

---

# IRON HELIX



**MANUEL**

**OPERATIONSHANDBUCH**

**DREW**  
PICTURES™

Français  
Deutsch



**Spectrum**  
**HoloByte**

# IRON HELIX

## Table des Matières

|  |    |
|--|----|
| Installation et Chargement.....                                    | 3  |
| Jouer à <i>Iron Helix</i> .....                                    | 4  |
| Niveaux de Difficulté.....   | 4  |
| Navigation.....  | 4  |
| Quatre Phases de Jeu.....  | 4  |
| Phase 1: Ramasser de l'ADN.....                                    | 5  |
| Phase 2: Trouver des Indices Vidéo.....                            | 6  |
| Phase 3: Eliminer le Défenseur.....                                | 6  |
| Phase 4: Détruire le Vaisseau.....                                 | 6  |
| La Sonde Darwin 5.....   | 7  |
| Interface de Contrôle de Sonde.....                                | 8  |
| Modes de Scanner.....  | 12 |
| Utilisation d'Echantillons Organiques.....                         | 13 |
| Techniques de Navigation/Manœuvres d'Evasion.....                  | 13 |
| Utilisation des Ordinateurs du Vaisseau.....                       | 14 |
| Description du Robot Défenseur.....                                | 14 |
| Conseils et Tuyaux.....  | 15 |
| Remarques Techniques et Crédits.....                               | 16 |
| Commandes du Clavier/Plans de Pont de <i>Jeremiah Obrian</i> ..... | 19 |

---

*Iron Helix* est une marque de Drew Pictures, Inc. Jeu et documentation © 1993 Drew Pictures, Inc. Tous droits réservés. Spectrum HoloByte est une marque déposée de Spectrum HoloByte, Inc. Les autres marques appartiennent à leurs détenteurs respectifs.

## Inhaltsverzeichnis

|   |    |
|---|----|
| Installation und Laden.....                                 | 23 |
| Das Spielen von <i>Iron Helix</i> .....                     | 24 |
| Geschicklichkeitslevel.....                                 | 24 |
| Navigation.....   | 24 |
| Die vier Spielphasen.....                                   | 24 |
| Phase 1: Das Sammeln der DNA.....                           | 25 |
| Phase 2: Das Aufspüren der Video-Hinweise.....              | 26 |
| Phase 3: Das Ausschalten des <i>Defenders</i> .....         | 26 |
| Phase 4: Die Zerstörung des Raumschiffs.....                | 26 |
| Die <i>Darwin-5</i> -Sonde.....                             | 27 |
| Das Steuerpult der Sonde (Liste der Funktionen).....        | 28 |
| Scan-Modi.....  | 32 |
| Die Benutzung organischer Präparate.....                    | 33 |
| Navigationstechniken/Ausweichmanöver.....                   | 33 |
| Die Benutzung der Bordcomputer.....                         | 34 |
| Die Beschreibung des <i>Defender</i> -Roboters.....         | 35 |
| Tips und Tricks.....  | 35 |
| Technische Anmerkungen und Mitarbeiterverzeichnis.....      | 37 |
| Tastatursteuerungen/ <i>Jeremiah-Obrian</i> -Deckpläne..... | 40 |

---

*Iron Helix* ist ein Warenzeichen der Drew Pictures, Inc. Spiel und Dokumentation, © 1993 Drew Pictures, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Spectrum HoloByte ist ein eingetragenes Warenzeichen der Spectrum HoloByte, Inc. Alle weiteren Warenzeichen gehören den Eigentümern der jeweiligen Urheberrechte.



**URGENT**  
READ IMMEDIATELY

31 Mai 2365

De: Drew Huffman, Commandant en Chef  
Objet: Dépannage/Service Clientèle

Si vous rencontrez des problèmes avec *Iron Helix*, tels que pour le montage de votre lecteur CD-ROM, les crashes de programmes ou les questions d'installation, essayez ce qui suit AVANT D'APPELER LE SERVICE TECHNIQUE:

- Eteignez toutes les extensions, en retirant tous les éléments de votre dossier Extensions (A L'EXCEPTION DU CD-ROM INIT) pour les mettre dans un dossier à part.

Si vous ne réussissez pas à monter votre CD-ROM:

- Vérifiez que le lecteur du CD-ROM est branché, allumé, correctement arrêté et que l'Apple CD-ROM INIT se trouve dans votre dossier d'Extensions.
- Assurez-vous que le numéro SCSI du lecteur CD-ROM est différent de celui des autres dispositifs SCSI connectés à votre Mac.
- Vérifiez que le CD-ROM est dans le tiroir, lui-même inséré correctement dans le lecteur.
- Re-vérifiez tous vos branchements et vos câbles.

Si vous ne réussissez pas à installer *Iron Helix*:

- Vérifiez que vous l'installez sur un disque dur local et non pas sur le CD-ROM.
- Vérifiez que vous avez au moins 7 Mo disponibles sur le disque dur.

Si le jeu crashe ou réagit de façon bizarre:

- Mettez 32-bit Addressing (adressage 32-bit) sur la position Off (désactivé) sur le panneau de contrôle de la mémoire.
- Mettez Virtual Memory (mémoire virtuelle) sur la position Off (désactivé) sur le panneau de contrôle de la mémoire.
- Mettez Monitor (écran) en mode 256-color (256-couleurs) sur le panneau de contrôle des écrans (Monitors).
- Désactivez toutes les Extensions, à l'exception de CD-ROM INIT, (placez-les dans un dossier différent, si vous n'avez pas de gestionnaire d'Extensions).
- Désactivez tous les protecteurs d'écran (Screen Savers).
- Retirez ou mettez sur la position Off (désactivé) les cartes accélératrices, RAM disks (disques virtuels) et autres dispositifs NuBus qui pourraient poser problème dans certains cas.

Si vous avez une machine avec moins de 5 Mo de RAM, vous pouvez augmenter la quantité de mémoire disponible avec ce qui suit:

- Réglez Disk Cache (cache-disque) à 32 Ko sur le panneau de contrôle de la mémoire.
- Mettez Adobe Type Manager™ sur la position Off (désactivé) ou réglez Font Cache (cache-police) au plus bas.
- et dans le doute, *désactivez ou retirez toutes les Extensions, à l'exception du CD-ROM INIT.*

Si ce que nous vous avons suggéré ne fonctionne pas, contactez-nous à l'adresse et au numéro suivants:

MicroProse Limited  
The Ridge, Chipping Sodbury,  
Bristol BS17 6AY R.U.

+44 454 329510  
Du lundi au vendredi  
De 9h00 à 17h00

America Online: Drew Pix

AppleLink: Pictures





- 4) Une case dialogue apparaîtra alors, vous demandant où vous souhaitez mettre *Iron Helix* sur le disque dur. Lorsque vous avez choisi l'endroit que vous voulez, cliquez sur le bouton SAVE (sauvegarder).
- 5) Lorsque l'installation est terminée, un nouveau dossier appelé "Iron Helix™" apparaît sur votre disque dur.
- 6) Pour charger *Iron Helix*, ouvrez ce dossier et cliquez deux fois sur le fichier "Iron Helix™".
- 7) Amusez-vous bien!

**REMARQUES IMPORTANTES AVANT DE JOUER:** vous devez régler votre écran sur le mode 256 couleurs (8-bit) pour jouer à *Iron Helix*. Vous devez quitter toutes les autres applications avant de lancer le jeu. Par ailleurs, vous ne pourrez pas activer les applications pendant le jeu.

## Jouer à *Iron Helix*

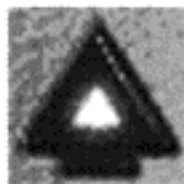
Vous trouverez ci-dessous quelques instructions de base qui vous aideront à commencer le jeu *Iron Helix*.

### Niveaux de Difficulté

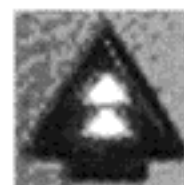
Le niveau 1 est pour les joueurs débutants. Utilisez ce niveau pour vous familiariser avec les fonctions de votre sonde et l'utilisation de l'interface. Les niveaux 2 à 4 sont d'une difficulté croissante. Vous devrez manœuvrer rapidement pour éviter le Défenseur et localiser les indices vidéo. Le niveau 5 est pour les experts. Gardez l'œil sur le Défenseur, car vous aurez beaucoup de mal à l'éviter. Terminer le niveau 5 est un véritable exploit et donnera la preuve de votre supériorité de joueur.

### Navigation

Vous déplacez votre sonde dans le vaisseau en cliquant sur les flèches de navigation vertes (ou en appuyant sur les touches flèches, U et D, du clavier). Si vous voulez traverser un long couloir avec la sonde, appuyez sur la touche Tab. Cela changera le mouvement disponible en doubles flèches vertes (appelé *mouvement non contraint*). Puis, lorsque vous sélectionnez la flèche de navigation haut ou bas, votre sonde navigue jusqu'à ce qu'elle rencontre un mur ou une porte. Si vous sélectionnez la flèche gauche ou droite, votre sonde pivote à 180°. Après la sélection de l'un de ces mouvements, les contrôles de navigation reprendront la forme de flèches vertes simples (*mouvement contraint*).



MOUVEMENT CONTRAINT



MOUVEMENT NON CONTRAINT

### Quatre Phases de Jeu

Pour gagner à *Iron Helix*, vous devez terminer quatre phases différentes du jeu. Lorsque vous terminez une phase, un écran de statut vous le dira. Ces phases sont expliquées ci-dessous:





## Phase 2: Trouver des Indices Vidéo

Une fois que vous avez ramassé les trois échantillons d'ADN dont vous avez besoin, votre tâche suivante consiste à trouver les messages vidéo cachés, abandonnés par l'équipage. Vous devez trouver au moins *deux* types différents de messages. Le premier vous montrera un moyen d'éliminer le robot Défenseur et l'autre, un moyen de stopper le vaisseau. Ces messages se trouvent sur certains ports de données de l'ordinateur dans le vaisseau.



PORT DE DONNÉES DE PORTE



PORT DE DONNÉES DE BUREAU

### Accès aux Ports de Données

Lorsque vous vous trouvez dans un endroit où le port de données contient un message vidéo, vous verrez apparaître "Message in Data Port" (message dans port de données), sur votre écran d'infos vert. Lorsque le message aura été affiché une fois, tous les renseignements qu'il contient seront enregistrés dans votre base de données. Vous pouvez obtenir l'indice en cliquant sur le bouton **NOTES** de votre interface.

### Phase 3: Eliminer le Défenseur

Une fois que vous avez trouvé les indices vidéo nécessaires pour terminer le jeu, vous devez d'abord utiliser celui qui explique comment désactiver ou détruire le robot Défenseur.

#### Utilisation des Codes d'Accès

L'un de vos indices vidéo expliquera comment vaincre le Défenseur. Suivez ses indications à l'endroit indiqué par l'indice, puis utilisez les ordinateurs du vaisseau pour exécuter le code d'accès qui arrêtera le robot. Vous pouvez accéder aux ordinateurs en vous connectant au port de données indiqué par l'indice.

