



PC CD-ROM



PHILIPS

4:55



Gaan

INTRODUCTION



CLASSIFICATION:

A1. BETAN PLANETARY SYSTEM: INITIAL SURVEY

Your scout craft emerges from the launch bay of the huge mothership that has transported you. Psaph Abal, far from your home planet of Taola. As the rays of a distant sun star fall on your craft's hull, a planet glides into view, its surface hidden below a vaporous, swirling atmosphere.

For thousands of years, your advanced race has sought out new worlds and life forms in the quest for knowledge and an understanding of the universe. New discoveries involve complex data collection procedures - a complete study of every physical, biological, chemical, elemental and social structuring detail. Only then will everything be in place to make that tentative first contact.

As a scientific surveyor, it's your mission to initiate the first data collection run on the planet slowly rotating before you.

Your craft, a very advanced machine of liquid metamorphic metals, goes into a high orbit around the shrouded planet and starts carbon lifeform scans, by performing a routine mapping of terrain several miles below. Incoming data is transformed into a

3 dimensional holomodel of the landscape below - initially nothing but swamp and vegetation. After mapping a complete orbit, a carbon form of sentient life is detected in a single pocket of forest close to the equatorial belt. But there's something corrupting several of the data streams and you can't deduce any further readings - so you decide to break with protocol and ease down through the atmosphere to see for yourself.

Almost immediately, a warning beacon screams. You're on the edge of a swelling, electromagnetic storm right in your flight path. You've no time to avoid it...a fork of lightning strikes, the rear of your craft melts and you're in an uncontrollable downward spiral.

Suddenly you're through the lower cloud layer. There's a forest below. For seconds you regain some control and guide the craft towards a sparsely treelined area bordering the horizon. As you and your craft smash on to the planet's surface, your world goes black.....but.....

someone, something is watching.....

PLAYING THE GAME: In the world of Alien Odyssey you assume the role of Psaph Abal after his unfortunate crash-landing on this strange, uncharted planet. Stranded and with no way home, you are rescued by Gaan TaTukinae and become the Yuma's instrument of destruction against the all-powerful Dak. The game is played across four Dak territories:



Forest



Mine

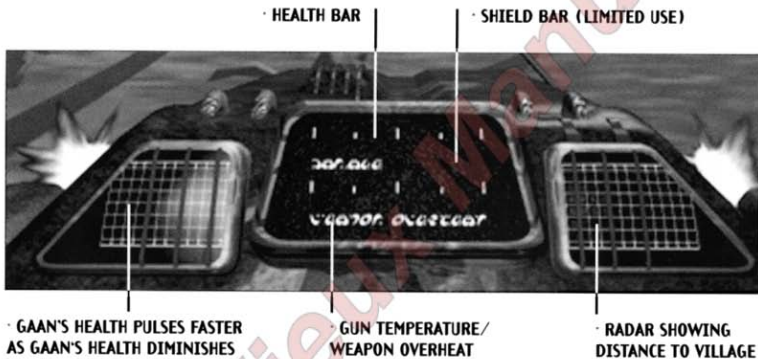
Comms Bunker



Armoury Base

The Forest and Mine are purely action-based and require Psaph to reach a final destination. We'll look at these first:

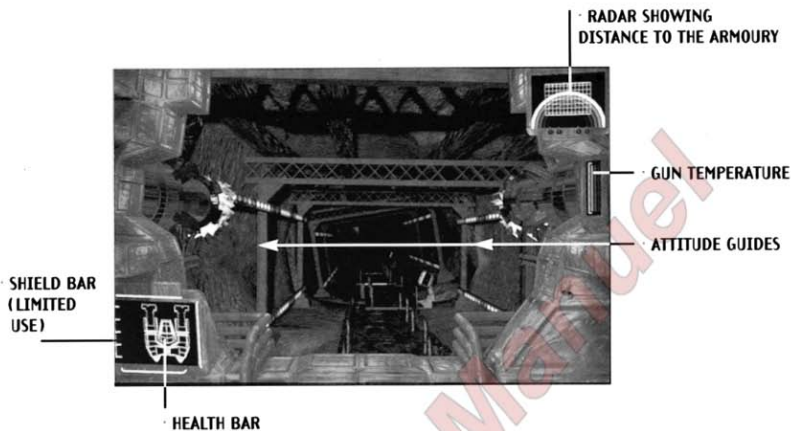
THE FOREST You're on a 'borrowed' Dak bike, snaking through the forest at breakneck speed, following your rescuer, Gaan, back to the Yuma village. You're looking through Psaph's eyes. Dak enemies fly in front of you, lobbing grenades over their shoulders, but three blasts in succession temporarily suspends the onslaught of grenades. Continue to shoot the DAK and eventually they are destroyed. Gaan will need your covering fire, but be sure to avoid shooting him because without him you cannot complete this adventure and the game will end.



MOUSE	KEYBOARD	JOYPAD	ACTION
Mouse	Cursor Keys	Joypad	Control the crosshairs
Left Button	Comma Key	Button 1	Fire (Hold down to rapid repeat)
Right Button	Fullstop Key	Button 2	Shield (Use Sparingly)

THE MINE There's only one way to reach the Armoury - down a deep, dark mineshaft. You can get there in a stolen Dak craft, but watch out for obstructing girders that loom up out of the darkness. Also beware you've triggered a security beam and Dak interceptors are in pursuit.

You can rotate your ship through 360 degrees to avoid girders and obstacles. To line up with the next girder, rotate the craft until the angle guides are horizontal (there's some leeway). Green guides and you'll miss the girder. Red guides and you'll hit it. Damage depends on how far out you are from the correct approach angle. You can also blast the girder to atoms.



MOUSE

Mouse
Left Button
Right Button
'N' Key
'M' Key

KEYBOARD

Cursor Keys
Comma Key
Fullstop Key
'N' Key
'M' Key

JOYPAD

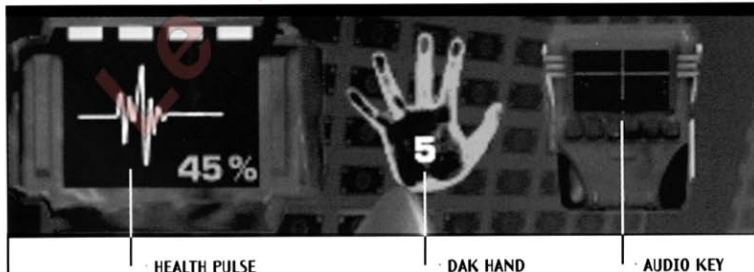
Joypad
Button 1
Button 2
Button 3 / 'N' Key
Button 4 / 'M' Key

ACTION

Control the crosshairs
Fire (Hold down to rapid repeat)
Shield (Use Sparingly)
Rotate Anti-Clockwise
Rotate Clockwise

THE DAK BASES Communications Bunker And Armoury

The Bases are laid out as series of elevator-connected floors, each with rooms for you to explore. You can move freely and room cameras automatically select the best view.



AUDIO KEY Audio keys are used to unlock security doors. Security doors sound their access code when you pass them. To unlock security doors you must replay the correct sequence of notes. The audio key consists of a series of cartridges that when selected sound the notes. Both the audio key and the cartridges are collected as you progress through the game.

CONTROL

'A'
Left Cursor
Right Cursor
Spacebar

ACTION

Activate Audio Key
Select cartridge to the Left
Select cartridge to the Right
Activate cartridge sound

**TERMINALS**

Large convex screens with a flashing Dak emblems are spread throughout the floors of the two bases. These are computer terminals used by the DAK to control a multitude of base-related functions. To use a terminal, walk up to its screen and activate it with (Spacebar). Certain functions may be denied when you have the wrong DAK Hand security level. DAK Hands can be collected from the dead DAK robots. Your mission's not easy and it's made harder because all the terminal text is in the strange Dak language - virtually identical to the ancient Yuma dialect. Telepathy has let you communicate during your brief time with the villagers. Now, some of the symbols on the screen seem somehow familiar as you recall the many alien images implanted in your mind, when Hoeda and Gaan told you about their war. Above all, a single phrase of Hoeda's remains most vivid:

𐄂𐄃𐄄 𐄅𐄆𐄇𐄈𐄉𐄊

CONTROL

Spacebar
Cursor Keys. Mouse or Joypad
Spacebar. Mouse button or Joypad button

ACTION

Use Terminal from 3D Section
Control Terminal Pointer.
Select Terminal Feature



PLAYER CONTROLS:

CONTROL	ACTION
Up Cursor	Walk Forward
SHIFT · Up Cursor	Run Forward
Z · Up Cursor	Creep Forward
Down Cursor	Walk Backwards
Z · Down Cursor	Creep Backwards
Left Cursor	Turn Left
ALT · SHIFT · Left Cursor	Emergency Roll Left
ALT · Z · SHIFT · Left Cursor	Crouched Emergency Roll Left
ALT · Left Cursor	Side Step Left
Right Cursor	Turn Right
ALT · SHIFT · Right Cursor	Emergency Roll Right
ALT · Z · SHIFT · Right Cursor	Crouched Emergency Roll Right
ALT · Right Cursor	Side Step Right
X Key	Jump (use whilst stationary, walking or running)
Z Key	Crouch/Collect Item
I Key	Use/holster Weapon
CONTROL key	Fire Weapon
ESC Key	Display Game options: <ul style="list-style-type: none">· Save Game· Load Game· Subtitles· Music Volume· FX Volume· Quit Game· Return to Game
Spacebar (stood on lift)	Activate Lift
Spacebar (playing FMV)	Interrupts the playing of an FMV sequence

JOYPAD CONTROLS

JOYPAD CONTROLS	ACTION
Joypad	Movement
Button 1	Fire
Button 2	Crouch
Button 3	Run
Button 4	Side Step
Button 3 · 4	Emergency Roll



INTRODUCTION

INTRODUCTION

CLASSIFICATION :

A1. SYSTEME PLANETAIRE BETAN : PREMIERE ETUDE

Loin de sa planète natale Taola. Psaph Abal parcourt l'univers à la recherche de nouveaux mondes et formes de vie. Seul à bord de son vaisseau de reconnaissance bercé par les rayons d'une lointaine étoile solaire, il voit soudain surgir devant lui une planète à la surface dissimulée sous une atmosphère menaçante.

