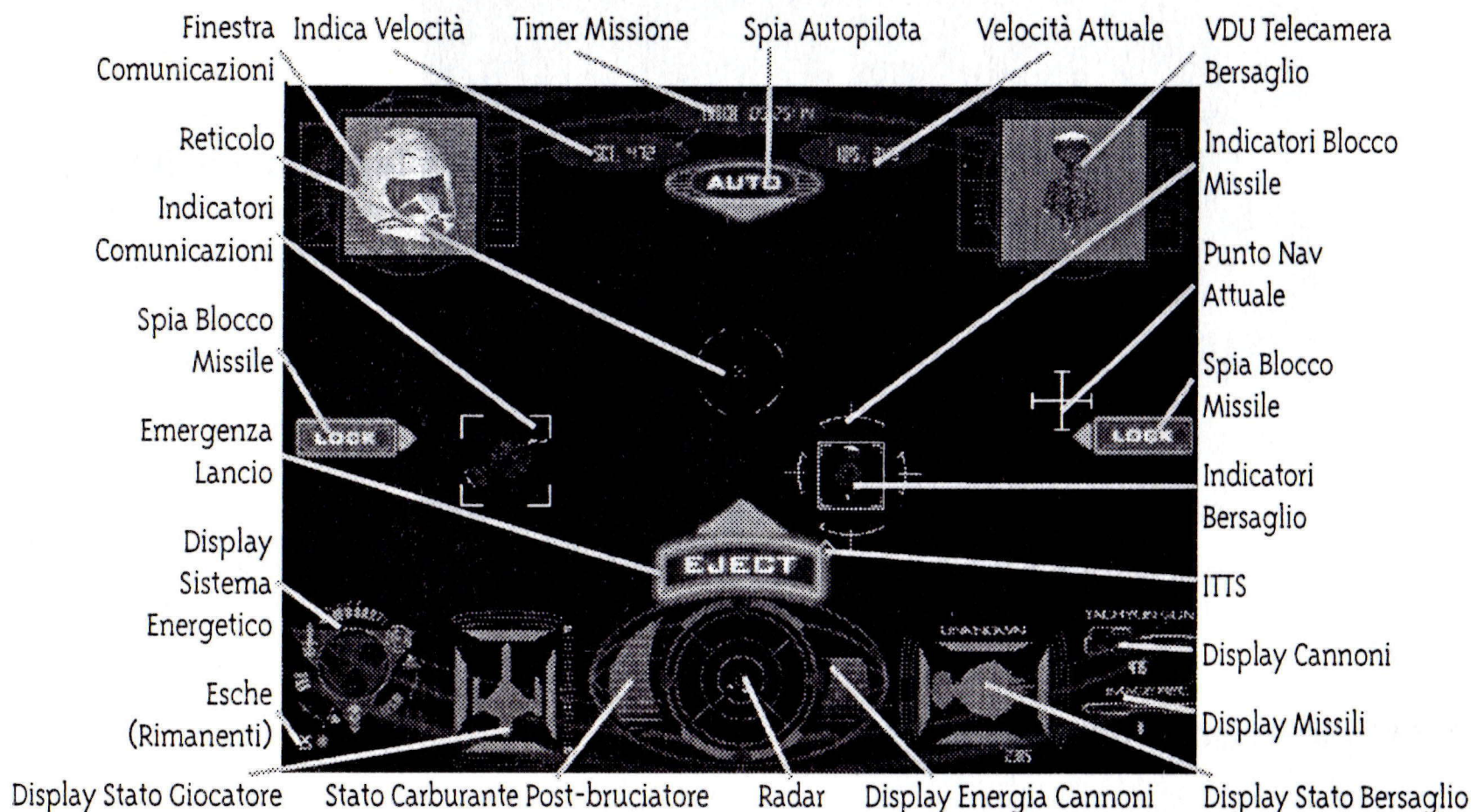
I briefing delle tue missioni provengono dal computer ICIS della *Midway*. In qualsiasi momento durante il briefing, puoi cliccare su **REPLAY** per rivedere il briefing oppure su **VOLA** per portarti direttamente in volo.

Ponte di Volo

Ogni volta che completerai una missione e farai ritorno alla portaerei, ripartirai dal Ponte di Volo. In genere verrai accolto (non sempre in maniera amichevole) da Rachel o da un altro membro dell'equipaggio che commenterà le tue prestazioni nella missione appena terminata dopodiché, come prescritto dalle procedure standard della nave, dovrai consultare le tue statistiche prima di poter tornare tra gli altri piloti.

La partita verrà salvata automaticamente ogni volta che completerai una missione.

ALL'INTERNO DELL'ABITACOLO



Pannello Schermo

Qui è dove puoi vedere l'azione. Oltre a visualizzare la zona subito davanti a te, questo schermo presenta tutti i dati essenziali su una serie di display sovrapposti.

Finestra Video Comunicazioni

Questa finestra visualizza l'immagine di chiunque stia parlando con te.

Finestra Telecamera Bersaglio

Questa finestra visualizza un'immagine ravvicinata dell'oggetto che hai selezionato come bersaglio.

Indicatori Bersaglio/Comunicazioni

Queste caselle sono centrate sull'oggetto che hai selezionato come bersaglio. Gli indicatori sono dello stesso colore del punto che rappresenta l'oggetto sul radar (vedere pagina opposta). Le navi che stanno comunicando con te sono evidenziate da indicatori bianchi.