### Phase 4: Détruire le Vaisseau

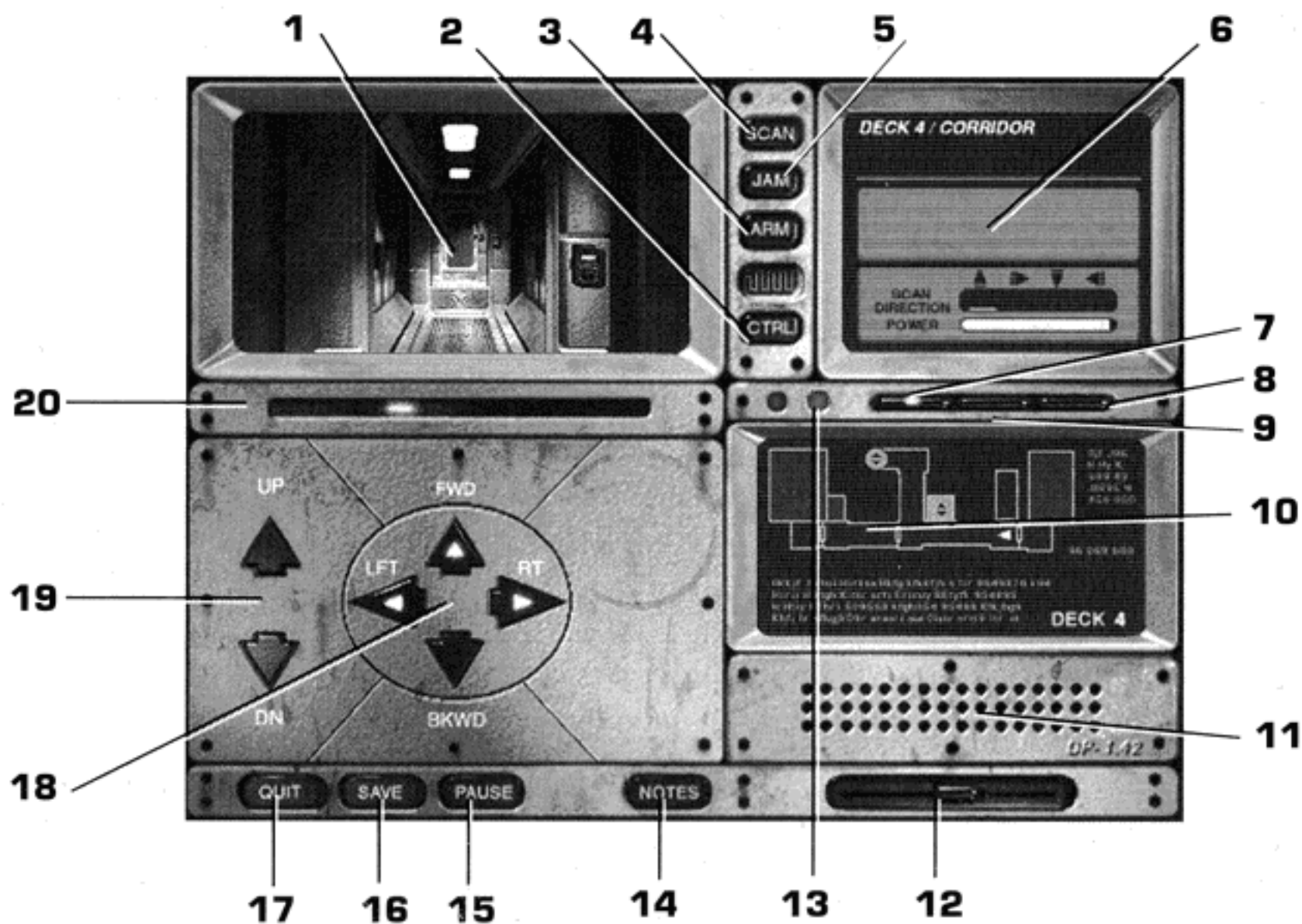
Une fois que vous vous êtes débarrassé du Défenseur, il vous reste environ cinq minutes pour entrer le code d'accès afin d'arrêter le vaisseau. Si vous attendez trop longtemps, un autre Défenseur sera lancé. Guidez votre sonde jusqu'à l'endroit donné par le message vidéo et connectez-vous au port de données. Vous avez entré le code d'accès, félicitations! Vous êtes vainqueur et l'univers est à nouveau sauf! Essayez à nouveau, à un niveau plus difficile, où le Défenseur est encore plus méchant et les indices plus difficiles à trouver.







# Interface de Contrôle de Sonde



## Touches:

- |  |  |
|--|--|
| 1. ECRAN DE FEEDBACK VIDÉO             | 11. HAUT-PARLEUR DE FEEDBACK AUDIO     |
| 2. BOUTON DES CONTROLES DE SONDE       | 12. CONTROLE DU VOLUME AUDIO           |
| 3. BOUTON DU BRAS ROBOTIQUE DE DONNÉES | 13. VOYANTS DE CONFIRMATION D'ARRIMAGE |
| 4. BOUTON D'INITIATION DU SCANNER      | 14. BOUTON NOTES                       |
| 5. BOUTON DU SIGNAL DE BROUILLAGE      | 15. BOUTON PAUSE                       |
| 6. ECRAN D'INTERFACE VIRTUELLE         | 16. BOUTON SAVE (SAUVEGARDER)          |
| 7. VUE PLANE DE LA POSITION DE SONDE   | 17. BOUTON QUIT (QUITTER)              |
| 8. VUE GLOBALE EN 3-D DE LA ZONE       | 18. BOUTONS DE NAVIGATION HORIZONTALE  |
| 9. VUE PLANE DE LA POSITION DU SUJET   | 19. BOUTONS DE NAVIGATION VERTICALE    |
| 10. ECRAN D'AFFICHAGE DE CARTE         | 20. VOYANT D'ALERTE                    |





Un voyant d'alerte, juste au-dessous de l'Ecran Vidéo, brillera en *jaune* lorsqu'une menace entrera dans la portée de brouillage. Lorsque le voyant d'alerte brille en *rouge*, la menace désignée est à une portée dangereuse.

**REMARQUE:** le signal de brouillage utilise une quantité d'énergie importante et ne doit donc être utilisé qu'en cas d'*extrême urgence*. Si la sonde perd toute son énergie, elle ne pourra plus auto-scanner ou envoyer de signal de brouillage, et finira par s'arrêter.

## 6. Ecran d'Interface Virtuelle

L'Ecran d'Interface Virtuelle affiche des écrans de texte, des écrans d'option vidéo et dialogue, à partir de l'ordinateur de bord de la sonde, et/ou d'un ordinateur isolé auquel vous accédez avec la connexion de données à distance.

## Boutons Carte

L'Interface du Contrôle à Distance fournit deux modes d'affichage de carte. De gauche à droite, ces modes sont les suivants: carte de vue plane de la position actuelle de la sonde, carte de vue plane du sujet observé et vue globale en 3-D de la zone. La sonde Darwin 5 apparaît sur la carte sous la forme d'un triangle blanc, dont la pointe indique la direction à laquelle elle fait face. Les autres organismes ou objets observés apparaissent sous la forme d'un "X".

## 7. Vue Plane de la Position de Sonde

Cette vue plane indique la position actuelle de la sonde et son environnement immédiat.

## 8. Vue Globale en 3-D de la Zone

Dans les endroits où des structures rigides, stationnaires composent l'environnement immédiat, une fonction de carte 3-D est disponible. Elle fournit une vue axonométrique de la position de la sonde Darwin.

## 9. Vue Plane de la Position du Sujet

Vous pouvez suivre et observer un sujet d'intérêt grâce à l'utilisation des fonctions de carte. Le sujet observé apparaît sur la carte sous la forme d'un "X".

## 10. Ecran d'Affichage de Carte

L'Ecran d'Affichage de Carte affiche la carte actuelle dans l'un des trois modes expliqués précédemment.

## 11. Haut-Parleur de Feedback Audio

Le Haut-Parleur de Feedback Audio fournit un feedback audio provenant de la position actuelle de la sonde.

## 12. Contrôle du Volume Audio

Ce bouton coulissant permet de régler le volume audio provenant du Haut-Parleur de Feedback Audio. L'opérateur peut régler le volume de bas (gauche) à élevé (droite).

## 13. Voyants de Confirmation d'Arrimage

Les deux voyants de Confirmation d'Arrimage sont situés juste au-dessous de l'Ecran d'Interface Virtuelle. Lorsque le voyant vert est allumé, la sonde Darwin est connectée au port de données de l'ordinateur.





## Transférer/Mémoriser des Données

Le bras robotique de Darwin peut se connecter à distance à des ports externes d'ordinateur, en utilisant un adaptateur universel de porte d'accostage. Une fois arrimé, les données sont transférées du terminal d'accueil à la sonde. Celles-ci peuvent être transmises à une unité centrale isolée pour être mémorisées et traitées. Jusqu'à 500 giga-octets de données peuvent être enregistrées et analysées, en utilisant la RAM de bord de Darwin 5. En raison de la complexité de nombreuses molécules (comme l'ADN), l'enregistrement de données à bord peut remplir la totalité de la mémoire. Si cela se produit, on demandera à l'opérateur d'effacer un échantillon sauvegardé au préalable ou d'ignorer l'échantillon actuel.

## Arrimage aux Ports de Données

L'arrimage à un port externe d'ordinateur est très facile. L'opérateur doit simplement cliquer sur l'Écran Vidéo avec le Curseur de Ciblage à la position d'arrimage. Le bras de Darwin 5 se connectera automatiquement au port de la porte ou de l'ordinateur.

**REMARQUE:** le Bras Robotique d'Arrimage de Darwin est uniquement conçu comme une connexion d'ordinateur à distance. Il n'est pas conçu (et ne possède pas le matériel nécessaire) pour manipuler des objets ou des formes de vie dans l'environnement isolé.

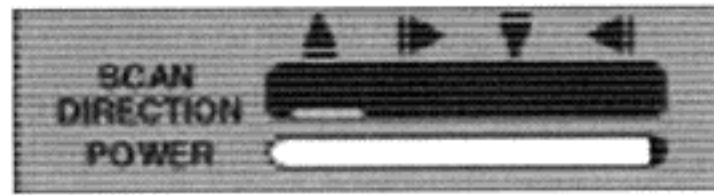
## Scanner/Acquérir et Utiliser des Échantillons Organiques

Darwin utilise un Dispositif de Recherche d'ADN à Caractéristique Quelconque Bioactif (BRP/DSD), afin de contrôler continuellement les niveaux des composés organiques dans son environnement immédiat (rayon de 3 mètres). Des échantillons de matières organiques microscopiques, de formes de vie microscopiques et de tissus provenant de formes de vie plus grandes, peuvent être prélevés discrètement en utilisant un dispositif de Reproduction/Synthèse de Micro-Matières. Les éléments et composés organiques qui présentent des niveaux supérieurs aux niveaux de référence des formes de vie déclencheront une alerte de reconnaissance de caractéristique, donnant la possibilité à l'opérateur d'obtenir de plus amples renseignements. Le contrôle de la concentration d'éléments organiques, en utilisant l'indicateur de Direction de Scanner sur l'Écran d'Interface Virtuelle, aidera à déterminer la position exacte des échantillons. L'opérateur peut utiliser le bouton **SCAN** (Scanner) sur l'Interface à Distance, afin de déterminer et d'identifier les composés organiques découverts par la sonde.

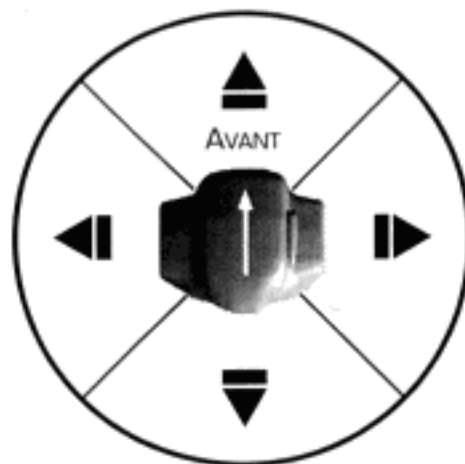
## Modes de Scanner

La sonde Darwin 5 dispose de deux modes scanner: Pré-Scanner et Scanner Manuel.

Lorsque la sonde se déplace dans son environnement, ses détecteurs cherchent constamment des substances organiques. L'ADN humain sera enregistré par vos détecteurs, ainsi que l'ADN provenant d'autres formes de vie. L'Indicateur de Direction de Scanner (dont vous avez la photo sur la page suivante) indique la position des matières organiques, en affichant des barres animées représentant la présence d'ADN dans quatre quarts de 90° (avant, droit, arrière et gauche respectivement). Le diagramme ci-dessous affiche la position de chaque quart par rapport à la direction à laquelle la sonde fait face.



Lorsque Darwin fait face à un échantillon organique, l'opérateur peut appuyer sur le bouton **SCAN** (Scanner) pour le localiser. (Si le mode Pré-Scanner de la sonde est activé, la position des échantillons d'ADN apparaîtra automatiquement sur l'écran). Lorsque vous cliquez sur une zone d'échantillon, l'image s'éclaircit et affiche les résultats de l'examen de la sonde. L'opérateur à distance pourra alors choisir d'acquérir l'échantillon ou de l'ignorer, en sélectionnant le bouton approprié. Le choix dépendra de l'importance de l'échantillon et de l'espace disponible dans la mémoire de données de Darwin 5.



En mode Pré-Scanner, il est plus facile de trouver et d'acquérir des échantillons d'ADN, mais celui-ci utilise de l'énergie provenant des réserves de la sonde. Le mode Scanner Manuel n'utilise pas l'énergie de la sonde, mais chaque endroit et chaque direction doivent être scannés manuellement. L'Indicateur de Direction de Scanner fonctionne de la même façon, sauf lorsque la sonde fait face à un échantillon organique. L'opérateur doit d'abord cliquer sur le bouton **SCAN** (Scanner), puis cliquer et traîner la Case Scanner sur l'Ecran Vidéo pour localiser un échantillon. Lorsque l'opérateur relâche le bouton de la souris sur un échantillon, celui-ci s'éclaircit et les mêmes options d'acquisition qu'en mode Pré-Scanner sont affichées.

## Utilisation d'Echantillons Organiques

Les fibres d'ADN synthétisées sont automatiquement traitées par la sonde, qui essaie de déterminer de quel type il s'agit. Si c'est de l'ADN humain, la sonde essaie de découvrir à qui il appartient. La sonde peut mémoriser jusqu'à trois (3) fibres d'ADN synthétisées.

## Techniques de Navigation/Manceuvres d'Evasion

Il sera peut-être nécessaire d'éviter des formes de vie ou des conditions géologiques potentiellement dangereuses dans un environnement isolé. La sonde Darwin 5 n'a pas été construite pour aller vite et elle dépend principalement de l'intelligence de l'opérateur dans le cas de situations dangereuses. Par conséquent, il est préférable d'utiliser les modes carte donnant la position de la sonde, ainsi que celle du sujet observé. Une fois que vous connaissez les caractéristiques du comportement de votre sujet, vous serez capable d'anticiper ses mouvements et de réagir en conséquence.