Depuis des milliers d'années, votre race cherche à mieux connaître et comprendre l'univers. Chaque découverte entraîne la mise en place de procédures complexes de collecte d'informations permettant une étude exhaustive des données structurelles physiques, biologiques, chimiques et sociales propres à chaque monde. Ce n'est qu'une fois cette étude menée à bien que le premier contact peut être établi.

En tant que chercheur, vous êtes chargé de recueillir ces informations sur la planète qui tourne lentement devant vous.

Vous réalisez une cartographie de la planète mystérieuse située à plusieurs milliers de mètres en dessous de vous. Ces clichés vous permettent de réaliser un modèle holographique tridimensionnel

du paysage. Au premier abord, vous ne décelez que marécages et végétation. Mais, après cartographie complète, vous détectez une forme de vie intelligente dans une petite zone forestière à proximité de la région équatoriale. Hélas, les données recueillies sont mystérieusement détruites, empêchant la suite des opérations. Vous décidez d'entreprendre le protocole et glissez dans cette atmosphère hostile pour explorer vous même ce monde étrange. Immédiatement, un signal d'alarme retentit. Sur votre trajectoire, un orage électromagnétique éclate. Vous n'avez pas le temps de l'éviter... Un éclair jaillit, l'arrière de votre vaisseau fond et vous tombez dans une vrille incontrôlable. Une fumée noire s'échappe de votre appareil...

Soudain, vous traversez la couche nuageuse inférieure et apercevez une forêt. Vous revenez un court instant à reprendre le contrôle du vaisseau et à le guider vers une zone clairsemée bordée d'arbres. Comme vous vous écrasez sur cette planète, votre monde disparaît... mais... **quelqu'un, quelque chose vous observe...**

L'HISTOIRE Psaph Abal (le joueur) s'écrase sur une planète inconnue et se retrouve dans l'incapacité de rentrer sur Taola, sa planète natale. Une créature étrange, Gaan Ta Tukinae, lui porte secours. Psaph devient alors celui qui doit délivrer le peuple Yuma de la tyrannie du tout-puissant Dak. La partie se déroule sur quatre territoires aux mains de Dak :



Forêt

Mine



Bunker de communication



Armurerie

La Forêt et les Mines sont des niveaux totalement basés sur l'action et guident Psaph vers un but précis.

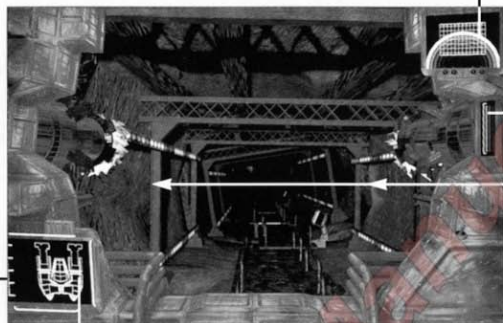
LA FORET Vous roulez à tombeau ouvert à travers la forêt derrière votre sauveur. Gaan, en direction du village Yuma. Les yeux de Psaph sont les vôtres. Les ennemis volent vers vous, armés jusqu'aux dents. Tirez trois fois dans leur direction pour stopper temporairement leur progression. Continuez à tirer sur eux pour les détruire. Couvrez Gaan, mais faites attention à ne pas le toucher car lui seul vous peut vous aider à terminer cette aventure.



SOUS-TITRE	CLAVIER	JOYPAD	FONCTION
Effacer	Flèches directionnelles	Manette de contrôle	Contrôle du curseur
Bouton gauche	Touche "virgule"	Bouton 1	Tir (maintenir enfoncé)
Bouton droit	Touche "point"	Bouton 2	Protection (usage limité)

LA MINE Il n'y a qu'une seule manière d'atteindre l'arsenal : descendre dans un puits de mine sombre et profond. Prenez garde aux poutres qui bloquent le passage et n'oubliez pas que vous êtes poursuivi. Pour éviter les poutres, faites pivoter votre vaisseau en fonction des guides. Chaque couleur a une fonction particulière : guides verts... vous manquez la poutre, guides rouges... vous les détruisez. La gravité des dommages dépend de la distance qui vous sépare de l'angle d'approche optimal. Les vaisseaux ennemis vous assaillent, mais même Dak ne se risque pas dans certaines sections de la mine. C'est par ces passages que vous pouvez vous enfuir. Des pièges vous guettent là où vous vous y attendez le moins.

INDICATION DE LA DISTANCE
JUSQU'A L'ARMURERIE



BARRE DES
RESSOURCES
PHYSIQUES

ECHAUFFEMENT
DU CANON

INDICATEURS
DE POSITION

BARRE DU DEGRE DE PROTECTION
(USAGE RESTREINT)

SOIRTS

Effacer
Bouton gauche
Bouton droit
Touche "N"
Touche "M"

CLAVIER

Flèches directionnelles
Touche "virgule"
Touche "point"
Touche "N"
Touche "M"

JOYPAD

Manette de contrôle
Bouton 1
Bouton 2
Touche 3/"N"
Touche 4/"M"

FONCTION

Contrôle du curseur
Tir (maintenir enfoncé)
Protection (usage limité)
Rotation gauche
Rotation droite

LES BASES DAK Aux niveaux Bunker de communication et Armurerie, vous contrôlez Psaph directement. Utilisez les ascenseurs pour explorer les différents niveaux du bunker.



PULSATIONS DE VIE

MAIN DAK

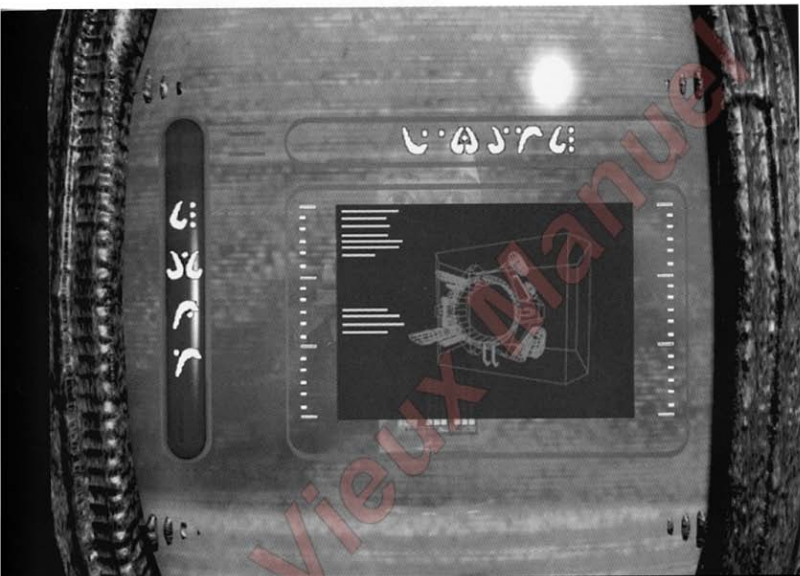
PASSE MUSICALE

PASSE MUSICALE Les passes musicales ou passes mélodiques servent à débloquent les sas de sécurité. Un code d'accès retentit dès que vous les approchez. Pour les franchir, vous devez reproduire correctement toutes les notes de la mélodie. Une passe musicale se compose d'une série de cassettes qui reproduisent les mélodies lorsque vous les sélectionnez. Au fur et à mesure du déroulement du jeu, vous trouverez des passes musicales et des cassettes.

COMMANDE**FONCTION**

Touche A
Flèche gauche
Flèche droite
Barre d'espacement

Passer musicale activée
Cassette gauche activée
Cassette droite activée
Reproduit la mélodie

**CONSOLES**

Des écrans convexes affichant un symbole dak clignotant peuvent être trouvés aux différents niveaux des deux bases. Il s'agit de consoles reliées au réseau informatique dak qui permettent de contrôler de multiples fonctions domotiques des bases. Pour prendre le contrôle d'une console, dirigez-vous vers son écran et utilisez la barre d'espacement pour l'activer. Si vous ne disposez pas de la main dak correspondant au code de sécurité nécessaire, vous ne pourrez accéder à certaines fonctions. Vous pouvez vous emparer de mains dak en les prélevant sur les robots dak éliminés. Votre mission est ardue et elle est rendue plus malaisée à accomplir du fait que les indications figurant sur les consoles dak sont rédigées dans l'étrange langage des daks, lequel est pratiquement identique à l'ancien dialecte yuma. Grâce à la télépathie, vous avez pu entrer en communication avec les autochtones durant votre court séjour parmi eux. A présent, certains des symboles affichés sur les consoles vous paraissent étrangement familiers... En particulier, l'une des phrases prononcées par Hoeda vous revient constamment à l'esprit :

⌂ : ⌂⌂⌂⌂⌂⌂

COMMANDE**FONCTION**

Barre d'espacement
Flèches directionnelles, souris ou joystick
Barre d'espacement, bouton de la souris
ou du joystick

Active la console de la zone en 3D
Contrôle le peinteur de la console
Sélectionne une fonction de la console



COMMANDES :

COMMANDE	FONCTION
Flèche supérieure	Avancer
MAJ · Flèche supérieure	Progresser en courant
Touche "Z" · Flèche supérieure	Progresser en rampant
Flèche inférieure	Revenir sur vos pas
Touche "Z" · Flèche inférieure	Reculer en rampant
Flèche gauche	Tourner à gauche
ALT · MAJ · Flèche gauche	Roulé-boulé vers la gauche (esquive)
ALT · MAJ "Z" · Flèche gauche	Roulé-boulé vers la gauche plaqué au sol (esquive)
ALT · Flèche gauche	Pas de côté vers la gauche
Flèche droite	Tourner à droite
ALT · MAJ · Flèche droite	Roulé-boulé vers la droite (esquive)
ALT · MAJ "Z" · Flèche droite	Roulé-boulé vers la droite plaqué au sol (esquive)
ALT · Flèche droite	Pas de côté vers la droite
Touche "X"	Saut (en position arrêtée, en marchant ou en courant)
Touche "Z"	S'accroupir / s'emparer d'un élément
Touche "I"	Utiliser / étui d'arme individuelle
Touche CTRL	Tirer
Touche Echap / ESC	Affichage des options - Enregistrer une partie - Charger une partie - Légendes - Niveau sonore - Effets spéciaux - Quitter - Reprendre une partie
Barre d'espace (enfoncée / relâchée)	Actionnée en cours de séquence vidéo plein écran
Barre d'espace (séquence FMV)	Interruption / reprise d'une séquence vidéo plein écran

MANETTE DE JEU

Bouton 1	Tirer
Bouton 2	S'accroupir
Bouton 3	Courir
Bouton 4	Pas de côté
Bouton 3 · 4	Roulé-boulé (esquive)



ETN FÜHRUNG



CLASSIFICATION:

A.I. BETAN-PLANETENSYSTEM: STARTÜBERSICHT

Deine Raumfähre steigt aus dem Starthangar des großen Mutterschiffs, das Dich, Psaph Abal, weit weg von Deinem Heimatplaneten Taola brachte. Als die Strahlen einer entfernten Sonne auf die Außenhülle Deiner Raumfähre fallen, taucht ein Planet im Blickfeld auf. Seine Oberfläche ist unter einer feuchten, wirbelnden Atmosphäre versteckt.

