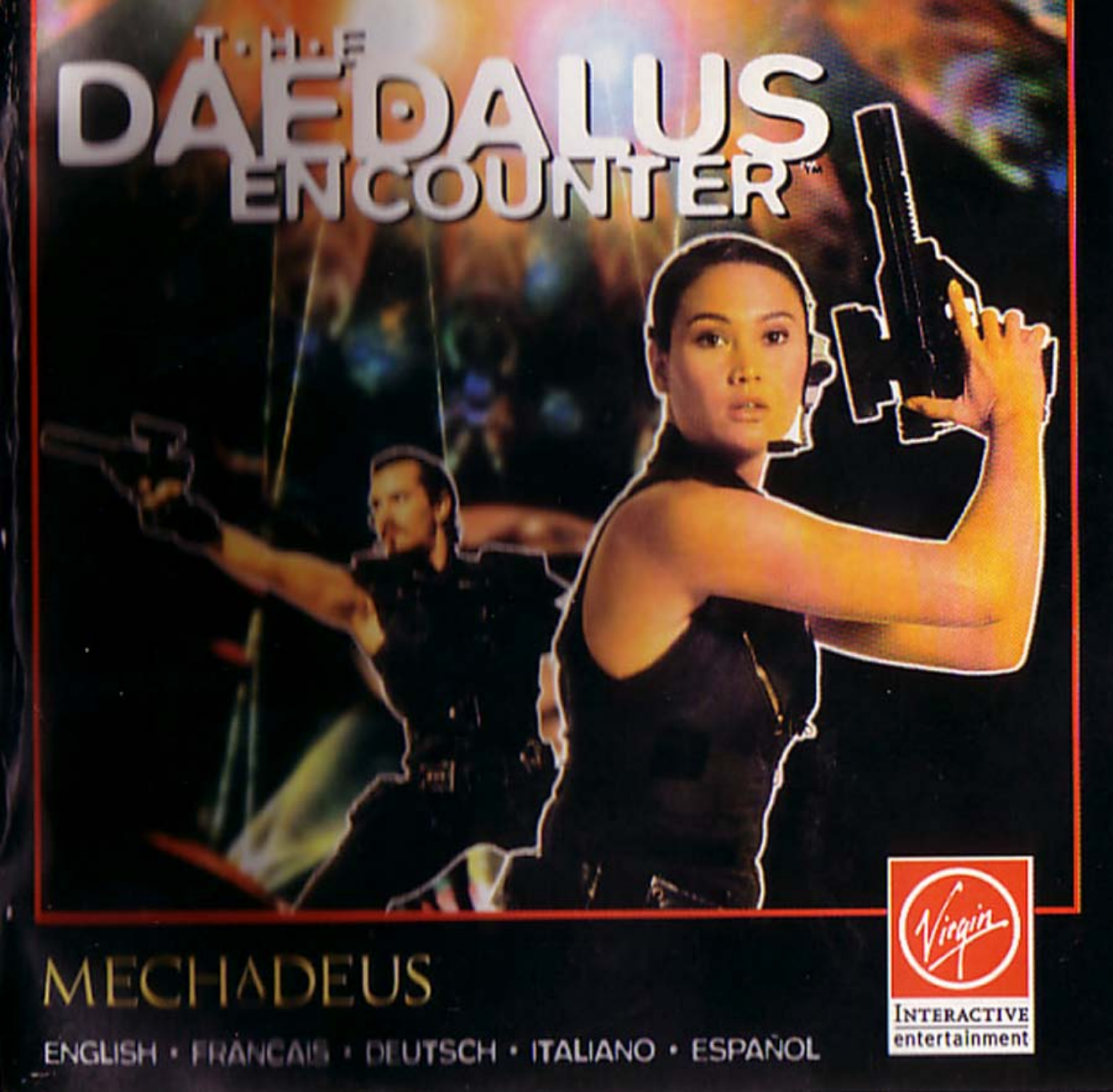

THE
DAEDALUS
ENCOUNTER™
MECHADEUS
ENGLISH • FRANÇAIS • DEUTSCH • ITALIANO • ESPAÑOL
Virgin
INTERACTIVE
entertainment

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.