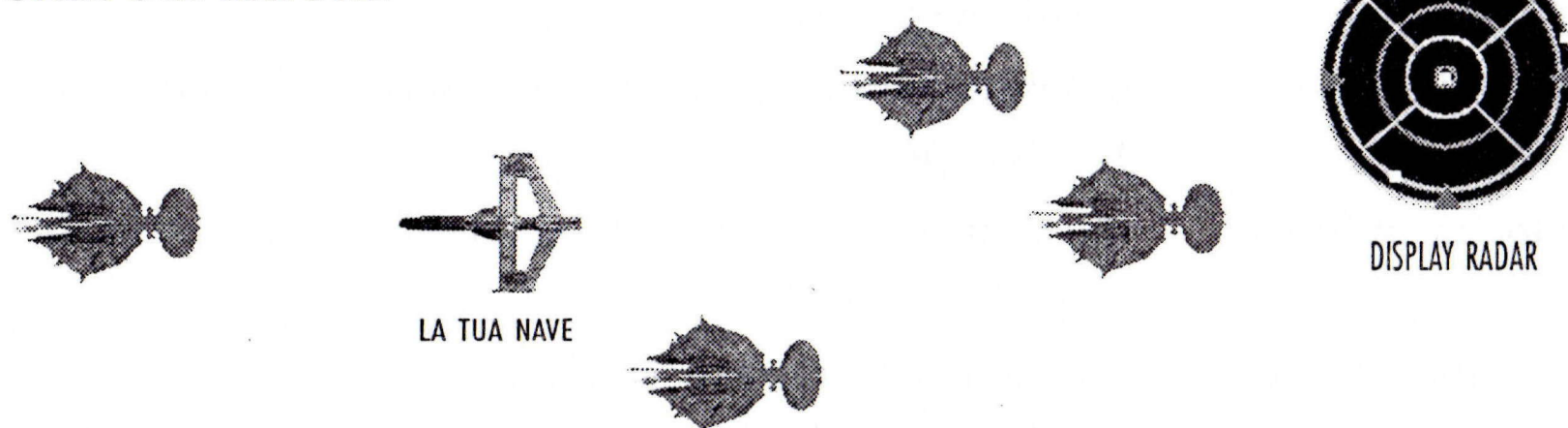
ITTS

Questa visuale computerizzata (il "Sistema di Puntamento e Tracciamento Inerziale") visualizza il punto ottimale per colpire un nemico date le sue attuali velocità e traiettoria.

Radar

Questa è una proiezione 2-D del campo di battaglia tridimensionale, che indica tutti gli oggetti presenti nella zona rispetto alla tua nave. Un oggetto al centro dello schermo radar si trova direttamente davanti a te, mentre uno sul bordo estremo si trova dietro di te.

VISUALE SUPERIORE



VISUALE LATERALE



Sul display radar gli oggetti appaiono come punti colorati. L'oggetto che attualmente è selezionato come bersaglio è rappresentato da un punto più grande.

I nemici sono **rossi**

I missili sono **gialli**

Gli amici sono **blu**

Le navi maggiori nemiche sono **arancioni**

I piloti lanciati sono **viola**

Le navi maggiori amiche sono **azzurre**

Gli oggetti neutrali sono **grigi**

I punti nav sono **bianchi**

Punto Nav Attuale

Questa crocetta bianca indica il punto nav successivo.

Display Potenza Cannoni

Questo grafico semicircolare indica quanta potenza è disponibile per i cannoni. Più l'arco è corto, minore è la potenza rimasta.

Stato Carburante Post-Bruciatori Questo grafico semicircolare indica quanto carburante per i post-bruciatori è rimasto. Più l'arco è corto, minore è il carburante rimasto.

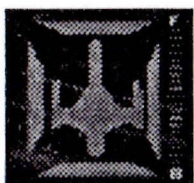
Display Stato Giocatore

Questa è una rappresentazione grafica dei danni agli schermi, allo scafo ed ai sistemi della tua nave. Man mano che gli schermi si esauriscono diventano più sottili ed il loro colore passa dal bianco al rosso.

Display Stato Bersaglio

Questa è una rappresentazione grafica dei danni subiti dal tuo bersaglio; indica anche il nome del bersaglio e la sua distanza dalla tua nave.

- Display Missile** Qui viene visualizzato il tipo di missile che hai attualmente selezionato.
- Display Cannoni** Qui viene visualizzato il tipo di cannoni che hai attualmente selezionato.
- Velocità Indicata** Qui viene visualizzata la velocità di crociera che hai impostato per il caccia.
- Velocità Attuale** Qui viene visualizzata la velocità alla quale ti stai attualmente muovendo. Questa può differire dalla Velocità Indicata a causa di manovre, accelerazioni momentanee o danni subiti in combattimento.
- Tempo Missione** Questa è un'indicazione digitale del tempo trascorso dall'inizio della missione attualmente in corso.
- Spia Blocco Missile** Sullo schermo apparirà la parola "LOCK" ogni volta che un missile avrà acquisito la tua nave come bersaglio.
- Emergenza Lancio** Questo indicatore appare solamente quando la tua nave è talmente danneggiata che è improbabile che tu riesca a sopravvivere ad un altro colpo subito. Ti verrà suggerito di usare i tasti **[Ctrl][E]** per lanciarti ed abbandonare la nave.
- Display Sistema Energetico** Tieni premuto il tasto **[P]** per vedere o modificare l'assegnazione dell'energia. Questo display triangolare ti permette di ripartire l'energia tra le armi, i motori e gli schermi. Puoi spostare il punto attorno al display usando il tuo dispositivo di controllo. Più vicino il punto si trova ad un vertice del triangolo, maggiore sarà l'energia allocata per tale sistema e minore, proporzionalmente, sarà quella riservata agli altri sistemi. Usa il grilletto del joystick, il pulsante sinistro del mouse o il tasto **[Enter]** per centrare la ripartizione d'energia.
- Display Danni** Premi **[D]** per visualizzare. I livelli relativi di danni subiti dai sistemi principali della nave vengono visualizzati in forma di grafico a barre. Il display scomparirà automaticamente qualche secondo dopo l'attivazione.
- Modifica Schermi** Tieni premuto il tasto **[S]** per vedere o modificare l'attivazione degli schermi. Questo ti permette di allocare energia extra agli schermi anteriori o posteriori (diminuendo in proporzione l'energia riservata al lato opposto). Per allocare energia agli schermi, sposta il puntatore tra le parti anteriore e posteriore del display con il dispositivo di puntamento. Usa il grilletto del joystick, il pulsante sinistro del mouse o il tasto **[Enter]** per centrare la ripartizione d'energia.



Mappa di Navigazione **[Ctrl][N]** sostituisce la visuale esterna con la mappa di navigazione per la missione attuale, che indica i tuoi obiettivi ed i punti nav programmati. Premi **[Esc]** per uscire. Per i comandi all'interno della Mappa di Navigazione, consulta il paragrafo relativo.

Obiettivi Missione **[Ctrl][O]** visualizza un sommario degli obiettivi della missione attuale. Premi **[Esc]** per uscire.

