

THE DAEDALUS ENCOUNTER™

Copyright © 1995 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Created by Mechadeus.

The Daedalus Encounter is a trademark of Virgin Interactive Entertainment, Inc.

Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.

Mechadeus is a trademark of Mechadeus.

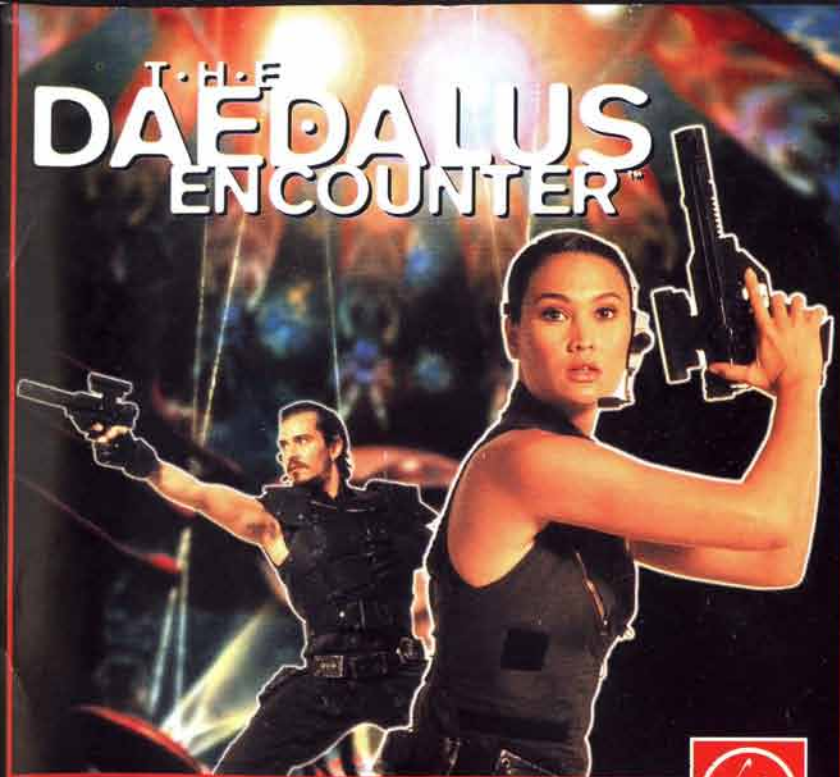


MECHADEUS

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD,  
338A LADBROKE GROVE, LONDON W10 5AH, UK.

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT SARL,  
233, RUE DE LA CROIX NIVERT, 75015 - PARIS, FRANCE.

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (DEUTSCHLAND) GmbH,  
BORSELSTRASSE 16 B, 22765, HAMBURG, GERMANY.



MECHADEUS

ENGLISH • FRANCAIS • DEUTSCH • ITALIANO • ESPAÑOL





# TABLE OF CONTENTS

**SYSTEM REQUIREMENTS** 2

**INSTALLATION**

PC Installation 4

MAC Installation 6

**ABOUT THE DAEDALUS  
ENCOUNTER** 8

**PLAYING THE GAME** 10

**THE MAIN MENU**

Game 10

Options 11

Help 11

Extras 11

**PLAYER INTERFACE**

Interface Controls 13

Video Window 14

Multilight Control 14

Analysis Database 15

Data Readout 15

Keyboard Equivalents 15

**TECHNICAL SUPPORT** 16

**CREDITS** 17

This product is exempt from classification under UK law.  
In accordance with The Video Standards Council Code of Practice  
it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

COMPONENT	MINIMUM REQUIREMENTS	FOR BEST PERFORMANCE
System	IBM PC and 100% compatibles	
CPU	486/33MHz DX	Intel Pentium®
Video	Accelerated VLB or PCI SVGA card w/ 256 colours*	Accelerated VLB or PCI SVGA card w/ thousands (32K-64K) of colours*
Memory	8MB RAM	
Hard Drive	4MB free (minimum installation)	25MB free (maximum installation)
Sound	8-bit Windows compatible**	
CD-ROM Drive	Double-speed (300Kbs) transfer rate	Triple or Quad-speed drive
Software	PC or MS-DOS 5.0 or later with Windows™ 3.1 or later	No background Windows tasks

\*Note: For best performance, always use the latest drivers available from your graphics card manufacturer. All of the video and animation in The Daedalus Encounter is 24-bit, but most systems are unable to play it back in 24-bit mode without dropping frames. Therefore, we recommend using the 32,000 or 64,000 colours settings (if available) which will provide similar quality without impacting video playback.

\*\*Note: This game utilises QuickTime for Windows which is compatible with most popular Sound Blaster- or Windows-compatible sound cards. At press time, compatible cards include: Creative Labs Sound Blaster Pro, Pro 16 and ThunderBoard; Media Vision ProAudio Spectrum, Spectrum Plus, Spectrum 16 and Audio Port; Microsoft Sound System; Cardinal Technologies Sound Studio; Orchid Sound Producer Pro; Turtle Beach Multisound; ATI Stereo F/X.

# PC

## The Daedalus Encounter

### SYSTEM REQUIREMENTS

# Macintosh Requirements

COMPONENT	MINIMUM REQUIREMENTS	FOR BEST PERFORMANCE
System	Apple Macintosh & 100% compatibles	Power Macintosh™
CPU	68040/25mhz	PowerPC™ 601/60 or better
Video	640x480 256 colours (8-bit)*	640x480 Thousands of colours (16-bit)*
Memory	8MB RAM	
Hard Drive	4MB free (minimum installation)	25MB free (maximum installation)
Sound	Built-in sound	Powered external stereo speakers
CD-ROM Drive	Double-speed (300Kbs) transfer rate	Triple or Quad-speed drive
Software	Macintosh system 7.x QuickTime™ 2.0 (provided)** Multimedia Tuner 2.0.1 (provided)** Sound Manager 3.0 (provided)**	

\*Note: For best performance, always use the latest drivers available from your graphics card manufacturer. All of the video and animation in The Daedalus Encounter are 24-bit, but most current video cards are unable to play it back in Millions of Colours mode without dropping frames. Therefore, we recommend using the Thousands of Colours settings (if available) which will provide similar quality without impacting video playback.

\*\*Note: These are the most current versions of these extensions at packaging press time. The versions provided on the CD-ROM may be more recent. Future releases of QuickTime may also incorporate the Apple Multimedia Tuner, which means that it may not be included or required.



[ 4 ]

# PC INSTALLATION

[ 5 ]

1. Read the PC Performance Optimisation information.
2. Make sure your sound card and your CD-ROM drive are working properly with Windows.
3. Make sure you have the proper amount of free space on your hard drive for the type of installation you wish to do (4 MB for minimum installation, 25 MB recommended).
4. Place Disk 1 of The Daedalus Encounter in your CD-ROM drive.
5. Start Windows. Make sure it is running in 386 Enhanced Mode.
6. Set screen resolution to 640x480. Set colour depth to 32,000 or 64,000 colours (if available, otherwise set to 256).
7. From the Program Manager, select FILE, then RUN.
8. If you want to use the minimum disk space:

Type D:\SETUPMIN (Replace D with the drive letter of your CD-ROM drive) then select OK.

If you want the best performance:

Type D:\SETUPMAX (Replace D with the drive letter of your CD-ROM drive) then select OK.

9. Follow the directions in the dialog boxes on-screen.
10. A new Windows group called The Daedalus Encounter will be created.
11. Double-click The Daedalus Encounter icon to start the game.

## PC Performance Optimisation

If you use any screen saver programs, disable them before running the game. Make sure that no other applications are running. If you are using Smartdrive or another disk caching program, exclude the CD-ROM drive from it. Set the video to 32,000 or 64,000 colours for best quality. Do not use 24-bit (16.7 million colours) mode since most video hardware cannot play back the movies smoothly at this setting. On faster systems, the game can be enjoyed with the movies playing full-screen by hitting the space bar. There will be a momentary pause in the movie playback while the transition is made. However, some systems and video cards are not fast enough to play video full-screen (particularly in 32K or 64K colours), and in these cases the video will start to pause or skip. Going back to Quarter-Screen mode should make the movies resume normal playback. See the README.WRI file for any additional information.

[ 6 ]

## Macintosh Performance Optimisation

If you use any screen saver programs, disable them before running the game.

Make sure that no other applications are running. Remove unneeded system extensions and Control Panels.

QuickTime, Sound Manager, the Multimedia Tuneup and your CD-ROM drivers are the only extensions required for the game. Turn AppleTalk

OFF in the Chooser. Turn Virtual Memory OFF in the Memory Control Panel. Set the video to Thousands of Colours (if available) in the Monitor

Control Panel. Avoid using the Millions of Colours settings on some systems, since most video hardware cannot play back the movies smoothly at this

setting. You may have to use the 256 colour setting if your system does not offer Thousands of Colours. On faster systems, the game can be enjoyed with the movies playing full-screen by

hitting the space bar. There will be a momentary pause in the movie playback while the transition is made.

However, some systems and video cards are not fast enough to play video full-screen (especially in Thousands of Colours), and in these

cases the video will start to pause or skip. Going back to Quarter-Screen mode should make the movies resume normal playback. See the README file for any additional information.

1. Read the Macintosh Performance Optimisation information.
2. Make sure you have the proper amount of free space on your hard drive for the type of installation you wish to do (4MB for minimum installation, 25MB recommended).
3. Place Disk 1 of The Daedalus Encounter in your CD-ROM drive. Double-click on the DE Disk 1 icon. A window will appear with three folders visible in it. Double-click on Drag Contents to System Folder and drag the contents to the System Folder on your startup drive. Do not replace any extensions on your system that are newer than the ones provided.
4. If you want to use the minimum amount of hard drive space:
  - Drag the *Daedalus Min* folder to your hard drive.
  - If you wish, you may rename the folder after the installation is completed.
- If you want the best performance:
  - Drag the *Daedalus Max* folder to your hard drive.
  - If you wish, you may rename the folder after the installation is completed.
5. Restart your Macintosh to activate the new system extensions.
6. Reinsert the CD-ROM (if necessary).
7. Set your colour depth to Thousands of Colours in the Monitors Control Panel. If Thousands is not available, set it to 256 Colours.
8. Open the *Daedalus Min* or the *Daedalus Max* folder on your hard drive.
9. Double-click The Daedalus Encounter icon to start the game.

[ 7 ]

# MACINTOSH INSTALLATION

# ABOUT THE DAEDALUS ENCOUNTER

The year is 2135, the final days of the First Interstellar War. You are gunner first class Casey O'Bannon, serving aboard the TAS Interceptor *Talon*. The pilot is Lt. Ariel Matheson, a tough and experienced officer who plays it by the book. The copilot/engineer is Warrant Officer Zack Smith, who has a well-deserved reputation as a loose cannon. Despite their differences, Ari and Zack have been both friends and shipmates of yours since basic training.

During your squadron's routine patrol near Phalanx Prime, a group of Vakkar fighters roars out of hyperspace and launches a deadly attack. You manage to take out two of the enemy ships, but not before the *Talon*'s navigational control is destroyed and the crew is forced to eject. Your final memory of the event is seeing a huge chunk of the enemy's fuselage bearing down on your ejection pod... then darkness.

When you awaken two months later, you discover that the war has ended with a Vakkar surrender and your companions have been discharged from Terra Fleet. You also find that the medtechs were only able to salvage your brain, which has been placed in a life support system. Ari and Zack have "liberated" you from the MedLab and connected you into the systems aboard the surplus transport *Artemis*. You can see and hear your friends through audio/visual feeds on the ship, but your body is now a strange mix of pumps, gray matter and electronics. Undeterred by your bizarre situation, your friends welcome you as a full partner to their new venture—salvaging warships, transports and cargo damaged during the war.

During one of your first missions, the *Artemis* becomes entangled with a huge alien spacecraft that is on a course toward a binary star's corona. If you and your friends cannot turn the ship away in time, the *Artemis* and its crew will burn to death. As Ari and Zack suit up to enter the alien vessel, you scout ahead using a remote-control probe. The probe is your replacement eyes, ears and hands. It is equipped with special analysis and manipulation devices, and since the *Artemis* has only one probe, you must protect it from damage. Your companions must likewise be protected from harm— they rely on you for your special capabilities as much as you rely on them.

During your exploration of the alien craft, you will encounter unknown creatures, ritual locks and traps, bizarre devices and sudden death. Some challenges will require exploration, logic or experimentation. Others will rely on your reaction time and ability to think on your feet. Unfortunately, you no longer have feet. So it will be your mental agility, attention to detail and other abilities that will determine the ultimate outcome.



# Playing The Game

## MAIN MENU

### INTRODUCTION

The Daedalus Encounter begins with an opening cinematic that sets the stage for the interactive section. After the introduction, you will go on your first mission and get an opportunity to try out some of your probe's analysis and manipulation capabilities. Since the probe is your replacement eyes, ears and hands, you must protect it from severe damage or the game will end. Your companions, Ari and Zack, must likewise be protected from harm. They rely on you for your special capabilities as much as you rely on them.

From the Main Menu, you can save and load games, adjust puzzle difficulty levels, get on-line help and quit the program. To access the Main Menu, hit the ESC key at any time during the game. The following describes the buttons and their menu items:

#### GAME

New Game	Starts a new game.
Load Game	Loads a previously saved game.
Save Game	Saves your game at the current position. At the prompt, enter a filename for your saved game.
Continue	Exits the Main Menu and returns you to your current game.
Jump To...	This is a convenient way to jump back to an earlier point in the game even if you didn't save at that position. When Jump To... is selected, icons representing past scenes in the game will appear. Only the icons that represent places you have been in the current game will be available. Use the scroll buttons to move through the list and find the point you want to return to, then click on its icon.
Quit Game	Exits the program and returns you to Terra. Selecting QUIT will bring up a confirmation dialog. Click on YES to exit the game

### OPTIONS

Difficulty	Changes the skill level of some of the puzzles. HARD is reserved for those whose intellects rival the Gods. MEDIUM is challenging for most humanoids. EASY is available for lower invertebrates or those sentients that don't enjoy puzzles much.
Volume	Adjusts the audio volume. Selecting VOLUME will make a volume range appear. Click on the Volume level desired. (Available on Macintosh version only).

### HELP

General	Describes how to play the game and provides a list of hot keys for the interface controls.
Puzzle	If you are stuck, this feature provides a brief description of what to do at each puzzle. This is not the solution to the puzzle, but the goal.

### EXTRAS

Trailer	Plays a looping movie-style trailer for The Daedalus Encounter.
Gallery	A series of high-resolution images of people and places in the game.
Ship's Log	Excerpts from personal log entries during the First Interstellar War.
Credits	A fascinating list of people you probably don't know but who worked really, really hard for a very, very long time to bring you The Daedalus Encounter.





# Player Interface

[ 13 ]

## INTERFACE CONTROLS

### Laser Dis/armed

This is not a switch, but an indicator that shows whether the laser on the probe is armed or disarmed. For safety reasons, the laser is normally disarmed and arms automatically when needed. It disarms again when no longer required.

### Analysis

This activates an intelligent analysis that provides information on certain objects. This information may include the material and composition of an item, the identity of another spacecraft, detection of non-terrestrial life forms and the translation of alien languages and symbols.

### Diagnostics

Selecting this starts a diagnostic check on the probe. Any problems found will route you directly to the system in need of repair. This is a required step before the probe can be used.

### Yes/No

A simple method to respond to questions.

### Status

Returns a status report on the *Artemis*. Any unusual conditions will be indicated.

### Startup

Initialises the probe systems. This is a required step before the probe can be used.

### Grapple Arm

Activates the probe's Grapple Arm, which can acquire small objects.

### Floodlight

Activates a general purpose floodlight on the probe. Shuts off automatically when not needed.

As Casey, you walk the line between Man and machine. Your brain is all that is left of your human form, and the medtechs have infused it with mechanical support and electronic interfaces. Zack has added his own modifications to allow you to communicate in a simple way and to control various devices and systems on the *Artemis*. Here is a breakdown of the systems and controls at your disposal:



## VIDEO WINDOW

There are several cameras on board the Artemis, the probe and on Ari and Zack's communication headsets that are automatically routed to your video display. The default video window is one-quarter screen in size, allowing access to the interface and readouts. In many cases, the video can be toggled to full-screen mode by hitting the space bar. Note that the video hardware in some systems is not fast enough to support full-screen playback (particularly in more than 256 colours)- in these cases, the video must be viewed in Quarter-Screen mode.

While much of the probe's movement is controlled by automatic systems, there are many times when the probe's direction will be under manual control. These situations are usually indicated by the appearance of green symbols at the sides (and sometimes top and bottom) of the video window. The cursor will also change when it is placed over different portions of the video window, as indicated below:

- ← Rotate the probe to the left.
- Rotate the probe to the right.
- ↑ Tilt lens up.
- ↓ Tilt lens down.
- ⤴ Back away.
- ⤵ Move toward indicated position.