Seit tausenden von Jahren besucht Deine fortschrittliche Rasse Neue Welten und Lebensformen auf der Suche nach Wissen und Aufbau des Universums. Neue Entdeckungen bedeuten komplexe Datenerhebungen - komplette Studien aller physikalischen, biologischen, chemischen, elementaren und sozialstrukturellen Details. Anschließend ist alles bereit für den ersten direkten Kontakt.

Als wissenschaftlicher Berater ist es Deine Mission, mit der ersten Datenerhebung über diesen langsam vor Dir rotierenden Planeten zu beginnen.

Deine Raumfähre, eine hochentwickelte Maschine aus flüssigen, metamorphischen Metallen, geht in einen hohen Orbit um den verhüllten Planeten und startet Kohlenstofflebensformscans durch systematische Erfassung der Landschaft einige Meilen unterhalb.

Erfasste Daten werden in ein dreidimensionales Holomodell der Landschaft unterhalb umgewandelt - anfangs nur Sümpfe und Vegetation. Nach der Erfassung eines kompletten Orbits wird eine Kohlenstofflebensform in einem kleinen Waldstück in der Nähe des Äquators entdeckt. Aber irgendetwas stört den Datenfluß und so kannst Du keine weiteren Informationen bekommen - Du entschließt Dich, gegen die Regeln zu verstoßen und dringst in die Atmosphäre vor, um Dich vor Ort zu informieren.

Gleich darauf blinkt ein Warnlicht. Du bist am Rande eines wachsenden, elektromagnetischen Sturms, direkt in Deiner Flugbahn. Du kannst ihn nicht umfliegen ... ein Bündel Blitze trifft die Rückseite Deiner Raumfähre und Du trudelst in einer unkontrollierbaren Spirale nach unten.

Plötzlich bist Du durch die untere Wolkenschicht. Unter Dir ist ein Wald. Für Sekunden hast Du noch einmal Kontrolle über Deine Raumfähre und lenkst sie auf ein schwach bewaldetes Gebiet am Rand des Horizonts. Als Deine Raumfähre auf die Oberfläche des Planeten kracht, wird es Dir schwarz vor Augen ... aber ...

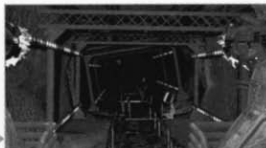
jemand, etwas beobachtet Dich ...

SPIELANLEITUNG

: In der Welt von Alien Odyssey übernimmst Du die Rolle von Psaph Abal nach seiner unglücklichen Landung auf diesem sonderbaren, unbekanntem Planeten. Gestrandet und ohne Rückflugticket rettet Dich Gaan Ta Tukinae, und Du wirst für die Yuma das Werkzeug der Zerstörung gegen die übermächtigen Dak ... Das Spiel ereignet sich auf vier Dakterritorien:



Wald



Mine



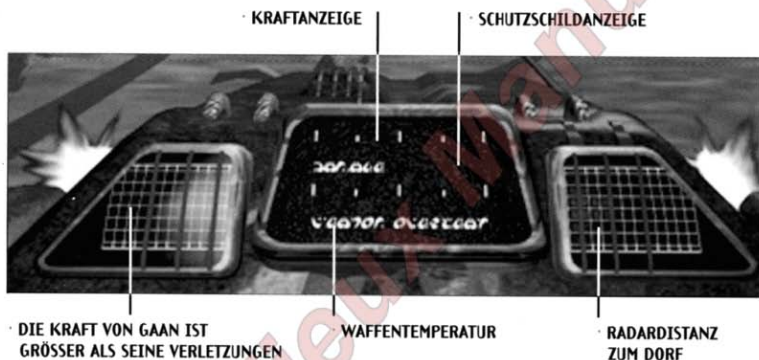
Communications
Bunker



Waffenlager

Der Forest und die Mine sind ganz aktionsorientiert und bringen Psaph zu seinem letzten Ziel. Wir beginnen deshalb dort:

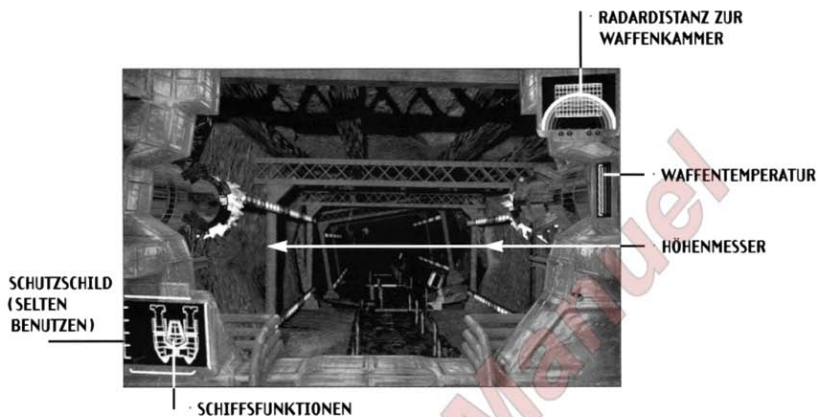
DER FOREST Du sitzt auf einer geborgten Dakmaschine, schlingst Dich mit halsbrecherischer Geschwindigkeit durch den Wald und folgst Deinem Retter Gaan zurück ins Yumadorf. Du siehst durch die Augen von Psaph. Vor Dir fliegen feindliche Daks und werfen Granaten über ihre Schultern, aber nach drei Explosionen wird der Granatenhagel zeitweise unterbrochen. Wenn Du fortwährend auf die Daks schießt, kannst Du sie vielleicht erledigen. Gaan braucht Deinen Feuerschutz. Aber sei vorsichtig, wenn Du ihn triffst, kannst Du ohne ihn Dein Abenteuer nicht durchstehen und das Spiel ist zu Ende.



MAUS	TASTATUR	JOYPAD	AKTIONSTASTE
Maus	Cursortasten	Joypad	Steuerkreuz
Linke Taste	Kommataste	Taste 1	Feuer (gedrückt halten für Dauerfeuer)
Rechte Taste	Punkrtaste	Taste 2	Schutzschild (Selten benutzen)

DIE MINE Es gibt nur einen Weg zur Waffenkammer - durch einen tiefen, dunklen Minenschacht. Du kommst dorthin in einem gestohlenen Dakfahrzeug, aber hüte Dich vor den Balken in Deinem Weg, die plötzlich aus der Dunkelheit auftauchen. Außerdem sei gewarnt vor Dakabfangjägern auf Deiner Spur, denn Du hast einen Sicherheitsalarm ausgelöst.

Du kannst Dein Schiff um 360 Grad drehen, um Balken und Hindernisse zu vermeiden. Um die Balken in den Zielkreis zu bringen, bewege Dein Schiff, bis sich die Winkelanzeigen in der Horizontalen befinden (eine geringe Abdrift ist möglich). Bei grünen Anzeigen verpaßt Du die Balken. Bei roten Anzeigen wirst Du sie treffen. Die Trefferqualität ist abhängig von der Entfernung zum optimalen Annäherungswinkel. Du kannst die Balken auch völlig zerschießen.



MAUS

Maus
Linke Taste
Rechte Taste
"N"-Taste
"M"-Taste

TASTATUR

Cursortaste
Kommataste
Punktaste
"N"-Taste
"M"-Taste

JOYPAD

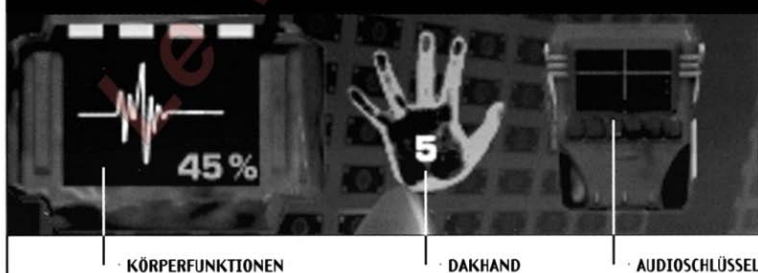
Joypad
Taste 1
Taste 2
Knopf 3 / Taste "N"
Knopf 4 / Taste "M"

AKTIONSTASTE

Zielkreis
Feuer (gedrückt halten für Dauerfeuer)
Schutzschild (Selten benutzen)
Drehen gegen den Uhrzeigersinn
Drehen im Uhrzeigersinn

DIE DAKFESTUNGEN Communications Bunker und Armoury

Die Festungen sind angelegt als Etagen, durch Aufzüge miteinander verbunden, jede mit Räumen zum Erforschen. Du kannst Dich frei bewegen und Raumkameras wählen automatisch die beste Sicht.



AUDIOTASTE Audioschlüssel brauchst Du zum Öffnen von Sicherheitstoren. Wenn Du sie passierst, spielen die Sicherheitstore ihren Zugangscode. Zum Aufschließen der Sicherheitstore mußst Du die korrekte Notensequenz wieder abspielen. Der Audioschlüssel beinhaltet eine Serie von Cassetten, die je nach Wahl die Noten spielen. Der Audioschlüssel und die Cassetten werden beim Spielen eingesammelt.