Comunicazioni

Puoi inviare diversi messaggi differenti agli uomini della tua squadra ed agli avversari. I tuoi compagni risponderanno agli ordini con una conferma od un rifiuto.

Premi **[C]** per attivare il tuo **Sistema di Comunicazione**. Ti verrà presentato un elenco numerato dei messaggi disponibili. Premi il tasto relativo al numero del messaggio che vuoi inviare.

Tasti Speciali per i tuoi Compagni

<i>"Romper e" attaccare!</i>	[Alt][B]	Autorizza i piloti della tua squadra a rompere la formazione e ad attaccare il nemico appena pronti.
<i>"Attaccare il mio bersaglio!"</i>	[Alt][A]	Ordina ai piloti della tua squadra di interrompere quello che stanno facendo e di attaccare la nave da te attualmente selezionata come bersaglio.
<i>"Rapporto sullo stato."</i>	[Alt][D]	I piloti della tua squadra risponderanno facendo rapporto sul proprio stato attuale.
<i>"Tornare in" formazione.</i>	[Alt][F]	Ordina ai piloti della tua squadra di interrompere il loro attacco e di tornare in formazione.
<i>"Aiutatemi qui!"</i>	[Alt][H]	Richiede assistenza dalle navi amiche. Se possibile, un pilota della tua squadra o di un'altra nave Confederata verrà in tuo aiuto.
<i>Minaccia</i>	[Alt][T]	Invia al nemico una minaccia scelta a caso.
<i>Mantenere il Silenzio Radio</i>	[Alt][M]	I piloti della tua squadra non invieranno alcun messaggio.
<i>Riprendere Comunicazioni Radio</i>	[Alt][L]	I piloti della tua squadra riprenderanno le comunicazioni abituali.



Manovre

Usa il joystick, il mouse o i tasti freccia per controllare l'imbardata ed il rollio della tua nave. Se possiedi una pedaliera, puoi utilizzarla per controllare il rollio, mentre se possiedi un controllo a leva puoi usarlo per accelerare o decelerare la nave.

Q (o **/** del tastierino) la tua nave rollerà **verso sinistra**.

Con il *mouse*, mantieni premuto il pulsante destro e sposta il mouse a sinistra per rollare verso sinistra.

W (o ***** del tastierino) la tua nave rollerà **verso destra**.

Con il *mouse*, mantieni premuto il pulsante destro e sposta il mouse a destra per rollare verso destra.

- (o **-** del tastierino) **diminuisce la velocità** della nave.

Con il *mouse*, mantieni premuto il pulsante destro e sposta il mouse indietro per decelerare.

= (o **+** del tastierino) **aumenta la velocità della nave**.

Con il *mouse*, mantieni premuto il pulsante destro e sposta il mouse in avanti per **accelerare**.

**** Per portarsi rapidamente alla **velocità massima**.

Backspace Per portarsi rapidamente a **velocità zero**.

Tab Quando premuto attiva i **post-bruciatori**. I post-bruciatori aumentano decisamente la velocità della nave, ma consumano le proprie riserve di carburante molto rapidamente. Per questo andrebbero usati solo in combattimento, quando assolutamente necessario.

Tab **Attiva/disattiva i post-bruciatori**.

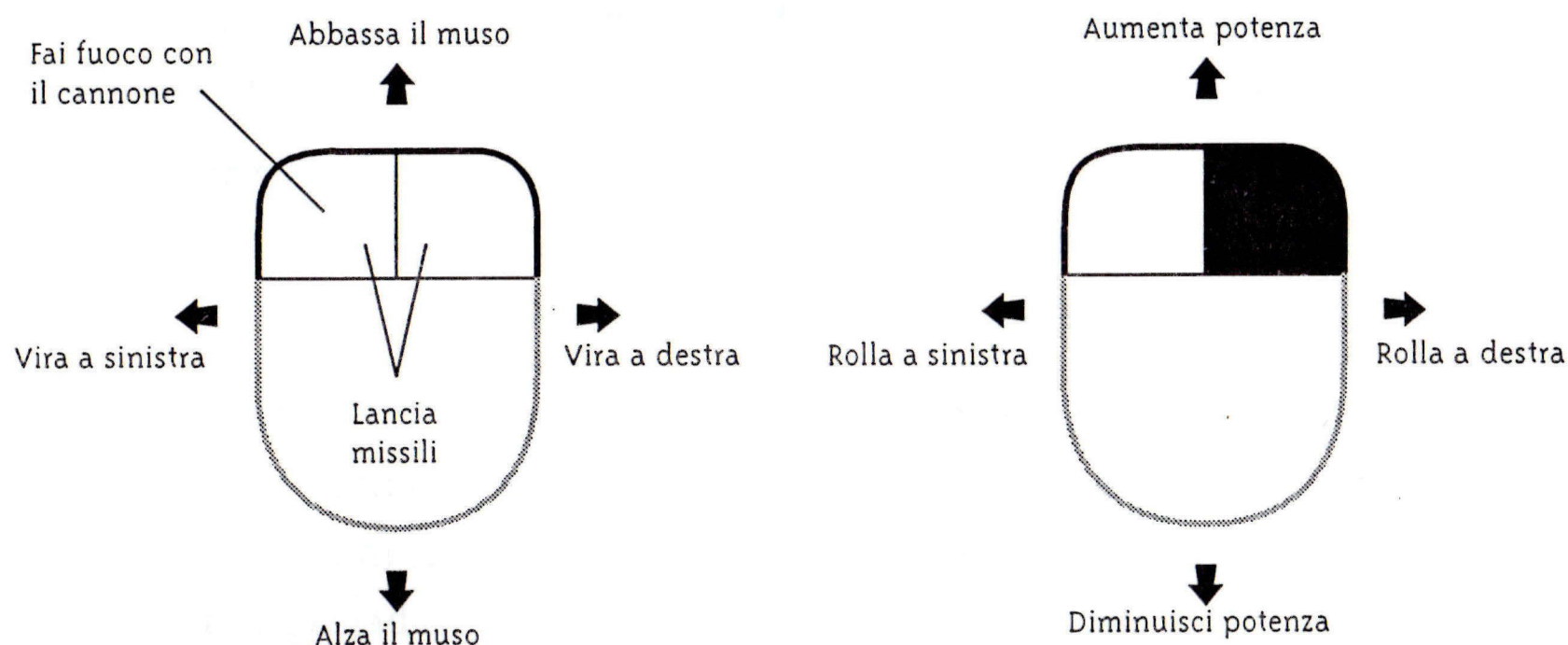
Caps Lock Attiva la modalità di **auto-scivolamento**. Fintanto che sarà premuto il tasto la nave continuerà sulla sua rotta alla velocità attuale, mentre i controlli direzionali orienteranno il muso della nave nella direzione indicata, senza modificare la direzione. Questa opzione è estremamente utile negli attacchi che sorvolino il bersaglio. Non tutte le navi Confederate sono in grado di effettuare l'auto-scivolamento.