## Utilisation des Ordinateurs du Vaisseau

L'arme apocalyptique et l'*Obrian* sont contrôlés par l'ordinateur de bord. Lorsque vous avez obtenu l'ADN des membres d'équipage, vous pouvez accéder aux zones protégées de l'ordinateur, qui contrôlent la navigation, les armes et la sécurité. Parce que le virus à bord provoquait des mutations d'ADN, le Capitaine et les officiers furent incapables de reprendre le contrôle des ordinateurs. Néanmoins, avant de mourir, ils réussirent à truquer les séquences de déviation provoquant certains événements lorsque vous entrez le code de déviation correct. Vous pouvez trouver ces codes dans les messages vidéo laissés par l'équipage sur différents terminaux d'ordinateur dans le vaisseau. Lorsque vous arrivez à un terminal contenant un message caché, vous verrez apparaître "Message in Data Port" (message dans port de données). Utilisez le bras robotique de Darwin pour vous positionner sur le terminal, et cliquez sur le bouton message pour voir le message.

Lorsque vous avez fini de regarder la vidéo, les portions importantes des indices seront automatiquement enregistrées dans le journal de votre sonde, et vous pourrez les consulter plus tard à l'écran. Vous pouvez visionner ces notes lorsque vous naviguez sur les écrans d'ordinateur, en cliquant sur le bouton **NOTES** de votre interface. Ces notes contiennent les procédures et codes vous permettant d'arrêter le vaisseau.

Maintenant que vous connaissez les particularités de votre sonde et son interface de fonctionnement, il serait utile de connaître les caractéristiques de votre ennemi à bord du *Obrian*: le Robot Défenseur.

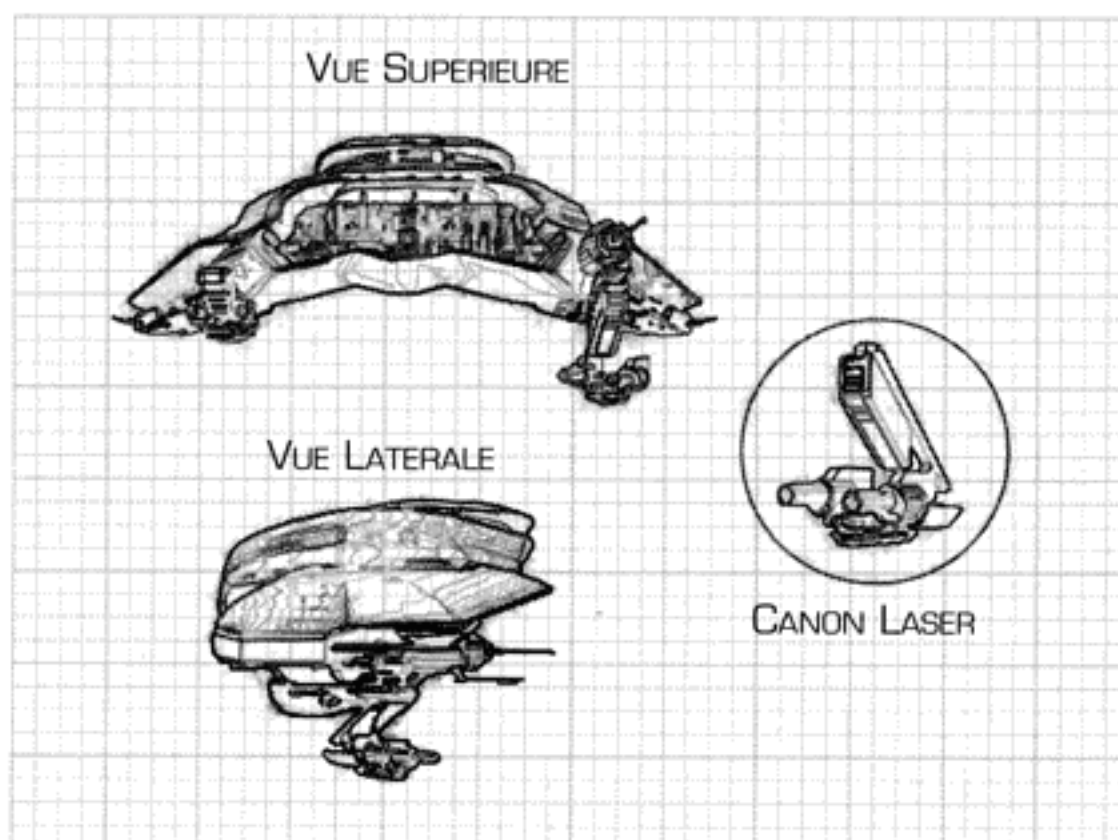
### Description du Robot Défenseur

**Le Robot Défenseur:** le Défenseur est un robot sentinelle extrêmement efficace, utilisé à bord des vaisseaux spatiaux militaires.

*Le Défenseur peut modifier n'importe quel ordre donné aux ordinateurs par un intrus.*

Le Défenseur possède deux canons laser rétractables, capables de pulvériser la plupart des substances, dont la chair et l'acier. Une fois déployé, il est programmé pour détruire tous les intrus.

Le Défenseur détruira à vue tout ce qu'il considère présenter un danger.



## Conseils et Tuyaux

Si vous ne savez pas quoi faire, comment survivre, comment gagner le jeu, ou si vous voulez simplement des indications générales ou des conseils, lisez cette section.

**AVERTISSEMENT!** La lecture de cette partie du manuel diminuera considérablement votre plaisir de découvrir le jeu par vous-même et pourrait en réduire la durée.

## Niveaux de Difficulté

- Le niveau de difficulté 1 est conçu pour un jeu relativement facile. Les indices d'ADN et les messages vidéo sont nombreux, et le robot Défenseur est plus lent.
- Les niveaux de difficulté au-dessus du niveau 1 représentent un plus grand défi. Non seulement le Défenseur est plus rapide, il est aussi plus intelligent. Chaque fois que vous ouvrez une porte ou que vous vous connectez à un port de données d'ordinateur, le Défenseur se dirigera vers l'endroit où vous êtes. (Vous pouvez utiliser cette caractéristique comme un moyen de leurrer le Défenseur et le détruire, ou de l'éloigner des zones que vous souhaitez explorer).

## ADN

- Il existe trois niveaux d'ADN d'équipage. L'ADN de l'équipage de haut grade vous permettra d'accéder aux messages vidéo et aux ordinateurs. Il y a le Commandant (William Parrish), le Capitaine de Corvette (Catherine Ingram), l'Ingénieur en Chef (Joseph Geist) et le Spécialiste de l'Armement (Robert Benedetti).
- Le Médecin Militaire (Jacob Blatman) et l'Officier de Sécurité (Tatyana Semenovsky) sont des membres d'équipage qui avaient accès à la plus grande partie du vaisseau, mais pas aux codes des commandes des armes ou du vaisseau. Leur ADN équivalra à des codes de base, vous permettant de vous déplacer librement dans la plupart des salles, où vous trouverez l'ADN de niveau plus élevé.
- L'ADN des autres membres d'équipage vous donnera accès à certaines salles, en fonction du rôle de la personne et de son grade. L'ADN non humain ne vous aidera pas.
- Dans les niveaux plus élevés (niveau 3 et au-dessus), l'ADN de haut rang se trouvera toujours dans des salles, jamais dans les couloirs ou les zones communes.
- Plus le niveau est élevé, moins il y a d'indices d'ADN et de messages vidéo.

## Mouvement

- Utilisez les échelles pour vous déplacer entre les niveaux sans être remarqué. Mais soyez prudent, car le Défenseur se déplace très vite sur les échelles; il n'utilise pas les ascenseurs.
- Il existe une échelle "secrète", sans issue, que le Défenseur n'utilisera pas. Vous pouvez vous y cacher.
- Utilisez la touche Tab pour les mouvements non contraints, lorsque vous traversez un long couloir. Vous irez plus vite et gagnerez du temps, en évitant de vous arrêter aux portes et passages latéraux.







## Aller de la Phase 1 à la Phase 2

- Après avoir trouvé l'ADN du Capitaine, de l'Officier en Second *et* soit de l'Ingénieur en Chef, soit du Spécialiste de l'Armement, vous aurez terminé la Phase 1 du jeu. Vous récupérerez la puissance de votre sonde et vous disposerez de messages vidéo, si vous rencontrez un port qui en contient un.
- Lorsque vous avez terminé la Phase 1, cherchez des ports de données d'ordinateur sur les bureaux et les murs. S'il y a un message vidéo dans un port, l'Écran d'Interface Virtuelle affichera "Message in Data Port" (message dans port de données). Vous pourrez alors vous connecter et visionner le message. Vous n'avez pas besoin de vous souvenir du contenu du message, la portion importante contenant le code sera enregistrée dans la mémoire de votre sonde, et sera disponible sur les notes à l'écran.

## Remarques Techniques et Crédits

Au cas où vous seriez intéressé :

Nous nous sommes efforcés de concevoir un produit offrant une jouabilité superbe, sans l'inconvénient d'un long chargement de fichiers et autres retards dus au CD-ROM. La plupart de l'animation d'*Iron Helix* se déroule dans des fenêtres relativement petites, de sorte que nous puissions maintenir une vitesse d'exécution fluide. Une fenêtre plus petite implique qu'une plus petite quantité de renseignements soit retirée du CD, et donc que l'on puisse afficher plus d'animations que si l'on avait utilisé de plus grandes images. Nous avons réfléchi sérieusement au choix entre des graphismes plus grands et les temps de chargement, et nous avons décidé que les attentes représentaient le plus gros inconvénient des produits CD-ROM. Au fur et à mesure que la technologie de lecture (playback) deviendra plus puissante, les jeux deviendront plus rapides et plus détaillés. L'arrivée de Quick Time (Temps Rapide) prépare le terrain pour les concepteurs de nouveaux supports, qui fabriqueront des produits ressemblant et donnant les mêmes sensations que la télévision ou le cinéma. Bien que l'on n'utilise pas Quick Time dans *Iron Helix*, il est important de noter qu'*Iron Helix* n'aurait jamais vu le jour sans cette technologie. Quick Time a inspiré le concept du jeu et a joué un rôle essentiel pendant sa production.

Il faut rendre à César ce qui appartient à César, et nous tenons à remercier The Company of Science and Art (CoSA) pour l'exécution (playback) d'*Iron Helix*, et leur PACo Producer. Le PACo Producer a compressé les fichiers d'animation en un format de fichier aux performances optimales, en ce qui concerne la RAM minimum nécessaire, le chargement rapide et la lecture fluide.

Pour tous vos commentaires sur la production d'*Iron Helix*, vos questions techniques ou concernant n'importe lequel des produits ayant été utilisés, n'hésitez pas à nous contacter et nous vous donnerons tous les détails que vous souhaitez. Contactez-nous à l'adresse et au numéro suivants :

**Drew Pictures**  
246 First Street, Suite 402  
San Francisco, CA 94105  
Tél: EU 415 247-7600

**MicroProse Limited**  
The Ridge, Chipping Sodbury,  
Bristol BS17 6AY, R.U.  
Tél: +44 454 329510





**Anna Esquavel;** Assistante de Production.

**Alida Strain et Stephanie Winters:** Personnages de l'Action Simultanée.

**Jim "Goopy" Rossi et tous ceux d'Arborescence:** Assistance Technique pour les Séquences d'Action Simultanée et Démo.

### **Spectrum HoloByte**

**Meg Storey:** Directrice de Produit.

**Robert Gledt:** Présentation/Conception du Manuel, Edition et un peu d'Ecriture et de Dessin.

**Marisa Ong:** Edition du Manuel

**Kathryn Lynch:** Directrice du Marketing de Produit.

**Carrie Galbraith:** Conception Artistique CD-ROM, Plans des Ponts, et Fée en matière de Réalisation Graphique Générale.

**Kurt Boutin:** Responsable de l'Assurance Qualité.

**Derwin Wyatt:** Chef de l'Assurance Qualité.

**Evan Birkby:** Un Autre Chef de l'Assurance Qualité.

**Sean Blair:** Encore un Autre Chef de l'Assurance Qualité.

**Jeffrey Love :** Le Dernier chef de l'Assurance Qualité.

**Guymond Louie:** Gourou de la Production.

#### **Remerciements Particuliers à:**

The Design Firm de Wong & Yeo, Judy Biletnikoff, Tom Byron, Pat Feely, Barry James Folsom, Barbara Gleason, Rita Harrington, Lucija Kordic, Harvey Lee, Sharon LoSasso, Gilman Louie, Ron Martinez, Ann Pratt.