SPIELERCONTROLS:

CONTROL	AKTION
Hochcursor	Vorwärtsgehen
Umschalttaste · Hochcursor	Vorwärtsrennen
"Z" · Hochcursor	Vorwärtsschleichen
Runtercursor	Zurückgehen
"Z" · Runtercursor	Rückwärtsschleichen
Linker Cursor	Links gehen
ALT · Umschalttaste · Linker Cursor	Alarmrolle nach links
ALT · "Z" · Umschalttaste · Linker Cursor	Tiefe Alarmrolle nach links
Alt · Linker Cursor	Einen Schritt nach links
Rechter Cursor	Rechts gehen
ALT · Taste · Rechter Cursor	Alarmrolle nach rechts
ALT · "Z" · Taste · Rechter Cursor	Tiefe Alarmrolle nach rechts
Alt · Rechter Cursor	Einen Schritt nach rechts
"X"-Taste	Sprung im Stehen/Gehen/Rennen.
"Z"-Taste	1. Hocken 2. Objekt einsammeln
Eins-Taste	Waffe ziehen/zurückstecken
Strg-Taste	Waffe abfeuern
Esc-Taste	Darstellung der Spieloptionen: <ul style="list-style-type: none">· Spiel sichern· Spiel laden· Untertitel· Musik Lautstärke· FX Lautstärke· Spiel beenden· Zurück zum Spiel
Leertaste (bei Benützung eines Aufzugs)	Aufzug aktivieren
Leertaste (abspielen einer FMV)	Unterbricht das Abspielen einer FMV-Sequenz

JOYPAD CONTROL	ACTION
Joypad	Movement
Taste 1	Feuer
Taste 2	Hocken
Taste 3	Vorwärtslaufen
Taste 4	Einen Schritt nach links/rechts
Taste 3 · 4	Alarmrolle

INTRODUZIONE



CLASSIFICAZIONE:

A1. SISTEMA PLANETARIO BETA: INDAGINE INIZIALE.

La tua navicella fuoriesce dallo scoppio di lancio dell'enorme astronave madre che ha trasportato te, Psaph Abal, lontano da Taola, il tuo pianeta natale. Non appena i raggi di un sole distante illuminano lo scafo, ecco apparire alla vista un pianeta la cui superficie è nascosta da un'atmosfera colma di turbini e vapori.

Da migliaia di anni, la tua razza evoluta è alla ricerca di nuovi mondi e nuove forme di vita, per conoscere e comprendere meglio l'universo. Le nuove scoperte richiedono però un complesso procedimento di raccolta di dati: uno studio esaustivo di ogni caratteristica fisica, biologica, chimica, naturale e sociale. Solo allora sarà possibile effettuare il primo tentativo di contatto.

In qualità di ispettore scientifico, hai il compito di dare inizio alla prima fase di raccolta di dati sul pianeta che ruota lentamente sotto di te.

La tua navicella, un veicolo molto progredito di metalli liquidi metamorfici, entra in orbita intorno al misterioso pianeta e comincia la ricerca di forme di vita a base di carbonio, effettuando un rilevamento di routine del terreno che si trova molti chilometri più sotto. I dati in arrivo si trasformano automaticamente

in un olo-modello tridimensionale del paesaggio sottostante, che all'inizio non mostra altro che paludi e vegetazione. Dopo aver proseguito la ricerca lungo un'orbita completa, finalmente viene rintracciata una forma di vita senziente basata sul carbonio, in un singolo fazzoletto di foresta vicino alla cintura equatoriale. Ma c'è qualcosa che disturba la maggior parte dei flussi di dati, e non riesci a saperne di più. Così decidi di rompere il protocollo e di scendere nell'atmosfera per vedere di persona come stanno le cose.

Quasi immediatamente suona un segnale di allarme: una tempesta elettromagnetica si sta espandendo sulla tua traiettoria di volo. Non puoi più evitarla... una serie di lampi... la parte posteriore della navicella si fonde... perdi il controllo e precipiti in una spirale.

D'improvviso ti ritrovi al di là della coltre di nubi. Là sotto c'è una foresta. Per qualche secondo riesci a riprendere i comandi e a guidare la navicella verso una zona con alberi più radi che si profila all'orizzonte. Al momento dell'impatto con la superficie del pianeta, tutto intorno a te diventa nero... ma...

c'è qualcuno, qualcosa che ha osservato la scena...

COME SI GIOCA

Nel mondo di "Alien Odyssey" tu assumi il ruolo di Psaph Abal, dopo il suo sfortunato schianto su questo strano pianeta inesplorato. Privo di mezzi di trasporto e quindi senza possibilità di tornare a casa, vieni salvato da Gaan TaTukinae e diventi lo strumento di distruzione degli Yuma contro i potentissimi Dak. Il gioco si svolge in quattro territori Dak:



Foresta



Miniera



Bunker delle
telecomunicazioni



Arsenale

Le parti ambientate nella foresta e nella miniera sono basate esclusivamente sull'azione: in esse il solo compito di Psaph è quello di raggiungere una meta finale. Cominciamo a dare un'occhiata a questi due livelli:

LA FORESTA Sei su una moto spaziale "presa a prestito" dai Dak e serpeggi a rotta di collo fra gli alberi della foresta, seguendo il tuo salvatore, Gaan, che torna al villaggio yuma. I tuoi occhi sono quelli di Psaph. I nemici Dak volano di fronte a te, lanciando granate da sopra le loro spalle. Ma tre raffiche in successione sospendono temporaneamente l'attracco delle granate. Continuando a sparare ai Dak, alla fine li distruggerai. Gaan avrà bisogno del tuo fuoco di copertura, ma bada di non colpirlo perché senza di lui non potrai terminare l'avventura e il gioco avrà termine.



MOUSE

Mouse
Pulsante di sinistra
Pulsante di destra

TASTIERA

Tasti cursore
Tasto virgola
Tasto punto

JOYPAD

Joypad
Pulsante 1
Pulsante 2

AZIONE

Controlla il mirino
Spara (per le raffiche, tieni premuto il pulsante)
Scudo (da usare con moderazione)

LA MINIERA C'è solo un modo di raggiungere l'arsenale: passare attraverso un profondo e oscuro pozzo di miniera. Puoi arrivarci con una navicella Dak rubata, ma fa' attenzione alle travi che ostruiscono il passaggio, che si stagliano d'improvviso nell'oscurità. Stai attento anche a non azionare l'allarme che fa accorrere gli intercettori Dak.

Puoi ruotare la navicella di 360 gradi per evitare travi e ostacoli. Per allinearti con la trave successiva, ruota la navicella finché l'angolatura è orizzontale (c'è un certo margine di tolleranza). Se le guide sono verdi, mancherai la trave. Se invece sono rosse, la colpirai. Il danno dipende dallo scarto rispetto al corretto angolo d'avvicinamento. Puoi anche far saltare in aria le travi.



Le Vieux Manuel



MOUSE

Mouse
Pulsante di sinistra
Pulsante di destra
Tasto 'N'
Tasto 'M'

TASTIERA

Tasti cursore
Tasto virgola
Tasto punto
Tasto 'N'
Tasto 'M'

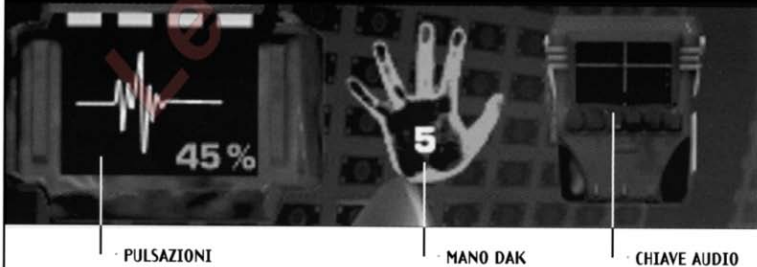
JOYPAD

Joypad
Pulsante 1
Pulsante 2
Pulsante 3 / Tasto 'N'
Pulsante 4 / Tasto 'M'

AZIONE

Controlla il mirino
Spara (per le raffiche, tieni premuto il pulsante)
Scudo (da usare con moderazione)
Rotazione antioraria
Rotazione oraria

LE BASI DAK Bunker delle telecomunicazioni e Arsenale Le basi sono disposte su una serie di piani, collegati con ascensori, su ognuno dei quali si trovano stanze che dovrai esplorare. Puoi muoverti liberamente: le telecamere nelle stanze selezioneranno automaticamente la visuale migliore.



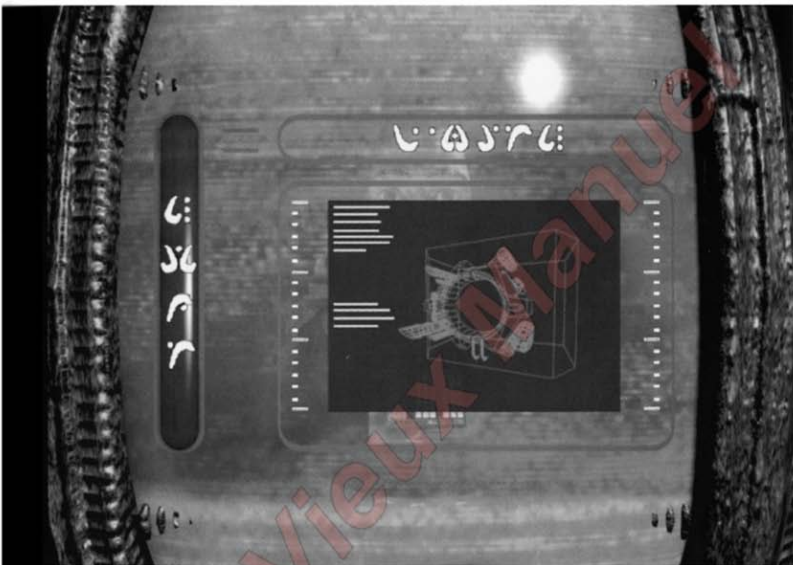
CHIAVE ACUSTICA Le chiavi acustiche servono per aprire le porte di sicurezza. Queste ultime suonano il loro codice di accesso quando le passi. Per aprirle, devi ripetere correttamente la sequenza di note. La chiave acustica consiste in una serie di cartucce che, una volta selezionate, suonano le note. Sia la chiave acustica che le cartucce vanno raccolte nel corso del gioco.