B **Attiva razzi vettori**. Questi razzi, presenti solo sui caccia/intercettori della classe Wasp, sono in grado di aumentare enormemente la velocità della nave fino al loro esaurimento, dopodiché vengono espulsi automaticamente.

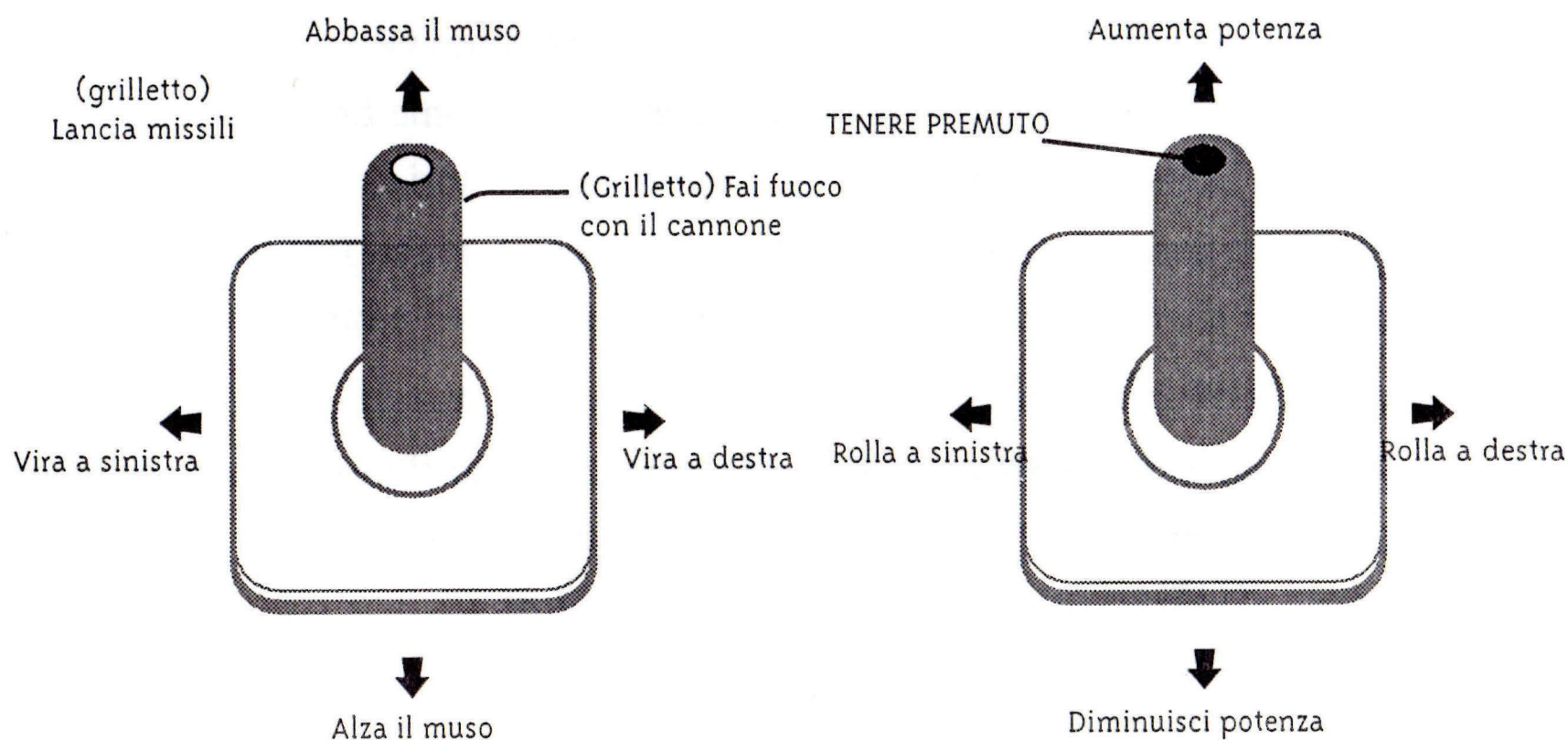
Combattimento

- Spacebar grilletto del joystick o pulsante sinistro del mouse per **fare fuoco** con i cannoni.
- G **Scorri Tra i Cannoni** e seleziona quello che vuoi utilizzare.
- Ctrl G **Sincronizza i Cannoni** in modo che facciano fuoco nello stesso momento.
- F **Seleziona Tutti i Cannoni** (tutti i cannoni ad energia faranno fuoco ogni volta che premerai il grilletto).
- Enter **Lancia Missili**, oppure usa il pulsante 3 del joystick, o premi simultaneamente entrambi i pulsanti del mouse.
- M **Scorri Tra i Missili** e seleziona quello che vuoi utilizzare.

CON IL PULSANTE DESTRO PREMUTO



CON IL PULSANTE A PREMUTO



Puntamento

In combattimento non è sufficiente fare semplicemente fuoco contro il nemico quando questo è al centro del tuo mirino. Il tuo caccia è dotato di un sofisticato sistema di puntamento che ti permette di acquisire, bloccare e distruggere il nemico.

- [Ctrl][T]** **Attiva/disattiva** il Puntamento Intelligente. Quando il puntamento intelligente è attivo, non potrai acquisire un'unità amica fintanto che una nave nemica sia presente all'interno del campo visivo dei sensori. Il sistema di puntamento è attivo per default.
- [U]** **Seleziona Come Bersaglio il Nemico più Vicino.**
- [T]** **Scorri Tra i Bersagli Disponibili.** Questa opzione permette di selezionare a turno come bersaglio ciascuna nave avversaria a portata.
- [Y]** **Eguaglia la Velocità del Bersaglio.** Questa opzione permette di mantenersi a distanza efficace mentre si rincorre un nemico in fuga.
- [I]** Seleziona come bersaglio l'oggetto attualmente al **centro del reticolo di puntamento.**
- [L]** **Aggancia** il bersaglio.

