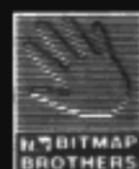


• The Bitmap Brothers •

THE CHAOS ENGINE



THE CHAOS ENGINE

ONT PARTICIPE A LA CREATION DE CE JEU :

Conception – Simon Knight & Eric Matthews

Code – Steve Cargill

Conception des graphiques – Dan Malone

Codage supplémentaire – Mike Montgomery

Gestion du projet – Graeme Boxall

Musique et effets sonores – Richard Joseph

Musique du générique – Joi (Farook Joi & Haroon Joi)

Manuel – John Penn, Yoyodyne Propulsion Systems

Conception, mise en page et production de ce manuel –
Micky D & Desmondo a la Turk at Red Cloud

Ce programme ainsi que la documentation et les différents documents qui l'accompagnent sont protégés par les lois sur le droit d'auteur. Tout stockage du programme et de sa documentation et autres documents dans un système de récupération ainsi que toute reproduction, traduction, copie, location, prêt, diffusion et utilisation publique de ces produits sans l'accord exprès écrit de Renegade Software Ltd sont interdits. Tous les droits de l'auteur et du propriétaire sont réservés dans le monde entier. Ce programme et ses documentation et matériaux sont vendus conformément aux conditions de commercialisation et de vente fixées par Renegade Software Ltd, dont un exemplaire peut être fourni sur demande.

© 1993 The Bitmap Brothers

THE CHAOS ENGINE

BIENVENUE !

Bienvenue dans The Chaos Engine. Ce manuel a été conçu pour vous permettre de profiter pleinement de ce produit primé. Si vous n'êtes pas entièrement satisfait, qu'il s'agisse du programme ou de la documentation, contactez-nous en envoyant toute suggestion ou plainte à : The Project Manager, The Chaos Engine, Renegade Software Ltd, Unit C1L, Metropolitan Wharf, Wapping Wall, London E1 9SS, Grande-Bretagne.

CONTENU DU COFFRET

Vous trouverez dans ce coffret, en plus des instructions, trois disquettes The Chaos Engine. Lorsque vous utilisez ces disquettes, assurez-vous qu'elles sont "protégées en écriture" en plaçant l'encoche noire en plastique au coin de chaque disquette en position "haute", pour créer une sorte de "trou".

EXIGENCES DU SYSTEME

AMIGA

Avec 1 Mo de RAM

Compatible avec cartes d'extension : A500, A500+, A600, A1000, A2000, B2000, A2500, A3000 et A4000

ATARI ST

Avec 512 Ko de RAM

Compatible avec les cartes d'extension : 520ST, 520STE, 1040ST, 1040STE, Mega ST et Mega STE

CHARGEMENT DE THE CHAOS ENGINE

AMIGA & ATARI ST

Si votre ordinateur est sous tension, éteignez-le. Attendez au moins 30 secondes avant de le rallumer. Tout virus est ainsi éliminé et le risque de contamination ou de destruction de vos disquettes The Chaos Engine est ainsi réduit.

Vérifiez si vous avez bien branché dans l'un des deux ports un joystick compatible. Insérez la disquette 1 de The Chaos Engine dans l'unité interne de l'ordinateur. Le programme se charge automatiquement. Laissez la disquette dans l'unité de disquettes. A l'invite, remplacez la disquette 1 par la disquette 2 avant d'appuyer sur le bouton de tir ou sur le bouton de la souris pour continuer.

REMARQUE IMPORTANTE

The Chaos Engine ne peut être installé dans une unité de disque dur compatible.

THE CHAOS ENGINE

EN CAS DE PROBLEMES DE CHARGEMENT

Dans le cas très improbable où The Chaos Engine ne se charge pas, éteignez votre ordinateur et retirez les éventuels périphériques étrangers tels que les imprimantes (sans débrancher le moniteur ou la télévision !) avant de répéter la procédure de chargement. Si les problèmes se renouvellent, glissez la (ou les) disquette(s) dans une enveloppe rembourrée de taille appropriée marquée à vos nom et adresse (sans l'emballage d'origine). Pour faciliter la tâche à notre service de dépannage, veuillez accompagner votre envoi du maximum d'informations sur la configuration de votre matériel (sans oublier vos éventuelles unités d'extension RAM). Expédiez ensuite le paquet à : THE CHAOS ENGINE REPLACEMENTS, Renegade Software Ltd, Unit C1L, Metropolitan Wharf, Wapping Wall, London, Grande-Bretagne. Renegade Software Ltd s'efforcera de remplacer toute disquette défectueuse dans un délai de 28 jours à compter de la date de réception.

ATTENTION !