COMANDO

Tasto 'A'
 Freccia a sinistra
 Freccia a destra
 Barra spaziatrice

AZIONE

Attiva la chiave acustica
 Seleziona la cartuccia di sinistra
 Seleziona la cartuccia di destra
 Attiva il suono della cartuccia

**TERMINALI**

Grandi schermi convessi con un emblema dak lampeggiante sono disseminati nei vari piani delle due basi. Si tratta di terminali di computer usati dai Dak per controllare un'enorme quantità di funzioni relative alla base. Per usare un terminale, posizionati sullo schermo e attivalo (con la barra spaziatrice). L'accesso ad alcune funzioni può essere negato, se hai il "livello di sicurezza" della mano dak sbagliato. Le mani dak possono essere prelevate dai robot Dak morti. La tua missione non è facile, ed è resa ancor più difficile dal fatto che il testo sul terminale è scritto nello strano linguaggio dak, di fatto identico all'antico dialetto yuma. La telepatia ti ha permesso di comunicare durante il breve periodo che hai trascorso al villaggio yuma. Ora alcuni dei simboli sullo schermo ti sembrano familiari, se ripensi alle molte immagini aliene che sono rimaste impresse nella tua mente quando Hoeda e Gaan ti hanno raccontato della loro guerra. Un'espressione di Hoeda ti ha colpito in modo particolare:

COMANDO

Barra spaziatrice
 Mouse, Tasti cursore, o. Joypad
 Pulsanti Mouse, Barra spaziatrice, o.
 Pulsanti Joypad

AZIONE

Usa il Terminale dalla Sezione 3D
 Controllo puntatore del terminale.
 Selezione funzione del terminale



COMANDI DEL GIOCATTORE:

COMANDO

Freccia in su

SHIFT · Freccia in su

Z · Freccia in su

Freccia in giù

Z · Freccia in giù

Freccia a sinistra

ALT SHIFT · Freccia a sinistra

ALT · Z · SHIFT · Freccia a sinistra

ALT · Freccia a sinistra

Freccia a destra

ALT SHIFT · Freccia a destra

ALT · Z · SHIFT · Freccia a destra

ALT · Freccia a destra

Tasto X

Tasto Z

Tasto I

Tasto CONTROL

Tasto ESC

Barra spaziatrice (stando su un ascensore)

Barra spaziatrice (durante FMV)

COMANDI JOYPAD

Joypad

Pulsante 1

Pulsante 2

Pulsante 3

Pulsante 4

Pulsante 3 · 4

AZIONE

Cammina in avanti

Corri in avanti

Striscia in avanti

Cammina all'indietro

Striscia all'indietro

Gira a sinistra

Rotolata di emergenza a sinistra

Rotolata accovacciato di emergenza a sinistra

Passo laterale a sinistra

Gira a destra

Rotolata di emergenza a destra

Rotolara accovacciato di emergenza a destra

Passo laterale a destra

Salta da fermo/camminando o correndo.

Inchina/Raccoglie gli oggetti

Impugna/ripone l'arma

Fa sparare l'arma

Visualizza le opzioni di gioco:

· Save Game (salvataggio della partita)

· Load Game (ricarica)

· Subtitles (sottotitoli)

· Music Volume (volume della musica)

· FX Volume (volume degli effetti)

· Quit Game (fine della partita)

· Return to Game (ritorno alla partita)

Attiva l'ascensore

Interrompe la sequenza in FMV

AZIONE

Movimento

Spara

Striscia

Corri

Passo laterale

Rotolara di emergenza

INLEIDING



CLASSIFICATIE:

A1. PLANETENSTELSEL BETAN; EERSTE RAPPORT

Je verkenningstoestel rijst op van het lanceerplatform van het reusachtige moederschap dat jou, Psaph Abal, ver weg heeft getransporteerd van je thuisplaneet Taola. Terwijl de stralen van een verre zonnester op de koepel van je toestel neerdalen, verschijnt er een planeet in beeld: haar oppervlak gaat schuil onder een mistige, draaiende atmosfeer.

In een zoektocht naar kennis en begrip van het universum heeft jouw hoogontwikkelde ras duizenden jaren lang getracht nieuwe werelden en levensvormen te ontdekken. Nieuwe ontdekkingen gaan gepaard met ingewikkelde procedures van dataverzameling – een complete studie van ieder fysiek, biologisch, chemisch, elementair en maatschappelijk detail. Alleen dan zal alles gereed zijn voor dat aarzelende eerste contact.

Als wetenschappelijk onderzoeker is het jouw taak om de aanzet te geven tot de eerste vergaring van data over de planeet die daar voor je in de ruimte langzaam ronddraait.

Jouw toestel, een hypermoderne machine van transparante metamorfe metalen, schiet in een hoge baan rond deze in nevelen gehulde planeet en begint carbonscans te maken om eventuele levensvormen te bespeuren; het terrein op enkele kilometers afstand beneden je wordt in kaart gebracht. Binnenkomende

data worden omgezet in een driedimensionaal holomodel van het landschap onder je – aanvankelijk niets anders dan moeras en vegetatie. Na een volledige baan rond de planeet in kaart te hebben gebracht, bespeurt je boordapparatuur een carbonvorm van bewust leven in een afzonderlijk stuk bos nabij de equatoriale gordel. Maar er is iets wat de gegevensstroom verstoort en je kunt geen verdere waarden op je meetinstrumenten aflezen – dus je besluit met het protocol te breken en door de atmosfeer af te remmen om zelf een kijkje te nemen.

Bijna onmiddellijk klinkt er een schel waarschuwingssignaal op. Je bevindt je aan de rand van een aanzwellende elektromagnetische storm die pal op jouw koers ligt. Je hebt geen tijd om dit kosmische noodweer te ontwijken... een vertakte bliksemstraal slaat in de achterkant van je toestel smelt en je stort in een onbeheersbare, neerwaartse spiraal.

Plotseling schiet je door de onderste wolklaag heen. Daar beneden is een bos. Een paar tellen weet je het toestel weer onder controle te krijgen en je stuurt het richting een dunbebost gebied dat de horizon afbakt. Terwijl jij en je toestel tegen het planeetoppervlak smakken, wordt je wereld zwart... maar...

iemand, iets kijkt toe...

HET SPEL

In de wereld van Alien Odyssey speel jij de rol van Psaph Abal na diens onfortuinlijke crash op deze vreemde, niet in kaart gebrachte planeet. Gestrand en zonder weg terug naar huis word je gered door Gaan Ta Tukinae en word je voor de Yuma een verwoestend wapen tegen de almachtige DAK. Het spel speelt zich af over vier territoria van de DAK:

Het Bos



De Mijn



De Communicatiebunker



Het Arsenaal

Na de onderdelen 'Bos' en 'Communicatiebunker' vangt er een onderbreking in het Yuma-dorp aan. Het Bos en de Mijn zijn de pure actie-onderdelen en daarbij is Psaph, en dat ben jij dus, onmisbaar om het uiteindelijke doel te bereiken. Deze twee spelonderdelen zullen we eerst even bekijken:

HET BOS

Je zit op een 'geleende' hoverbike en in het kielzog van Gaan, je redder, baan je je met duizelingwekkende vaart een weg door het bos op weg naar het Yuma-dorp. Je kijkt door de ogen van Psaph. Voor je vliegen de DAK – je vijanden – die granaten over hun schouders gooien, maar drie explosies op rij zorgen voor een tijdelijke onderbreking van deze hevige granaataanval. Blijf de DAK onder vuur nemen en uiteindelijk zul je ze uitgeroeid hebben. Je zult Gaan moeten dekken, maar zorg ervoor dat je hem niet raakt want zonder hem kun je dit avontuur niet voltooien en zal het spel afgelopen zijn.



MUIS

Muis
Linkerknop
Rechterknop

TOETSENBORD

Cursor-toetsen
Komma-toets
Punt-toets (het leesteken ':')

JOYPAD

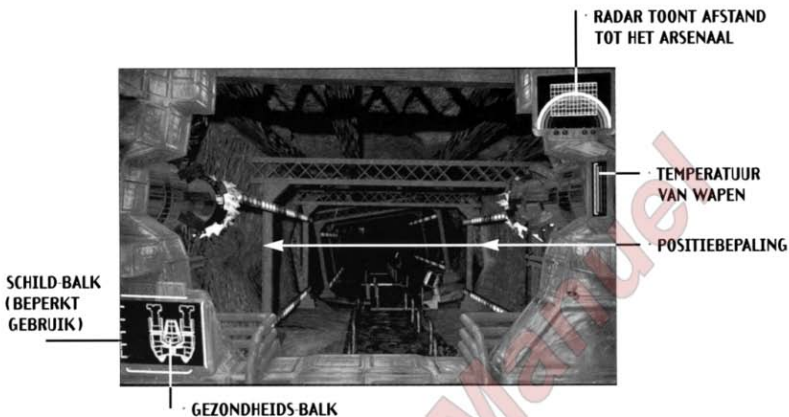
Joypad
Toets 1
Toets 2

ACTIE

Bedien het dradenkruis
Vuur (ingedrukt houden voor snelvuur)
Schild (sparzaam gebruiken)

DE MIJN

Er is maar één manier om het Arsenaal te bereiken – via een diepe, donkere mijnschacht. Jij kunt er komen in een gestolen DAK toestel, maar wees op je hoede voor dwarsbalken die uit de duisternis opdoemen en je de doorgang beletten. Houd ook in gedachten dat je een veiligheidssysteem in werking hebt gesteld, een soort stralenbundel, en dat DAK interceptors je op de hielen zitten. Om balken en andere obstakels te ontwijken, kun je je ruimtevaartuig 360 graden draaien. Om één lijn te trekken met de volgende balk, draai je het vaartuig totdat de hoekrichters horizontaal zijn (er is een beetje speling). Groene richters en je zult de balk missen. Rode richters en het is raak! De schade hangt af van hoe ver je naast de aanloophoek zit. Ook kun je de balk aan diggelen knallen.