## MULTILIGHT CONTROL

Below the video window is the Multilight Control, which adjusts an illuminator on the probe that can produce a variety of wavelengths of light. The IR button chooses the infrared spectrum, VIS the visible light range, and UV the ultraviolet wavelengths. Below these buttons are indicator switches that transmit a pulse at the frequency represented by the colour swatch underneath them.

[ 15 ]

## ANALYSIS DATABASE

This device is auto-configuring and located to the left of the Multilight Control. Occasionally, running an Analysis will detect Alien symbols or language. Unknown languages will cause a prompt to appear in the Data Readout window, allowing you to enter your own interpretation of the data. Unknown alien languages analysed will become part of the Analysis Database and can be accessed by selecting the left- or right-pointing arrows next to the SEND button. When you have selected a language fragment, the probe can re-transmit it using the SEND button.

## DATA READOUT

The window below the Multilight Control is the Data Readout. Information concerning ship conditions, analysis results and other data will appear here. In some cases, it also functions as a 'soft' control panel that provides additional controls as needed.

## KEYBOARD EQUIVALENTS

Most of the controls in the interface can be accessed with keyboard equivalents to allow full-screen play (on capable systems).

Key	Interface Control	Key	Multilight Spectrum (PC)	Key	Multilight Spectrum (MAC)	Key	Miscellaneous
A	Analysis	Ctrl+I	Infrared	% I	Infrared	space	Quarter/Full screen movie toggle
D	Diagnostics	Ctrl+R	Red	% R	Red		
Y	Yes	Ctrl+O	Orange	% O	Orange		
N	No	Ctrl+Y	Yellow	% Y	Yellow	Esc or X	Go to Main Menu
T	Status	Ctrl+G	Green	% G	Green		
S	Startup	Ctrl+B	Blue	% B	Blue		
P	Deploy	Ctrl+P	Purple	% P	Purple		
G	Grapple Arm	Ctrl+U	Ultraviolet	% U	Ultraviolet		
F	Floodlight						

# Game Specific Tech Support

In the unlikely event that *The Daedalus Encounter* refuses to work, contact our Customer Services Department at Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH or call (081) 964 8242 between the hours of 10:00 to 13:00 and 14:00 to 17:00 Monday to Friday. We will need to know as much about your equipment configuration as possible. And if you write, don't forget to include your name, address and daytime telephone number and send in the CD only!

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT PRESENTS • A MECHADEUS PRODUCTION  
• THE DAEDALUS ENCOUNTER • STARRING TIA CARRERE • CHRISTIAN BOCHER •  
CREATIVE DIRECTOR/EDITOR: MARK GIAMBRUNO • TECHNICAL DIRECTOR:  
BRITTON PEDDIE • PROGRAMMING DIRECTORS: STEVE GOECKLER, DREW  
VINCIGUERRA • SENIOR ARTISTS/MAPPERS: LAURA HAINKE & ANDY MURDOCK •  
SENIOR ANIMATOR: ERIC CHADWICK • LIVE ACTION DIRECTOR: SCOTT EWERS •  
SCREENPLAY: MARK GIAMBRUNO, NED MILLER • MUSIC AND SOUND: HER  
HOUSE PRODUCTIONS • EXECUTIVE PRODUCERS: DEIRDRE O'MALLEY & JOHN  
EVERSHED \*\*\* VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT • EXECUTIVE PRODUCER:  
ERIC LUX • PRODUCER: BARRY PRINGLE • ASSISTANT PRODUCER: CHRIS  
ARCHER • QUALITY ASSURANCE TEAM • GROUP HEAD: CHRIS MCFARLAND •  
LEAD ANALYST: SCOTT MANNING • ANALYSTS: MICK LOVE, STACEY MENDOZA,  
CHAD SOARES, JON WILLIAMS • MECHADEUS BETA TESTERS: ANTHONY M.  
BURKE, MICHAEL CASAREZ, JON GUINEA, QUINCY HUTCHERSON, ELLIOT  
KIRSCHLING, LUCA LEONE GRANT MILLER, MICHAEL SOLINAS, BEN ULRICH •  
MECHADEUS QA TESTING: PETER HERMAN, JANE SOMMERHUSER • PACKAGE  
DESIGN: LAUREN RIFKIN, JEAN KRIKORIAN • SPECIAL THANKS: AUTODESK, JAY  
BLAKESBERG, MASA ISHIKAW, MONDO MEDIA, OLIVER, JIM SPANDONI • TRUE  
WEST VIDEO, ALLAN THYGESEN, GARY YOST • THE YOST GROUP

# CREDITS

## **A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.**

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

### **PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO**

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

# TABLE DES MATIERES

<b>MATERIEL NECESSAIRE</b>	<b>20</b>
<b>INSTALLATION</b>	
Installation PC	22
Installation MAC	24
<b>DAEDALUS ENCOUNTER: L'HISTOIRE</b>	<b>26</b>
<b>LE JEU</b>	<b>28</b>
<b>LE MENU PRINCIPAL</b>	
Jeu	28
Options	29
Aide	29
Extras	29
<b>INTERFACE</b>	
Commandes de l'interface	31
Fenêtre vidéo	32
Contrôle Lumineux	32
Base de données - Analyses	33
Lecture des données	33
Commandes au clavier	33
<b>ASSISTANCE TECHNIQUE</b>	<b>34</b>
<b>CREDITS</b>	<b>35</b>



ÉLÉMENT	MATÉRIEL MINIMUM	POUR DES PERFORMANCES OPTIMALES
Système	IBM PC et 100% compatibles	
Processeur	486/33MHz DX	Intel Pentium®
Vidéo	Carte graphique SVGA type VLB accélérée ou PCI, 256 couleurs*	Carte graphique SVGA type VLB accélérée ou PCI avec 32000 à 64000 couleurs*
Mémoire	8 Mo de RAM	
Disque dur	4 Mo d'espace disponible (Installation minimum)	25MB free (Installation maximum)
Son	Compatible Windows 8 bits**	
Lecteur CD-ROM	Double vitesse (300 Ko/sec)	Triple ou quadruple vitesse
Système	PC ou MS-DOS 5.0 et plus, Windows™ 3.1 ou plus	Pas de tâches de fond sous Windows

\*Remarque: Pour optimiser les performances du programme, utilisez toujours les dernières versions disponibles des gestionnaires pour votre carte graphique. Toutes les animations et les séquences vidéo de Daedalus Encounter sont en 24 bits, mais la plupart des systèmes ne peuvent pas reproduire ces séquences en 24 bits sans "oublier" des images. C'est pourquoi nous vous conseillons de paramétrer votre système sur 32000 ou 64000 couleurs (si possible). La qualité des graphismes sera identique, mais les séquences animées ne seront pas affectées.

\*\*Remarque: Quick Time pour Windows fonctionne avec la plupart des cartes sonores compatibles Sound Blaster ou Windows. Au moment où nous écrivons ce manuel, ces cartes sonores sont les suivantes: Sound Blaster Pro, Pro 16 et Thunderboard de Creative Labs; ProAudio Spectrum, Spectrum Plus, Spectrum 16 et Audio Port de Media Vision; Microsoft Sound System; Sound Studio de Cardinal Technologies; Sound Producer Pro d'Orchid; Multisound de Turtle Beach; Stéreo F/X ATL.

**PC**  
The Daedalus Encounter  
Matériel nécessaire

# Macintosh

## Matériel nécessaire

ÉLÉMENT	MATÉRIEL MINIMUM	POUR DES PERFORMANCES OPTIMALES
Système	Apple Macintosh & 100% compatibles	Power Macintosh™
Processeur	68040/25mhz	PowerPC™ 601/60 ou mieux
Vidéo	640 x 480 en 256 couleurs (8 bits)*	640 x 480 et plusieurs milliers de couleurs (16 bits)*
Mémoire	8MB RAM	
Disque dur	4 Mo d'espace disponible (Installation minimum)	25 Mo d'espace disponible (Installation maximum)
Son	Son intégré	Haut-parleurs externes amplifiés
Lecteur CD-ROM	Double vitesse (300 Ko/sec)	Triple ou quadruple vitesse
Système	Macintosh Système 7.x Quick Time (TM) 2.0 (fourni)** Multimedia Tuner 2.0.1 (fourni)** Sound Manager 3.0 (fourni)	

\*Remarque: Pour optimiser les performances du programme, utilisez toujours les dernières versions disponibles des gestionnaires pour votre carte graphique. Toutes les animations et les séquences vidéo de Daedalus Encounter sont en 24 bits, mais la plupart des systèmes ne peuvent pas reproduire ces séquences avec plusieurs millions de couleurs sans "oublier" des images. C'est pourquoi nous vous conseillons de paramétrer votre système sur plusieurs milliers de couleurs (si possible). La qualité des graphismes sera identique, mais les séquences animées ne seront pas affectées.

\*\*Remarque: Les versions citées sont les dernières en date au moment de l'impression de ce manuel. Les versions fournies sur votre CD-ROM seront peut-être plus récentes. Les prochaines versions de Quick Time risquent également d'inclure l'Apple Multimedia Tuner, et il ne sera donc peut-être ni fourni sur le CD-ROM, ni nécessaire.



1. Lisez le paragraphe "Optimisation des performances sur PC".
2. Assurez-vous que votre carte sonore et votre lecteur de CD-ROM fonctionnent correctement sous Windows.
3. Vérifiez que vous disposez bien de l'espace nécessaire sur votre disque dur pour le type d'installation choisie (4 Mo pour l'installation minimum, 25 Mo pour l'installation maximum conseillée).
4. Placez le CD 1 de Daedalus Encounter dans votre lecteur de CD-ROM.
5. Lancez Windows. Assurez-vous que Windows fonctionne bien en mode 386 étendu.
6. Vérifiez les paramètres d'affichage graphique du système, qui doivent être de 640 x 480. Choisissez 32000 ou 64000 couleurs (si votre système le permet, sinon choisissez 256 couleurs).
7. Dans le Gestionnaire de Programmes, ouvrez le menu Fichier (File) et choisissez l'option Exécuter (Run).
8. Si vous voulez mobiliser un minimum d'espace sur le disque dur:  
Entrez D:\SETUPMIN (Remplacez D par la lettre correspondant à votre lecteur si nécessaire) et cliquez sur OK.  
Pour des performances optimales:  
Entrez D:\SETUPMAX (Remplacez D par la lettre correspondant à votre lecteur si nécessaire) et cliquez sur OK.
9. Suivez les instructions affichées sur l'écran.
10. Un nouveau groupe de programmes "The Daedalus Encounter" sera créé.
11. Double-cliquez sur l'icône du programme "The Daedalus Encounter" pour lancer le jeu.

### Optimisation des Performances sur PC

Si vous utilisez des économiseurs d'écran, désactivez-les avant de lancer le jeu. Vérifiez également qu'aucune autre application n'est déjà lancée. Si vous utilisez Smartdrive ou un autre programme similaire de cache disque, le lecteur de CD-ROM ne doit pas être compris dans les lecteurs traités. Choisissez un affichage en 32000 ou 64000 couleurs si votre système le permet pour obtenir une qualité optimale. N'utilisez pas le mode 24 bits (16,7 millions de couleurs), car la plupart des cartes graphiques ne peuvent pas afficher des animations fluides dans ce mode. Sur les systèmes plus rapides, vous pouvez voir les séquences vidéo en plein écran: appuyez simplement sur la barre espace. Vous constaterez parfois un léger arrêt de l'animation pendant les transitions. Mais certains systèmes et certaines cartes graphiques ne permettent pas l'affichage en plein écran des séquences vidéo (notamment en mode 32000 ou 64000 couleurs). Dans ce cas, ces séquences seront saccadées ou sauteront. En revenant au mode normal (un quart de l'écran), elles devraient être affichées correctement. Lisez le fichier README.WRI pour de plus amples informations.

## Optimisation des Performances sur Macintosh

Si vous utilisez des économiseurs d'écran, désactivez-les avant de lancer le jeu. Désactivez également les extensions système et les panneaux de contrôle inutiles pour le jeu. Quick Time, Sound Manager, Multimedia Tuneup et votre (ou vos) gestionnaire(s) de CD-ROM sont les seuls gestionnaires indispensables au jeu. Désactivez l'option Apple Talk. Désactivez la mémoire virtuelle dans le panneau de contrôle de la mémoire.

Choisissez un mode vidéo avec plusieurs milliers de couleurs si votre système le permet. Evitez d'utiliser plusieurs millions de couleurs sur certains systèmes, la plupart des cartes graphiques ne permettant pas d'afficher une animation fluide avec cette résolution. Vous devrez choisir le mode 256 couleurs si vous ne pouvez pas utiliser plusieurs milliers de couleurs. Sur les systèmes plus rapides, vous pouvez voir les séquences vidéo en plein écran: appuyez simplement sur la barre espace. Vous constaterez parfois un léger arrêt de l'animation pendant les transitions. Mais certains systèmes et certaines cartes graphiques ne permettent pas l'affichage en plein écran des séquences vidéo (notamment avec plusieurs milliers de couleurs). Dans ce cas, ces séquences seront saccadées ou sautées. En revenant au mode normal (un quart de l'écran), elles devraient être affichées correctement. Lisez le fichier README pour de plus amples informations.

1. Lisez le paragraphe "Optimisation des performances sur Macintosh".
2. Vérifiez que vous disposez bien de l'espace nécessaire sur votre disque dur pour le type d'installation choisie (4 Mo pour l'installation minimum, 25 Mo pour l'installation maximum conseillée).
3. Placez le CD 1 de Daedalus Encounter dans votre lecteur de CD-ROM. Double-cliquez sur l'icône "DE Disk 1". Une fenêtre sera affichée, avec 3 dossiers. Double-cliquez sur l'option Drag Contents to System Folder et amenez le contenu du dossier système sur l'icône de votre lecteur de démarrage. Ne remplacez pas les extensions système fournies avec le jeu si celles que vous utilisez sont plus récentes.

4. Si vous voulez mobiliser un minimum d'espace sur le disque dur:  
Amenez le dossier Daedalus Min sur l'icône de votre disque dur.

Pour des performances optimales:

Amenez le dossier Daedalus Max sur l'icône de votre disque dur.

Si vous le désirez, vous pouvez renommer ce dossier après avoir installé le jeu.

5. Relancez votre Macintosh pour activer les nouvelles extensions système.
6. Remplacez le CD-ROM du jeu (si nécessaire).
7. Paramétrez votre système sur plusieurs milliers de couleurs dans le panneau de contrôle du moniteur. Si votre système ne le permet pas, choisissez le mode 256 couleurs.
8. Ouvrez le dossier Daedalus Min ou Daedalus Max sur votre disque dur.
9. Double-cliquez sur l'icône "The Daedalus Encounter" pour lancer le jeu.

# INSTALLATION MACINTOSH



# THE DAEDALUS ENCOUNTER L'HISTOIRE

Nous sommes en 2135, pendant les derniers jours de la Première Guerre Interstellaire. Vous êtes le canonnier de première classe Casey O'Bannon, servant à bord de l'intercepteur TAS Talon. Le pilote est le lieutenant Ariel Matheson, officier rude et expérimentée qui suit le règlement à la lettre. Le copilote et ingénieur de bord est l'adjudant Zack Smith, qui a la réputation d'avoir la gâchette facile. Malgré leurs différences, Ari et Zack sont vos amis et vos camarades d'équipage depuis vos toutes premières semaines d'entraînement.

Pendant une patrouille de routine près de Phalanx Prime, un groupe de chasseurs Vakkars surgit de l'hyperespace et lance une attaque mortelle contre votre escadron. Vous parvenez à pulvériser deux des vaisseaux ennemis, mais le système de navigation du Talon est détruit et l'équipage doit s'éjecter d'urgence. Vous vous souvenez simplement d'un énorme morceau de fuselage ennemi fonçant droit sur votre capsule d'éjection... et puis un trou noir.

Lorsque vous vous réveillez deux mois plus tard, vous découvrez que la guerre s'est terminée par la reddition des Vakkars, et vous apprenez que vos deux compagnons ne sont plus dans la Flotte de Terra. Vous constatez également que les méditechs n'ont pu sauver que votre cerveau, qui a été placé dans un système de survie cérébral. Ari et Zack vous ont "libéré" du centre médical dans lequel vous vous trouviez et vous ont connecté aux systèmes de bord du transporteur Artemis, récupéré dans les surplus. Vous pouvez voir et entendre vos amis grâce à un système audiovisuel, mais votre corps est maintenant un étrange assemblage de pompes hydrauliques, de matière grises et de circuits électroniques. Vos amis, ne se laissant pas décourager par votre nouvelle situation bizarre, vous accueillent comme un des membres à part entière de leur nouvelle aventure: la récupération sur les vaisseaux de guerre ou de transport endommagés pendant la guerre.