Il tuo principale aiuto nel combattimento con i cannoni è l'ITTS (Sistema di Tracciamento e Puntamento Inerziale), un sistema computerizzato che indica la distanza e la direzione del bersaglio rispetto alla tua nave, in base ai dati della velocità e della rotta del bersaglio stesso. Sparando ad un bersaglio in movimento, cerca sempre di allineare il mirino con il punto indicato dall'ITTS, non con il bersaglio vero e proprio.

Navi Maggiori. I componenti delle navi maggiori possono venire selezionati individualmente come bersagli. I componenti selezionabili come bersagli sono torrette, generatori di schermi, ponti e motori. I ponti ed i motori non possono venire distrutti fino a quando non vengono eliminati i relativi generatori degli schermi (se presenti). Per distruggere ponti e motori occorre usare i siluri, quindi solo i bombardieri possono distruggere le navi maggiori.

- [R]** **Scorri tra i componenti della nave.** Questo ti permette di selezionare come bersaglio i componenti individuali della nave.

Misure Difensive

- [E] Lancia un'**esca** per cercare di confondere i missili nemici in arrivo. Più esche lancerai, maggiore sarà la probabilità di evitare un missile, però il tuo caccia può caricare solo un numero limitato di esche.
- [Ctrl][E] Ti permette di **lanciarti** dall'abitacolo. Una volta lanciato, per te la battaglia è finita, ma è probabile che riuscirai a sopravvivere per combattere un altro giorno. Ovviamente la Confederazione ha una bassa considerazione di quei piloti che si lanciano da una nave integra o solo parzialmente danneggiata.

Visuali

Usando i 12 tasti funzione puoi osservare la battaglia da diverse angolazioni e prospettive di vista.

Torrette. Se stai pilotando una nave dotata di torrette di coda o laterali, portandoti alla visuale posteriore o laterale potrai assumere il controllo di tale torretta. Da qui potrai puntare e fare fuoco proprio come faresti con i cannoni anteriori.

- [F1] *Visuale Anteriore* La visuale standard, che guarda al di fuori verso il muso del tuo caccia. Questo tasto può essere usato per tornare alla visuale anteriore da una delle altre visuali. Inoltre, questo tasto alterna tra una visione frontale con la visualizzazione della strumentazione e della struttura dell'abitacolo ed una visuale dello spazio esterno senza strumenti o abitacolo.
- [F2] *Visuale Sinistra* Questa visuale mostra lo spazio a sinistra della tua nave.
- [F3] *Visuale Destra* Questa visuale mostra lo spazio a destra della tua nave.
- [F4] *Visuale Posteriore* Questa visuale mostra lo spazio dietro la tua nave.
- [Ctrl][F4] Attiva un display con una visuale posteriore all'interno del VDU superiore destro.
- [F5] *Telecamera a Inseguimento* Questo tasto sgancia una telecamera che segue la tua nave da una distanza fissa.
- [F6] *Telecamera Oggetto* Questa visuale mostra qualsiasi oggetto selezionabile come bersaglio presente all'interno del raggio visivo, amico o nemico. Puoi scorrere tra i vari oggetto premendo più volte il tasto. Tenendo premuto [Shift], puoi ruotare attorno all'oggetto a 360 gradi usando il mouse, il joystick o i tasti freccia (a seconda del dispositivo selezionato).

- [F7] *Telecamera PdV Nave* Questa tasto attiva una visuale frontale dalla prospettiva di qualsiasi nave presente all'interno del raggio visivo, amica o nemica. Premendo ripetutamente questo tasto scorrerai tra tutte le navi disponibili.
- [F8] *Telecamera Missile* Questo tasto attiva/disattiva la telecamera missile. Se attiva, ogni volta che lanci un missile seguirai in soggettiva il suo volo verso il bersaglio. Se non hai lanciato alcun missile, puoi usare normalmente le altre opzioni visuali.
- [Ctrl] [F8] Attiva un display con una visuale missile all'interno del VDU superiore destro.
- [F9] *Telecamera Vittima* Questo tasto attiva/disattiva la telecamera vittima. Se attiva, ogni volta che il tuo bersaglio attuale viene distrutto, ti verrà proposta una visuale ravvicinata dell'esplosione.
- [F10] *Telecamera in Volo* Questo tasto attiva una serie di visuali della tua nave a volo d'uccello.
- [F11] *Blocca Telecamera* Questo tasto sgancia una telecamera fissa immediatamente dietro alla tua nave.
- [F12] *Telecamera Tracciamento Bersaglio* Questa visuale mostra una nave in primo piano, in prospettiva con l'oggetto attualmente selezionato come bersaglio. Puoi scorrere tra tutti gli oggetti disponibili premendo più volte il tasto.

Atterraggi

Dopo aver completato una missione (con successo o meno), una volta tornato alla *Midway*, premi [A] per atterrare automaticamente. In alternativa, vola verso un ponte d'atterraggio; una volta che ti troverai ad una certa distanza da esso, la tua nave atterrerà automaticamente.

OPZIONI

Il menù Opzioni ti permette di controllare le opzioni video, audio e del gioco.

Esistono tre diverse schermate di opzioni. Puoi accedere ad una qualsiasi di queste schermate cliccando sul pulsante appropriato con il dispositivo di puntamento selezionato (clic sinistro con il mouse, il grilletto del joystick o i tasti freccia ed **[Enter]**). le schermate di opzioni sono:

AUDIO & VIDEO

EFFETTI SPECIALI

GIOCO

Ciascuna schermata presenta alcuni bottoni che svolgono le seguenti funzioni:

DEFAULT Ricarica i valori di default per il tuo sistema.

ANNULLA Abbandona senza salvare le modifiche.

ACCETTA Salva le modifiche ed esci.

Audio & Video

Controlli Volume

Musica. Sposta il cursore per modificare il volume della musica.

Effetti Sonori. Sposta il cursore per modificare il volume degli effetti sonori.

Filmati. Sposta il cursore per modificare il volume dei filmati.