MUIS

Muis
Linkerknop
Rechterknop
'N'-toets
'M'-toets

TOETSENBOORD

Cursortoetsen
Komma-toets
Punt toets (- leesteken :)
'N'-toets
'M'-toets

JOYPAD

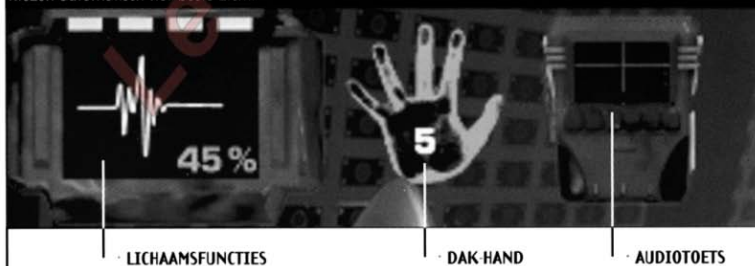
Joypad
Toets 1
Toets 2
Toets 3/'N' Toets
Toets 4/'M' Toets

ACTIE

Bedien het dradenkruis
Vuur (ingedrukt houden voor snelvuur)
Schild (spaarzaam gebruiken)
Draai tegen de klok in
Draai met de klok mee

DE TWEE DAK-BASES Communicatiebunker en Arsenal

De twee Bases zijn ingericht als een reeks verdiepingen die door middel van liften met elkaar in verbinding staan; op iedere verdieping zijn diverse vertrekken die je kunt verkennen. Je kunt vrijelijk bewegen en camera's in ieder vertrek kiezen automatisch het beste zicht.



AUDIOTOETS

Audiotoetsen worden gebruikt om veiligheidsdeuren te openen. Deze deuren laten een toegangscode horen zodra je ze passeert. Om ze te openen, moet je de juiste volgorde van tonen herhalen. De audiotoets bestaat uit een reeks cassettes die, indien geselecteerd, de tonen laten horen. Zowel de audiotoets als de cassettes worden verzameld naarmate je voortgang boekt in het spel.



BEDIENINGSPANEEL VOOR SPELER.

BEDIENING

Cursor omhoog

Shift · cursor omhoog

'Z' · cursor omhoog

Cursor omlaag

'Z' · cursor omlaag

Cursor links

ALT · Shift · cursor links

ALT · 'Z' · Shift · cursor links

Alt · cursor links

Cursor rechts

ALT · Shift · cursor rechts

ALT · 'Z' · Shift · cursor rechts

Alt · cursor rechts

'X'-toets

'Z'-toets

'I'-toets

Ctrl-toets

Esc-toets

Spaniebalk (lift)

Spaniebalk (bij afspelen FMV)

JOYPAD BEDIENING

Joypad

Toets 1

Toets 2

Toets 3

Toets 4

Toetsen 3 · 4

ACTIE

Vooruit lopen

Vooruit rennen

Vooruit kruipen

Achteruit lopen

Achteruit kruipen

Linksaf slaan

Noodbuitering naar links

Ineengedoken noodbuitering naar links

Stap opzij naar links

Rechtsaf slaan

Noodbuitering naar rechts

Ineengedoken noodbuitering naar rechts

Stap opzij naar rechts

Springen (vanuit stilstand, lopend of rennend)

Kruipen/voorwerp oppakken

Gebruik/Stop weg wapen

Vuur wapen af

Toon spelopties:

· Save spel

· Ondertiteling

· Volume van muziek

· Volume van effects

· Spel beëindigen

· Terug naar spel

Stel lift in werking

Onderbreekt het afspelen van een FMV-fragment

ACTIE

Beweging

Vuren

Kruipen

Rennen

Stap opzij

Noodbuitering

INTRODUCCIÓN



CLASIFICACIÓN:

AL SISTEMA PLANETARIO BETAN: INVESTIGACIÓN INICIAL

Tu nave exploradora sale del muelle de lanzamiento de la inmensa nave nodriza que te ha transportado a ti. Psaph Abal, muy lejos de tu planeta natal. Taola. Conforme los rayos de una distante estrella sol caen sobre el casco de la nave, un planeta va entrando en tu campo visual. Su superficie aparece cubierta de una atmósfera de vapores con forma de torbellino. Durante miles de años has estado a la cabeza de la búsqueda de nuevos mundos y de nuevas formas de vida, intentando encontrar conocimientos y comprensión del universo. Los nuevos descubrimientos implican complejos procedimientos de recogida de datos (un estudio completo de cada detalle físico, biológico, químico, elemental y de estructura social). Sólo así estará todo preparado para ese intento de primer contacto.

Como científico, tu misión es iniciar la primera recolección de datos sobre el planeta que, lentamente, gira frente a tus ojos.

Tu nave, una máquina muy avanzada de metales metamórficos líquidos, entra en una órbita elevada alrededor del planeta cubierto e inicia el análisis de formas de vida de carbono mediante el levantamiento rutinario de mapas del terreno que se encuentra varias millas por debajo de ti. Los datos recibidos se

transforman en un modelo holográfico tridimensional del paisaje inferior (al principio, solamente pantanos y vegetación). Tras levantar el mapa de una órbita completa, se detecta una forma sensible de vida de carbono en una zona boscosa próxima a la franja ecuatorial. Pero hay algo que está dañando algunos de los datos que se reciben y no puedes interpretar las lecturas, así que te decides a romper el protocolo y descendes, atravesando la atmósfera, para verlo por ti mismo.

Casi inmediatamente, la baliza de alarma empieza a sonar. Te encuentras en el borde de una tormenta electromagnética que se encuentra justo en tu trayectoria. No tienes tiempo de evitarla... cae un rayo, la cola de la nave se funde y caes en una espiral incontrolada.

De repente te das cuenta de que has atravesado la capa más baja de nubes. Hay un bosque abajo. Durante unos segundos recuperas en parte el control de la nave y la llevas hacia una zona despejada, apenas rodeada de árboles, que bordea el horizonte. Al estrellarte con tu nave en la superficie del planeta, el mundo se vuelve oscuro, pero...

alguien, algo, está observando...

EL JUEGO: En el mundo de Alien Odyssey, asumes el papel de Psaph Abal tras su desgraciado aterrizaje forzoso en este planeta que no figura en los mapas. En una tierra extraña y sin modo de volver a casa, te rescata Gaan TaTukinae y te conviertes en el instrumento de destrucción de los Yuma contra los todopoderosos Dak. El juego se desarrolla en cuatro territorios de los Dak:



Bosque



Mina



Centro de Comunicaciones



Base de armamento

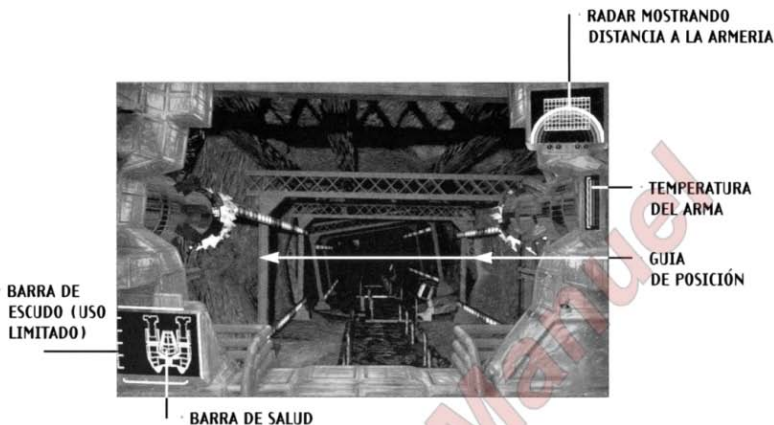
El Bosque y la Mina se basan exclusivamente en la acción, y requieren que Psaph llegue a un destino final. Veamos esto primero:

EL BOSQUE Estás en una motofoil que has tomado "prestada" a los Dak, zigzagueando por el bosque a una velocidad desenfrenada, siguiendo a tu salvador. Gaan, de vuelta al poblado de los Yuma. Ves por los ojos de Psaph. Los enemigos Dak vuelan frente a ti lanzando granadas por encima del hombro, pero tres explosiones de granadas sucesivas suspenden temporalmente este ataque. Si disparas continuamente a los Dak acabarás por destruirlos. Gaan necesitará tu fuego de cobertura, pero asegúrate de no dispararle a él, porque sin él no podrás completar esta aventura y el juego se acabará.



EL RATÓN	EL TECLADO	EL JOYPAD	ACCIONES
El ratón	las teclas de cursor	Joypad	Control de la Mirilla
Botón izquierdo	Tecla de coma	Botón 1	Fuego (mantenerlos pulsados para disparar rápidamente)
Botón derecho	Tecla de punto	Botón 2	Escudo (de uso limitado)

LA MINA Sólo hay una manera de alcanzar la Base de Armamento: a través de la profunda galería de una mina. Puedes llegar hasta allí en una nave robada a los Dak, pero ten cuidado con los postes que encontrarás en el camino y que aparecen de la oscuridad. Ten cuidado también porque has activado la alarma de seguridad, y los Dak te están persiguiendo. Puedes girar la nave 360 grados para esquivar los postes y los obstáculos. Para alinear la nave con el siguiente poste, hazla girar hasta que las guías de los ángulos estén horizontales (hay algo de deriva). Con las guías verdes no le darás al poste, con las guías rojas sí. El daño ocasionado depende de lo alejado que estés del ángulo de entrada correcto. También puedes destrozar el poste y reducirlo a átomos.



EL RATÓN

El ratón
Botón izquierdo

Botón derecho
Tecla "N"
Tecla "M"

EL TECLADO

las teclas de cursor
Tecla de coma

Tecla de punto
Tecla "N"
Tecla "M"

EL JOYPAD

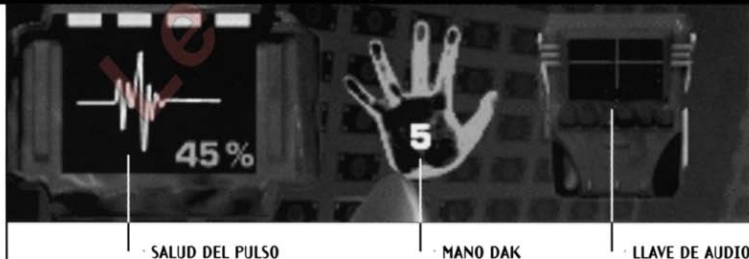
joypad
Botón 1

Botón 2
Botón 3/Tecla "N"
Botón 4/Tecla "M"

ACCIONES

Control de la Mirilla
Fuego
(mantenerlos pulsados para disparar rápidamente)
Escudo (de uso limitado)
Rotar izquierda
Rotar derecha

LAS BASES DE LOS DAK Bunker de Comunicaciones y Base de Armamento Estas bases se encuentran en una serie de pisos conectados entre sí por ascensores; en cada uno de los pisos hay habitaciones que deberás explorar. Puedes moverte libremente; ten en cuenta que las cámaras de las habitaciones seleccionarán automáticamente las mejores vistas.