Au cours d'une de vos premières missions, l'Artemis heurte un immense vaisseau de type inconnu et reste bloqué à sa surface. Ce vaisseau fonce tout droit vers la ceinture stellaire d'une étoile. Si vous ne parvenez pas avec vos amis à détourner à temps ce vaisseau, l'Artemis et son équipage finiront carbonisés. Pendant qu'Ari et Zack mettent leurs scaphandres pour pénétrer à bord du vaisseau extra-terrestre, vous partez en reconnaissance à l'aide d'une sonde pilotée à distance. Elle remplace en fait vos yeux, vos oreilles et vos mains. Elle est équipée de systèmes d'analyse et d'appareils de manipulation, mais comme il n'y a que cette sonde à bord de l'Artemis, vous devez en prendre extrêmement soin. Vous devez aussi protéger vos compagnons. Ils comptent sur vous et sur vos possibilités autant que vous comptez sur eux.

En explorant le vaisseau, vous découvrirez des créatures inconnues, des protections et des pièges rituels, d'étranges appareils, et connaîtrez aussi parfois une mort soudaine. Certaines situations vous obligeront à explorer le vaisseau, à raisonner logiquement ou à expérimenter. Vos amis comptent sur vos réactions rapides et sur vos capacités de jugement. Malheureusement, en ce qui concerne les réactions physiques, vous n'avez plus de corps. Vous devrez donc prêter attention au moindre détail et prouver que vous avez l'agilité mentale et d'autres compétences indispensables pour éviter une fin tragique.

# Le Jeu

## LE MENU PRINCIPAL

Le menu principal vous permet de sauvegarder et de recharger des parties, de choisir le niveau de difficulté du jeu, d'accéder à l'aide et de quitter le programme. Pour activer le menu principal à tout moment pendant le jeu, appuyez sur la touche ECHAP (ESC). Voici une description des options et leur fonction:

### INTRODUCTION

The Daedalus Encounter commence par une séquence cinématique qui sert d'introduction à la partie interactive du jeu. Après cette introduction, vous participerez à votre première mission, et vous pourrez essayer les fonctions d'analyse et de manipulation de votre sonde. Comme cette sonde remplace vos yeux, vos oreilles et vos mains, vous devez en prendre bien soin et la protéger, sinon le jeu se terminera. Mais vous devez aussi protéger vos amis, Ari et Zack. Ils comptent autant sur vos possibilités hors du commun que vous comptez sur eux.

### JEU

Nouveau	Permet de commencer une nouvelle partie.
Charger	Permet de recharger une partie sauvegardée.
Sauvegarder	Permet de sauvegarder la partie en cours. Vous pouvez choisir un nom pour votre sauvegarde.
Continuer	Permet de quitter le menu principal pour revenir à la partie en cours.
Aller...	Cette option permet de revenir facilement en arrière dans le jeu, même si vous n'avez pas sauvegardé dans certains endroits. Lorsque vous sélectionnez cette option, des icônes sont affichées. Elle représentent les scènes du jeu que vous connaissez déjà, mais ne permettent de revenir qu'aux endroits du jeu que vous avez exploré. Utilisez les boutons de défilement pour faire défiler la liste et cliquez sur l'icône correspondant à la scène de votre choix.
Quitter	Permet de quitter le programme et de revenir sur Terra. Si vous activez l'option QUITTER, le programme vous demandera de confirmer. Cliquez sur OUI pour confirmer et quitter le jeu.

### OPTIONS

Difficulté	Permet de choisir le niveau de difficulté de certaines énigmes. Le niveau DIFFICILE est réservé à ceux dont l'intellect est égal à celui des Dieux. Le niveau NORMAL est suffisant pour la plupart des humanoïdes. Le niveau FACILE conviendra aux invertébrés inférieurs et aux créatures qui n'aiment pas beaucoup les énigmes.
Volume	Permet de régler le volume sonore. Cliquez sur le réglage de volume de votre choix (disponible uniquement sur la version Macintosh).

### AIDE

Générale	Mode d'emploi du jeu et liste des commandes au clavier pour l'interface.
Enigmes	Si vous êtes coincé(e), cette option vous permet d'obtenir une brève description des actions à effectuer pour résoudre chaque énigme. Il ne s'agit pas de la solution complète de l'énigme, mais d'une explication de ce que vous devez faire.

### EXTRAS

B.Annonce	Permet de voir la bande-annonce en boucle de The Daedalus Encounter.
Galerie	Une série d'images en haute résolution des personnages et des lieux du jeu.
Journal	Extraits du journal de bord personnel datant de la Première Guerre Interstellaire.
Crédits	La liste fascinante de gens que vous ne connaissez sûrement pas, mais qui ont travaillé très, très dur et très, très longtemps pour développer The Daedalus Encounter.



# Interface

[ 31 ]

## COMMANDES DE L'INTERFACE

**Vous jouez** le rôle de Casey, qui est maintenant entre l'homme et la machine. De votre corps humain, il ne reste que le cerveau que les méditechs ont doté d'une interface électronique et de systèmes mécaniques. Zack a effectué ensuite quelques modifications pour vous permettre de communiquer d'une manière simple, et de contrôler certains appareils et systèmes de l'Artemis. Voici la liste des systèmes et des commandes qui sont à votre disposition:

<b>Laser dés/armé</b>	Il ne s'agit pas d'un interrupteur, mais d'un témoin qui vous indique si le laser de la sonde est armé ou non. Pour des raisons de sécurité, le laser est désarmé par défaut, et s'arme automatiquement lorsque c'est nécessaire. Il est automatiquement désarmé ensuite.
<b>Analyse</b>	Cette commande permet d'effectuer une analyse intelligente pour obtenir des informations sur certains objets. Ces informations peuvent indiquer le matériau et la composition d'un objet, l'identité d'un autre vaisseau, la détection de formes de vie extra-terrestres, et la traduction de langues ou de symboles inconnus.
<b>Diagnostics</b>	Cette commande permet de tester les systèmes de la sonde pour obtenir un diagnostic. Si un problème est détecté, vous serez automatiquement branché sur le système qui a besoin de réparations. Vous devez alors effectuer ces réparations avant de pouvoir utiliser la sonde.
<b>Oui/Non</b>	Cette commande vous permet de répondre de manière très simple aux questions qui vous sont posées.
<b>Statut</b>	Cette commande active l'affichage d'un rapport sur l'Artemis. Toutes les conditions inhabituelles détectées seront affichées.
<b>Départ</b>	Cette commande initialise les systèmes de la sonde. Vous devez l'activer avant de pouvoir lancer la sonde.
<b>Bras articulé</b>	Active le bras articulé de la sonde, avec lequel vous pourrez récupérer de petits objets.
<b>Projecteur</b>	Active un projecteur sur la sonde. Il est coupé automatiquement lorsque vous n'en avez plus besoin.





## FENETRE VIDEO

Plusieurs caméras sont installées à bord de l'Artémis, sur la sonde et sur les casque d'Ari et de Zack, et leurs images sont automatiquement transmises vers votre moniteur vidéo. Il occupe par défaut un quart de l'écran pour vous permettre d'accéder à l'interface et à la lecture des données. Vous pouvez également passer en mode plein écran si vous le désirez pour de nombreuses séquences: appuyez simplement sur la Barre Espace. Selon le système utilisé, vous remarquerez que certaines cartes graphiques ne sont pas assez rapides pour l'affichage des séquences vidéo en plein écran (notamment avec plus de 256 couleurs). Dans ce cas, il est préférable de vous limiter à l'écran par défaut, qui occupe un quart de l'image.

Si la plupart des mouvements de la sonde sont contrôlés par des systèmes automatiques, vous devrez souvent la piloter manuellement. Ces situations sont généralement signalées par des symboles verts affichés sur les côtés (parfois même en haut et en bas) de votre moniteur vidéo. La forme du pointeur de la souris changera également lorsque vous le déplacerez sur l'écran, comme indiqué ci-dessous:

- ← Rotation de la sonde vers la gauche.
- Rotation de la sonde vers la droite.
- ↑ Orienter l'objectif vers le haut.
- ↓ Orienter l'objectif vers le bas.
- ↶ Reculer.
- ↷ Déplacement vers la position indiquée.

## CONTROLE LUMINEUX

Sous votre moniteur vidéo, vous verrez le système de contrôle lumineux, qui vous permet de régler un faisceau émis par la sonde selon certaines fréquences lumineuses. Le bouton IR permet d'envoyer un faisceau infrarouge, le bouton VIS permet d'émettre les couleurs du spectre lumineux normal, le bouton UV correspondant aux rayons ultraviolets. Sous ces boutons, des interrupteurs témoins transmettront des impulsions selon la fréquence indiquée en dessous.

[ 33 ]

## BASE DE DONNEES - ANALYSES

Cet appareil est configuré automatiquement. Il est situé à gauche du contrôle lumineux. Vous détecterez parfois des symboles ou des langages. Si ce langage est inconnu, une zone de saisie apparaîtra sur l'écran des données pour vous permettre d'entrer votre propre interprétation. Les langages extra-terrestres inconnus seront enregistrés dans la base de données et vous pourrez ensuite les examiner avec les flèches situées à gauche et à droite de la commande ENVOI. Une fois que vous avez choisi un élément de langage, la sonde peut retransmettre le message avec le bouton ENVOI.

## LECTURE DES DONNEES

La fenêtre située sous les contrôles lumineux permet de lire les données recueillies. Les informations concernant l'état des vaisseaux, le résultat des analyses et d'autres données seront affichées dans cette fenêtre. Dans certains cas, elle fonctionne également comme un panneau de contrôle logiciel qui vous permet d'accéder à des contrôles supplémentaires si nécessaires.

## COMMANDES AU CLAVIER

La plupart des commandes de l'interface disposent d'une commande au clavier pour vous permettre de jouer en mode plein écran (si votre système le permet).

Touche	Commande de l'interface	Touche	Contrôle lumineux (PC)	Touche	Contrôle lumineux (MAC)	Touche	Divers
A	Analyse	Ctrl+I	Infrarouge	⌘ I	Infrarouge	Barre	Affichage
D	Diagnostics	Ctrl+R	Rouge	⌘ R	Rouge	Espace	plein écran/ quart d'écran
Y	Oui	Ctrl+O	Orange	⌘ O	Orange	ECHAP ou X	Activer le menu principal
N	Non	Ctrl+Y	Jaune	⌘ Y	Jaune		
T	Statut	Ctrl+G	Vert	⌘ G	Vert		
S	Départ	Ctrl+B	Bleu	⌘ B	Bleu		
P	Déployer	Ctrl+P	Violet	⌘ P	Violet		
G	Bras articulé	Ctrl+U	Ultraviolet	⌘ U	Ultraviolet		
F	Projecteur						

Si vous avez des problèmes avec The Daedalus Encounter, contactez notre service technique au (1)53.68.10.00 et restez près de votre ordinateur pour nous communiquer les informations techniques dont nous pourrions avoir besoin.

#### FAX

Si vous avez accès à un fax, vous pouvez nous faxer une description de vos problèmes au (1)53.68.10.30. N'oubliez pas de nous préciser votre numéro de téléphone ou de fax, de joindre une description détaillée des problèmes rencontrés et de la configuration de votre système, ainsi que le contenu de vos fichiers AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS.

#### DISQUETTES DÉFECTUEUSES

Si une ou plusieurs disquettes s'avèrent défectueuses, nous les remplacerons pendant 90 jours à compter de la date d'achat. Envoyez-nous simplement la ou les disquettes défectueuses avec une copie de votre facture dans une enveloppe normale, avec une lettre nous expliquant les problèmes rencontrés, sans oublier la configuration utilisée et votre adresse.

Si vos disquettes sont défectueuses après le délai de 90 jours de cette garantie, contactez VIE France pour savoir comment procéder à un échange de disquettes. N'envoyez pas la boîte complète du jeu. Si vous désirez un remboursement, vous devez contacter directement votre revendeur pour vous faire rembourser ou échanger le jeu.

Renvoyez vos disquettes défectueuses à l'adresse suivante:

**Virgin Interactive Entertainment SARL**  
233, Rue de la Croix Nivert  
75015 - PARIS



VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT PRÉSENTE • UNE PRODUCTION MECHADEUS  
• THE DAEDALUS ENCOUNTER • AVEC TIA CARRERE • CHRISTIAN BOCHER •  
ÉDITION ET MISE EN SCÈNE: MARK GIAMBRUNO • DIRECTEUR TECHNIQUE:  
BRETTON PEDDIE • RESPONSABLE DE LA PROGRAMMATION: STEVE GOECKLER, DREW  
VINCIQUERRA • GRAPHISTES PRINCIPAUX & MAPPING: LAURA HANKE & ANDY MUROCK  
• RESPONSABLE DE L'ANIMATION: ERIC CHADWICK • DIRECTEUR ARTISTIQUE (TOURNAGE):  
SCOTT EVERS • SCÉNARIO: MARK GAMBRUNO, NED MILLER • MUSIQUE ET EFFETS  
SONORES: HER HOUSE PRODUCTIONS • PRODUCTEURS EXÉCUTIFS: DEIRDRE O'MALLEY &  
JOHN EVERSHED • VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (USA) • PRODUCTEUR EXÉCUTIF:  
ERIC LUX • PRODUCTEUR: BARRY PRINGLE • PRODUCTEUR ASSISTANT: CHRIS ARCHER •  
RESPONSABLE ASSURANCE-QUALITÉ: CHRIS MCFARLAND • ANALYSTE PRINCIPAL: SCOTT  
MANNING • ANALYSTES: NICK LOVE, STACEY MENDOZA, CHAD SOARES, JON WILLIAMS •  
TESTS DE LA VERSION BETA: ANTHONY M.BURKE, MICHAEL CASAREZ, JON GUINEA,  
QUINCY HUTCHERSON, ELLIOT KIRSCHLING, LUCA LEONE, GRANT MILLER, MICHAEL  
SOLINAS, BEN ULRICH • TEST ASSURANCE QUALITÉ: PETER HERMAN, JANE  
SOMMERHUSER • CONCEPTION DE L'EMBALLAGE: LAUREN RIFKIN, JEAN KRICKORIAN •  
VERSIONS ÉTRANGÈRES (USA): • CHEF DE PROJET: VICTORIA KVORIAK • ASSISTANT DE  
PRODUCTION: MELISSA KANGETER • INTÉGRATION DES TRADUCTIONS: TIM O'NEARA •  
CONSULTANTE POUR LES DIALOGUES: CLAUDIA GVIRTZMAN • SYNCHRONISATION FINALE:  
ROY FINCH, SONOS, SAN FRANCISCO • VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (UK): •  
CHEF DE PROJET: ROSEMARIE DALTON • COORDINATION: SACHA TAIT • FRANCE: •  
RELATIONS PRESSE VIE FRANCE: PRISCILLE BRAUT • CASTING: MECHADEUS, STÉPHANE  
RADOUX & LA MARQUE ROSE • AVEC LES VOIX DE: JULIE BATAILLE & PHILIPPE BOZO •  
INGÉNIEURS DU SON: STÉPHANE BOLLAERT, DAVID LAPP & LAURENT FOUCHER • VOIX  
ENREGISTRÉES AUX STUDIOS DE LA MARQUE ROSE, À PARIS • ADAPTATION FRANÇAISE:  
ART OF WORDS FRANCE • REMERCIEMENTS SPÉCIAUX À: AUTODESK, JAY BLAKESBERG,  
MASA ISHIKAWA, MONDO MEDIA, OLIVER, JIM SPANDONI • TRUE WEST VIDEO, ALLAN  
THYGESEN, GARY YOST • THE YOST GROUP



# INHALT

<b>SYSTEM-ANFORDERUNGEN</b>	<b>38</b>
-----------------------------	-----------

---

## INSTALLATION

PC Installation	40
-----------------	----

MAC Installation	42
------------------	----

<b>ÜBER DAEDALUS ENCOUNTER</b>	<b>44</b>
------------------------------------	-----------

<b>DAS SPIEL BEGINNT</b>	<b>46</b>
--------------------------	-----------

<b>DAS HAUPTMENÜ</b>	
Spiel	46

Optionen	47
----------	----

Hilfe	47
-------	----

Extras	47
--------	----

---

## SPIELSTEUERUNG

Die Kontrollen	49
----------------	----

Das Video-Fenster	50
-------------------	----

Die Spektral-Schalter	50
-----------------------	----

Die Analyse-Datenbank	51
-----------------------	----

Die Datenanzeige	51
------------------	----

Tastatur-Kürzel	51
-----------------	----

<b>TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG</b>	<b>52</b>
---------------------------------	-----------

<b>DAS TEAM</b>	<b>53</b>
-----------------	-----------



KOMPONENTE	MINDESTENS NÖTIG	IDEALERWEISE VORHANDEN
Rechner	IBM PC und 100% Kompatible	
CPU	486/33MHz DX	Intel Pentium®
Grafikkarte	Beschleunigte VLB- oder PCI-SVGA-Karte mit 256 Farben*	Beschleunigte VLB- oder PCI-SVGA-Karte mit Tausenden (32K/64K) von Farben*
Speicher	8MB RAM	
Festplatte	4MB frei (Minimal-Installation)	25MB frei (Maximal-Installation)
Sound	8-bit Windows kompatibel**	
CD-ROM-Laufwerk	Double-speed Übertragungsrate 300 KB	Triple- oder Quad-Speed-Laufwerk
Software	PC- oder MS-DOS 5.0 oder höher mit Windows® 3.1 oder höher	Keine anderen Windows-Tasks im Hintergrund

\*Anmerkung: Für optimale Leistung sollten Sie immer die neuesten Treiber benutzen, die der Hersteller Ihrer Grafikkarte anbietet. Alle Video- und Animationssequenzen in Daedalus Encounter sind in 24-Bit-Technik aufgezeichnet, aber die meisten Rechnersysteme können sie nicht in diesem Modus mit Millionen von Farben wiedergeben, ohne einzelne Bilder auszulassen. Wir empfehlen daher, die Einstellung mit 32.000 oder 64.000 Farben zu wählen, falls verfügbar, die ähnliche Qualität wiedergibt, ohne das Abspielen der Videos zu beeinträchtigen.