Le manuel

TABLE DES MATIÈRES

MATERIEL NECESSAIRE 20

INSTALLATION

Installation PC 22

Installation MAC 24

DAEDALUS ENCOUNTER:

L'HISTOIRE 26

LE JEU 28

LE MENU PRINCIPAL

Jeu 28

Options 29

Aide 29

Extras 29

INTERFACE

Commandes de l'interface 31

Fenêtre vidéo 32

Contrôle Lumineux 32

Base de données - Analyses 33

Lecture des données 33

Commandes au clavier 33

ASSISTANCE TECHNIQUE 34

CREDITS 35

Le vieux manuel

ELÉMENT	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; Stéréo F/X ATI.

PC
The Daedalus Encounter
Matériel nécessaire
MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Review Manuel

Macintosh
Matériel nécessaire

ELÉMENT	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.

The Vieux Manuel


INSTALLATION
PC

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.

Le Vieux Manuel

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. Replacez 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.

Manuel Jeux



INSTALLATION MACINTOSH

Le Lieu Manuel

THE DAEDALUS ENCOUNTER

L'HISTOIRE

Nous sommes en 2135, pendant les derniers jours de la Première Guerre Insterstellaire. 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.

Le vieux Marquet

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'Artémis, 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 Vieux Manuel

Le Jeu

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

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:

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.

VieuxManuel

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 DaedalusEncounter.

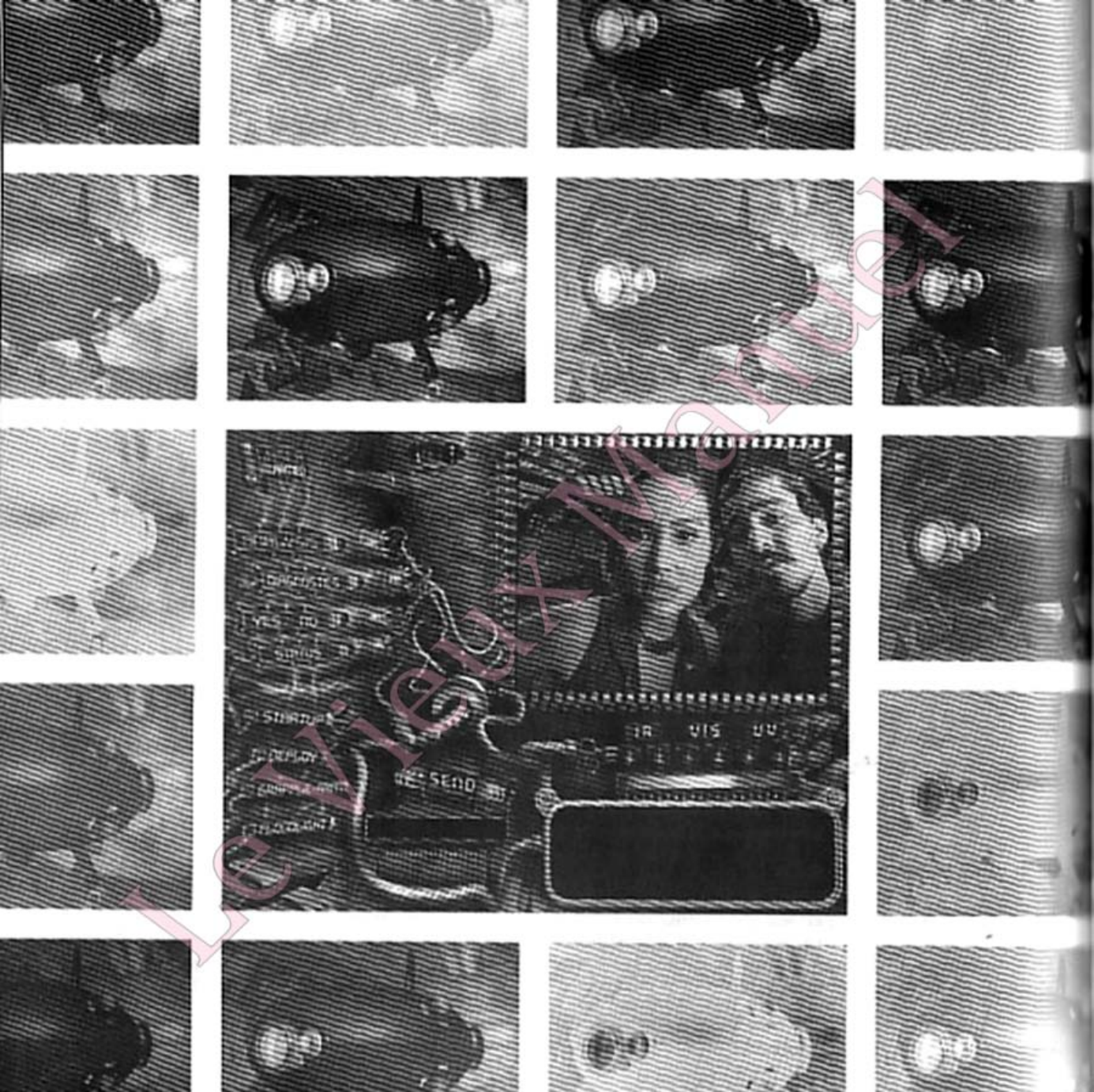
Galerie Une série d'images en haute résolution des personnages et des lieux du jeu.