LLAVE DE AUDIO Las llaves de audio se utilizan para abrir las puertas de seguridad. Al cruzar estas puertas, escucharás su código de acceso. Para abrirlas deberás volver a reproducir la secuencia correcta de notas. La llave de audio consta de una serie de cartuchos que, cuando se seleccionan, emiten las notas correspondientes. Tendrás que recoger la llave de audio y los cartuchos conforme avances en el juego.



ACCIÓN DE LOS CONTROLES:

ACCIÓN DE LOS

Cursor arriba
Mayúsculas · Cursor arriba
"Z" · Cursor arriba
Cursor abajo
"Z" · Cursor abajo
Cursor a la izquierda
ALT · Mayúsculas · Cursor izquierda
ALT · "Z" · Mayúsculas · Cursor a la izquierda
ALT · Cursor izquierda
Cursor a la derecha
ALT · Mayúsculas · Cursor derecha
ALT · "Z" · Mayúsculas · Cursor a la derecha
ALT · Cursor derecha
Tecla "X"
Tecla "Z"
Tecla "I"
Tecla Control
Tecla Esc

Barra espaciadora (si estás en un ascensor)

Barra espaciadora (reproduciendo FMV)

CONTROL CON JOYPAD

Joypad
Botón 1
Botón 2
Botón 3
Botón 4
Botón 3 · 4

CONTROLES

Andar hacia adelante
Correr hacia adelante
Arrastrarse hacia adelante
Andar hacia atrás
Arrastrarse hacia atrás
Girar a la izquierda
Giro de emergencia a la izquierda
Viraje de emergencia hacia la izquierda, agachado
Un paso hacia la izquierda
Girar hacia la derecha
Giro de emergencia a la derecha
Viraje de emergencia hacia la derecha, agachado
Paso lateral derecha
Saltar (usar estando: Parado, Andado o Corriendo)
Agacharse/Recoger objetos
Sacar/enfundar el arma
Disparar el arma
Mostrar las opciones del juego:
· Guardar el juego
· Subtítulos
· Volumen de la música
· Volumen de los efectos
· Salir del juego
· Volver al juego
Activar el ascensor
Interrumpe la secuencia FMV

ACCIÓN

Movimiento
Fuego
Agacharse
Correr
Paso Lateral
Giro de Emergencia

GB: INSTALLING ALIEN ODYSSEY

System Requirements:

IBM PC or compatible, 486DX2 66MHz or better * 8 MB RAM This game makes use of a DOS Extender program and does not require large amounts of conventional memory to be available. Memory managers such as EMM386 or QEMM386 are also not required. * DOS 5.0 or higher * VGA 256 colours graphics card or better * Double speed CD ROM drive * Hard drive with at least 5MB free space * MS Mouse or compatible * Optional sound card Supported sound cards are selectable during game installation. See the 'Installing Alien Odyssey' section below.

- 1 Once your PC has booted, insert the Alien Odyssey CD into your CD-ROM drive.
- 2 Type the appropriate drive letter (usually D:) for your CD-ROM drive, then type INSTALL and press [Enter].
- 3 When the install menu appears select 'Install To Hard Drive' and follow the on-screen instructions. The relevant game files are then copied to the specified directory on your hard drive. The [Enter] key is used to make all selections. The game still requires the Alien Odyssey CD to be present in the CD-ROM drive during loading and play.
- 4 Upon exiting the install program, you are asked to configure your sound card if one is connected. If you have no sound card simply select 'Done' from the main menu to exit back to DOS. The [Enter] key is used to make all selections. If you do have a sound card connected and want music and sound effects to play, work through the 'Select and Configure MIDI Music Driver' and 'Select and Configure Digital Audio Driver' menu options. In both cases the available drivers are listed. Find the one that corresponds to your sound card and either 'Select' it, or 'Return to Previous Menu' if you change your mind and don't want to configure that option. Upon selecting a driver a further menu appears, allowing you to either 'Attempt to Configure Sound Driver Automatically' (recommended), or 'Configure Sound Driver Manually'. If sound set-up is unsuccessful, you can 'Select a Different Sound Driver' or access 'Help' for more information. If you want to disable one or both sound drivers after they have been configured, select 'No MIDI Music' or 'No Digital Audio' from the main menu. To enable them again at a later date they will have to be re-configured.
- 5 Select 'Done' to exit the sound configuration program and automatically save your sound card settings.

FR: INSTALLATION

Configuration requise:

IBM PC ou compatible * Processeur 486DX2 / 66 MHz 8 Mo de RAM. Ce jeu utilise un programme d'extension DOS et ne nécessite pas une grande quantité de mémoire conventionnelle. Les gestionnaires de mémoire comme EMM386 ou QEMM386 ne sont pas non plus nécessaires. * DOS 5.0 * Carte graphique VGA 256 couleurs * Lecteur de CD ROM double vitesse * Disque dur disposant d'un espace libre d'au moins 5 Mo * Souris Microsoft ou compatible * Carte son optionnelle. Le choix de la carte son s'effectue lors de l'installation. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la section "Installation" ci-dessous.

- 1 A l'invite du DOS, placez le CD-ROM dans le lecteur approprié.
- 2 Tapez D: (si le lecteur de CD-ROM n'est pas représenté par la lettre D, effectuez la modification nécessaire) et appuyez sur la touche Entrée.
- 3 Au prompt D:, tapez INSTALL et appuyez sur la touche Entrée.
- 4 Lorsque le menu d'installation apparaît, choisissez 'Install to Hard Drive' pour installer le jeu sur le disque dur et suivez les informations à l'écran. Les fichiers sont copiés sur le disque dur dans le répertoire choisi. Pour sélectionner une des options, appuyez sur la touche Entrée. Note : L'installation du jeu permet uniquement d'en accélérer le déroulement et d'en améliorer la performance : pour jouer, vous devrez tout de même placer le CD dans le lecteur de CD-ROM.
- 5 Configurez la carte son lors de l'installation du jeu. Si aucune carte n'est installée, choisissez "Done" (terminé) du menu principal pour revenir au DOS. Pour choisir une carte, appuyez sur la touche Entrée. Si une carte son est connectée et que vous désirez entendre son et musique, choisissez l'option "Select and Configure MIDI Music Driver" (pour la musique) ou "Select and Configure Digital Audio Driver" (pour les sons numériques). Dans les deux cas, les pilotes disponibles sont affichés. Choisissez celui correspondant à la carte son installée et sélectionnez "Select" pour l'installer. Si vous changez d'avis, choisissez "Return to Previous Menu" pour revenir au menu précédent. Si vous poursuivez, un nouveau menu apparaît, vous permettant de configurer le pilote de la carte son de manière automatique ("Attempt to Configure Sound Driver Automatically"), ce que nous vous recommandons, ou manuellement ("Configure Sound Driver Manually"). Une fois la configuration de la carte son terminée, vous pouvez choisir un autre pilote de carte son ("Select a Different Sound Driver") ou consulter la rubrique d'aide ("Help"). Pour désactiver l'un ou l'autre des pilotes configurés, choisissez "No MIDI Music" (pour désactiver la musique) ou "No Digital Audio" (pour désactiver les sons numériques) du menu principal. Pour les activer de nouveau, reconfigurez-les. Sélectionner "Done" (terminé) pour quitter l'écran de configuration de la carte son. Les modifications sont automatiquement sauvegardées.

D: INSTALLATION VON ALIEN ODYSSEY

System Requirements:

486DX2 66MHz * 8MB RAM Arbeidspeicher * DOS 5.0 * VGA 256-Color Grafikkarte * CD-ROM Laufwerk mit doppelter Geschwindigkeit * 8 MB Festplatte * MS Maus * Sound Karten: SoundBlaster® SoundBlaster Pro™ AWE 32 Pro Audio Spectrum™ Ensoniq soundscape™ Gravis Ultrasound Adlib Roland MT32™ General Midi und 100% Kompatiblen

- 1 Wenn Sie Ihren PC gestartet haben, legen Sie die Alien Odyssey CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk.
- 2 Tippen Sie den entsprechenden Laufwerksbuchstaben (normalerweise D:) für Ihr CD-ROM-Laufwerk ein und dann das Wort INSTALL und bestätigen Sie mit ENTER.
- 3 Erscheint das Installationsmenü, wählen Sie "Auf Festplatte installieren" (Install To Hard Drive) und befolgen die Instruktionen. Die unterschiedlichen Dateien werden dann in verschiedene Verzeichnisse auf Ihre Festplatte kopiert. Mit der Taste ENTER bestätigen Sie Ihre Auswahl. Während des Ladens und während des Spiels muß die Alien Odyssey CD im CD-ROM-Laufwerk sein.
- 4 Beim Verlassen des Installationsprogramms, werden Sie aufgefordert, Ihre Sound Karte zu konfigurieren. Sollten Sie keine Sound Karte besitzen, wählen Sie einfach "OK" (Done) aus dem Hauptmenü aus, und Sie kommen zurück zum DOS. Mit ENTER bestätigen Sie wieder Ihre Auswahl. Ist Ihre Sound Karte angeschlossen, und Sie möchten Musik- und Sound Effekte abspielen, wählen Sie entweder die Option "Auswahl und Einstellung von MIDI Musik-Treibern" (Select and Configure MIDI Music Driver) und "Auswahl und Einstellung digitaler Audio-Treiber" (Select and Configure Digital Audio Driver). Wählen Sie einen Treiber, so erscheint ein weiteres Menü, das Ihnen manuell die Auswahl "Versuch die Sound-Treiber automatisch zu konfigurieren" (Attempt to Configure Sound Driver Automatically) - empfohlen - oder "Versuch die Sound-Treiber manuell zu konfigurieren" (Configure Sound Driver Manually) ermöglicht. Wollen Sie einen oder beide Treiber ausschalten, nachdem diese konfiguriert waren, wählen Sie "Keine MIDI Musik" (No MIDI Music) oder "Kein Digital Audio" (No Digital Audio) aus dem Hauptmenü aus. Um diese später wieder zu aktivieren, müssen Sie neu konfiguriert werden.
- 5 Wählen Sie "OK" (Done) um das Programm für die Sound-Konfiguration zu verlassen und die Sound-Karten-Eingaben werden automatisch gespeichert.