Correzione Gamma

Le barre di correzione gamma ti permettono di aumentare o diminuire il contrasto dell'immagine nei Filmati e nel Gioco, in modo da fornire sul monitor l'immagine migliore possibile. (Questa opzione è disponibile solo sui sistemi dotati di una scheda acceleratrice 3-D.)

Comunicazioni In-Volo

Tutte. Mostra tutte le comunicazioni durante il volo.

Fondamentali. Mostra solamente quei messaggi che contengono informazioni fondamentali per completare la missione.

Nessuna. Non ti verrà mostrato alcun messaggio durante il volo.

Sottotitoli. Attiva i sottotitoli per le comunicazioni in volo.

Opzioni Filmati

Mostra Filmati. Attiva la visualizzazione dei filmati.

Sottotitoli. Attiva i sottotitoli per i filmati.

Video Interlacciato. Imposta la modalità di riproduzione dei filmati.



Effetti Speciali

Effetti Standard. Questi effetti speciali possono venire disattivati se vuoi allargare la tua visuale e ridurre il sovraffollamento dello schermo durante i combattimenti (alle spese del realismo visuale).

Scia Missili. Attiva/disattiva la visualizzazione delle scie di vapore dietro i missili.

Effetti Avanzati. Queste opzioni sono disponibili su tutti i sistemi, ma potrebbero richiedere un uso enorme delle risorse di sistema sui computer non dotati di una scheda acceleratrice 3-D. Disattivandole potrai migliorare le prestazioni del gioco a scapito del realismo visuale.

Camera VDU. L'immagine all'interno dell'angolo superiore destro dell'HUD.

Punti di Luce. Attiva/disattiva la visualizzazione di piccole "riflessioni" della luce sugli oggetti.

Lampeggio Palette. Ogni volta che vieni colpito, tutto lo schermo viene illuminato. Un lampo blu indica che i tuoi schermi sono stati colpiti; uno rosso che è stato colpito lo scafo.

Livello Dettagli Super. Aumenta il dettaglio visivo.

Telecamera VDU. Attiva la Telecamera VDU.

Effetti Accelerati. Queste opzioni sono disponibili solo sui sistemi dotati di una scheda acceleratrice 3-D.

Texture Spazio. Aggiunge "profondità" allo spazio aperto visualizzando effetti di sfondo.

Effetto Lente. Alcuni oggetti luminosi presentano un insieme di anelli.

Nebbia. Sfuma la visualizzazione degli oggetti distanti.

Luce Colorata. Diverse tonalità per le luci ambientali.

Trasparenza. Gli oggetti possono essere visti attraverso i lampi di luce.

Gioco

Difficoltà Gioco. Ci sono cinque diversi livelli di difficoltà per il gioco in Wing Commander: Prophecy. Aumentando il livello di difficoltà i nemici saranno più furbi ed aggressivi. Il livello di difficoltà di default è Ace. I cinque livelli, in ordine crescente di difficoltà, sono:

Matricola Veterano Asso Eroe Incubo

Tipo Controllo. Devi selezionare un dispositivo primario di controllo per il gioco. Nota, però, che esistono diverse funzioni che possono essere attivate solo tramite la tastiera. Queste, ovviamente, funzioneranno anche se selezionerai il Joystick o il Mouse come dispositivo di controllo primario.

Joystick Mouse Tastiera

Altri Controlli. I controlli leva e le pedaliera sono periferiche di controllo speciali progettate espressamente per i simulatori di volo. Se possiedi uno di questi dispositivi, puoi utilizzarlo assieme al dispositivo primario selezionato in precedenza.

Flightstick Pro Manetta Pedaliera

Opzioni Abitacolo. Queste sono opzioni speciali di volo.

Strumenti Visibili. Normalmente, i display di allocazione energia e schermi, quelli dei cannoni e dei missili ed il VDU danni appaiono solamente quando premi il tasto comando corrispondente. Questa opzione permette di attivare permanentemente la visualizzazione di questi display.

Cambio Automatico Telecamera. Questa opzione ti permette di tornare automaticamente alla visuale anteriore da un'altra visuale esterna se succede qualcosa di pericoloso (es. se subisci dei danni o se un missile acquisisce un blocco sulla nave).

Invulnerabilità. Questa opzione ti permette di rendere invulnerabile la nave.

MAPPA DI NAVIGAZIONE

La mappa di navigazione in volo ti permette di determinare quali siano i punti navigazione designati per la missione in corso, ed in quale ordine li dovrai percorrere. Ciascuna missione possiede un piano di default che dovrai seguire a meno che tu non lo voglia modificare.

Per modificare il piano della missione, apri la mappa di navigazione durante il volo premendo **[Ctrl][N]**, premi **[N]** per scorrere tra i punti nav disponibili (o **[P]** per scorrerli in ordine inverso). Il punto nav che selezionerai per ultimo prima di chiudere la mappa di navigazione diverrà il punto successivo in cui ti porterà il pilota automatico.

Dal momento che la mappa di navigazione rappresenta lo spazio tridimensionale, puoi cambiare la prospettiva con i tasti freccia o aumentare e diminuire lo zoom con i tasti **[I]** e **[J]**.

Puoi restringere la visuale al punto nav attuale premendo **[Z]**, per ottenere una visuale ravvicinata di qualsiasi oggetto selezionabile come bersaglio presente nella zona. Premendo **[C]** centrerai la visuale sul bersaglio attualmente selezionato, mentre premendo **[T]** scorrerai tra i bersagli disponibili. Premi **[Enter]** per selezionare un oggetto come bersaglio o **[Spacebar]** per visualizzarlo.

Una volta selezionato un oggetto come bersaglio all'interno della mappa di navigazione, vedrai delle linee dipartirsi da esso. Le linee scure connettono l'oggetto con tutte le navi che attualmente lo hanno selezionato come bersaglio; una linea luminosa indica la nave che è stata selezionata come bersaglio dall'oggetto.

Premendo **[S]** attiverai/disattiverai la visualizzazione delle stelle, premendo **[G]** attiverai/disattiverai la visualizzazione della griglia della mappa.

Premendo **[Esc]** abbandonerai la mappa di navigazione.