# Commandes du Clavier

## Mouvement

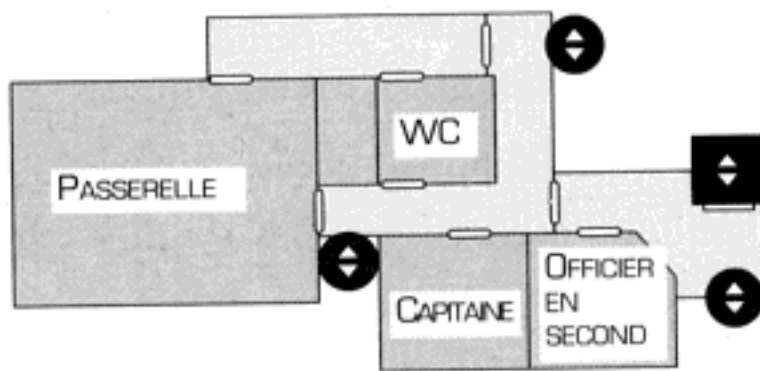
|                       |                                       |
|-----------------------|---------------------------------------|
| Flèche Haut (Up)      | Déplacer la sonde vers l'avant        |
| Flèche Bas (Down)     | Déplacer la sonde vers l'arrière      |
| Touche U              | Déplacer la sonde vers le haut        |
| Touche Tab            | Mouvement contraint/non contraint     |
| Flèche Gauche (Left)  | Faire pivoter la sonde vers la gauche |
| Flèche Droite (Right) | Faire pivoter la sonde vers la droite |
| Touche D              | Déplacer la sonde vers le bas         |

## Divers

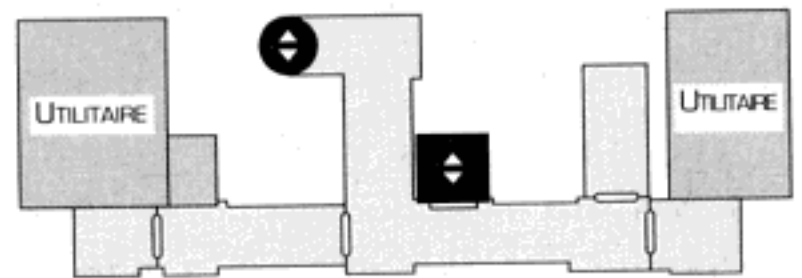
|                      |                                       |
|----------------------|---------------------------------------|
| Barre d'Espacement   | Brouiller le Défenseur                |
| Une Touche Numérique | Choisir étage ou entrer codes d'accès |
| Return ou Enter      | Ouvrir Porte                          |
| Touche Apple + Q     | Quitter                               |

## Plans de Pont de Jeremiah Obrian

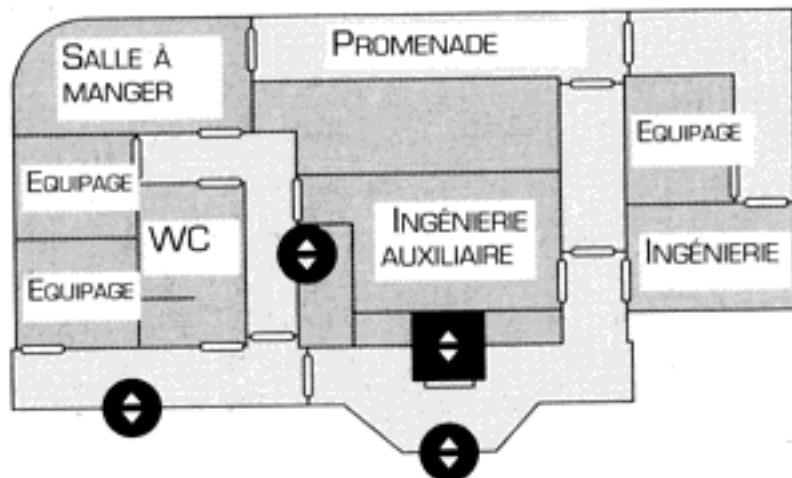
PONT 1: PASSERELLE



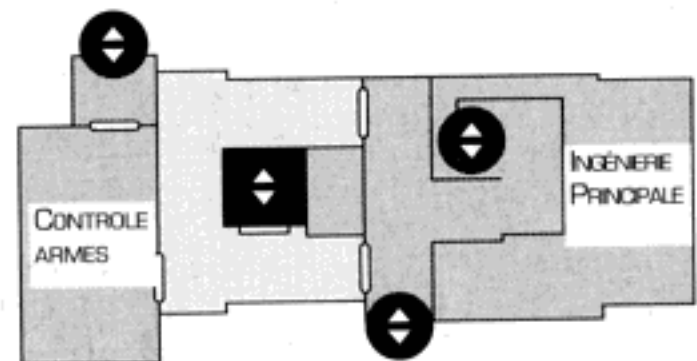
PONT 4: NAVETTE/UTILITAIRE



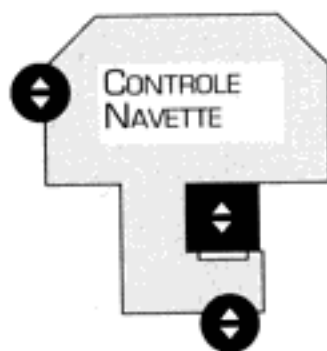
PONT 2: PRINCIPAL



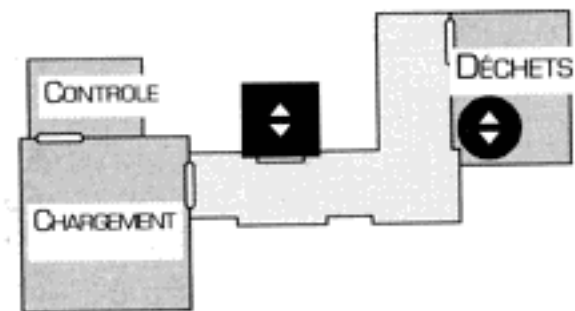
PONT 5: ARMES/INGÉNIERIE



PONT 3: CONTROLE NAVETTE



PONT 6: CHARGEMENT/DÉCHETS



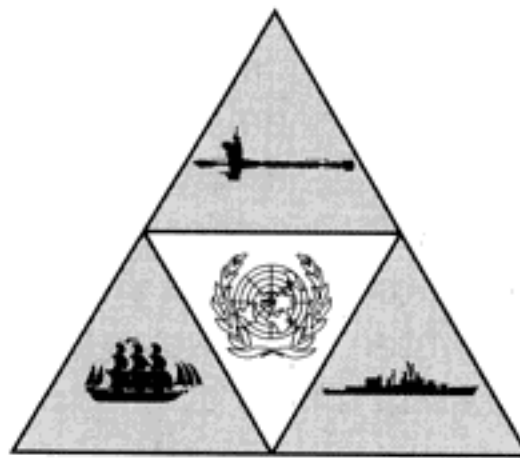
ELÉVATEUR



EHELLE

— PORTE

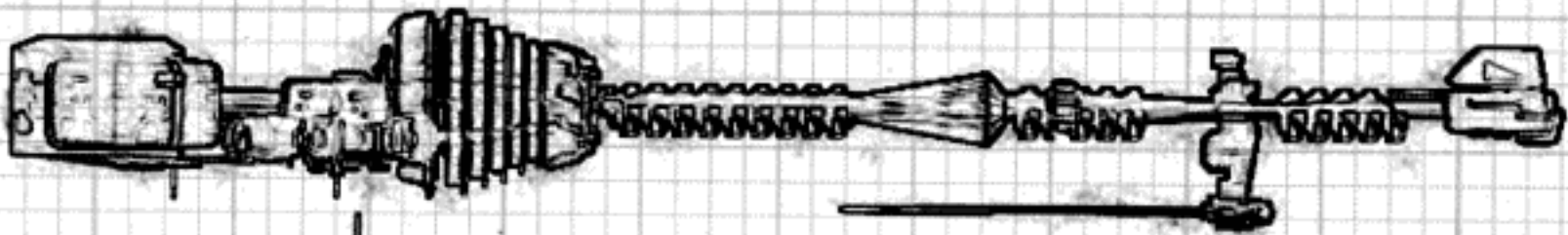




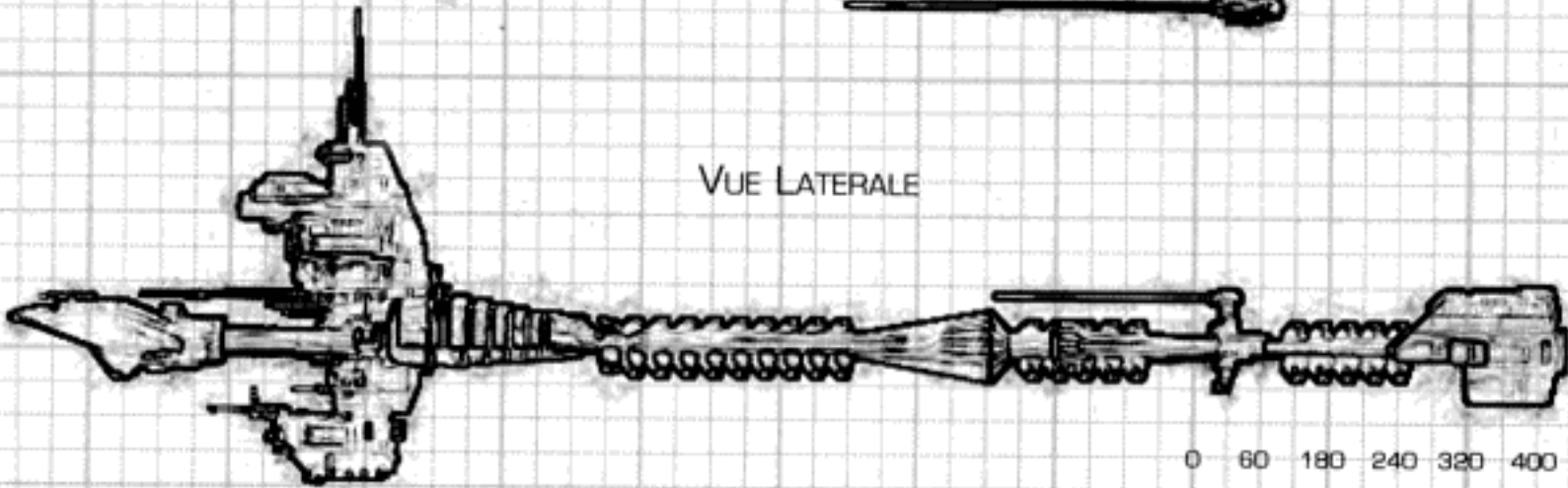
**EGN**

**DESTROYER DE CLASSE CERBERUS**

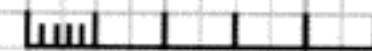
VUE SUPERIEURE



VUE LATÉRALE



0 60 180 240 320 400



ECHELLE EN PIEDS

- Origine:** Chantiers de Construction Kevla Jackson (Mars)
- Type:** Destroyer CCV
- Construit:** 2358 présent
- Service:** Marine Galactique de la Terre (15 en service)  
Marine Royale de K'akatal (5 en service)  
Garde de Biosphère de la Terre (2 en service)
- Tonnage:** 32 600
- Moteurs:** Un Hyper-Propulseur WK330, de Khonshu Technologies/Westinghouse.
- Armes:** 16 lasers Lumina-3 (côté)  
1 KP7 canon à ions (avant)
- Suppléments:** 5 (minimum)  
12 (recommandés)



**DRINGEND**  
SOFORT LESEN

31. Mai 2365

Von: Drew Huffman, Oberbefehlshaber  
Betr.: Fehlerbeseitigung/Kundendienst

Treten beim Spielen von *Iron Helix* Probleme auf, haben Sie Schwierigkeiten mit Ihrem CD-ROM-Laufwerk, stürzt das Programm ab, oder haben Sie andere Fragen bezüglich der Einrichtung des Spieles, dann sollten Sie zuerst folgende Schritte unternehmen, **BEVOR SIE DEN TECHNISCHEN HILFSDIENST ANRUFEN:**

- Schalten Sie alle Erweiterungen aus, indem Sie sämtliche Dateien (AUSSER DER DATEI *CD-ROM INIT!*) aus Ihrem Erweiterungsordner entfernen und in einem anderen Ordner zwischenlagern.

Wenn nicht auf den CD-ROM zugegriffen werden kann:

- Überprüfen Sie, daß sich Ihr CD-ROM-Laufwerk am Netz befindet und es eingeschaltet ist, daß es vorschriftsgemäß verkabelt ist und daß sich die Apple-Datei *CD-ROM INIT* in Ihrem Erweiterungsordner befindet.
- Gehen Sie sicher, daß die Prioritätsnummer (SCSI-ID) Ihres CD-ROM-Laufwerkes nur einmal auftritt und sich von den Prioritätsnummern aller anderen an Ihrem Mac angeschlossenen SCSI-Peripheriegeräte unterscheidet.
- Prüfen Sie, daß sich der CD-ROM in der Halterung befindet und ordnungsgemäß ins Laufwerk eingelegt wurde.
- Überprüfen Sie noch einmal alle Kabel und Verbindungen.

Probleme bei der Installation von *Iron Helix*:

- Prüfen Sie, daß Sie das Programm auf der internen Festplatte installieren und **NICHT** auf dem CD-ROM selbst.
- Prüfen Sie, daß Ihre Festplatte mindestens 7 MB freien Speicherplatz besitzt.