\*\*Anmerkung: QuickTime für Windows ist kompatibel zu den weitverbreiteten SoundBlaster-Karten und anderen Windows-kompatiblen Soundkarten. Zum Zeitpunkt der Veröffentlichung waren das im Einzelnen folgende Karten: Creative Labs Sound Blaster Pro, Pro 16 und ThunderBoard; Media Vision ProAudio Spectrum, Spectrum Plus, Spectrum 16 und Audio Port; Microsoft Sound System; Cardinal Technologies Sound Studio; Orchid Sound Producer Pro; Turtle Beach Multisound; ATI Stereo F/X.

# Anforderungen PC The Daedalus Encounter

SYSTEM ANFORDERUNGEN

# Anforderungen Macintosh

[ 39 ]

KOMPONENTE	MINDESTENS NÖTIG	IDEALERWEISE VORHANDEN
System	Apple Macintosh & 100% Kompatible	Power Macintosh™
CPU	68040/25mhz	PowerPC™ 601/60 oder besser
Grafikkarte	640x480, 256 Farben (8-bit)*	640x480, Tausende von Farben (16 Bit)*
Speicher	8MB RAM	
Festplatte	4 MB frei (Minimal-Installation)	25MB frei (Maximal-Installation)
Sound	Eingebauter Sound	Externe, verstärkte Stereo-Lautsprecher
CD-ROM-Laufwerk	Double-speed Übertragungsrate 300 KB	Triple- oder Quad-Speed-Laufwerk
Software	Macintosh System 7.x QuickTime® 2.0 (liegt bei)** Multimedia Tuner 2.0.1 (liegt bei)** Sound Manager 3.0 (liegt bei)**	

\*Anmerkung: Für optimale Leistung sollten Sie immer die neuesten Treiber benutzen, die der Hersteller Ihrer Grafikkarte anbietet. Alle Video- und Animationssequenzen in Daedalus Encounter sind in 24-Bit-Technik aufgezeichnet, aber die meisten Rechnersysteme können sie nicht in diesem Modus mit Millionen von Farben wiedergeben, ohne einzelne Bilder auszulassen. Wir empfehlen daher, die Einstellung mit 32.000 oder 64.000 Farben zu wählen, falls verfügbar, die ähnliche Qualität wiedergibt, ohne das Abspielen der Videos zu beeinträchtigen.

\*\*Anmerkung: Dies sind die neuesten Versionen, die zu dem Zeitpunkt verfügbar waren, als dieses Handbuch in Druck ging. Auf der CD können neuere Fassungen enthalten sein. Zukünftige Versionen von QuickTime sollen den Apple Multimedia Tuner gleich beinhalten, was bedeutet, daß er beim Spiel nicht mehr mitgeliefert oder benötigt wird.

# PC INSTALLATION

1. Lesen Sie den Abschnitt "Die PC-Leistung optimieren". \*
2. Vergewissern Sie sich, daß Ihre Soundkarte und Ihr CD-ROM-Laufwerk problemlos mit Windows zusammenarbeiten.
3. Überprüfen Sie, ob Ihre Festplatte den nötigen freien Speicherplatz für die gewünschte Installationsart aufweist. (4 MB für die Minimal-Installation, 25 MB empfohlen).
4. Legen Sie die CD 1 von *Daedalus Encounter* in Ihr CD-ROM-Laufwerk.
5. Starten Sie Windows. Überzeugen Sie sich, daß es im "386 Enhanced"-Modus läuft.
6. Setzen Sie die Bildschirmauflösung auf 640x480. Stellen Sie als Farbtiefe 32.000 oder 64.000 Farben ein (falls möglich, sonst 256).
7. Wählen Sie im Programm-Manager das Menü DATEI, darin den Menüpunkt AUSFÜHREN.
8. Wenn Sie nur die minimale Installation wünschen:  
Geben Sie D:\SETUPMIN ein (Ersetzen Sie das D durch den Kennbuchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks), und wählen Sie OK.  
Wenn Sie optimale Leistung wünschen:  
Geben Sie D:\SETUPMAX ein (Ersetzen Sie das D durch den Kennbuchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks), und wählen Sie OK.
9. Folgen Sie den Anweisungen in den Dialogfenstern auf dem Bildschirm.
10. Eine neue Windows-Gruppe namens *The Daedalus Encounter* wird angelegt.
11. Starten Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf das Icon von *The Daedalus Encounter*.

## Die PC-Leistung optimieren

Wenn Sie ein Screensaver-Programm verwenden, beenden Sie es bitte, bevor Sie das Spiel starten. Vergewissern Sie sich, daß auch keine anderen Anwendungen mehr laufen. Wenn Sie SmartDrive oder andere Cache-Programme benutzen, nehmen Sie bitte das CD-ROM-Laufwerk vom Caching aus. Stellen Sie die Farbtiefe für die beste Wiedergabe auf 32.000 oder 64.000 Farben ein. Wählen Sie lieber nicht den Modus mit 16,7 Millionen Farben, da die meisten Grafikkarten die Filme bei dieser Einstellung nicht mehr ruckelfrei abspielen können. Auf schnelleren Rechnersystemen können Sie die Filme im Spiel bildschirmfüllend ablaufen lassen, indem Sie einfach die Leertaste drücken. Sie werden während des Übergangs nur eine kurze Pause beim Abspielen bemerken. Einige Rechnersysteme und Grafikkarten sind aber nicht schnell genug, um den ganzen Bildschirm für die Video-Wiedergabe zu nutzen (besonders im 32.000- oder 64.000-Farben-Modus). In diesen Fällen beginnt das Video zu ruckeln oder einzelne Passagen zu überspringen. Schalten Sie zurück auf die Viertel-Bildschirm-Darstellung, dann sollten die Filme wieder normal ablaufen. Weitere Informationen finden Sie in der Textdatei README.WRI.

## Die Macintosh-Leistung optimieren

Wenn Sie ein Screensaver-Programm verwenden, beenden Sie es bitte, bevor Sie das Spiel starten. Vergewissern Sie sich, daß auch keine anderen Anwendungen mehr laufen.

Entfernen Sie überflüssige Systemerweiterungen und Kontrollfenster. QuickTime, Sound Manager, das Multimedia Tuneup und Ihre CD-ROM-Treiber sind die einzigen Erweiterungen, die Sie für das Spiel brauchen. Schalten Sie AppleTalk AUS (im "Chooser"-Fenster). Schalten Sie auch den Virtuellen Speicher AUS (im Speicher-Kontrollfenster). Stellen Sie die Farbtiefe im Monitor-Kontrollfenster auf Tausende von Farben (falls verfügbar). Vermeiden Sie die Option "Millionen von Farben" auf allen außer den schnellsten Macintoshs, da die meisten Grafikkarten die Filme bei dieser Einstellung nicht mehr ruckelfrei abspielen können. Wenn Ihr Rechner keine Option mit Tausenden von Farben anbietet, können Sie die Einstellung mit 256 Farben benutzen. Auf schnelleren Rechnersystemen können Sie die Filme im Spiel bildschirmfüllend ablaufen lassen, indem Sie einfach die Leertaste drücken. Sie werden während des Übergangs nur eine kurze Pause beim Abspielen bemerken. Einige Rechnersysteme und Grafikkarten sind jedoch nicht schnell genug, um den ganzen Bildschirm für die Video-Wiedergabe zu nutzen (besonders im 32.000- oder 64.000-Farben-Modus). In diesen Fällen beginnt das Video zu ruckeln oder einzelne Passagen zu überspringen. Schalten Sie zurück auf die Viertel-Bildschirm-Darstellung, dann sollten die Filme wieder normal ablaufen. Weitere Informationen finden Sie in der Textdatei README.

1. Lesen Sie den Abschnitt "Die Macintosh-Leistung optimieren".

2. Überprüfen Sie, ob Ihre Festplatte den nötigen freien Speicherplatz für die gewünschte Installationsart aufweist. (4 MB für die Minimal-Installation, 25 MB empfohlen).

3. Legen Sie die CD 1 von *Daedalus Encounter* in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Klicken Sie zweimal auf das Symbol der "DE Disk 1". Ein Fenster mit drei Ordnern öffnet sich. Klicken Sie zweimal auf "Ziehe Inhalt zum Systemordner", und ziehen Sie den Inhalt auf den Systemordner Ihres Startlaufwerkes. Ersetzen Sie keine Erweiterungen in Ihrem System, wenn diese neuer sind als die mitgelieferten.

4. Wenn Sie nur die minimale Installation wünschen:

Ziehen Sie den Ordner "Daedalus Min" auf Ihre Festplatte.

Wenn Sie wollen, können Sie den Ordner nach Abschluß der Installation umbenennen.

Wenn Sie optimale Leistung wünschen:

Ziehen Sie den Ordner "Daedalus Max" auf Ihre Festplatte.

Wenn Sie wollen, können Sie den Ordner nach Abschluß der Installation umbenennen.

5. Starten Sie Ihren Macintosh neu, um die neuen

Systemerweiterungen zu aktivieren.

6. Legen Sie die CD wieder ein (falls nötig).

7. Stellen Sie die Farbtiefe im Monitor-Kontrollfenster auf Tausende von Farben ein. Wenn Tausende nicht verfügbar sind, wählen Sie eben 256 Farben.

8. Öffnen Sie den Ordner "Daedalus Min" bzw. "Daedalus Max" auf Ihrer Festplatte.

9. Starten Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf das Icon von *The Daedalus Encounter*.

# MACINTOSH INSTALLATION



# Über THE DAEDALUS ENCOUNTER

Wir schreiben das Jahr 2135. Es sind die letzten Tage des Ersten Interstellaren Krieges. Sie sind Schütze Casey O'Bannon und verrichten Ihren Dienst an Bord des TAS-Abfangjägers Talon. Die Pilotin ist Lieutenant Ariel Matheson, eine knallharte und erfahrene Fliegerin, die alles streng nach Vorschrift angehen läßt. Als Copilot und Bordingenieur fungiert der Unteroffizier Zack Smith, dem ein wohlverdienter Ruf als disziplinloser Draufgänger vorausseilt. Trotz ihrer Differenzen sind Ari und Zack schon seit der Grundausbildung Ihre Freunde und Schiffskameraden.

Während Ihre Schwadron eine Routinepatrouille in der Gegend von Phalanx Prime fliegt, bricht eine Staffel von Vakkar-Raumjägern aus dem Hyperraum und beginnt sofort mit einem mörderischen Angriff. Obwohl Sie zwei der gegnerischen Schiffe abschießen können, gelingt es den Vakkar, die Navigationssteuerung der Talon zu beschädigen; Sie sind gezwungen, das Schiff aufzugeben. Das Letzte, was Sie beim Absprengen der Rettungskapseln noch sehen, ist ein riesiges Wrackstück eines gegnerischen Jägers, das auf Sie zujagt - dann ist da nur noch Dunkelheit.

Als Sie zwei Monate später wieder aufwachen, erfahren Sie, daß der Krieg vorbei ist. Die Vakkar haben kapituliert, und Ihre Kameraden sind aus der Terra Fleet entlassen worden. Sie müssen außerdem erkennen, daß es den Medi-Techs nur gelungen ist, Ihr Gehirn zu retten und in einem Versorgungssystem am Leben zu erhalten. Ari und Zack haben Sie aus dem Labor 'befreit' und an die Schiffssysteme des Transporters Artemis angeschlossen. Dank der optischen und akustischen Sensoren können Sie Ihre Freunde auf dem Schiff sehen und hören, doch Ihr Körper ist jetzt eine merkwürdige Mischung aus Pumpen, grauen Zellen und Elektronik. Doch Ihre Freunde lassen sich von Ihrer bizarren Situation nicht abhalten; sie begrüßen Sie als vollwertigen Partner in ihrem neuen Geschäftszweig - der Bergung von Kriegsschiffen, Transportern und Frachtladungen, die während des Krieges beschädigt wurden.

Doch schon während einer Ihrer ersten Flüge strandet die Artemis auf einem riesigen, außerirdischen Raumschiff, das direkten Kurs auf die Sonnenkorona eines Doppelsternes hält. Wenn Sie und Ihre Freunde es nicht schaffen, das Schiff rechtzeitig von diesem Kurs fort zu steuern, wird die Artemis mitsamt ihrer ganzen Besatzung verglühen. Während sich Ari und Zack noch in die Raumanzüge zwängen, um das fremde Schiff zu betreten, erkunden Sie mit Hilfe einer ferngelenkten Sonde schon mal das Terrain. Diese Sonde ist Ihr Ersatz für Augen, Ohren und Hände. Sie ist mit speziellen Analyse- und Bearbeitungsmöglichkeiten ausgestattet. Da die Artemis nur über diese eine Sonde verfügt, müssen Sie sie vor Schaden bewahren. Und auch Ihre Gefährten müssen Sie beschützen - sie verlassen sich ebenso sehr auf Ihre besonderen Fähigkeiten, wie Sie sich auf Ihre Freunde verlassen.

Während Ihrer Erforschung des fremden Raumschiffes werden Sie auf unbekannte Geschöpfe treffen, werden Schlösser und Fallen ebenso kennenlernen wie bizarre Gerätschaften und einen plötzlichen Tod. Einige der Herausforderungen werden sich mit Erforschung, Logik oder durch Experimentieren überwinden lassen. Bei anderen zählen Reaktionsgeschwindigkeit und flinker Finger. Unglücklicherweise haben Sie aber keine Finger mehr, also werden letztlich Ihr schneller Verstand, Ihre Beobachtungsgabe und andere Fähigkeiten über den Ausgang des Abenteuers entscheiden.

# Das Spiel beginnt

## HAUPTMENÜ

### EINLEITUNG

*The Daedalus Encounter* beginnt mit einer kinoähnlichen Einleitungssequenz, in der Sie die Vorgeschichte zum interaktiven Spielteil kennenlernen. Danach gehen Sie auf Ihren ersten Erkundungsflug und bekommen Gelegenheit, die analytischen und mechanischen Fähigkeiten der Sonde einmal auszuprobieren. Da diese Sonde Ihr Ersatz für Augen, Ohren und Hände ist, müssen Sie sie vor Schaden bewahren, oder das Spiel ist zu Ende. Und auch Ihre Gefährten Ari und Zack müssen Sie beschützen - sie verlassen sich ebenso sehr auf Ihre besonderen Fähigkeiten, wie Sie sich auf Ihre Freunde verlassen.

Im Hauptmenü haben Sie die Möglichkeit, Spielstände zu laden und zu speichern, den Schwierigkeitsgrad der Rätsel einzustellen, die Online-Hilfe abzurufen oder das Spiel zu verlassen. Um ins Hauptmenü zu gelangen, können Sie jederzeit im Spiel die Taste ESC drücken. Hier eine kurze Beschreibung der Auswahlmöglichkeiten und ihrer Menüeinträge:

### SPIEL

Neues Spiel	Beginnt ein neues Spiel.
Lade Spiel	Lädt einen zuvor gespeicherten Spielstand.
Sichere Spiel	Speichert den momentanen Spielstand ab. Geben Sie nach der Aufforderung einen Dateinamen für Ihren gespeicherten Spielstand an.
Weiter	Schließt das Hauptmenü und bringt Sie ins Spiel zurück.
Springe zu	Ein praktischer Weg, zu einem früheren Zeitpunkt im Spielgeschehen zurückzugehen, selbst wenn Sie an diesem Punkt nicht gesichert haben. Wenn 'Springe zu' gewählt wird, erscheinen Symbole, die für frühere Spielszenen stehen. Es sind nur Symbole der Orte wählbar, die Sie im laufenden Spiel bereits besucht haben. Bewegen Sie sich mit den Tasten durch die Liste und suchen Sie sich den Zeitpunkt aus, zu dem Sie zurückkehren möchten, und klicken Sie auf sein Symbol.
Spiel beenden	Beendet das Programm und bringt Sie zur Erde zurück. Wenn Sie 'Spiel beenden' anklicken, erscheint eine Sicherheitsabfrage. Klicken Sie auf JA, um das Spiel zu verlassen.