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.



Le vieux Manuel


SEND

Interface

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:

Laser dés/armé	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.
Analyse	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.
Diagnostics	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.
Oui/Non	Cette commande vous permet de répondre de manière très simple aux questions qui vous sont posées.
Statut	Cette commande active l'affichage d'un rapport sur l'Artemis. Toutes les conditions inhabituelles détectées seront affichées.
Départ	Cette commande initialise les systèmes de la sonde. Vous devez l'activer avant de pouvoir lancer la sonde.
Bras articulé	Active le bras articulé de la sonde, avec lequel vous pourrez récupérer de petits objets.
Projecteur	Active un projecteur sur la sonde. Il est coupé automatiquement lorsque vous n'en avez plus besoin.

Le vieux Manuel

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.

Le Vieux Manuel

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/
Y	Oui	Ctrl+O	Orange	⌘ O	Orange		quart d'écran
N	Non	Ctrl+Y	Jaune	⌘ Y	Jaune	ECHAP	Activer le
T	Statut	Ctrl+G	Vert	⌘ G	Vert	ou X	menu principal
S	Départ	Ctrl+B	Bleu	⌘ B	Bleu		
P	Déployer	Ctrl+P	Violet	⌘ P	Violet		
G	Bras articulé	Ctrl+U	Ultraviolet	⌘ U	Ultraviolet		
F	Projecteur						

Le Vieux Manuel

Assistance Technique

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 DEFECTUEUSES

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



Le Vieux Manuel

CRÉDITS

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT PRESENTE • UNE PRODUCTION MECHADEUS • THE DAEDALUS ENCOUNTER • AVEC TIA CARRERE • CHRISTIAN BOCHER • EDITION ET MISE EN SCENE: MARK GIAMBRUNO • DIRECTEUR TECHNIQUE: BRETTON PEDDIE • RESPONSABLE DE LA PROGRAMMATION: STEVE GOECKLER, DREW VINCIGUERRA • GRAPHISTES PRINCIPAUX & MAPPING: LAURA HANKE & ANDY MURDOCK • RESPONSABLE DE L'ANIMATION: ERIC CHADWICK • DIRECTEUR ARTISTIQUE (TOURNAGE): SCOTT EWERS • 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: MICK LOVE, STACEY MENDOZA, CHAD SOARES, JON WILLIAMS • TESTS DE LA VERSION BETA: ANTHONY MBURKE, MICHALE CASAREZ, JON GUINEA, QUINCY HUTCHERSON, ELLIOT KILSCHLING, LUCA LEONE, GRANT MILLER, MICHALE SOLINAS, BEN ULRICH • TEST ASSURANCE QUALITÉ: PETER HERMAN, JANE SOMMERHUSER • CONCEPTION DE L'EMBALLAGE: LAUREN RIFKIN, JEAN KRIKORIAN • VERSIONS ETRANGÈRES (USA) • CHEF DE PROJET: VICTORIA KVORIAK • ASSISTANT DE PRODUCTION: MELISSA KANGETER • INTÉGRATION DES TRADUCTIONS: TIM O'MEARA • CONSULTANTE POUR LES DIALOGUES: CLAUDIA GVIRTZMAN • SYNCHRONISATION FINALE: ROY FINCH, SONOS, SAN FRANCISCO • VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (U.K): • 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 ISHIKAW, MONDO MEDIA, OLIVER, JIM SPANDONI • TRUE WEST VIDEO, ALLAN THYGESEN, GARY YOST • THE YOST GROUP

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.