Stürzt das Programm ab oder benimmt sich anderweitig eigenartig:

- Schalten Sie auf dem Speicherkontrollfeld die 32-Bit-Adressierung aus.
- Schalten Sie auf dem Speicherkontrollfeld den virtuellen Speicher aus.
- Schalten Sie Ihren Monitor auf dem Kontrollfeld "Monitore" in den 256-Farben-Modus um.
- Entfernen Sie sämtliche Erweiterungen außer Ihrer *CD-ROM INIT* (ziehen Sie sie in einen separaten Ordner, wenn Ihnen kein Erweiterungsmanager zur Verfügung steht).
- Schalten Sie sämtliche Bildschirmschoner ab.
- Entfernen Sie sämtliche Beschleunigerkarten, RAM-Laufwerke oder NuBus-Geräte, die unter bestimmten Umständen Probleme bereiten können (bzw. schalten Sie sie nach Möglichkeit ab).

Wenn Ihr Gerät über weniger als 5 MB RAM verfügt, können Sie mit den folgenden Methoden Ihren freien Speicherplatz vergrößern:

- Setzen Sie den Wert für Ihren Disk-Cache auf dem Speicherkontrollfeld auf 32KB.
- Weiterhin sollte der *Adobe Type Manager*™ abgeschaltet, bzw. der Wert für den Font-Cache so klein wie möglich gesetzt werden.
- Im Zweifelsfall sollten alle Erweiterungen mit Ausnahme der *CD-ROM INIT* abgeschaltet oder aus dem Erweiterungsordner entfernt werden.

Sollten jedoch alle diese Hinweise fehlschlagen, können Sie uns wie folgt erreichen:

MicroProse Limited  
The Ridge, Chipping Sodbury,  
Bristol BS17 6AY GB

+44-(0) 454 329510  
Montag - Freitag  
9.00 Uhr -17.00 Uhr

America Online: DREW PIX

AppleLink: PICTURES





- 5) Wenn die Installation beendet ist, befindet sich auf Ihrer Festplatte ein neuer Ordner namens "Iron Helix<sup>TM</sup>".
- 6) Um *Iron Helix* zu laden, müssen Sie diesen Ordner öffnen und die Datei "Iron Helix<sup>TM</sup>" zweimal anklicken.
- 7) Viel Vergnügen!

**BESONDERER HINWEIS VOR DEM SPIEL:** Um *Iron Helix* spielen zu können, muß sich Ihr Monitor im 256-Farben-Modus (8-Bit) befinden. Sie müssen erst alle anderen Anwendungen verlassen, bevor Sie das Spiel starten können. Es ist außerdem nicht möglich, andere Anwendungen während des Spiels zu starten.





## Das Spielen von *Iron Helix*

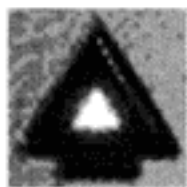
Es folgen einige grundlegende Anweisungen, die Ihnen beim Spielen von *Iron Helix* helfen werden.

### Geschicklichkeitslevel

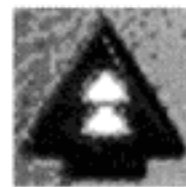
Level 1 ist für Anfänger. Benutzen Sie diesen Level, um sich mit den Handlungen Ihrer Sonde vertraut zu machen und herauszufinden, wie die verschiedenen Steuerungen auf Ihrem Steuerpult funktionieren. Die Levels 2 - 4 werden schrittweise schwieriger und verlangen schnellere Manöver, um dem "Defender" auszuweichen und die Video-Hinweise aufzuspüren. Level 5 ist für besonders fortgeschrittene Spieler geeignet. Behalten Sie den Defender ständig im Auge, denn es wird unglaublich schwer sein, ihm auszuweichen. Die Vollendung von Level 5 ist eine wahre Meisterleistung und widerspiegelt Ihr herausragendes Spielerkönnen.

### Navigation

Sie können Ihre Sonde innerhalb des Raumschiffs durch Anklicken der grünen Navigationspfeile bewegen (bzw. durch Drücken der Tasten , , , , [U] und [D] auf Ihrer Tastatur). Wenn Sie Ihre Sonde bis ans Ende eines langen Korridors bewegen wollen, drücken Sie einfach die [Tab]-Taste. Hierdurch werden die zur Verfügung stehenden Bewegungsrichtungen in Doppelpfeile umgewandelt (dieser Bewegungsmodus wird als "Unbegrenzte Bewegung" bezeichnet). Wenn Sie jetzt den Vorwärts- oder Rückwärts-Navigationspfeil anklicken, bewegt sich Ihre Sonde so lange, bis sie eine Wand oder Tür erreicht. Durch Anklicken der Pfeile Links oder Rechts dreht sich Ihre Sonde um 180°. Nach dem Anklicken einer dieser Bewegungsarten werden die Navigationssteuerungen wieder auf den ursprünglichen Modus zurückgesetzt, der durch einfache grüne Pfeile dargestellt wird ("Begrenzte Bewegung").



BEGRENZTE BEWEGUNG



UNBEGRENZTE BEWEGUNG

### Die vier Spielphasen

Um *Iron Helix* erfolgreich zu beenden, müssen Sie vier verschiedene Spielphasen meistern. Nach jeder Phase informiert Sie ein Statusbildschirm über Ihren Stand. Die vier Phasen werden im folgenden erklärt:







## Phase 2: Das Aufspüren der Video-Hinweise

Nachdem Sie die drei benötigten DNA-Proben gesammelt haben, gilt es, als nächstes die versteckten Video-Hinweise zu finden, die von der Besatzung hinterlassen wurden. Sie müssen mindestens zwei verschiedene Hinweise finden. Ein Hinweis beschreibt Ihnen, wie Sie den Defender ausschalten können, und der andere Hinweis erklärt Ihnen, wie Sie das Schiff anhalten können. Diese Mitteilungen befinden sich an verschiedenen Datenports von Computern, die im gesamten Schiff verteilt sind.



DATENPORT TÜR



DATENPORT SCHREIBTISCH

### Der Zugriff auf Datenports

Wenn Sie sich an einem Ort befinden, dessen Datenport eine Video-Mitteilung enthält, werden Sie darauf durch die Meldung "Message in Data Port" (Mitteilung in Datenport) auf Ihrem grünen Informationsmonitor aufmerksam gemacht. Nachdem die Mitteilung einmal abgespielt wurde, werden sämtliche Informationen dieser Video-Mitteilungen in Ihre Datenbank aufgenommen. Der jeweilige Hinweis kann durch Anklicken des **NOTES**-Knopfes (Hinweise) jederzeit wieder aufgerufen werden.

## Phase 3: Das Ausschalten des Defenders

Wenn Sie die beiden Video-Hinweise zum Beenden des Spiels gefunden haben, müssen Sie zuerst den Hinweis benutzen, der Ihnen erklärt, wie man den Defender-Roboter ausschaltet oder vernichtet.

### Die Benutzung von Geheimcodes

Einer Ihrer Video-Hinweise beschreibt Ihnen, wie Sie den Defender besiegen können. Folgen Sie den Hinweisen bis zum besagten Punkt, und benutzen Sie die Bordcomputer, um den Geheimcode zu aktivieren, der den Roboter außer Kraft setzt. Sie können auf die Bordcomputer über den im Hinweis beschriebenen Datenport zugreifen.

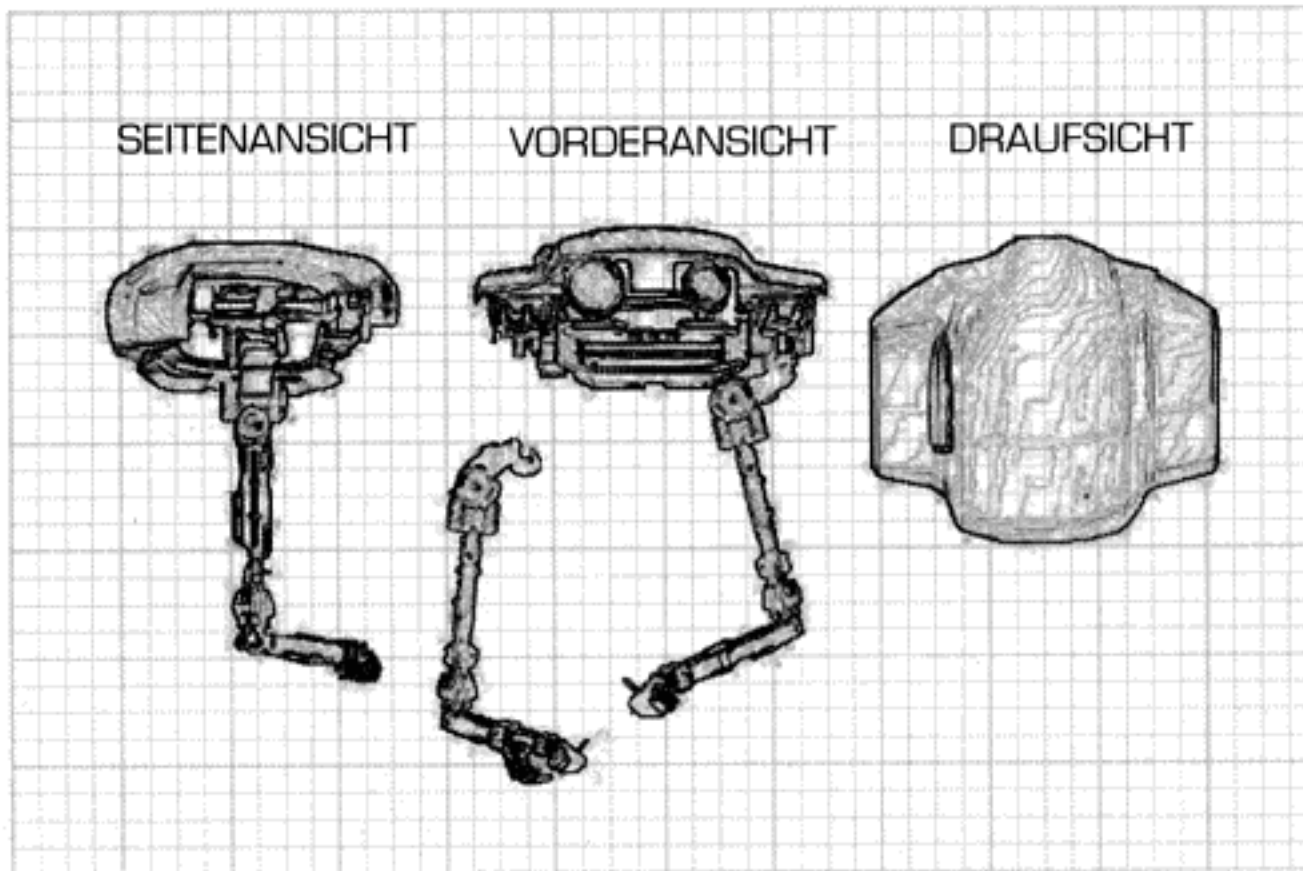
## Phase 4: Die Zerstörung des Raumschiffs