### EINSTELLUNGEN

Schwierigkeit	Verändert den Schwierigkeitsgrad einiger Rätsel. Die Einstellung SCHWER bleibt den Glücklichen vorbehalten, deren Intellekt die Götter selbst neidisch macht. MITTEL ist eine Herausforderung für die meisten humanoiden Lebensformen. LEICHT ist für die weniger Begabten gedacht oder für Leute, denen Rätsel einfach keinen Spaß machen.
Lautstärke	Regelt die Audio-Lautstärke. Wenn Sie darauf klicken, erscheint eine Lautstärke-Skala. Klicken Sie hier auf den gewünschten Wert (nur in der Macintosh Version).

### HILFE

Generell	Beschreibt, wie man das Spiel spielt und bietet eine Liste der Tastaturkürzel für die Steuerung.
Rätsel	Wenn Sie wirklich festsitzen, liefert Ihnen dieser Menüpunkt eine kurze Beschreibung dessen, was bei jedem Rätsel gefordert ist. Es wird nicht die Lösung verraten, sondern das Ziel erklärt.

### EXTRAS

Trailer	Spielt in einer Endlos-Schleife einen Trailer für <i>The Daedalus Encounter</i> ab..
Galerie	Eine Reihe von hochauflösenden Bilder der Menschen und Orte im Spiel.
Schiffs-Logbuch	Auszüge aus persönlichen Logbüchern während des Ersten Interstellaren Krieges.
Das Team	Eine faszinierende Liste von Leuten, die Sie wohl nicht kennen werden, die aber alle sehr, sehr lange und sehr, sehr schwer gearbeitet haben, um Ihnen <i>The Daedalus Encounter</i> präsentieren zu können.



# Spiel- steuerung

## DIE KONTROLLEN

Laser  
gesichert/  
scharf

Dies ist kein Schalter, sondern eine Anzeige, die Ihnen mitteilt, ob der Laser der Sonde gesichert oder scharf ist. Aus Gründen der Unfallverhütung ist der Laser normalerweise gesichert. Er wird automatisch scharfgemacht, wenn Sie ihn benötigen, und sichert sich nach Gebrauch ebenso selbsttätig wieder.

Analyse

Hiermit aktivieren Sie ein intelligentes Analyse-System, das Sie mit Informationen über bestimmte Gegenstände versorgt. Das kann das Material und die Zusammensetzung eines Objektes sein, die Identität eines anderen Raumschiffes, die Entdeckung außerirdischer Lebensformen oder die Übersetzung fremder Sprachen und Symbole.

Diagnose

Startet ein Diagnose-Programm, das die Sonde durchcheckt. Bei allen Problemen erfahren Sie sofort, an welchem System Reparaturen nötig sind. Dies ist ein obligatorischer Schritt vor jedem Start der Sonde.

Ja/Nein

Eine einfache Methode, auf Fragen zu antworten.

Zustand

Gibt einen Statusbericht über die Artemis aus. Alle ungewöhnlichen Werte werden gemeldet.

Start

Setzt alle Systeme der Sonde auf die Standardwerte zurück. Dies ist ein obligatorischer Schritt vor jedem Start der Sonde.

Greifarm

Aktiviert den Greifarm, mit dem die Sonde kleinere Gegenstände greifen kann.

Flutlicht

Aktiviert den Flutlichtscheinwerfer der Sonde. Schaltet sich automatisch ab, wenn es nicht mehr benötigt wird.

## Als Casey

vollführen Sie die Gratwanderung zwischen Mensch und Maschine. Ihr Gehirn ist alles, was von Ihrem menschlichen Körper noch übriggeblieben ist, und die Medi-Techs haben es mit mechanischen Hilfen und elektronischen Steuerungen versehen. Zack hat seine eigenen Veränderungen daran vorgenommen, um Ihnen die Kommunikation zu erleichtern und eine einfache Steuerung verschiedener Geräte und Systeme an Bord der Artemis zu ermöglichen. Hier eine kurze Übersicht der Systeme und Steuerungen, die Ihnen zur Verfügung stehen:





## DAS VIDEOFENSTER

Es gibt verschiedene Kameras an Bord der Artemis, der Sonde sowie an Aris und Zacks Funkmikros, deren Bilder automatisch zu Ihrem Videobildschirm weitergeleitet werden. Das normale Videofenster umfaßt ein Viertel des Gesamtbildschirms und gestattet den gleichzeitigen Zugriff auf die Steuerungen und Anzeigen. In vielen Fällen kann es durch einen Druck auf die Leertaste auf die Größe des gesamten Bildschirms umgeschaltet werden. Bitte beachten Sie aber, daß die Grafikkarten in einigen Rechnersystemen nicht schnell genug sind für die Darstellung in Bildschirmgröße (besonders bei mehr als 256 Farben). In solchen Fällen müssen Sie auf das Viertel-Bildschirm-Format zurückschalten.

Auch wenn die meisten Bewegungen der Sonde von automatischen Systemen gesteuert werden, befindet sie sich doch auch oft unter manueller Kontrolle. In diesen Situationen erscheinen grüne Anzeigen an den Seiten des Videofensters (manchmal auch oben und unten). Auch der Cursor verändert seine Form, je nachdem, über welchem Teil des Videofensters Sie ihn plazieren:

- ← Drehe Sonde nach links.
- Drehe Sonde nach rechts.
- ↑ Linsenoptik nach oben kippen.
- ↓ Linsenoptik nach unten kippen.
- ⌈ Zurückweichen.
- ⌋ Zur angegebenen Position bewegen.

## DIE SPEKTRAL-SCHALTER

Unter dem Videofenster befinden sich die Spektral-Schalter. Sie kontrollieren den Illuminator der Sonde, der eine Vielzahl von Wellenlängen des Lichtspektrums wiedergeben kann. Mit dem IR-Schalter wählen Sie den Infrarot-Bereich aus, SB steht für den sichtbaren Lichtbereich, und UV für die ultravioletten Wellenlängen. Unter diesen Knöpfen befinden sich Schalter, mit denen Sie Lichtimpulse jeweils der Frequenz ausstrahlen können, die der Farbmarkierung entspricht.

## DIE ANALYSE-DATENBANK

Dieses Gerät stellt sich selbst ein. Es befindet sich links von den Spektral-Schaltern. Manchmal stolpert man bei einer Analyse über fremde Symbole oder Sprachfetzen. Bei unbekannten Sprachen erscheint eine Eingabe-Aufforderung in der Datenanzeige, über die Sie Ihre eigene Interpretation der Daten eingeben können. Analyisierte, fremde Sprachfetzen werden in die Datenbank aufgenommen. Mit den Pfeiltasten nach rechts und links, die Sie neben dem SENDEN-Knopf finden, haben Sie Zugriff darauf. Sobald Sie ein Sprachfragment ausgewählt haben, kann es die Sonde wiedergeben, wenn Sie SENDEN drücken.

## DATENANZEIGE

Das Fenster unter den Spektral-Schaltern ist die Datenanzeige. Hier erscheinen Informationen über den Schiffszustand, Analyseergebnisse und andere Daten. Manchmal fungiert die Anzeige auch als "Software"-Steuerung, auf der weitere Steuerknöpfe erscheinen, wenn sie benötigt werden.

## TASTATUR-KÜRZEL

Die meisten der Steuerungen lassen sich auch über Tastaturkürzel ansprechen, um ein Spiel im Gesamtbildschirm-Modus zu ermöglichen (wenn das System dazu in der Lage ist).

Taste	Steuerung
A	Analyse
D	Diagnose
Y	Ja
N	Nein
T	Zustand
S	Startvorbereitung
P	Aussetzen
G	Greifarm
F	Flutlichtstrahler

Taste	Lichtspektrum (PC)	Key	Lichtspektrum (MAC)	Taste	Verschiedenes
Ctrl+I	Infrarot	% I	Infrarot	Leertaste	Viertel-/Gesamtbildschirm
Ctrl+R	Rot	% R	Rot		für Film
Ctrl+O	Orange	% O	Orange	Esc	Zum Hauptmenü
Ctrl+Y	Gelb	% Y	Gelb	oder X	
Ctrl+G	Grün	% G	Grün		
Ctrl+B	Blau	% B	Blau		
Ctrl+P	Lila	% P	Lila		
Ctrl+U	Ultraviolett	% U	Ultraviolett		

# Spiel-

## PRODUKT SERVICE

Virgin Interactive Entertainment Deutschland GmbH bietet Ihnen eine Service-Hotline unter der Rufnummer 040 39 11 13, die von Montags bis Freitags zwischen 14:00 und 18:00 Uhr besetzt ist. Hier steht Ihnen ein Mitarbeiter für Reklamationen zur Verfügung und versucht Ihnen bei Spielproblemen weiterzuhelfen.

## AUSTAUSCH DEFEKTER DISKS/CDS

Sollten Sie über eine defekte Diskette oder CD verfügen, tauschen wir diese innerhalb 90 Tage ab Kaufdatum kostenlos um. Schicken Sie uns in diesem Fall einfach Ihre defekte Disk/CD zusammen mit einer Kopie Ihres Kaufbelegs in einem einfach Umschlag. Denken Sie bitte daran, eine kurze Notiz beizulegen, um was für ein Problem es sich bei Ihrem Datenträger handelt, und geben Sie auf jeden Fall Ihre Adresse, sowie Ihre komplette System-Konfiguration an.

Senden Sie uns nicht die komplette Spielverpackung zu. Sollten Sie an einem vollständigen Umtausch interessiert sein, müssen Sie sich damit an den Händler wenden, von dem Sie dieses Produkt ursprünglich erworben haben.

Bitte vergessen Sie nicht die von Ihnen ausgefüllten Antwortpostkarten mitzuschicken:

Ihre Disketten/CDs schicken Sie an:

Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH  
Borselstraße 16 B  
22765 Hamburg

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT PRÄSENTIERT • EINE MECHADEUS-  
PRODUKTION • THE DAEDALUS ENCOUNTER • IN DEN HAUPTROLLEN  
TIA CARRÈRE • CHRISTIAN BOCHER • CREATIVE DIRECTOR/EDITOR: MARK  
GIAMBRUNO • TECHNISCHE LEITUNG: BRITTON PEDDIE • PROGRAMMTECHNISCHE  
LEITUNG: STEVE GOECKLER, DREW VINCIGUERRA • SENIOR ARTISTS/MAPPERS:  
LAURA HAINKE & ANDY MURDOCK • SENIOR ANIMATOR: ERIC CHADWICK • REGIE  
DER VIDEO-SZENEN: SCOTT EWERS • DREHBUCH: MARK GIAMBRUNO, NED  
MILLER • MUSIK UND SOUND: HER HOUSE PRODUCTIONS • AUSFÜHRENDE  
PRODUZENTEN: DEIRDRE O'MALLEY & JOHN EVERSHED \*\*\* VIRGIN INTERACTIVE  
ENTERTAINMENT • AUSFÜHRENDER PRODUZENT: ERIC LUX • PRODUZENT: BARRY  
PRINGLE • PRODUKTIONSASSISTENZ: CHRIS ARCHER • QUALITY ASSURANCE  
TEAM • LEITUNG: CHRIS MCFARLAND • LEAD ANALYST: SCOTT MANNING •  
ANALYSTS: MICK LOVE, STACEY MENDOZA, CHAD SOARES, JON WILLIAMS •  
MECHADEUS BETA-TESTER: ANTHONY M. BURKE, MICHAEL CASAREZ, JON  
GUINEA, QUINCY HUTCHERSON, ELLIOT KIRSCHLING, LUCA LEONE GRANT MILLER,  
MICHAEL SOLINAS, BEN ULRICH • MECHADEUS QA TESTER: PETER HERMAN,  
JANE SOMMERHUSER • PACKUNGS-DESIGN: LAUREN RIFKIN, JEAN KRICKORIAN •  
BESONDERER DANK AN: AUTODESK, JAY BLAKESBERG, MASA ISHIKAW, MONDO  
MEDIA, OLIVER, JIM SPANDONI • TRUE WEST VIDEO, ALLAN THYGESEN, GARY  
YOST • THE YOST GROUP



# INDICE

<b>REQUISITI DI SISTEMA</b>	<b>56</b>
-----------------------------	-----------

## **INSTALLAZIONE**

Installazione PC	58
------------------	----

Installazione MAC	60
-------------------	----

<b>CIRCA DAEDALUS ENCOUNTER</b>	<b>62</b>
---------------------------------	-----------

<b>ESECUZIONE DEL GIOCO</b>	<b>64</b>
-----------------------------	-----------

## **IL MENU PRINCIPALE**

Gioco	64
-------	----

Opzioni	65
---------	----

Aiuto	65
-------	----

Altro	65
-------	----

## **INTERFACCIA GIOCATORE**

Controlli interfaccia	67
-----------------------	----

Finestra Video	68
----------------	----

Controllo Multiluce	68
---------------------	----

Banca Dati Analisi	69
--------------------	----

Esposizione Dati	69
------------------	----

Equivalenze Tastiera	69
----------------------	----

<b>ASSISTENZA TECNICA</b>	<b>70</b>
---------------------------	-----------

<b>TITOLI</b>	<b>71</b>
---------------	-----------



COMPONENTE    REQUISITI MINIMI    PER PRESTAZIONE OTTIMALE

Sistema	PC IBM e compatibili al 100%	
CPU	486/33MHz DX	Intel Pentium®
Video	Scheda VLB accelerata o PCI SVGA w/256 colori*	Scheda VLB accelerata o PCI SVGA w/migliaia (32K-64K) di colori*
Memoria	8MB di RAM	
Unità Rigida	4MB liberi (installazione minima)	25MB liberi (installazione minima)
Sonoro	8-bit Windows compatibile**	
Unità CD-ROM	Indice di trasferimento a doppia (300Kbs) velocità	Tripla o Quadrupla velocità
Software	PC o MS-DOS 5.0 o più recente con Windows™ 3.1 o più recente	Niente compiti non prioritari Windows

\*Nota: Per una prestazione ottimale, utilizza sempre i driver più recenti distribuiti dai produttori di schede grafiche. Tutte le animazioni e i video di Daedalus Encounter sono a 24-bit, ma molti sistemi non riescono ad eseguire in questa modalità senza saltare fotogrammi. Per questo ti consigliamo di usare regolazioni a 32.000 o 64.000 colori (se disponibili) che danno una qualità simile ma senza disturbare le riprese video.

\*\*Nota: QuickTime per Windows è compatibile con molte delle più comuni schede sonore SoundBlaster o Windows compatibili. Al momento di andare in stampa, tra le schede compatibili vi sono: Creative Labs SoundBlaster Pro, Pro 16 e ThunderBoard; Media Vision ProAudio Spectrum, Spectrum Plus, Spectrum 16 e Audio Port; Microsoft Sound System; Cardinal Technologies Sound Studio; Orchid Sound Producer Pro; Turtle Beach Multisound; ATI Stereo F/X.

# Requisiti PC The Daedalus Encounter

REQUISITI DI SISTEMA

# Requisiti Macintosh

COMPONENTI    REQUISITI MINIMI    PER PRESTAZIONE OTTIMALE

Sistema	Apple Macintosh e compatibili al 100%	Power Macintosh™
CPU	68040/25mhz	PowerPC™ 601/60 o superiore
Video	640x480 a 256 colori (8-bit)*	640x480 a migliaia di colori (16-bit)*
Memoria	8MB di RAM	
Unità Rigida	4MB liberi (installazione minima)	25MB liberi (installazione massima)
Sonoro	Sonoro incorporato	Altoparlanti esterni stereo
Unità CD-ROM	Indice di trasferimento a doppia velocità (300Kbs)	Velocità Tripla o Quadrupla
Software	Macintosh system 7.x QuickTime™ 2.0 (fornito)** Multimedia Tuner 2.0.1 (fornito)** Sound Manager 3.0 (fornito)**	

\*Nota: Per una prestazione ottimale, utilizza sempre i driver più recenti distribuiti dai produttori di schede grafiche. Tutte le animazioni e i video di Daedalus Encounter sono a 24-bit, ma molte schede video non riescono ad eseguire in modalità Milioni di Colori senza saltare fotogrammi. Per questo ti consigliamo di usare regolazioni a Migliaia di colori (se disponibili) che danno una qualità simile ma senza disturbare le riprese video.

\*\*Nota: Queste sono le versioni più comuni delle estensioni al momento di andare in stampa. Le versioni fornite in CD-ROM possono essere più recenti. Anche le prossime edizioni di QuickTime avranno l'Apple Multimedia Tuner incorporato, il che significa che questo potrebbe non essere incluso o richiesto.