Les disquettes sont des supports magnétiques, tout comme les cassettes. Ne les exposez pas aux rayons X ou à des champs magnétiques intenses qui risqueraient d'effacer les données qu'elles contiennent. N'essayez pas non plus de faire une copie de ces données, cela risquerait de les abîmer et constituerait une violation des lois sur les droits d'auteur. Renegade Software Ltd décline toute responsabilité quant aux dégâts résultant directement de la violation de la législation sur les droits d'auteur.

L'ECRAN OPTIONS

Une courte séquence d'introduction (Fig 1) pose le décor. L'écran Options apparaît ensuite. Poussez le manche du joystick ou tirez-le vers vous pour mettre en valeur l'option 'SELECT NEW GAME' ("Sélectionner nouveau jeu") ou l'option 'ENTER PASSWORD' ("Entrer mot de passe"). Appuyez sur le bouton de tir pour sélectionner l'option mise en valeur.

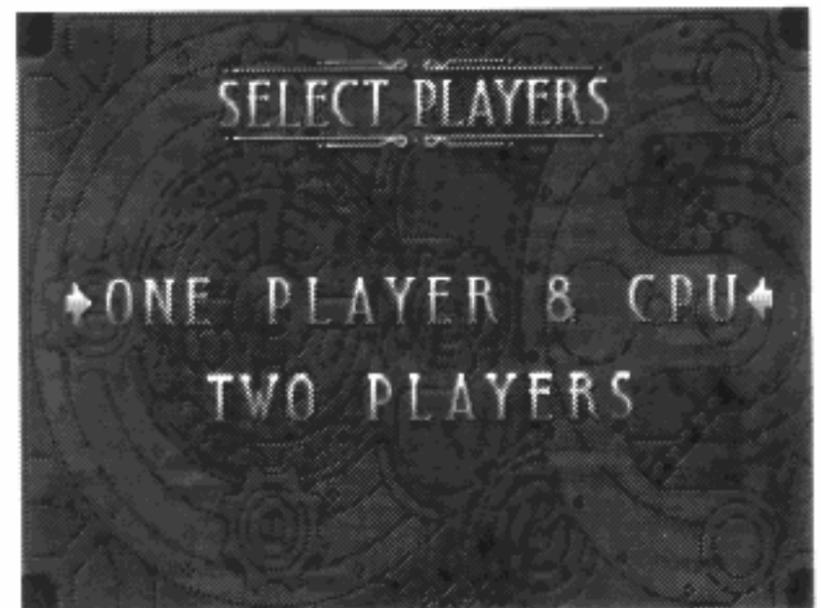
SELECT NEW GAME (SELECTIONNER NOUVEAU JEU)

Vous pouvez jouer avec un ami ou seul. Si vous jouez seul, vous serez automatiquement assisté d'un compagnon contrôlé par l'ordinateur. Sans ce deuxième joueur, l'action n'est pas aussi empreinte de compétition, mais elle ne perd rien en intensité.

Poussez ou tirez le manche du joystick pour mettre en valeur l'option "1 PLAYER & CPU" ("1 joueur et 1 personnage processeur central") ou "2 PLAYER" (2 joueurs). Appuyez sur le bouton de tir pour sélectionner l'option mise en valeur.

Joueur 1 : branchez votre joystick dans le port de votre Amiga marqué de la mention "1 JOYSTICK" ou dans le port de votre Atari ST marqué "0".

Joueur 2 : insérez votre joystick dans le port de votre Amiga marqué "2 JOYSTICK" ou dans le port de votre Atari ST marqué "1".



THE CHAOS ENGINE

ENTER PASSWORD (ENTRER MOT DE PASSE)

Les mots de passe vous sont communiqués aux endroits-clé du jeu. Ils renferment des informations sur les performances et la position de vos personnages et vous évitent d'avoir à rejouer les premières sections du jeu (encore que vous ayez pu passer à côté de certains de ses plaisirs cachés). Enregistrer un mot de passe valide vous permet de reprendre le jeu à l'endroit où vous entrez celui-ci.



EFFACER LA DERNIERE LETTRE OU LE DERNIER CHIFFRE OU SYMBOLE

ENREGISTRER MOT DE PASSE

Inclinez le manche du joystick pour placer la barre de mise en valeur sur la lettre, le chiffre ou le symbole désiré. Appuyez sur le bouton de tir pour sélectionner l'élément en question.

PERSONNAGES A ENGAGER

Il existe six personnages que vous pouvez engager, mais dont deux seulement peuvent se joindre à l'équipe. Avant d'engager un personnage, examinez son dossier. Le joueur 1 a la priorité pour choisir des personnages. S'il n'y a pas de deuxième joueur humain, le joueur 1 doit également choisir le personnage contrôlé par l'ordinateur. Dans le cas inverse, le joueur 2 peut choisir un personnage pour jouer.