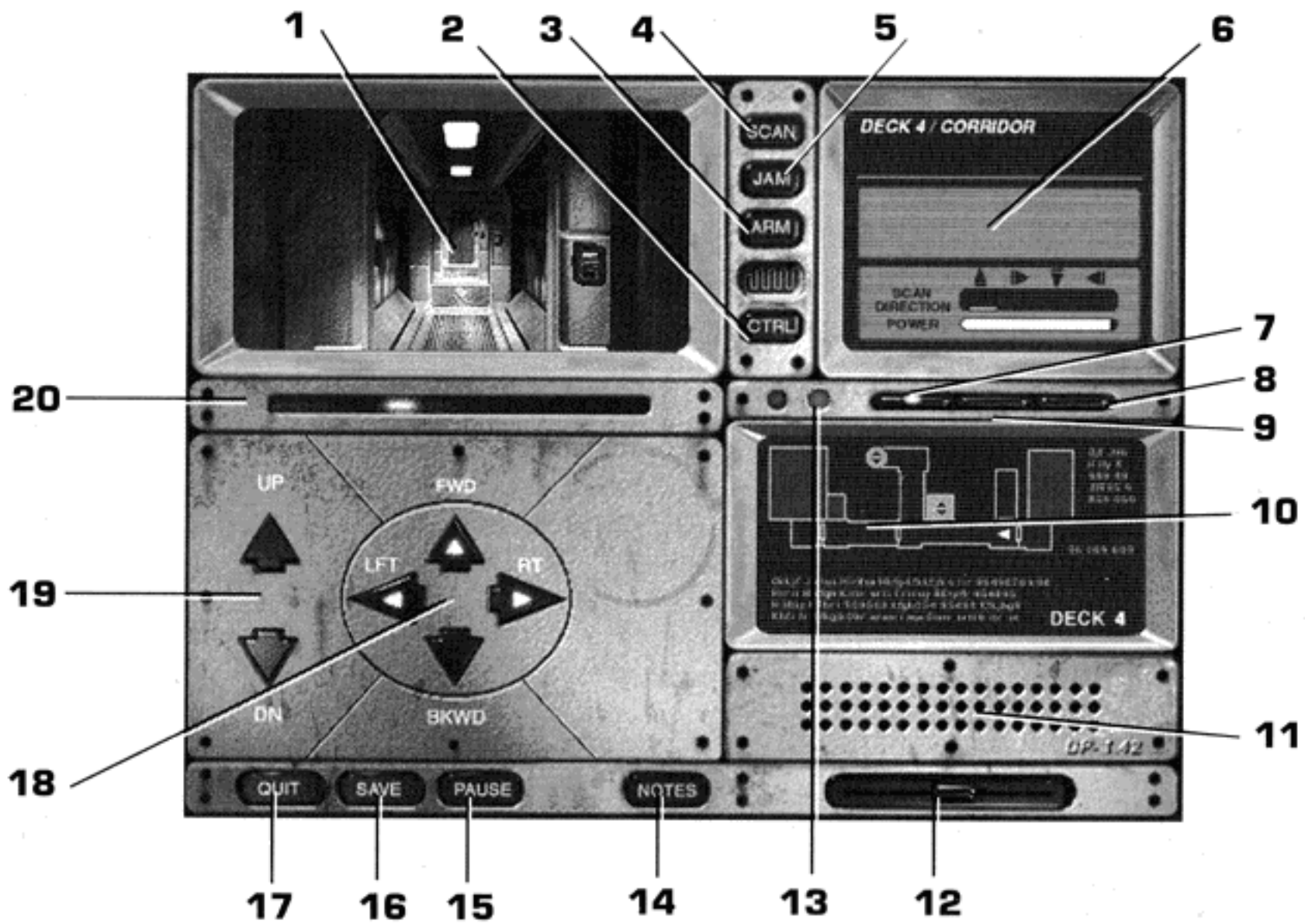
Wenn der Defender erst einmal aus dem Weg geräumt ist, haben Sie noch 5 Minuten, um den Geheimcode einzugeben, der das Raumschiff anhält. Wenn Sie zu lange zögern, wird ein neuer Defender gestartet. Steuern Sie Ihre Sonde zu dem im Video-Hinweis angegebenen Ort, und geben Sie dort über den Datenport den Geheimcode ein. Anschließend können Sie sich beglückwünschen!

Sie waren erfolgreich, und das All ist nun wieder sicher. Versuchen Sie es jetzt einmal auf einem höheren Level, auf dem der Defender gefährlicher wird und die Hinweise schwerer zu finden sind.

## Die Darwin-5-Sonde

Die *Indiana* ist mit einem hochspezialisierten Forschungsroboter ausgerüstet, der für die passive biologische Beobachtung konstruiert wurde. Die kosmo-zoologische Sonde Darwin-5 (Deep Space Zoological Probe Darwin 5 - DSZ/D-5) ist allgemein unter dem Namen *Darwin* bekannt. Das Haupteinsatzgebiet der DSZ/D-5 ist die passive Beobachtung von Leben und das Sammeln biologischer Daten in den entlegenen Biotopen am äußeren Rand der Galaxis. Ihr zweistufiges gravitationsloses Antriebssystem ist in der Lage, über 90 Tage lang ununterbrochen zu arbeiten.





## Das Steuerpult der Sonde

### Schlüssel:

- |   |   |
|---|---|
| 1. VIDEOMONITOR                             | 12. LAUTSTÄRKEREGLER                    |
| 2. STEUERKNOPF DER SONDE                    | 13. LEDs FÜR BESTÄTIGUNG DER ANKOPPLUNG |
| 3. KNOPF FÜR ROBOTER-DATENARM               | 14. NOTES-KNOPF (HINWEIS)               |
| 4. SCAN-KNOPF (SCANNEN)                     | 15. PAUSE-KNOPF                         |
| 5. JAM-KNOPF (BLOCKIEREN)                   | 16. SAVE-KNOPF (SICHERN)                |
| 6. MONITOR FÜR VIRTUELLES INTERFACE         | 17. QUIT-KNOPF (ABBRUCH)                |
| 7. KARTE MIT DER SONDENPOSITION             | 18. KNÖPFE FÜR HORIZONTALE NAVIGATION   |
| 8. 3D-ANSICHT DES RAUMSCHIFFS               | 19. KNÖPFE FÜR VERTIKALE NAVIGATION     |
| 9. KARTE MIT POSITION DES JEWELIGEN OBJEKTS | 20. GEFAHRENWARNLEUCHE                  |
| 10. KARTENANZEIGE-MONITOR                   |   |
| 11. LAUTSPRECHER                            |   |

## 1. Videomonitor

Der größere der beiden Monitore auf der Fernsteuerung ist der Videomonitor. Auf ihm werden die Video-Feedbacks der Umgebung der Sonde in Echtzeit angezeigt. Er fungiert weiterhin als ferngesteuerter Port für den Roboterarm und den Scanner. Außerdem zeigt der Videomonitor den Text des bordeigenen Logbuchs an.

## 2. Steuerknopf der Sonde (CTRL)

Mit Hilfe des Steuerknopfes der Sonde ([CTRL] auf dem Interface) kann auf drei verschiedene Funktionen zugegriffen werden:

1.) INVENTORY (Inventar): Ermöglicht Ihnen den Zugriff auf die Datenbank der organischen Präparate und funktioniert als deren Schnittstelle.



## **Die Karten-Knöpfe**

Die Port der Fernsteuerung bietet Ihnen drei verschiedene Kartenansichten. Diese Modi umfassen von links nach rechts: Karte mit der derzeitigen Position der Sonde, Karte mit dem derzeitig unter Beobachtung befindlichen Objekts und 3D-Gesamtansicht des Raumschiffs. Die Darwin-5-Sonde wird auf dem Bildschirm als weißes Dreieck angezeigt, dessen spitzer Winkel in die Blickrichtung der Sonde zeigt. Andere Organismen oder unter Beobachtung stehende Objekte werden als "X" dargestellt.

### **7. Karte mit der Sondenposition**

Die Draufsicht zeigt die derzeitige Position der Sonde sowie deren unmittelbare Umgebung.

### **8. 3D-Ansicht des Raumschiffs**

An Orten, deren Umgebung aus komplexen feststehenden Gebilden besteht, ist eine dreidimensionale Ansicht des Raumschiffs zu empfehlen. Diese Ansicht ermöglicht Ihnen eine axonometrische Sicht auf die derzeitige Position der Darwin-Sonde.

### **9. Karte mit Position des jeweiligen Objekts**

Mit Hilfe dieser Kartenfunktion kann ein bestimmtes Objekt verfolgt und beobachtet werden. Das unter Beobachtung befindliche Objekt erscheint auf der Karte als "X".

### **10. Kartenanzeige-Monitor**

Der Kartenanzeige-Monitor zeigt die Karte eines der drei oben beschriebenen Karten-Modi an.

### **11. Lautsprecher (AFS)**

Der Lautsprecher gibt das Audiofeedback der unmittelbaren Umgebung der Sonde wieder.

### **12. Lautstärkeregler**

Mit Hilfe dieses Schiebers können Sie die Lautstärke des Tonsignals aus dem AFS regeln. Der Bediener kann die Lautstärke zwischen leise (links) und laut (rechts) einstellen.

### **13. LEDs für Bestätigung der Ankopplung**

Die beiden LEDs für die Bestätigung der Ankopplung befinden sich direkt unter dem Monitor des virtuellen Interfaces. Leuchtet die grüne LED, ist die Darwin-Sonde an einen Computer-Datenport angeschlossen.

### **14. NOTES-Knopf (Hinweis)**

Durch Anklicken des NOTES-Knopfes wird auf dem Videomonitor ein Text eingeblendet, in dem sich alle bisher gesammelten Hinweise befinden.

### **15. Pause-Knopf**

Hierdurch wird die Sonde (und das Spiel) angehalten. Das Spiel kann durch Anklicken eines beliebigen Punktes auf dem Bildschirm wieder gestartet werden.





## Andocken an Datenports

Das Andocken an einen externen Computer-Datenport ist einfach und reibungslos. Der Bediener muß dazu lediglich mit dem Zielcursor auf dem Videomonitor an den entsprechenden Datenport fahren und ihn anklicken. Der Roboterarm von Darwin-5 verbindet sich dann automatisch mit der Tür oder dem entsprechenden Computer-Datenport.

**ACHTUNG:** Der Roboterarm der Darwin ist lediglich als ferngesteuerte Computerverbindung ausgelegt. Er ist nicht dazu gedacht (er verfügt auch nicht über die entsprechenden Einrichtungen), Objekte oder Lebewesen in der Umgebung der Sonde zu bedienen.

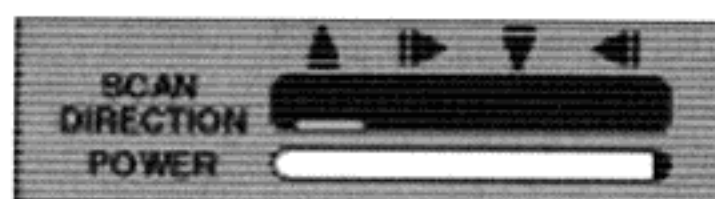
## Scannen, Entnehmen und Benutzen organischer Proben

Die Darwin ist mit einem vielseitig verwendbaren DNA-Suchgerät (Bioactive Random Pattern DNA Search Device - BRP/DSD) ausgerüstet, mit dessen Hilfe sie ständig die Levels von organischen Verbindungen in der unmittelbaren Umgebung der Sonde (in einem Radius bis zu 10 Fuß) überwacht. Mit Hilfe eines Mikroteilchen-Replikations- und Synthesegerätes können Proben mikroskopisch kleiner organischer Verbindungen sowie mikroskopischer Lebewesen und Hautproben von größeren Lebewesen problemlos gesammelt werden. Organische Elemente und Verbindungen, die außerhalb der zulässigen Richtlinien für Lebensformen registriert werden, lösen ein Warnsignal aus. Der Bediener kann dann den jeweiligen Sachverhalt genauer untersuchen. Durch Überwachen der Konzentration organischer Verbindungen mittels der Scan-Richtungsanzeige auf dem Monitor des virtuellen Interfaces kann die genaue Position der organischen Probe bestimmt werden. Der Bediener kann dann mit dem **SCAN**-Knopf auf dem Bildschirm der Fernsteuerung die von der Sonde ausfindig gemachten organischen Verbindungen orten und identifizieren.

## Scan-Modi

Die Darwin-5-Sonde hat zwei Scan-Modi: Vorschannen und manuelles Scannen.

Während sich die Sonde durch die Umgebung bewegt, suchen ihre Sensoren ständig nach organischen Verbindungen. Sowohl menschliche DNA als auch die DNA von anderen Lebensformen kann von den Sensoren registriert werden. Die Scan-



Richtungsanzeige (siehe nächste Seite) zeigt Ihnen das Vorhandensein von organischen Materialien in Form eines beweglichen Balkens an. Sie können die DNA in den vier 90°-Quadranten (vorn, rechts, hinten oder links) sehen. Das folgende Diagramm beschreibt die Lage jedes Quadranten im Verhältnis zur Blickrichtung der Sonde.



Wenn Darwin in die Richtung einer organischen Probe blickt, braucht der Bediener nur noch den **SCAN**-Knopf zu drücken, um sie zu orten. (Wenn sich die Sonde im Vorscanmodus befindet, erscheint die Lage der DNA-Probe automatisch auf dem Bildschirm.) Wird das Probengebiet angeklickt, verbessert sich das Bild, und die Ergebnisse der Analyse werden angezeigt. Der Bediener kann dann mit den entsprechenden Knöpfen entscheiden, ob die Probe entnommen oder ignoriert werden soll. Die Wahl wird von der Bedeutung der Probe und der Auslastung der Datenbank von Darwin-5 abhängen.

Im Vorscanmodus ist es zwar einfacher, DNA-Proben ausfindig zu machen und zu entnehmen, doch das Vorscannen verbraucht gleichzeitig auch mehr Energie. Der manuelle Scan-Modus verbraucht keine Energiereserven. Dafür muß jedoch die Richtung und Lage jeder einzelnen DNA-Probe manuell gescannt werden. Die Scan-Richtungsanzeige funktioniert in gleicher Weise, außer wenn die Sonde in Richtung einer organischen Probe blickt. Der Bediener muß erst den **SCAN**-Knopf und dann das Scanfeld anklicken und dieses auf dem Videomonitor über die Probe ziehen. Läßt der Bediener dann über der Probe die Maustaste los, wird die Probe markiert, und es erscheinen die gleichen Entnahmeoptionen wie im Vorscanmodus.

## Die Benutzung organischer Präparate

Die Sonde stellt automatisch synthetische DNA-Stränge her und versucht, herauszufinden, um welche Art von DNA es sich bei der Probe handelt. Sollte es sich dabei um menschliche DNA handeln, wird die Sonde nach Möglichkeit versuchen, den Eigentümer der Probe zu ermitteln. Die Sonde ist in der Lage, bis zu 3 vollständig synthetisierte DNA-Stränge zu speichern.