# INSTALLAZIONE PC

1. Consulta i dati sulla Ottimizzazione di Prestazione del PC.
2. Accertati che la tua scheda sonora e il drive CD-ROM funzionino con Windows.
3. Accertati di disporre della quantità giusta di spazio libero su disco rigido per il tipo di installazione che vuoi effettuare (4MB per l'installazione minima, 25MB consigliati).
4. Inserisci il Disco 1 di Daedulus Encounter nel drive CD-ROM.
5. Avvia Windows. Accertati che giri in Modalità Potenziata 386.
6. Regola la risoluzione dello schermo su 640x480. Regola la densità del colore a 32.000 o 64.000 colori (se disponibile, altrimenti regola su 256).
7. Sul Program Manager (Gestione Programma), seleziona FILE, poi ESEGUI (RUN).
8. Se vuoi usare il minimo di spazio di disco:  
Digita D:\SETUPMIN (Sostituisci D con la lettera di drive del CD-ROM) poi seleziona OK.  
Se vuoi la prestazione ottimale:  
Digita D:\SETUPMAX (Sostituisci D con la lettera di drive del CD-ROM) poi seleziona OK.
9. Segui le indicazioni sulle finestre dialogo sullo schermo.
10. Verrà creato un nuovo gruppo Windows chiamato The Daedulus Encounter.
11. Per avviare il gioco, fai un doppio clic sull'icona Daedulus Encounter.

## Ottimizzazione della Prestazione del PC

Se usi programmi salva schermo, disattivali prima di avviare il gioco e accertati che nessun'altra applicazione sia attiva. Se stai usando Smartdrive o altro programma di cache di disco, escludine il drive CD-ROM. Regola il video su 32.000 o 64.000 colori per ottenere la qualità migliore. Non usare la modalità 24-bit (16,7 milioni di colori) poiché molte apparecchiature video non riescono ad eseguire scorrevolmente in questa regolazione. Su sistemi più veloci, puoi goderti il gioco con i filmati a tutto schermo battendo la barra spaziatrice. C'è solo un breve intervallo durante il passaggio. Tuttavia, alcuni sistemi e schede video non sono sufficientemente veloci per poter eseguire a tutto schermo (particolarmente a 32K o 64K colori) e in questi casi il video subisce pause o salta. Per riprendere normalmente, torna in modalità di Quarto di Schermo. Per altre informazioni, leggi il file README.VIRL.

## Ottimizzazione della Prestazione del Macintosh

Se usi programmi salva schermo, disattivali prima di avviare il gioco e accertati che nessun'altra applicazione sia attiva. Rimuovi le estensioni di sistema non necessarie e il Pannello di Controllo, QuickTime, Sound Manager, Multimedia Tuneup e i driver CD-ROM sono le uniche estensioni richieste per il gioco. SPEGNI AppleTalk nel Chooser. SPEGNI la Memoria Virtuale nel Pannello di Controllo Memoria. Regola il video su Migliaia di Colori (se disponibile) nel Pannello di Controllo Monitor. Non usare la modalità Milioni di Colori poiché molte apparecchiature video non riescono ad eseguire scorrevolmente in questa regolazione.

Se il tuo sistema non dispone di Migliaia di Colori, puoi usare la regolazione a 256 colori. Su sistemi più veloci, puoi goderti il gioco con i filmati a tutto schermo battendo la barra spaziatrice. C'è solo un breve intervallo durante il passaggio. Tuttavia, alcuni sistemi e schede video non sono sufficientemente veloci per poter eseguire a tutto schermo (particolarmente in Migliaia di Colori) e in questi casi il video subisce pause o salta. Per riprendere normalmente, torna in modalità di Quarto di Schermo. Per altre informazioni, leggi il file README.

1. Consulta i dati sulla Ottimizzazione della Prestazione del Macintosh.
2. Accertati di disporre della quantità giusta di spazio libero su disco rigido per il tipo di installazione che vuoi effettuare (4MB per l'installazione minima, 25MB consigliati).
3. Inserisci il Disco 1 di Daedulus Encounter nel drive CD-ROM. Fai un doppio clic sull'icona DE del Disco 1. Apparirà una finestra con tre cartelle. Fai un doppio clic su Trascina Contenuto (Drag Contents) a Cartella Sistema (System Folder) e trascina il contenuto nella Cartella Sistema nel drive di avviamento. Non sostituire alcuna estensione nel sistema che sia più nuova di quelle fornite.
4. Se vuoi usare il minimo di spazio di disco:

Trascina la cartella *Daedulus Min* sull'unità rigida.

Se lo desideri, puoi rinominare la cartella dopo aver completato l'installazione.

Se vuoi la prestazione ottimale:

Trascina la cartella *Daedulus Max* sull'unità rigida.

Se lo desideri, puoi rinominare la cartella dopo aver completato l'installazione.

5. Riavvia il Macintosh per attivare le nuove estensioni di sistema.
6. Reinserisci il CD-ROM (se necessario).
7. Regola la densità di colore su Migliaia di Colori nel Pannello di Controllo Monitor. Se questa non è disponibile, regola su 256 Colori.
8. Apri la cartella *Daedulus Min* o *Daedulus Max*.
9. Per avviare il gioco, fai un doppio clic sull'icona Daedulus Encounter.

# INSTALLAZIONE MACINTOSH



# Circa THE DAEDALUS ENCOUNTER

Siamo nell'anno 2135, negli ultimi giorni della Prima Guerra Interstellare. Tu sei il cannoniere di prima classe Casey O'Bannon in servizio sull'intercettore *TAS Talon*. Il pilota è il tenente Ariel Matheson, un ufficiale duro ed esperto ligio ai regolamenti. Il secondo pilota/motorista è il sergente maggiore Zack Smith, reputato a ragione come una mina vagante. Nonostante le differenze, Ari e Zack sono tuoi amici e commilitoni fin dai tempi dell'addestramento.

Durante un normale pattugliamento della tua squadra nei pressi della Prima Falange, un gruppo di caccia Vakkar emerge dall'iperspazio e si lancia in un attacco micidiale. Tu riesci a far fuori due delle navi nemiche, ma non prima che i controlli del *Talon* vengano distrutti e l'equipaggio costretto ad espellere. Gli ultimi tuoi ricordi dell'evento sono quelli dell'enorme massa della fusoliera nemica che precipita verso la tua capsula di espulsione...poi le tenebre.

Quando ti svegli, due mesi più tardi, scopri che la guerra è finita con la resa di Vakkar e che i tuoi compagni sono stati smobilitati dalla flotta terrestre. Scopri anche che i chirurghi sono solo riusciti a salvare il tuo cervello, che è stato posto in un sistema di supporto vitale. Ari e Zack ti hanno "liberato" dal Laboratorio e ti hanno collegato ai sistemi di bordo di un trasporto residuo bellico, l'*Artemis*. Tu puoi vedere e sentire i tuoi amici attraverso i sensori audiovisivi della nave, ma il tuo corpo adesso è una strana mescolanza di pompe, materia grigia ed elettronica. Nonostante questa bizzarra situazione, i tuoi amici ti hanno accolto come socio a tutto titolo nella loro nuova intrapresa - il recupero di navi da guerra, da trasporto e da carico danneggiate nel corso della guerra.

Durante una delle prime missioni, l'*Artemis* rimane incagliata ad un'enorme nave spaziale aliena in rotta verso la corona di una stella doppia. Se tu e i tuoi amici non riuscite a dirottare la nave in tempo, l'*Artemis* e il suo equipaggio bruceranno. Mentre Ari e Zack indossano le tute per entrare nella nave aliena, tu esplori mediante una sonda telecomandata. La sonda costituisce i tuoi occhi, orecchie e mani. Essa è dotata di speciali dispositivi di analisi e manipolazione e, poiché è l'unica sonda di cui dispone l'*Artemis*, deve essere protetta da eventuali danni. Anche i tuoi compagni devono essere protetti - essi contano sulle tue speciali capacità quanto tu conti su di loro.

Nel corso dell'esplorazione del vascello alieno, incontrerai creature sconosciute, sbarramenti e trappole rituali, congegni strani e morte improvvisa. Alcuni compiti richiederanno esplorazione, logica o sperimentazione. Altri verteranno sui tuoi tempi di reazione e sulla abilità di pensare su due piedi. Purtroppo, tu i piedi non li hai più, per cui sarà la tua agilità mentale, l'attenzione ai dettagli e altre abilità che determinerà il risultato finale.

# Esecuzione del Gioco

## MENU PRINCIPALE

### INTRODUZIONE

Daedalus Encounter inizia con una ripresa di apertura che prepara la scena per la sezione interattiva. Dopo l'introduzione, parti per la prima missione e hai l'opportunità di provare le capacità di analisi e manipolazione della sonda.

Poiché la sonda è il tuo complesso di occhi, orecchi e mani, la devi proteggere dai danni, altrimenti il gioco finisce. I tuoi compagni, Ari e Zack, devono anch'essi essere protetti, poiché dipendono da te quanto tu dipendi da loro.

### GIOCO

Nuovo Gioco	Avvia nuovo gioco.
Carica Gioco	Carica un gioco precedentemente salvato.
Salva Gioco	Salva il gioco nella posizione corrente. Al segnale, digita un nome di file per il gioco salvato.
Continua	Esci dal Menu Principale e ritorni al gioco in corso.
Salta a...	Questo è un modo conveniente di saltare in un punto precedente del gioco, anche se non avevi salvato in quella posizione. Quando selezioni Salta a..., appaiono le icone che rappresentano scene trascorse del gioco, ma solo le icone che rappresentano i luoghi già visitati saranno disponibili. Usa i bottoni di scorrimento per spostarti sulla lista e per trovare il punto a cui vuoi tornare, poi fai clic sulla relativa icona.
Esci dal Gioco	Esci dal programma e torni sulla Terra. Selezionando QUIT (ABBANDONA), appare un dialogo di conferma. Per uscire, fai clic su SI (YES).

### OPZIONI

Difficoltà	Cambia il livello di difficoltà di alcuni dei rompicapo. DIFFICILE (HARD) è riservato a quelli il cui intelletto rivaleggia quello degli Dei. MEDIO è impegnativo per parecchi umanoidi. FACILE (EASY) è a disposizione dei più infimi invertebrati o per quei senzienti cui non piacciono molto i rompicapo.
Volume	Regola il volume audio. Selezionando VOLUME, appare un arco di gradazioni. Fai clic sul livello desiderato. (Disponibile solo su versione Macintosh).

### AIUTO

Generale	Descrive come eseguire il gioco e fornisce una lista di tasti rapidi per i controlli interfaccia.
Rompicapo	Se sei bloccato, questa funzione fornisce una breve descrizione di cosa fare. Non è la soluzione del rompicapo, ma lo scopo.

### ALTRO

Preludio	Esegue una presentazione cinematografica ripetuta di Daedalus Encounter.
Galleria	Una serie di immagini ad alta risoluzione di gente e luoghi del gioco.
Libro di Bordo	Brani di diario nel corso della Prima Guerra Interstellare.
Titoli	Un'affascinante lista di gente che magari non conosci, ma che ha lavorato davvero duro per tanto, tanto tempo alla creazione di Daedalus Encounter.



# Interfaccia

[ 67 ]

## CONTROLLI INTERFACCIA

**Laser**  
**Dis/armato**

Non è un commutatore, ma un indicatore che segnala se il laser della sonda è armato o meno. Per motivi di sicurezza, il laser è normalmente disarmato e si arma automaticamente quando occorre. Quando non è più necessario, si disarma di nuovo.

**Analisi**

Questo attiva un'analisi intelligente che fornisce informazioni su determinati oggetti. Queste informazioni possono comprendere i materiali e la composizione di un oggetto, l'identità di un altro veicolo spaziale, il rilevamento di forme di vita non terrestri e la traduzione di lingue e simboli alieni.

**Diagnostica**

Selezionando questo, si avvia un controllo diagnostico sulla sonda. Qualunque problema rilevato ti indirizza al sistema che occorre riparare. Questo è un passo obbligato prima di poter usare la sonda.

**Si/No**

Un semplice metodo per rispondere alle domande.

**Stato**

Riporta la situazione sull'Artemis. Qualunque condizione insolita verrà indicata.

**Avviamento**

Inizializza i sistemi della sonda. Questo è un passo obbligato prima di poter usare la sonda.

**Rampino**

Attiva il braccio a rampino della sonda, col quale puoi prendere oggetti piccoli.

**Faro**

Attiva l'illuminazione generale della sonda. Si spegne automaticamente quando non serve.

## Nel ruolo di Casey,

tu sei ai confini tra l'Uomo e la macchina. Il cervello è tutto quello che ti resta della forma umana, che i medici hanno dotato di supporti meccanici e interfacce elettroniche. Zack ha apportato alcune modifiche che ti permettono di comunicare in modo semplice e di controllare veri dispositivi e sistemi sull'Artemis. Qui sono descritti i sistemi e i controlli a tua disposizione:





## FINESTRA VIDEO

A bordo dell'Artemis vi sono diverse telecamere, oltre che sulla sonda e nei caschi di Ari e Zack, tutte automaticamente dirette sul tuo schermo video. La finestra video predefinita è di un quarto di schermo, consentendo l'accesso all'interfaccia e alla lettura. In molti casi il video può essere passato in modalità tutto schermo battendo la barra spaziatrice. Nota che in alcuni sistemi l'apparecchiatura video non è sufficientemente veloce per consentire riprese a tutto schermo (particolarmente con più di 256 colori) - in questi casi, il video deve essere visionato in modalità Quarto di Schermo.

Sebbene molti movimenti della sonda sono controllati da sistemi automatici, molte volte succede che la direzione della sonda ricade sotto il controllo manuale. Queste situazioni sono di solito indicate dalla comparsa di simboli verdi sui lati (e qualche volta in alto e in basso) della finestra video. Anche il cursore cambia quando viene collocato in diverse parti della finestra video, come indicato qui di seguito:

- ← Ruota la sonda a sinistra
- Ruota la sonda a destra
- ↑ Inclina l'obiettivo in alto
- ↓ Inclina l'obiettivo in basso
- ⌏ Esce
- ⌘ Si sposta verso la posizione indicata

## CONTROLLO MULTILUCI

Sotto la finestra video c'è il Controllo Multiluci che regola un illuminatore sulla sonda che può produrre una serie di lunghezze d'onda luminose. Il bottone IR sceglie lo spettro dell'infrarosso, quello VIS l'arco luminoso visibile e quello UV le frequenze dell'ultravioletto. Sotto questi bottoni si trovano commutatori che inviano impulsi alla frequenza rappresentata dal campione di colore sotto di esse.

## BANCA DATI DI ANALISI

Questo dispositivo è autoconfigurante e si trova a sinistra del Controllo Multiluci. Occasionalmente, eseguendo un'Analisi si rilevano simboli o linguaggi alieni. Le lingue sconosciute fanno apparire un segnale nella finestra Lettura Dati, permettendoti di digitare la tua interpretazione dei dati. Le lingue aliene sconosciute analizzate vanno a far parte della Banca Dati cui puoi accedere selezionando le frecce a destra o a sinistra accanto al bottone SEND (INVIA). Quando hai selezionato un frammento di lingua, la sonda può ritrasmetterlo mediante il bottone SEND.

## LETTURA DATI

La finestra sotto il Controllo Multiluci è la Lettura Dati. Le informazioni riguardanti le condizioni della nave, i risultati delle analisi e altri dati, appaiono qui. In alcuni casi, questa funziona anche come quadro di controllo 'leggero' che fornisce controlli aggiuntivi secondo necessità.

## EQUIVALENZE DI TASTIERA

Si può accedere a molti dei controlli nell'interfaccia si possono accedere con equivalenti di tastiera al fine di consentire un'esecuzione a tutto schermo (su sistemi che ne sono capaci).

Key	Controllo Interfaccia	Tasto	Spettro Multiluci (PC)	Tasto	Spettro Multiluci (MAC)	Tasto	Varie
A	Analisi	Ctrl+H	Infrarosso	% I	Infrarosso	barra	passa da
D	Diagnostica	Ctrl+R	Rosso	% R	Rosso		Tutto a Quar-
Y	Si	Ctrl+O	Arancione	% O	Arancione		to di schermo
N	No	Ctrl+Y	Giallo	% Y	Giallo	Esc o	Va al Menu
T	Stato	Ctrl+G	Verde	% G	Verde	X	Principale
S	Avviamento	Ctrl+B	Azzurro	% B	Azzurro		
P	Spiegamento	Ctrl+P	Viola	% P	Viola		
G	Braccio	Ctrl+U	Ultravioletto	% U	Ultravioletto		
	Rampino						
F	Fari						

# Assistenza Technica

Se *The Daedalus Encounter* non si carica, spegni il computer e prima di ripetere la procedura di caricamento, stacca tutte le periferiche estranee, come ad esempio la stampante (lascia invece il monitor).

Se *The Daedalus Encounter* non si carica, metti il disco difettoso (senza la confezione) in una busta imbottita con il tuo nome ed indirizzo.