I: COME INSTALLARE ALIEN ODYSSEY

- 1 Una volta avviato il tuo PC, inserisci Alien Odyssey nel drive del CD-ROM.
- 2 Digita la lettera del tuo drive CD-ROM (di solito D:), poi digita INSTALL e premi il tasto Enter.
- 3 Quando appare il menu di installazione seleziona "Install To Hard Drive" e segui le indicazioni che appaiono sullo schermo. I files del gioco vengono copiati in una directory specifica del tuo disco fisso. Usa il tasto Enter per compiere le selezioni. Il gioco richiede comunque che il CD di Alien Odyssey rimanga presente nel drive CD-ROM durante il caricamento e il gioco.
- 4 Dopo aver installato il programma, ti verrà richiesto di configurare la scheda audio. Se non hai alcuna scheda audio sul tuo PC, seleziona "Done" dal menu principale per ritornare al DOS. Usa il tasto Enter per compiere le selezioni. Se invece possiedi una scheda audio e vuoi ascoltare la musica e gli effetti sonori, scegli fra "Select and Configure MIDI Music Driver" o "Select and Configure Digital Audio Driver". Dopo aver selezionato un driver apparirà un menu successivo: dovete scegliere fra "Attempt to Configure Sound Driver Automatically" (raccomandato) o "Configure Sound Driver Manually". Se volete disabilitare uno o entrambi i drivers dopo averli configurati, selezionate "No MIDI Music" o "No Digital Audio" dal menu principale. Per riabilitarli successivamente essi dovranno essere configurati nuovamente.
- 5 Seleziona "Done" per uscire dal programma di configurazione e salvare automaticamente le tue scelte audio.

NED: HET INSTALLEREN VAN ALIEN ODYSSEY

- 1 Plaats de Alien Odyssey-CD in je CD-ROM station zodra je PC is opgestart.
- 2 Tik de juiste letter van je CD-ROM station in (dit is meestal D:), typ vervolgens INSTALL en druk op (Enter).
- 3 Zodra het installatiemenü verschijnt, selecteer je 'Install to Hard Drive' en volg je de instructies op het scherm. Vervolgens worden alleen de belangrijkste bestanden naar de geselecteerde directory op je harde schijf gekopieerd. De (Enter)-toets wordt gebruikt om alle keuzes kenbaar te maken. Tijdens het laden en spelen van het spel moet de Alien Odyssey-CD wel in het CD-Rom station zitten.
- 4 Bij het verlaten van het installatieprogramma word je gevraagd je geluidskaart te configureren. Als je die niet hebt, selecteer je 'Done' (gereed) uit het hoofdmenu om terug te gaan naar DOS. Beschik je wel over een geluidskaart en wil je de muziek en geluidseffecten horen, neem dan even de menu-opties 'Select and Configure MIDI Music Driver' en 'Select and Configure Digital Audio Driver' door. Na het kiezen van een driver verschijnt er nog een menu waarbij je de keuze hebt tussen 'Attempt to Configure Sound Driver Automatically' (aanbevolen) of 'Configure Sound Driver Manually'. Wil je een of beide geluidsdrivers na configuratie buiten werking stellen, selecteer dan 'No MIDI Music' of 'No Digital Audio' uit het hoofdmenu. Om ze op een later tijdstip weer in werking te stellen, zullen ze opnieuw moeten worden geconfigureerd.
- 5 Selecteer 'Done' (gereed) om het geluidsconfiguratieprogramma te verlaten en de instelling van je geluidskaart automatisch te saveen.

SP: INSTALACIÓN DE ALIEN ODYSSEY

- 1 Una vez arrancado tu PC, introduce ALIEN ODYSSEY en tu lector de CD ROM.
- 2 Selecciona la letra asignada para tu lector de CDROM (normalmente la D:), después tecléa INSTALL y presiona ENTER
- 3 Cuando aparezca el menú de instalación selecciona "Install To Hard Drive" (Instalar en el Disco Duro) y sigue las instrucciones que se dan en el monitor de tu PC. Los archivos más importantes del juego se copiarán en directorio que hayas especificado en tu disco duro. La tecla ENTER se utiliza para hacer las selecciones que tu desees. Es necesario que el CD de ALIEN ODYSSEY esté en tu lector de CDROM mientras lo cargas y juegas.
- 4 Una vez hayas instalado el programa, tendrás que configurar tu tarjeta de sonido. Si no tienes tarjeta de sonido simplemente selecciona "Done" (Hecho) del menú principal para volver al DOS. La tecla ENTER se utiliza para hacer las selecciones que tu desees. Si tienes una tarjeta de sonido conectada y quieres escuchar la música y los efectos especiales al jugar, tienes que utilizar, en el menú de opciones, "Select and Configure MIDI Music Driver" y "Select and Configure Digital Audio Driver". Una vez seleccionado uno de los drivers aparecerán unos menús adicionales: "Attempt to Configure Sound Driver" (recomendamos esta opción) o "Configure Sound Driver Manually" (para usuarios avanzados). Si quieres desactivar uno o los dos drivers de sonido después de haberlos configurado, selecciona "No MIDI Music" o "No Digital Audio" del menú principal. Para activarlos de nuevo o realizar la operación posteriormente has de entrar otra vez en el menú de configuración.
- 5 Selecciona "Done" (Hecho) para salir del menú de configuración de sonido y automáticamente se almacenará la configuración de tu tarjeta de sonido en tu disco duro.

Le Vieux Manoir

CREDITS

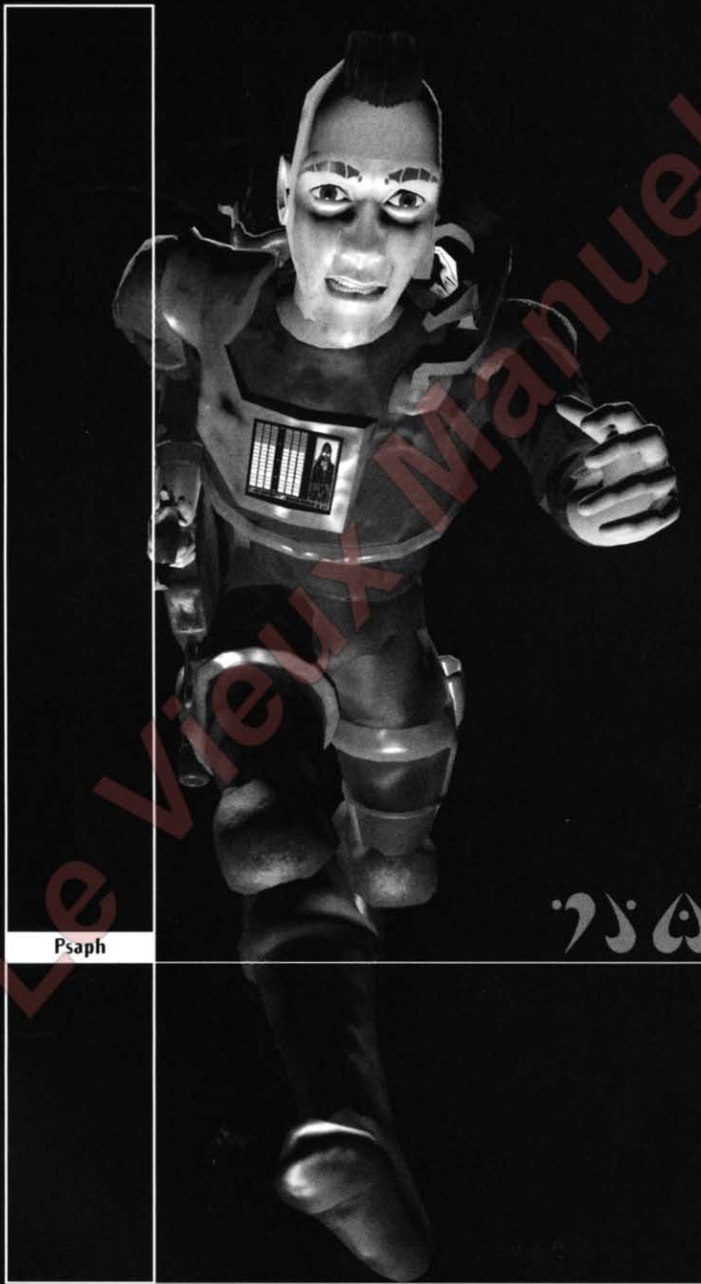
ARGONAUT

Graphics and Animation	Adam Barton Neil Gregory David Moss Mansoor Naim Junior Walker
Programming	Tim Moss Dave Ollman Phil Wilkins
Music and Sound Effects	Karin Griffin
Assisted by	Martin Gwyn Jones Justin Scharvona
Music for Forest and Mine Levels	Imagitec Design Inc.
Game Design	Gary Crook
Additional Graphics	Lisa Springett
Additional Programming	Lewis Gordon Lynne Robinson Martin Simpson David Williams
Voice Over Production	Tantamount Productions
Voice Over Producer	Simon Fallon
Voice Characterisations	Xander Armstrong David Healy Sally Knyvette Dan Russell
Lead Tester	Neill Campbell
Quality Assurance	Lynsey Bradshaw Clive Burdon Stephen Robertson
QA & Script Support	Jim Mummery
Producer	Mark Washbrook
Senior Management	Neil Jackson Jez San
Special Thanks	Scott Butler Suzanne Cole

PHILIPS MEDIA GAMES

Project Manager	Dave Hawkins
Creative Director	Tony Takoushi
President	Dave McElhatten

Packaging Design	Root Associates
------------------	-----------------



Psaph

כִּי אֶתְּנֶה לְךָ אֶתְּנֶה לְךָ



Catalogue No. 810 5044



PHILIPS