## Navigationstechniken/Ausweichmanöver

In entlegenen Gegenden kann es notwendig werden, potentiell gefährlichen Lebensformen auszuweichen bzw. bestimmte geologische Formationen zu umgehen. Die Darwin-5-Sonde ist jedoch nicht für hohe Geschwindigkeiten ausgelegt und daher bei der Vermeidung gefährlicher Situationen auf die Intelligenz ihres Bedieners angewiesen. Aus diesem Grunde ist es ratsam, die Kartenmodi zu benutzen, die ständig die Position der Sonde und anderer unter Beobachtung befindlicher Objekte anzeigen. Sobald Sie die Verhaltensmuster Ihres beobachteten Objekts kennengelernt haben, werden Sie dessen Bewegungen vorausberechnen und entsprechend handeln können.







## Die Benutzung der Bordcomputer

Sowohl der Selbstzerstörungsmechanismus als auch die *Obrian* werden vom Bordcomputer gesteuert. Sobald Sie die DNA der Besatzungsmitglieder gefunden haben, sind Sie in der Lage, auf die Sicherheitsbereiche des Computers zuzugreifen, die die Navigationssysteme des Raumschiffs und dessen Bewaffnungs- und Sicherheitssysteme steuern. Da der Virus an Bord die DNA mutiert, waren der Kommandeur und andere hohe Offiziere nicht mehr in der Lage, die Computerroutinen außer Kraft zu setzen. Sie waren jedoch vor ihrem Tod noch in der Lage, gewisse Umgehungsrountinen zusammenzustellen, die bestimmte Ereignisse einleiten, sobald Sie den richtigen Geheimcode eingegeben haben. Diese Geheimcodes können in den Video-Mitteilungen gefunden werden, die von den Besatzungsmitgliedern an verschiedenen Computerterminals auf dem Raumschiff hinterlassen wurden. Wenn Sie auf ein Computerterminal stoßen, der eine versteckte Mitteilung enthält, erscheint die Nachricht: "Message in Data Port"(Mitteilung im Datenport). Benutzen Sie den Roboterarm der Darwin, um an den Computer anzudocken, und klicken Sie den **NOTES**-Knopf an, um die Mitteilung einzusehen.

Nachdem Sie sich das Video angesehen haben, werden die wichtigsten Elemente der Mitteilung automatisch in die Datenbank der Sonde übertragen. Sie können dann wieder als Bildschirminformationen aufgerufen werden. Wenn Sie später über die Computerbildschirme steuern, können Sie die Mitteilungen mit Hilfe des **NOTES**-Knopfes wieder aufrufen. Die Hinweise enthalten die Handlungsabläufe und Geheimcodes, die notwendig sind, um das Raumschiff anzuhalten.

Jetzt da Sie mit der Funktionsweise Ihrer Sonde und der Handhabung ihrer Steuerungen vertraut sind, wird es hilfreich sein, wenn Sie sich die Fähigkeiten Ihres Erzrivalen auf der *Obrian*, dem **Defender-Roboter**, einmal näher ansehen.

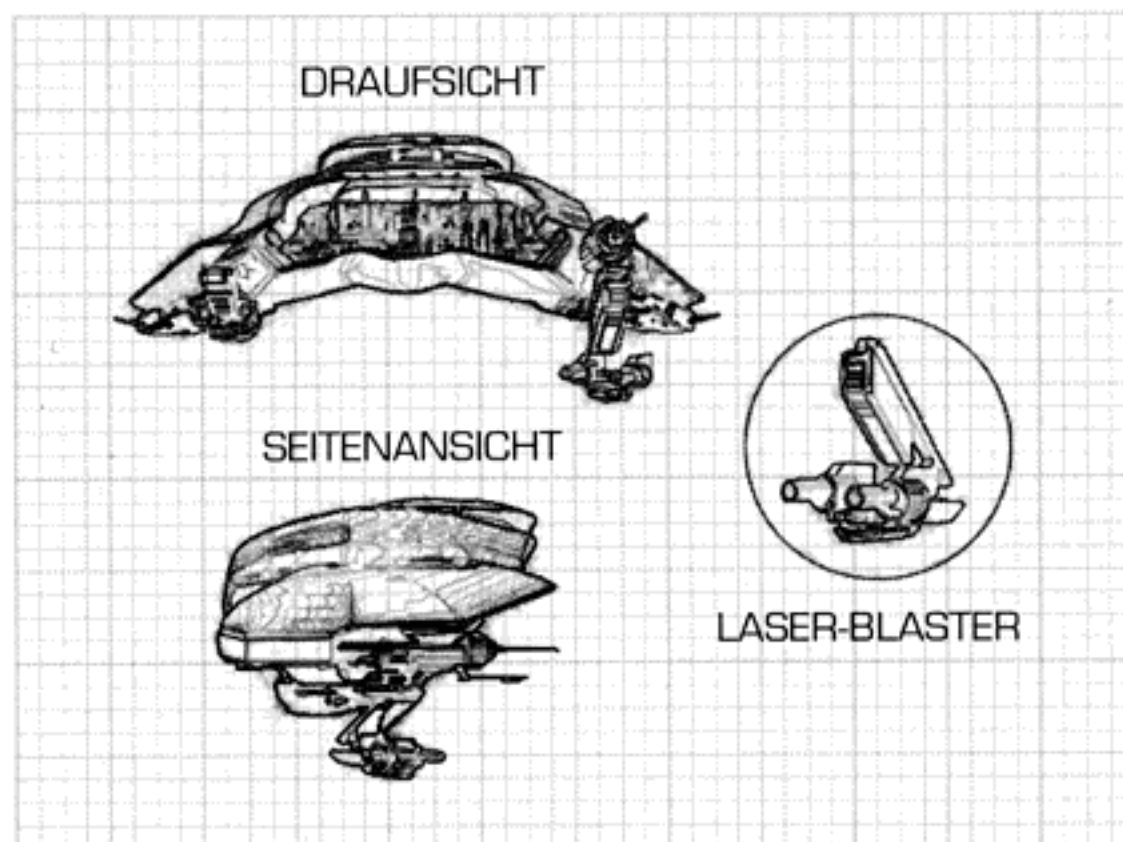
## Die Beschreibung des Defender-Roboters

**Der Defender-Roboter:** Der Defender ist ein höchst wirkungsvoller Kampfroboter, der an Bord von galaktischen Militär-Raumschiffen verwendet wird.

Durch einen besonderen Infiltriermechanismus ist der Defender in der Lage, sämtliche in den Computern programmierte Befehle zu überschreiben.

Der Defender verfügt über zwei einziehbare Laser-Blaster, die in der Lage sind, die meisten Substanzen, so auch Fleisch und Stahl, zu zerstören. Er ist darauf programmiert, sämtliche Eindringlinge zu vernichten, sobald er eingesetzt wird.

Der Defender wird versuchen, jede potentielle Gefahr in seiner Nähe zu zerstören.



## Tips und Tricks

Wenn Sie nicht genau wissen, was zu tun ist, wie Sie überleben oder das Spiel gewinnen können, oder ganz einfach nur ein paar allgemeine Tips und Tricks haben wollen, dann sollten Sie diesen Abschnitt lesen.

**ACHTUNG!** Das Lesen dieses Abschnittes verringert den Reiz beim selbständigen Erkunden des Spiels und kann Ihre Spielzeit verkürzen.

## Die Geschicklichkeitslevel

- Der Level 1 wurde als relativ einfaches Spiel gestaltet. DNA-Hinweise und Video-Mitteilungen gibt es in Hülle und Fülle, und der *Defender* ist eine lahme Ente.
- Die Geschicklichkeitslevel darüber sind weitaus herausfordernder. Der Defender-Roboter ist nicht nur schneller, sondern auch gerissener. Jedesmal, wenn Sie eine Tür öffnen oder sich an einen Datenport anschließen, wird sich der Defender an diesen Ort bewegen. (Auf diese Art und Weise können Sie den Defender in eine Todesfalle locken oder von Gebieten ablenken, die Sie sich gern einmal näher ansehen möchten.)





## Die DNA

- Es gibt drei verschiedene DNA-Level der Besatzung. Die DNA hochrangiger Besatzungsmitglieder ermöglicht Ihnen, auf Videomitteilungen und Computer zuzugreifen. Dazu gehören: Der Kommandeur (William Parrish), der Erste Offizier (Cathrine Ingram), der Chefingenieur (Joseph Geist) und der Waffenspezialist (Robert Benedetti).
- Der Bordarzt (Jacob Blatman) und der Sicherheitsoffizier (Tatyana Semenovskiy) waren Besatzungsmitglieder, die Zugang zu den meisten Bereichen im Raumschiff hatten, außer den Geheimcodes für die Waffensysteme und Raumschiffsteuerungen. Ihre DNA wird Ihnen als Grundschlüssel dienen, mit dem Sie sich durch große Teile des Raumschiffs frei bewegen können, wo Sie die hochrangige DNA finden werden.
- Die DNA anderer Besatzungsmitglieder wird Ihnen die Türen zu bestimmten Räumen öffnen. Dies hängt jedoch vom Rang und der Dienststellung der jeweiligen Person ab. Nicht-menschliche DNA öffnet Ihnen keine Türen.
- Auf den höheren Leveln (Level 3 und höher) kann die hochrangige DNA nur noch in abgeschlossenen Räumen und nicht mehr auf Korridoren oder in Gemeinschaftsräumen gefunden werden.
- Je höher der Spiellevel, desto geringer die Anzahl von DNA-Proben und Video-Mitteilungen.

## Bewegungen

- Benutzen Sie die Leiterschächte, um sich unentdeckt zwischen den Etagen zu bewegen. Seien Sie jedoch vorsichtig: Der Defender kann sich in den Leiterschächten äußerst schnell bewegen, während er die Aufzüge überhaupt nicht benutzt.
- Es gibt einen "geheimen" Leiterschacht ohne Ausgang, den der Defender nicht benutzt. Sie können sich dort unentdeckt verstecken.
- Benutzen Sie die [Tab]-Taste für die uneingeschränkte Bewegung, wenn Sie sich auf einem langen Korridor bewegen. Sie bewegen sich dann schneller und vermeiden, daß Sie jedesmal bei einer Tür oder einem Seiteneingang anhalten.

## Übergang von Phase 1 zu Phase 2

- Haben Sie die DNA des Kommandeurs, des Ersten Offiziers *und* entweder die DNA des Chefingenieurs oder des Waffenspezialisten gefunden, dann ist die 1. Phase des Spiels beendet. Die Energiereserven der Sonde werden wieder aufgeladen, und Ihnen stehen ab jetzt die Video-Hinweise zur Verfügung, wenn Sie einen Datenport passieren, der einen Hinweis enthält.
- Wenn Sie die 1. Phase beendet haben, müssen Sie an den Wänden und Arbeitsflächen nach Computerdatenports suchen. Sollte sich in einem Datenport ein Video-Hinweis befinden, erscheint auf dem Monitor des virtuellen Interfaces die Meldung "Message in Data Port" (Mitteilung in Datenport). Sie können dann an den Datenport andocken und die Mitteilung abspielen. Sie brauchen sich den Inhalt der Meldungen nicht unbedingt zu merken, denn die wichtigsten Teile, einschließlich der Geheimcodes, werden in den Speicher Ihrer Sonde übertragen und sind dort als Bildschirmnotizen wieder abrufbar.

# Technische Anmerkungen und Mitarbeiterverzeichnis

Falls es Sie interessiert:

Wir haben alles Mögliche unternommen, um ein Produkt zu gestalten, das aufregende Spieleigenschaften bietet, jedoch nicht mit langen Ladezeiten und anderen Verzögerungen behaftet ist, die bei CD-ROM-Medien immer noch auftreten. Ein Großteil der Animation in *Iron Helix* findet in einem relativ kleinen Fenster statt. Dadurch konnten wir eine flickerfreie und gleichbleibende Bildabfolge gewährleisten. Das kleinere Fenster bedeutete auch, daß weniger Informationen von der CD gelesen werden müssen, wodurch wir im Vergleich zu größeren Bildern mehr Animationen schneller abspielen konnten. Wir haben das Verhältnis von Aufwand und Nutzen bei größeren Grafiken, die jedoch längere Ladezeiten mit sich bringen, genau abgewogen und kamen zu dem Schluß, daß die langen Ladezeiten und andere Verzögerungen zur Unbeliebtheit der CD-ROM-Produkte beitragen. Da jedoch Rückspieltechnologien immer leistungsstärker werden, wird sich dadurch auch die Geschwindigkeit und die Detailgenauigkeit vieler Spiele verbessern. Die Veröffentlichung von QuickTime hat vielen neuen Medienproduzenten ein leistungsstarkes Werkzeug in die Hand gegeben, mit dem sie Produkte herstellen, die immer mehr die Qualität von Filmen erreichen. Obwohl wir QuickTime in *Iron Helix* nicht verwendet haben, muß jedoch festgestellt werden, daß *Iron Helix* ohne es nicht entwickelt worden wäre. QuickTime hat das Spielkonzept stark beeinflußt und hatte während der Produktionsphase eine Schlüsselrolle inne.