Per aiutare il nostro dipartimento di ricerca e di riparazione guasti, ti preghiamo di fornirci il maggior numero di dettagli possibili riguardo alla configurazione delle tue apparecchiature (senza dimenticare gli apparecchi di espansione RAM).

Manda il pacco a: THE RETURNS DEPARTMENT, Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH. La Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd cercherà di sostituire il dischetto difettoso entro 28 giorni dalla data di ricevimento.

LA VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT PRESENTA • UNA PRODUZIONE  
MECHADEUS • THE DAEDALUS ENCOUNTER • CON TIA CARRERE •  
CHRISTIAN BOCHER • DIRETTORE CREATIVO/EDITORE: MARK GIAMBRUNO  
• DIRETTORE TECNICO: BRITTON PEDDIE • DIRETTORI PROGRAMMAZIONE:  
STEVE GOECKLER, DREW VINCIGUERRA • CAPI ARTISTI/MAPPATORI:  
LAURA HAINKE & ANDY MURDOCK • CAPO ANIMATORE: ERIC CHADWICK  
• DIRETTORE AZIONI DAL VIVO: SCOTT EWERS • SOGGETTO: MARK  
GIAMBRUNO, NED MILLER • MUSICA E SONORO: HER HOUSE  
PRODUCTIONS • PRODUTTORI ESECUTIVI: DEIRDRE O'MALLEY & JOHN  
EVERSHED \*\*\* VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT • PRODUTTORE  
ESECUTIVO: ERIC LUX • PRODUTTORE: BARRY PRINGLE • ASSISTENTE  
PRODUTTORE: CHRIS ARCHER • SQUADRA CONTROLLO QUALITA' •  
CAPOGRUPPO: CHRIS MCFARLAND • CAPO ANALISTA: SCOTT MANNING •  
ANALISTE: MICK LOVE, STACEY MENDOZA, CHAD SOARES, JON WILLIAMS  
• COLLAUDATORI BETA DELLA MECHADEUS: ANTHONY M. BURKE,  
MICHELE CASAREZ, JON GUINEA, QUINCY HUTCHERSON, ELLIOT  
KIRSCHLING, LUCA LEONE, GRANT MILLER, MICHELE SOLINAS, BEN ULRICH  
• COLLAUDO QUALITA' MECHADEUS: PETER HERMAN, JANE  
SOMMERHUSER • DISEGNO CONFEZIONE: LAUREN RIFKIN, JEAN  
KRIKORIAN • RINGRAZIAMENTI SPECIALI A: AUTODESK, JAY BLAKESBERG,  
MASA ISHIKAW, MONDO MEDIA, OLIVER, JIM SPANDONI • TRUE WEST  
VIDEO, ALLAN THYGESEN, GARY YOST • THE YOST GROUP.



# ÍNDICE

REQUISITOS DEL SISTEMA	74
------------------------	----

---

## INSTALACIÓN

---

Instalación en un PC	76
----------------------	----

Instalación en un MAC	78
-----------------------	----

THE DEADALUS ENCOUNTER	80
------------------------	----

CÓMO JUGAR	82
------------	----

---

## EL MENÚ PRINCIPAL

---

Las partidas	82
--------------	----

Opciones	83
----------	----

Ayuda	83
-------	----

Extras	83
--------	----

---

## INTERFAZ DEL JUEGO

---

Los controles del interfaz	85
----------------------------	----

La ventana del monitor de vídeo	86
---------------------------------	----

Control del multifoco	86
-----------------------	----

La base de datos del sistema de análisis	87
--	----

Lectura de datos	87
------------------	----

Controles en el teclado	87
-------------------------	----

AYUDA TÉCNICA	88
---------------	----

FICHA TÉCNICA	89
---------------	----



COMPONENTE	REQUISITOS MÍNIMOS	PARA CONSEGUIR EL MEJOR RENDIMIENTO
Sistema	PC IBM y compatibles 100%	
UPC	486 DX a 33 Mhz	Intel Pentium®
Video	Tarjeta PCI SVGA o VLB acelerada, con 256 colores*	Tarjeta PCI SVGA o VLB acelerada, con miles de colores (32K-64K)
Memoria	8 MB de memoria RAM	
Disco duro	4 MB libres (instalación mínima)	25 MB libres (instalación máxima)
Sonido	8 bits Windows y compatibles**	
Unidad CD-ROM	Velocidad de transferencia doble (300 Kb)	Unidad con velocidad triple o cuádruple
Software	PC o MS-DOS 5.0 o superior, Sin ventanas operando con Windows™ 3.1 o superior en el fondo	

\*Nota: para conseguir un mejor rendimiento, utiliza siempre el material más moderno que haya disponible para tu tarjeta de gráficos. Todas las escenas de video y la animación de The Daedalus Encounter son de 24 bits, pero la mayoría de los sistemas son incapaces de reproducir las imágenes en la modalidad de 24 bits sin saltarse algunas. Por lo tanto, te aconsejamos que utilices, si es posible, un ajuste de 32.000 ó 64.000 colores, que te proporcionará una calidad similar sin que afecte a la reproducción de las escenas de video.

\*\*Nota: QuickTime de Windows es compatible con las tarjetas Sound Blaster o con las compatibles con Windows. En el momento de imprimir este manual, las tarjetas compatibles eran: Creative Labs Sound Blaster Pro, Pro 16 y ThunderBoard; Media Vision ProAudio Spectrum, Spectrum Plus, Spectrum 16 y Audio Port; Microsoft Sound System; Cardinal Technologies Sound Studio; Orchestral Sound Producer Pro; Turtle Beach Multisound y ATI Stereo F/X.

## The Daedalus Encounter

REQUISITOS DEL SISTEMA

# Requisitos en un Macintosh

COMPONENTE	REQUISITOS MÍNIMOS	PARA CONSEGUIR EL MEJOR RENDIMIENTO
Sistema	Apple Macintosh y compatibles 100%	Power Macintosh™
UPC	68010 a 25 Mhz	PowerPC™ 601/60 o superior
Video	640x480 con 256 colores (8 bits)*	640x480 con miles de colores (18 bits)*
Memoria	8 MB de memoria RAM	
Disco duro	4 MB libres (instalación mínima)	25 MB libres (instalación máxima)
Sonido	Sonido incorporado	Altavoces en estéreo con alimentación externa
Unidad CD-ROM	Velocidad de transferencia doble (300 Kbs)	Unidad con velocidad triple o cuádruple
Software	Sistema Macintosh 7.x QuickTime™ 2.0 (incluido)** Multimedia Tuner 2.0.1 (incluido)** Sound Manager 3.0 (incluido)**	

\*Nota: para conseguir un mejor rendimiento, utiliza siempre el material más moderno que haya disponible para tu tarjeta de gráficos. Todas las escenas de video y la animación de The Daedalus Encounter son de 24 bits, pero la mayoría de las tarjetas de video actuales son incapaces de reproducir las imágenes en la modalidad de "Millones de colores" sin saltarse algunas. Por lo tanto, te aconsejamos que utilices, si es posible, un ajuste de "Miles de colores", que te proporcionará una calidad similar sin que afecte a la reproducción de las escenas de video.

\*\*Nota: éstas eran las versiones más modernas en el momento de imprimir este manual. Las que vienen con el CD-ROM pueden ser más recientes. También es posible que las futuras creaciones de QuickTime incorporen el Apple Multimedia Tuner, lo que significa que no se necesitaría éste por separado.

# INSTALACION EN UN PC

1. Lee la información sobre cómo conseguir el mejor rendimiento en un PC.
2. Asegúrate de que tu tarjeta de sonido y la unidad CD-ROM funcionan bien con Windows.
3. Asegúrate de que el disco duro tiene la cantidad de espacio libre necesaria para el tipo de instalación que deseas realizar (4 MB mínimo, 25 MB recomendado).
4. Coloca el disco 1 de The Daedalus Encounter en la unidad CD-ROM.
5. Abre Windows y asegúrate de que está funcionando en la modalidad de 386 mejorada.
6. Ajusta la resolución de la pantalla en 640 X 480. Regula la cantidad de colores a 32.000 o 64.000 (si es posible; de lo contrario, ponla en 256).
7. Selecciona FILE (Archivo) en el Program Manager (Administrador de programas), y luego RUN (Ejecutar).
8. Si quieres emplear la mínima cantidad posible de espacio en el disco, teclea:

D:\SETUPMIN

Cambia D por la letra correspondiente a la unidad de tu CD-ROM. Luego selecciona OK.

Para conseguir el mejor rendimiento, teclea:

D:\SETUPMAX

Cambia D por la letra correspondiente a la unidad de tu CD-ROM. Luego selecciona OK.

9. Sigue las instrucciones que aparecen en los recuadros con texto que hay en la pantalla.
10. Se creará un nuevo grupo de ventanas llamado The Daedalus Encounter.
11. Pulsa dos veces sobre el icono de The Daedalus Encounter para que comience el juego.

## CÓMO CONSEGUIR EL MEJOR RENDIMIENTO EN UN PC

Si estás utilizando cualquier programa protector de pantalla, desactívalo antes de que el juego empiece a funcionar. Asegúrate de que no hay ninguna otra aplicación funcionando al mismo tiempo. Si estás usando un Smartdrive o cualquier otro programa de memoria caché, no incluyas la unidad CD-ROM en la lista. Para un mejor calidad, ajusta el video en 32.000 ó 64.000 colores. No utilices la modalidad de 24 bits (16,7 millones de colores) porque la mayoría de los equipos no pueden reproducir bien las imágenes cinematográficas cuando están ajustadas en esta modalidad. En equipos más rápidos, puedes pulsar la barra espaciadora para que las imágenes cinematográficas ocupen toda la pantalla. Mientras se realiza el paso a la pantalla completa, notarás una pausa momentánea en la reproducción de las imágenes. Sin embargo, algunos sistemas y tarjetas de video no son los suficientemente rápidos como para ver las imágenes de video en una pantalla entera (especialmente en los que tienen 32K o 64K de colores), en estos casos, el video empezará a pararse o a saltar. Si vuelves a la modalidad de un cuarto de pantalla, la imagen será reproducida con toda normalidad. Para ver más información, consulta el fichero README.WRL.

## CÓMO CONSEGUIR EL MEJOR RENDIMIENTO EN UN MACINTOSH

Si estás utilizando cualquier programa protector de pantalla, desactívalo antes de que el juego empiece a funcionar. Desconecta todas las extensiones del sistema y los paneles de control (Control Panels) que no sean necesarios. Las únicas extensiones imprescindibles para el juego son el QuickTime, el programa de gestión de sonido Sound Manager, el regulador del Multimedia Tuneup y los programas de gestión del CD-ROM. Vete a "Chooser" y desconecta "Apple Talk". Apaga la memoria virtual en el panel de control de memoria. No utilices la modalidad de "Millions of Colours" (Millones de colores) en ciertos sistemas, ya que la mayoría de los equipos no son capaces de reproducir bien las imágenes de video si tienen este ajuste. Si tu sistema no tiene la opción de Miles de colores (Thousands of Colours), tendrás que jugar con la modalidad de 256 colores. En equipos más rápidos, puedes pulsar la barra espaciadora para que las imágenes cinematográficas ocupen toda la pantalla. Mientras se realiza el paso a la pantalla completa, notarás una pausa momentánea en la reproducción de las imágenes. Sin embargo, algunos sistemas y tarjetas de video no son lo suficientemente rápidos como para ver las imágenes de video en una pantalla entera (especialmente en la modalidad de Miles de colores), en estos casos, el video empezará a pararse o a saltar. Si vuelves a la modalidad de un cuarto de pantalla, la imagen será reproducida con toda normalidad. Para ver más información, consulta el fichero README.

1. Lee la información sobre cómo conseguir el mejor rendimiento en un Macintosh.
2. Asegúrate de que el disco duro tiene la cantidad de espacio libre necesaria para el tipo de instalación que deseas realizar (4 MB mínimo, 25 MB recomendado).
3. Coloca el disco 1 de The Daedalus Encounter en la unidad CD-ROM. Pulsa dos veces en el icono del disco 1 de DE (Daedalus Encounter). Aparecerá una ventana con tres ficheros. Pulsa dos veces para abrir "Drag Contents" y arrastra los contenidos al fichero del sistema (System Folder) de tu unidad de arranque. No cambies ninguna extensión de tu sistema por otra más reciente.
4. Si quieres utilizar la cantidad mínima de espacio libre en el disco duro:

Arrastra el fichero de *Daedalus Min* a tu disco duro.

Si así lo deseas, puedes cambiarle el nombre al fichero tras haber completado la instalación.

Para conseguir el mejor rendimiento:

Arrastra el fichero de *Daedalus Max* a tu disco duro.

Si así lo deseas, puedes cambiarle el nombre al fichero tras haber completado la instalación.

5. Relanza el Macintosh para activar las nuevas extensiones del sistema.
6. Si es necesario, vuelve a meter el disco de CD-ROM.
7. En el panel de control de los monitores, ajusta la cantidad de colores en "Miles de colores" (Thousands of Colours). Si esta opción no está disponible, déjalo en 256 colores.
8. Abre el fichero *Daedalus Min* o el *Daedalus Max* que están en tu disco duro.
9. Pulsa dos veces en el icono de The Daedalus Encounter para que empiece el juego.

# INSTALACIÓN EN UN MACINTOSH



# THE DAEDALUS ENCOUNTER

Corre el año 2135, en los últimos días de la Primera Guerra Interestelar. Tú eres el bombardero de primera Casey O'Bannon y estás destinado a bordo de la nave de interceptación Talon, pilotada por el teniente Ariel Matheson, un oficial duro y experimentado que sigue el reglamento al pie de la letra. El copiloto y jefe de máquinas es el oficial Zack Smith, que tiene la fama bien merecida de tener el gatillo ligero. Aunque Ari y Zack tienen sus diferencias, son amigos y compañeros tuyos desde los días en que entrenabais juntos.

Durante una salida rutinaria patrullando cerca de Phalanx Prime, un grupo de cazas Vakkar surge del hiperespacio y ataca a tu escuadrón. Tú consigues acabar con dos naves enemigas, pero no logras impedir que el control de navegación del Talon resulte destruido y la tripulación se vea obligada a abandonar la nave. Lo último que recuerdas es un trozo del fuselaje de una nave enemiga dirigiéndose hacia tu cápsula salvavidas... y luego la oscuridad.

Cuando despiertas dos meses más tarde, descubres que la guerra ha finalizado, los Vakkar se han rendido y tus compañeros han sido expulsados de la flota Terra. Por otra parte, los tecnomédicos sólo consiguieron salvar tu cerebro, y lo implantaron en un sistema de mantenimiento de constantes vitales. Pero Ari y Zack te "rescatan" del laboratorio médico y te conectan a los sistemas de a bordo de la nave de transporte Artemis. Ahora puedes ver a tus amigos gracias a los sistemas audiovisuales de la nave, pero tu cuerpo no es más que una extraña mezcla de bombas, materia gris y electrónica. Tus amigos no se dejan intimidar por tu extraña situación y te dan la bienvenida como miembro activo en la que es una aventura nueva: la recuperación de naves de guerra, transporte y cargamento dañados durante la guerra.

En una de sus primeras misiones, el Artemis se ve enredado con una enorme nave espacial extraterrestre que se dirige hacia la corona de una estrella binaria. Si tus amigos y tú no conseguís desviar la nave a tiempo, el Artemis y su tripulación quedarán carbonizados. Mientras Ari y Zack se preparan para entrar en la nave extraterrestre, tú haces un reconocimiento de la misma empleando una sonda accionada por control remoto. Esta sonda son tus ojos, tus oídos y tus manos, y va equipada con un equipo de manipulación y análisis; pero es la única con la que cuenta el Artemis, de modo que debes evitar que sufra daño alguno. De la misma forma, tienes que proteger a tus compañeros: confían en ti y en tus habilidades especiales como tú confías en ellos.

Durante la exploración de la nave extraterrestre, descubres criaturas desconocidas, cerraduras y trampas, extraños artilugios y muertes súbitas. Ciertos desafíos exigirán dosis de exploración, lógica o experimentación. Otros dependerán de tus reflejos y de la habilidad con la que te muevas; pero, por desgracia, ya no te resulta fácil moverte, así que tendrás que usar tu agilidad mental, fijarte en los detalles y recurrir a otras habilidades para salir del paso.

# Cómo Jugar

## EL MENÚ PRINCIPAL

En el menú principal puedes salvar y cargar partidas, regular el nivel de dificultad de los acertijos, conseguir ayuda del ordenador y abandonar el programa. Para acceder al menú principal, pulsa la tecla ESC en cualquier momento del juego. A continuación se describen los botones y sus menús correspondientes.

### INTRODUCCIÓN

The Daedalus Encounter comienza con unas escenas cinematográficas introductorias que muestran el escenario interactivo.

Tras la introducción, pasarás a la primera misión y tendrás la oportunidad de probar las capacidades de análisis y manipulación de tu sonda. Puesto que la sonda son tus ojos, tus oídos y tus manos, debes protegerla a toda costa o será el final del juego. De la misma forma, tienes que cubrir a tus compañeros Ari y Zack. Confían en ti y en tus habilidades especiales como tú confías en ellos.