RICONOSCIMENTI

Progetto Diretto daFrank Roan
 Progetto e Filmati Prodotti daDavid Downing and Mark Day
 Produttore EsecutivoRod Nakamoto
 AmministrazioneCindy Wallingford

Dipartimento Storico

Filmati Sviluppati daAdam Foshko
 StoriaAdam Foshko, Chris Douglas and Phil Wattenbarger
 SceneggiaturaDavid Carren and J. Larry Carroll
 Dialoghi Aggiuntivi in VoloRob Irving

Dipartimento Artistico

Progettista Produzione / Direttore ArtisticoMark Vearrier
 Coordinatore ArtisticoWeston Giunta
 AnimatoriTrey Hermann, William Kier, Lisa Kim, Mark Leon, Kerry Miller,
 Sean Murphy, Elizabeth Pugh, David C. Russ, Pauline Saab, Damon Lane Waldrip
 Progetti Concettuali AggiuntiviChris Douglas
 Grafica Aggiuntiva Steve Pietzsch, Dean McCall, Amy Adams, Ruben "Nemesis" Garza, Kich Thien Ma,
 Victor C. Meinert, Joseph Rabbitt, Matt Scibilia, Art "Gigboy" Wong, Charles L. Workman
 Grafico dello StoryboardMarc Baird
 Progetto Concettuale AlieniSyd Mead, Visual Futurist

Progetto Gioco

Capo ProgettistiBilly Joe Cain
 ProgettistiCinco Barnes, John Guentzel, Rob Irving, Ben Potter
 Progettisti AggiuntiviChuck Lupher, Marcus Merrell, Sean Mustakas, Phil Wattenbarger

Programmazione Gioco

Capo ProgrammatoriPeter Shelus
 ProgrammatoriHugh David, Jason Hughes, Anthony L. Sommers

Motore Vision a cura del Gruppo Advanced Technology

Capo Tecnologia ProgrammatoriJeff Grills
 ProgrammatoriAla Diaz, Hideki "Tony" Ikeda, Chuck Karpiak
 Programmazione AggiuntivaFrank Barchard, Axel Brown, Paul Isaac, Allen Jackson,
 Ed Maurer, David Mercier, Tony Morone, Andrew Sega
 Rasterizzazione SoftwareDavid Wu
 Visualizzazione FilmatiMartin Griffiths

Dipartimento Sonoro

Sonoro a cura del Gruppo RA/VE

Registrazione FilmatiStretch Williams, Bill Munyon, Mat Mitchell
 FoleyFantasy Studios
 ADRLarson Sound Centre
 Effetti Speciali DialoghiVisual Music Productions



<i>Editing Dialoghi Aggiuntivo</i>	Scot Reynolds
<i>Editing Effetti Sonori Aggiuntivo</i>	Music Lane Studios Interactive
<i>Progetto Sonoro Interattivo</i>	Joe Basquez, Jason Cobb, Hal Milton
<i>Musica Interattiva</i>	George Oldziey, Bill Munyon
<i>Missaggio Musica</i>	Bill Munyon
<i>Editing/Processing Dialoghi</i>	Jason Cobb, Mat Mitchell
<i>Registrazione Dialoghi Aggiuntiva</i>	Kirk Winterrowd

Squadra CQ

<i>Leader Progetto CQ</i>	J. Allen "Blair" Brack
<i>Assistente Leader Progetto CQ</i>	Grant "Rogue" McDaniel
<i>Tester CQ</i>	Timothy "Quasimodo" Bell, Steven "Shadow" Bonds, Lori "Storm" Branham, Lee "Moof" Gibson, Kenny "Hottman" Hott, Will "Cochese" Martin, Todd "The Sick" Raffray, Brian "Vertigo" Hotaling, Brandon "Arashi" Salinas, Nick "Dorado" Scalan, Rhea "Chi Chis" Shelley, Charles "Object Viewer" Smith, Reece "Katana" Thornton, Paul "Paladin" Vaden, Todd "Lord Ares" Wachhaus
<i>Assistenza Hardware</i>	Greg "Ozone" Barwis, John "Brain" Prindle
<i>Supervisore CQ</i>	Evan "Fighto" Brandt
<i>Supervisore Servizio Clienti</i>	Marie "Defender of the Black Lance Base" Williams
<i>Direttore Servizi di Studio</i>	Kay "The Big Boss" Gilmore

Squadra Produzione - Los Angeles

<i>Direttore</i>	Adam Foshko	<i>Contabile di Produzione</i>	Sheryl Johnson
<i>Produttori</i>	Mark Day and David Downing	<i>Assistente Contabile di Produzione</i>	Mary Chalmers
<i>UPM</i>	Mary Ann Fabian	<i>Costruzione Scenografia</i>	Design Setters
<i>1° assistente alla Regia</i>	Lloyd Ebb	<i>Progettista Produzione</i>	Anthony Stabley
<i>2° assistente alla Regia</i>	Zeena Pliska	<i>Assistente Direttore Artistico</i>	Marcos Alvarez
<i>Coordinatore Produzione</i>	James A. Capp	<i>Progettista Scenografia</i>	Doug Cumming
<i>Supervisore Copione</i>	Judith Saunders	<i>Assistente Dipartimento Artistico</i> ..	Amber Elkins
<i>Direttore della Fotografia</i>	Virgil Harper	<i>Creatore Modelli</i>	Jim Fowler
<i>Assistente Telecamere</i>	Tom Kantrud	<i>Trucco/Coiffeur</i>	Margie Latinopoulos
<i>Operatore Ultimatte</i>	Bob Kertesz	<i>Assistente Trucco/Coiffeur</i>	Christine Curry
<i>Direttore del Cast</i>	Mike Fenton & Allison Cowitt C.S.A.	<i>Stilista Coiffeur per Mark Hamill</i>	Lana Sharpe
<i>Coordinatore Costruzione</i>	Fernando Lau	<i>Responsabile Scenografia</i>	Steven Schalk
<i>Carpentiere sul Set</i>	Francesco Signorini	<i>Assistente Scenografia</i>	Terence Morgan
<i>Servizio Craft</i>	Bite Me	<i>Decorazione Scenografia</i>	Lisa Alkofer
<i>Catering</i>	The Gourmet Chabar, Inc.	<i>Leadman</i>	Gene Bishop
<i>Capo Scena</i>	Reginald F. Lake	<i>Costumi di Scena</i>	Candi Guttierrez
<i>Assistente Palcoscenico</i>	Gus Vasquez	<i>Costumi di Scena/Guardaroba</i>	Carlos Anriquez
<i>Best Boy Grip</i>	Matt Siess	<i>Costumi di Scena/Guardaroba</i>	Brian McStotts
<i>Dolly Grip</i>	Rick Petretti	<i>Missaggio Sonoro</i>	Joseph Geisinger
<i>Grip</i>	Ken Folta	<i>Attrezzature Controfigure</i>	Rudy Perez
<i>Assistente alla Produzione/Autista</i> ..	Kurt Iswareenko	<i>Progettista Costumi</i>	Karen Mann
<i>Assistente Ufficio</i>	Kevin Schini	<i>Supervisore Guardaroba</i>	Kristen Saints
<i>Responsabile di Scena</i>	William Powell	<i>Costumista</i>	Carol Quiroz