Ehre, wem Ehre gebührt, und die gebührt im Fall der hervorragenden Playback-Leistungen von *Iron Helix* der Company of Science and Art (CoSA) und deren PACo Producer. Der PACo Producer komprimiert Animationsdateien in ein Dateiformat, das bei minimalen RAM-Voraussetzungen verarbeitet werden kann und dabei trotzdem schnell lädt und flickerfrei abspielt.

Wollen Sie uns mitteilen, was Sie von *Iron Helix* halten, haben Sie technische Fragen oder wollen Sie einfach wissen, welche anderen großartigen Geräte wir bei der Herstellung verwendet haben, rufen Sie uns doch einfach an, und wir werden versuchen, so hilfreich wie möglich zu sein. Sie können uns wie folgt erreichen:

**Drew Pictures**  
246 First Street, Suite 402  
San Francisco, CA 94105  
0044-1-415-247-7600

**MicroProse Limited**  
The Ridge, Chipping Sodbury,  
Avon BS17 6AY GB  
+44 (0)454 329510





## **Software, die bei der Herstellung von *Iron Helix* verwendet wurde:**

*Electric Image Animation System* (3D-Bilderfassungs- und Animationsprogramm), *Macromedia Director* (Interaktive Programmierenebene), *Adobe Photoshop* (Bilderfassungs- und -verarbeitungssystem), *Macromedia Swivel 3-D Professional* und *MacroModel* (3D-Modellier- und -Designprogramm), *PACo Producer* (Playback und Kompression von Animationen), *Deneba Canvas* (2D-Design (einschließlich aller Grundrisse und der Gestaltung des Raumschiffs)), *TextureSynth* (Die erstaunlichen Mikroverbindungen und DNA-Moleküle), *Adobe Premiere* (Videoschnitt und -animation), *Microsoft Word* (Spieldatenbanken und Skript) und *Polytechnics* von Shaman Exchange.

## **Hardware, die bei der Herstellung von *Iron Helix* verwendet wurde:**

Macintosh IIfx, Quadra 700, tonnenweise RAM, gewaltige und schnelle FWB-Hammer-Laufwerke, Epson-Scanner, ein Video-Digitalisierbrett und viel zu viele andere Peripheriegeräte, als daß man sie hier alle auflisten könnte.

## **Die Gestalter von *Iron Helix***

### **Drew Pictures:**

**Drew Huffman:** Produzent/Gesamtleitung, Handlung und Konzept, 3D-Modelle und Industriedesign, Animation und tausend andere Dinge.

**Vinny Carrella:** Produktionsassistentz, Digitale Mikroskopie, Skript, Handlung und Handbuch, Live-Action-Video, Marketing, Öffentlichkeitsarbeit und tausend andere Dinge.

**Rich Cohen:** Künstlerische Gestaltung, Kunstregie, Farb- und Lichtmodellierung, 3D-Wiedergabe, Interfacegrafiken, Animation, Photoshop-Spezialist und tausend andere Dinge.

**J. A. Nelson:** Interaktive Programmierung, Interfacegestaltung und tausend andere Dinge.

**Erin Manning:** Geschäftsleitung, Produkt-Tester und tausend andere Dinge.

**Peter Stone:** Original Musik- und Soundeffekte

**Charles Rose:** 3D-Wiedergabe, Bildgestaltung und Animation

**Chris Green:** Besondere visuelle Effekte und Feuerwerk

**Larry Chandler:** Computerbildschirme des Raumschiffs und Mikroskop-Animationsbearbeitung

**Phill Simon:** Technische Leitung der Live-Action-Video-Sequenzen

**Scott Burgess:** Programmierunterstützung

**Alex Loule:** Programmierunterstützung

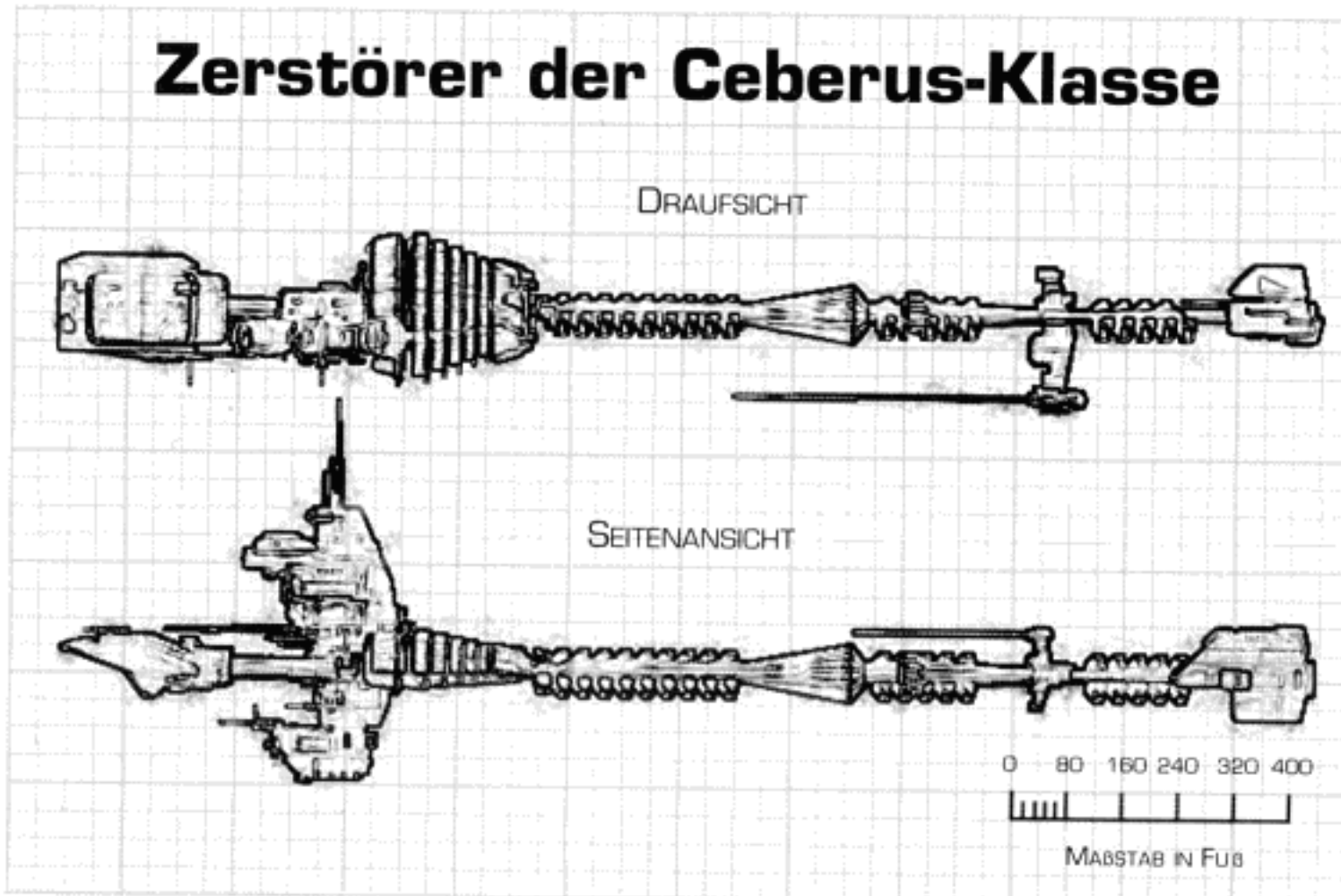
**Mark Sullivan:** Unterstützung für Grafik und Animation







## Zerstörer der Ceberus-Klasse



|                           |  |
|---------------------------|--|
| <b>Hersteller:</b>        | Kevia Jackson Werft (Mars)   |
| <b>Typ:</b>               | CCV-Zerstörer  |
| <b>Bauperiode:</b>        | 2358-Gegenwart   |
| <b>Im aktiven Dienst:</b> | Galaktische Marine der Erde (15 Stück)<br>Königliche Marine von K'akatal (5 Stück)<br>Erd-Biosphären-Garde (2 Stück) |
| <b>Tonnage:</b>           | 32.600 Tonnen  |
| <b>Triebwerk:</b>         | Khonshu Technologies/Westinghouse WK330-Warp-Triebwerk   |
| <b>Bewaffnung:</b>        | 16 Lumina-3-Laser (seitlich)<br>1KP7-Ionen-Geschütz (vorn)   |
| <b>Besatzung:</b>         | mindestens 5<br>optimal 12   |



## Accord de licence de logiciel de Drew Pictures

LE PROGRAMME LOGICIEL CI-JOINT EST SOUS LICENCE DE DREW PICTURES AUX ACHETEURS POUR LEUR USAGE UNIQUEMENT SELON LES TERMES FIXES CI-DESSOUS. L'OUVERTURE DE CET EMBALLAGE OU L'UTILISATION DE LA DISQUETTE CI-JOINTE INDIQUE QUE VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CET ACCORD.

Drew Pictures vous accorde une licence non exclusive pour l'utilisation du logiciel et du manuel ci-inclus en vous soumettant aux termes et aux restrictions fixés dans cet Accord de Licence de Logiciel.

Ce manuel et le programme logiciel l'accompagnant font l'objet d'un copyright, avec tous droits réservés. Il est interdit de copier ou de reproduire de quelque manière que ce soit une partie quelconque du logiciel ou du manuel, sauf pour charger le logiciel dans un ordinateur, étape indispensable de l'exécution du programme logiciel sur l'ordinateur. Le programme logiciel original et toute copie de sauvegarde ne peuvent être utilisés que sur un seul ordinateur. Vous pouvez transférer physiquement le logiciel d'un ordinateur à un autre, à condition toutefois que ledit logiciel ne soit utilisé que sur un seul ordinateur à la

fois. Il est interdit de transférer électroniquement le logiciel d'un ordinateur à un autre sur un réseau. Il est interdit de distribuer des copies du logiciel ou du manuel à des tiers. VOUS N'ETES PAS AUTORISE A COPIER, MODIFIER, DONNER SOUS LICENCE, LOUER A BAIL, TRADUIRE, CONVERTIR EN UN LANGAGE DE PROGRAMMATION OU EN UN FORMAT DIFFERENT, DECOMPILER OU DEMONTER LE LOGICIEL OU TOUTE COPIE, MODIFICATION OU ASSEMBLAGE, EN PARTIE OU EN ENTIER, SAUF NOTIFICATION EXPRESSE DANS CETTE LICENCE.

DREW  
PICTURES™

Drew Pictures  
P.O. Box 883804  
San Francisco CA94188-3804  
EU (415) 550-7651

---

## Drew Pictures Software Lizenzabkommen

DAS BEILIEGENDE SOFTWARE-PROGRAMM UNTERLIEGT EINEM LIZENZABKOMMEN UND WIRD KUNDEN VON DREW PICTURES UNTER DEN IN FOLGENDEN DARGELEGTEN BEDINGUNGEN ZUGÄNGLICH GEMACHT. DURCH ÖFFNEN DER PACKUNG ODER GEBRAUCH DER BEILIEGENDEN DISKETTE ERKLÄREN SIE SICH MIT DIESEN BEDINGUNGEN EINVERSTANDEN.

Drew Pictures erteilt hiermit eine nicht exklusive Lizenz zum Gebrauch der beiliegenden Software und der Dokumentation entsprechend der in diesem Software-Lizenzabkommen dargelegten Bedingungen und Einschränkungen.

Dieses Handbuch und die dazugehörige Software sind urheberrechtlich geschützt. Kopieren jeglicher Art der Software und des Handbuches in Teilen oder ihrer Gesamtheit ist untersagt, mit Ausnahme des Ladens der Software auf einem Computer als erforderlicher Grundlage der Anwendung der Software auf dem Computer. Originaldisketten und jegliche Sicherungskopien sowohl der Software als auch des Handbuches sind nur in Verbindung mit einem einzelnen Computer einzusetzen. Der Transfer der Software zu einem anderen Computer ist unter der Bedingung gestattet, daß die Software auch weiterhin

nur auf einem einzelnen Computer zu einem Zeitpunkt eingesetzt werden kann. Der elektronische Transfer dieser Software zwischen über ein Netz verbundenen Computern ist unzulässig. Es ist Ihnen nicht gestattet, Kopien dieser Software oder des Handbuches an Dritte weiterzugeben. DIESE SOFTWARE, SOWOHL IN ALLEN TEILEN ALS AUCH IN IHRER GESAMTHEIT, UND SÄMTLICHE KOPIEN, VERSIONEN ODER MIT NEUEN DATEIEN VERBUNDENE TEILE DÜRFEN NICHT KOPIERT, GEÄNDERT, IN UNTERLIZENZ VERTRIEBEN, GELEAST, ÜBERSETZT, IN ANDERE PROGRAMMIERSPRACHEN ODER FORMATE ÜBERTRAGEN, IN IHRE KOMPONENTEN ZERLEGT ODER AUSEINANDERGENOMMEN WERDEN, WENN NICHT AUSDRÜCKLICH IN DIESEM LIZENZABKOMMEN GESTATTET.

DREW  
PICTURES™

Drew Pictures  
P.O. Box 883804  
San Francisco CA94188-3804  
(415) 550-7651