### LAS PARTIDAS

- Partida nueva** Comienza una partida nueva.
- Cargar partida** Sirve para cargar una partida previamente salvada.
- Salvar partida** Sirve para salvar la partida en el lugar en el que te encuentres en ese momento. Cuando aparezca la señal, introduce un nombre para el archivo en el que vas a salvar la partida.
- Continuar** Sales del menú principal y vuelves a la partida en la que estabas.
- Pasar a...** Es una forma muy conveniente de retroceder a un punto anterior de la partida, incluso si no habías salvado dicha posición. Cuando seleccionas esta opción, aparecen iconos representando escenas pasadas del juego. Sólo están disponibles los iconos correspondientes a los lugares en los que ya has estado. Utiliza los botones de desplazamiento para recorrer la lista y encontrar el punto al que quieres volver, luego pulsa en el icono elegido.
- Abandonar la partida** Sales del programa y vuelves a Terra. Al seleccionar QUIT (abandonar), sale una frase pidiéndote confirmación. Si pulsas en YES, dejarás el juego.

### LAS OPCIONES

- Dificultad** Cambia el nivel de algunos acertijos. DIFÍCIL (HARD) está reservado para los que tengan un coeficiente que rivalice con el de los dioses. INTERMEDIO (MEDIUM) es todo un desafío para un humanoide. FÁCIL (EASY) es lo adecuado para invertebrados inferiores o para los seres sensibles que no aprecian la gracia de los acertijos.
- Volumen** Regula el volumen de sonido. Al seleccionar esta opción, aparecerá una gama de diferentes volúmenes. Pulsa en el que deseas. (Sólo disponible en la versión para Macintosh).

### AYUDA

- General** Explica cómo se juega y proporciona una lista de las teclas que accionan los controles del interfaz.
- Acertijos** Si te atascas, puedes consultar esta descripción de la naturaleza de cada acertijo. No te da la solución, sino el objetivo.

### EXTRAS

- Trailer** Muestra un trailer del juego al estilo de las películas.
- Galería** Muestra una serie de imágenes de alta resolución con personajes y lugares que salen en el juego.
- Diario de a bordo** Son extractos del diario de a bordo, registrados durante la Primera Guerra Interestelar.
- Ficha técnica** Una lista fascinante de gente a la que probablemente no conoces, pero que han trabajado muy, muy duro, durante mucho, mucho tiempo para ofrecerte The Daedalus Encounter.





# El Interfaz del Juego [ 85 ]

## LOS CONTROLES DEL INTERFAZ

**Laser  
activado/  
desactivado**

No se trata de un interruptor, sino de un indicador que muestra si el láser que lleva la sonda está activado o no. Por razones de seguridad, el láser suele estar desactivado y sólo entra en activo cuando lo necesitas. Tras usarlo, vuelve a desactivarse.

**Análisis**

Esta opción activa un análisis inteligente que proporciona información sobre ciertos objetos. Los datos proporcionados incluyen la composición y material de que está hecho un objeto, la identidad de otra nave espacial, la detección de ciertas formas de vida no terrestre y la traducción de lenguas extraterrestres y de símbolos.

**Diagnóstico**

Al seleccionar este control, se elabora un diagnóstico sobre la sonda. Al hallar un problema, pasarás directamente al sistema que necesita reparación. Antes de usar la sonda, hay que dar este paso.

**Si/No**

Una forma sencilla de responder a las preguntas.

**Situación**

Elabora un informe sobre la situación del Artemis, e indicará cualquier anomalía.

**Comienzo**

Hace que los sistemas de la sonda comiencen a funcionar. Es un paso imprescindible antes de usar la sonda.

**Brazo  
prensil**

Activa el brazo prensil de la sonda, que sirve para coger objetos de pequeño tamaño.

**Foco**

Activa un foco que lleva la sonda para usos generales. Cuando no se necesita, se apaga automáticamente.



## LA VENTANA DEL MONITOR DE VIDEO

Las distintas cámaras instaladas a bordo del Artemis, en la sonda y en los auriculares de comunicación de Ari y Zack, llevan las imágenes directamente a tu monitor de video. Lo prefiado es que la ventana del monitor ocupe un cuarto de la pantalla, dejando espacio para el interfaz y la lectura del resto de la información. En muchas ocasiones, podrás pulsar la barra espaciadora para que las imágenes de video ocupen toda la pantalla. En algunos equipos, sin embargo, el sistema de video no es lo suficientemente rápido como para reproducir las imágenes ocupando toda la pantalla (especialmente si se usan más de 256 colores); en estos casos, tendrás que utilizar la modalidad de un cuarto de pantalla para ver las imágenes.

Aunque muchos de los movimientos de la sonda se controlan con un sistema automático, habrá veces en las que la dirección se pueda decidir de forma manual. En estos casos, aparecerán unos símbolos verdes a ambos lados (normalmente, el inferior y el superior) del monitor de video. El cursor cambiará de forma dependiendo del lugar del monitor en el que esté:

- ← Girar la sonda hacia la izquierda
- Girar la sonda hacia la derecha
- ↑ Inclinar el objetivo hacia arriba.
- ↓ Inclinar el objetivo hacia abajo.
- ↶ Retroceder.
- ✕ Mover hacia la posición indicada.

## CONTROL DEL MULTIFOCO

Bajo el monitor de video se halla el control del multifoco, el cual regula un iluminador situado en la sonda que proyecta haces de luz a distintas longitudes de onda. El botón IR escoge el espectro de infrarrojos; VIS sirve para las luces visibles; y UV activa la gama de los ultravioleta. Bajo estos botones se encuentran unos interruptores que transmiten impulsos a la frecuencia representada por la paleta de colores que tienen debajo.

[ 87 ]

## ALA BASE DE DATOS DEL SISTEMA DE ANÁLISIS

Este dispositivo tiene una configuración automática y está situado a la izquierda del control del multifoco. En ocasiones, cuando se está llevando a cabo un análisis, se detectan símbolos o lenguas extraterrestres. Cuando aparece un idioma desconocido, la ventana de lectura de datos muestra una señal que te permite introducir tu propia interpretación de los datos. La lengua extranjera analizada pasa a integrar la base de datos del sistema de análisis, y para acceder a ella debes usar las flechas situadas junto al botón SEND que apuntan a la derecha o a la izquierda. Cuando hayas seleccionado un fragmento de texto, la sonda podrá retransmitirlo con el botón SEND (ENVIAR).

## LECTURA DE DATOS

Bajo el control del multifoco se encuentra la ventana con la lectura de datos. Aquí aparece información sobre la situación de la nave, los resultados de los análisis y otros datos variados. En ocasiones, también funciona como un panel de control de software que proporciona controles adicionales cuando se necesitan.

## CONTROLES EN EL TECLADO

La mayoría de los controles del interfaz tienen su equivalente en el teclado, y permiten jugar con toda la pantalla (en los sistemas que tengan la suficiente potencia).

Tecla	Control de interfaz	Tecla	Espectro del multifoco (PC)	Tecla	Espectro del multifoco (MAC)	Tecla	Varios
A	Análisis	Ctrl+I	Infrarrojos	% I	Infrarrojos	Barra	Ver imágenes
D	Diagnóstico	Ctrl+R	Rojo	% R	Rojo	espacia-	en un cuarto
Y	Si	Ctrl+O	Naranja	% O	Naranja	dora	de la pantalla
N	No	Ctrl+Y	Amarillo	% Y	Amarillo		o en la pant-
T	Situación	Ctrl+G	Verde	% G	Verde		alla entera
S	Comienzo	Ctrl+B	Azul	% B	Azul	Esc o	Pasar al
P	Despliegue	Ctrl+P	Púrpura	% P	Púrpura	X	menú
G	Brazo prensil	Ctrl+U	Ultravioleta	% U	Ultravioleta		principal
F	Foco						

# Ayuda Técnica

En el caso improbable de que *The Daedalus Encounter* no se cargue, apaga el ordenador y prescinde de los periféricos externos ajenos al juego (p.e. impresoras), pero deja el monitor o televisor conectado, antes de repetir el procedimiento de carga.

Si aún así el juego no se carga, introduce los discos sin la caja en una bolsa o sobre protector, y envíalos junto con tu nombre y dirección a nuestro departamento de reparaciones. Adjunta todos los detalles posibles sobre la configuración de tu equipo, sin olvidar los mecanismos de expansión de memoria RAM.

Envía los discos a: THE RETURNS DEPARTMENT, Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd se compromete a reemplazar los discos defectuosos en un plazo de 28 días a partir de la fecha de recibo.

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT PRESENTA • UNA PRODUCCION DE MECHADEUS • THE DAEDALUS ENCOUNTER • PROTAGONISTA TIA CARRERE • CHRISTIAN BOCHER • DIRECTOR/EDITOR ARTISTICO: MARK GIAMBRUNO • DIRECTOR TÉCNICO: BRITTON PEDDIE • DIRECTORES DE PROGRAMACION: STEVE GOECKLER, DREW VINCIGUERRA • ARTISTAS/CARTOGRAFOS: LAURA HAINKE Y ANDY MURDOCK • ANIMADOR: ERIC CHADWICK • DIRECTOR DE ACCION: SCOTT EVERS • GUION: MARK GIAMBRUNO, NED MILLER • MUSICA Y SONIDO: HER HOUSE PRODUCTIONS • PRODUCTORES EJECUTIVOS • DEIRDRE O'MALLEY Y JOHN EVERSHED \*\*\*VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT • PRODUCTOR EJECUTIVO: ERIC LUX • PRODUCTOR: BARRY PRINGLE • AYUDANTE DE PRODUCCION • CHRIS ARCHER • EQUIPO DE LA GARANTIA DE CALIDAD • JEFE DEL GRUPO: CHRIS MCFARLAND • PROBADOR JEFE: SCOTT MANNING • PROBADORES: MICK LOVE, STACEY MENDOZA, CHAD SOARES, JON WILLIAMS • PROBADORES DE MECHADEUS BETA: ANTHONY M. BURKE, MICHAEL CASAREZ, JON GUINEA, QUINCY HUTCHERSON, ELLIOT KIRSCHLING, LUCA LEONE, GRANT MILLER, MICHAEL SOLINAS, BEN ULRICH • PROBADORES DE MECHADEUS PARA LA GARANTIA DE CALIDAD: PETER HERMAN, JANE SOMMERHUSER • DISEÑO DEL PAQUETE: LAUREN RIFKIN, JEAN KRIKORIAN • NUESTRO AGRADECIMIENTO ESPECIAL A: AUTODESK, JAY BLAKESBERG, MASA ISHIKAW, MONDO MEDIA, OLIVER, JIM SPANDONI • TRUE WEST VIDEO, ALLAN THYGESEN, GARY YOST • THE YOST GROUP



**HINTS FOR PLAYING  
CONSEILS DE JEU  
SPIELTIPS**

**DAEDALUS  
ENCOUNTER™**

**CONSIGLI DI GIOCO  
SUGERENCIAS PARA  
EL JUEGO**



# Tips for Playing Consoles Spiele Tipps Consigli di gioco Suggerencias para el juego

1. When you come across an alien language, give it a name and save it - it may come in handy later. Remember when saving it to make sure you type the name in a blank space.

2. Not all the screens you can move around in contain the green directional marks. If you are stuck, try moving around anyway.

3. If you play on easy or hard, remember to re-set to easy or hard before going into a saved game, otherwise the game will re-set to medium.

4. Don't worry too much if you don't solve all the puzzles first time, though you will get a chance to go through at a more leisurely pace later on.

5. If you're not sure what to do, try running an analysis to find out what you should be doing next.

6. Don't get panic stricken if you need your laser and you can't operate it - it arms automatically when needed.

7. If you don't understand what to do in a puzzle, quit out, check the HELP, PUZZLES and then continue.

1. Lorsque vous découvrez une langue aliène, donnez-lui un nom et sauvegardez-la; vous en aurez peut-être besoin plus tard. Souvenez-vous de la sauvegarder dans un emplacement vierge.

2. Les écrans sur lesquels vous vous déplacez ne contiennent pas tous des signes de direction verts. Si vous êtes coincé, essayez quand même de vous déplacer.

3. Si vous jouez en mode Facile ou Difficile, n'oubliez pas de sélectionner à nouveau ce mode avant de charger un jeu sauvegardé, car vous repasseriez au mode par défaut (Moyen).

4. Ne vous inquiétez pas trop si vous n'arrivez pas à résoudre les énigmes du premier coup, vous aurez la possibilité de recommencer plus tard, à votre rythme.

5. Si vous ne savez pas quoi faire ensuite, essayez d'analyser la situation pour savoir quel comportement adopter.

6. Ne vous affolez pas si vous avez besoin du laser et qu'il ne fonctionne pas. Il se recharge automatiquement si nécessaire.

7. Si vous ne savez pas quoi faire pour résoudre une énigme, interrompez-vous pour consulter la section AIDE et continuez.

1. Wenn Sie mit einer außerirdischen Sprache konfrontiert werden, geben Sie ihr einen Namen, und sichern Sie sie. Sie könnte später noch nützlich für Sie sein. Denken Sie beim Sichern daran, den Namen in eine leere Zeile einzugeben.

2. Nicht alle Bildschirme, auf denen Sie sich umherbewegen können, enthalten grüne Richtungsmarkierungen. Sollten Sie einmal festsitzen, probieren Sie einfach verschiedene Bewegungsrichtungen aus.

3. Wenn Sie auf der leichten oder schweren Schwierigkeitsstufe spielen, denken Sie vor dem Laden eines gesicherten Spiels daran, erneut die gewünschte Stufe zu wählen. Sonst beginnt das Spiel automatisch auf der mittleren Schwierigkeitsstufe.

4. Machen Sie sich nichts daraus, wenn Sie nicht alle Rätsel auf Anhieb lösen. Sie werden später die Chance haben, sich in aller Ruhe mit ihnen zu beschäftigen.

5. Wenn Sie sich nicht sicher sind, was Sie als nächstes tun sollen, versuchen Sie es mit einer Analyse-Erstellung. Sie hilft Ihnen vielleicht weiter.

6. Nur keine Panik, wenn Sie Ihren Laser einsetzen wollen und ihn nicht bedienen können - er wird im Bedarfsfall automatisch aufgeladen.

7. Wenn Sie nicht verstehen, wie Sie ein Rätsel angehen sollen, verlassen Sie es, gehen Sie in den Hilfe-Abschnitt für Puzzles, und versuchen Sie es anschließend noch einmal.

1. Quando incontrerai una lingua aliena, dalle un nome e salvala poiché più avanti potrebbe rivelarsi utile. Durante il salvataggio non ti dimenticare di digitare il nome in uno spazio vuoto.

2. I simboli direzionali verdi non sono contenuti in tutte le videate in cui ti potrai muovere. Se rimarrai bloccato, prova in ogni caso a muoverti.

3. Se giochi sul livello di difficoltà facile o difficile, non dimenticare di regolare nuovamente su facile o difficile prima di andare su un gioco salvato, altrimenti il gioco verrà regolato su medio.

4. Non ti preoccupare se non riuscirai a risolvere tutti i rompicapi la prima volta che ti verranno proposti, avrai la possibilità di risolverli con più calma più avanti.

5. Se non sai cosa fare, prova ad eseguire un'analisi per scoprire la prossima mossa da fare.

6. Non farti prendere dal panico se vuoi usare il laser ma non sai come farlo, nei casi di bisogno si carica automaticamente.

7. Se non sai che cosa devi fare in un determinato rompicapo, abbandona il gioco; consulta l'HELP (AIUTO), PUZZLES (ROMPICAPI) e quindi scegli Continua.

1. Cuando te encuentres con una lengua extraterrestre, ponle un nombre y sálvala, puede que la necesites más tarde. Al salvarla, asegúrate de que tecleas el nombre en un espacio en blanco.

2. No todas las pantallas por las que te puedes mover presentan los indicadores de dirección verdes. Si estás atascado, prueba a moverte en cualquier dirección.

3. Si juegas una partida en el nivel de dificultad fácil o en el difícil, acuérdate de volver a ajustar el juego en el nivel correspondiente cuando vayas a continuar una partida salvada; de lo contrario, el juego quedará reajustado en el nivel intermedio.

4. No te preocupes si no puedes resolver todos los acertijos a la primera, más tarde tendrás oportunidad de resolverlos con más calma.

5. Si no estás seguro de lo que tienes que hacer, lleva a cabo un análisis para averiguarlo.

6. No tengas miedo de que necesites el láser de la sonda y no puedas utilizarlo porque se activa automáticamente cuando lo necesitas.

7. Si no sabes qué es lo que se supone que tienes que hacer para resolver un acertijo, abandona la partida, consulta la sección de acertijos (PUZZLES) en la opción de ayuda (HELP) y luego continúa la partida.