2ª Unità

Regista 2° Unità John McLean
 1° Assistente alla Regia Nick Kellis
 Direttore alla Fotografia James W. Wrenn
 Assistente alla Cinepresa James Cross
 Assistant Camera John Palmer
 Capo Scena Sherman Fulton
 Elettricista Kurt Iswareenko

Assistente Palcoscenico Darrin Langer
 Primo Assistente Palcoscenico Mike Green
 Assistente al Makeup Elizabeth Hoel
 Mixer Audio Stefan Von Hase Mihalik
 Operatore telecamera George Flores
 Costumista Dana Loats

Post Produzione

Supervisore Post Produzione / Editor AVID Jay Mahavier
 Compressione Media Lab Jeni Day
 Video On-Line e strumenti Henry 525 Post

Attori

Casey Steven Petrarca
 Maniac Tom Wilson
 CAG Drake Lauren Sinclair
 Maestro Neill Barry
 Hawk Chris Mulkey
 Stiletto Heather Stephens
 Zero Adam Lazarre-White

Finley Mindy Hester
 Wilford Peter Jason
 Dallas Joel Stoffer
 Anderson Seth Walther
 Spyder Brad Greenquist
 Dekker Jeremy Roberts
 Rachel Ginger Lynn Allen
 Blair Mark Hamill

Cast Voci Interattive

Howard Beecher, J.R. Brow, Cara D. Briggs, Khara Cloutier, Richard Darby, Adam Dudley, Kathryn Feller, Solomon Foshko, Kelvin Girdy, Hollye Hitt, Julia S. Hix, Jim Bob Howard, Kirk Hunter, Howard Kremer, Joseph Langham, Kelly Lattimer, Blinzia Marie, Tom McConnell, Stacey Mead, Rob Noxious, John O'Connell, Gary Payne, Jack Raven, Dusty Sexton, Susan K. Slocum, Thomas Snodgrass, Jana Tyler, Wendy Wilson, A. Simon Wolfe

Marketing e PR

Responsabile Marketing del Prodotto Chris Plummer
 Responsabile del Prodotto Patrick Bradshaw
 Responsabile Comunicazioni David Swofford
 Addetto Stampa Associato Teresa Potts
 Web Team Martin De La Rosa, David Kozlowski, Vanessa Stenpanko

Documentazione e Servizi Creativi

Stesura Documentazione Chris W. McCubbin
 Impostazione Documentazione David Ladyman
 Scatola e Impaginazione Documentazione ORIGIN Creative Services
 Versione Italiana C.T.O. S.p.A.

Wing Commander: Prophecy è stato filmato interamente allo Shades of Light Studios, Burbank, California
 Sviluppato da MAVERICK Productions, Origin Systems, Inc., Austin, Texas



WING COMMANDER: PROPHECY

MAVERICK Productions desidera ringraziare le seguenti persone:

Dave Reeves, Dennis Byers, Robert Tijerina, Peter Jarvis

I Produttori ringraziano il contributo delle seguenti persone:

Don Mattrick, Chris Roberts, Bing Gordon, Rich Hilleman

Un ringraziamento speciale a:

Derek Chester e Corey Timmons

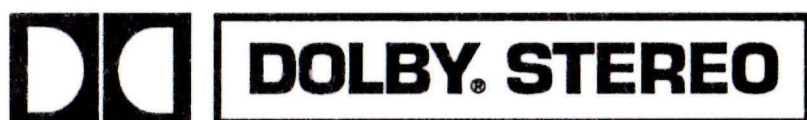
Ringraziamenti molto speciali a:

Tutti i nostri amici ed i nostri familiari che ci hanno supportato durante la durata del progetto. Ce l'abbiamo fatta!)

In Memoria di Jason Bernard

Dolby e il simbolo con la doppia D sono marchi depositati della Dolby Laboratories.

Direct X è un marchio depositato della Microsoft Corporation.



©1997 ORIGIN Systems, Inc. Wing Commander, Origin, il logo Origin e We create worlds sono marchi depositati o marchi registrati della ORIGIN Systems, Inc. negli Stati Uniti e/o negli altri stati. Tutti i diritti riservati. 3Dfx © 1997 3Dfx Interactive, Inc. Il logo 3Dfx Interactive è un marchio depositato della 3Dfx Interactive, Inc. Windows è un marchio depositato o un marchio registrato della Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o negli altri stati. Tutti i diritti riservati.



***La più potente simulazione di combattimento
fantascientifica ha creato il più potente album:
ti presentiamo la musica ispirata a:***

WING COMMANDERTM
PROPHECY

***Preparati ad un incredibile viaggio nel mondo
della musica dance industriale ispirata a
WING COMMANDER!!***

Brani eseguiti da:

KMFDM

RAMMSTEIN

FEAR FACTORY

JUNO REACTOR

JUNKIE XL

PARADISE LOST

ESKIMOS & EGYPT

BROOKLYN BOUNCE



***Con le tracce del Gioco
remixate in esclusiva da
COBALT 60***

***E brani
esclusivi di***

DIE KRUPPS

DAS ICH

PROJECT PITCHFORK

Disponibile ora nei negozi di musica.

C.T.O. S.p.A.

Prodotto e distribuito sotto licenza da:

C.T.O. S.p.A. - Via Piemonte 7/F - ZOLA PREDOSA (BO)

<http://www.cto.it>

edel

a project of edel company

<http://www.edel.de>

**E D E L
AMERICA
RECORDS**