Inclinez le manche du joystick pour déplacer la barre de mise en valeur d'un personnage à l'autre. Des informations sur le personnage choisi s'affichent dans la partie gauche de l'écran. Appuyez sur le bouton du joystick pour engager le personnage mis en valeur (son portrait disparaîtra de la liste et réapparaîtra dans l'une des fenêtres ci-dessus).

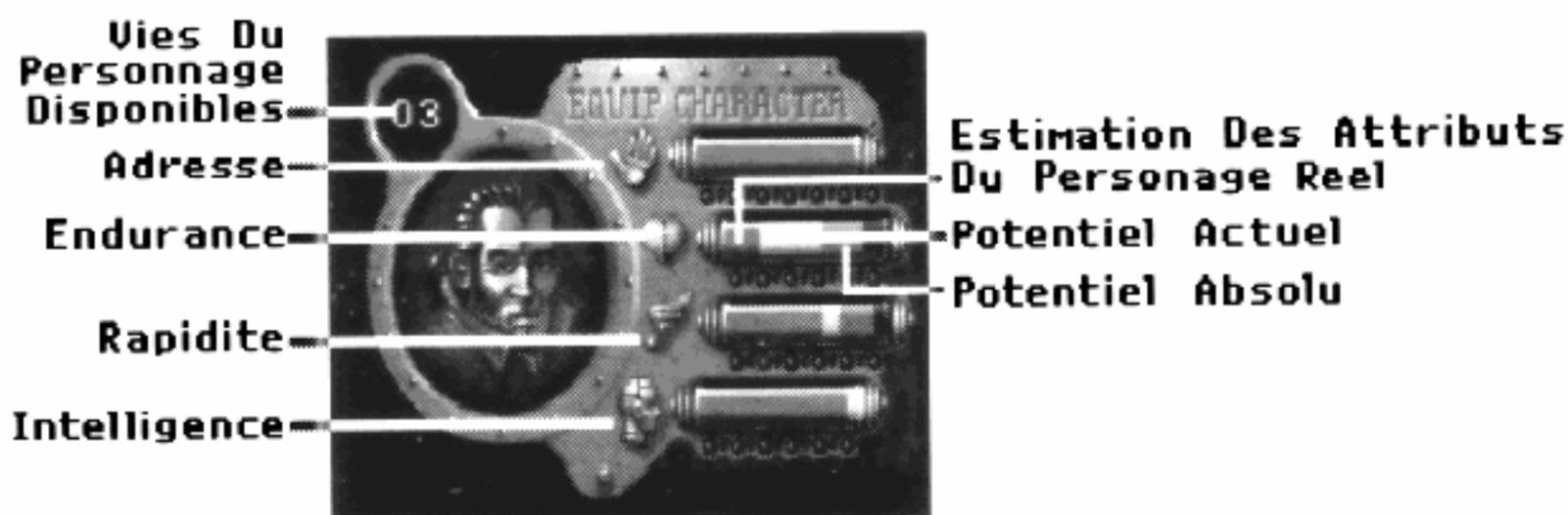
Lorsque les deux personnages ont été choisis, le bouton "EXIT" (Quitter) est mis en valeur. Appuyez sur le bouton de tir pour quitter cet écran et commencer à jouer.

THE CHAOS ENGINE

ATTRIBUTS DES PERSONNAGES

Les personnages possèdent chacun leurs compétences spéciales et leurs armes. Leurs caractéristiques sont déterminées par quatre attributs variables : adresse, endurance, rapidité et intelligence. Ces attributs augmentent grâce aux liquidités dépensées à l'écran Equipement des Personnages. L'endurance (sous forme de nourriture) s'acquiert par ailleurs au cours du jeu.

Une estimation des attributs des personnages est indiquée sous forme de barre. Le potentiel actuel d'un personnage est déterminé par son niveau d'adresse et ne peut excéder le potentiel maximum affiché.



SKILL (L'ADRESSE) représente peut-être l'attribut le plus important. Il s'agit d'une sorte de niveau général qui affecte tous les attributs et détermine le moment où les bons de pouvoir et les compétences spéciales deviennent disponibles.

STAMINA (L'ENDURANCE) est la source de vie d'un personnage. Si elle s'épuise, c'est la mort.

SPEED (LA RAPIDITE) est la vitesse à laquelle le personnage se déplace (sans blague ?).

INTELLIGENCE (L'INTELLIGENCE) ne concerne que les personnages contrôlés par l'ordinateur, car elle détermine leur aptitude à jouer.

THE CHAOS ENGINE

CONTROLE D'UN PERSONNAGE

C'est simple. Vous déplacez le personnage en basculant le manche du joystick dans l'une des huit directions possibles. Pour le faire tirer avec son arme dans la direction à laquelle il fait face, appuyez une fois sur le bouton de tir. Maintenir le bouton de tir enfoncé pendant environ deux secondes active la compétence spéciale fixée pour ce personnage, si vous êtes doté d'un pouvoir spécial. Si c'est le cas, vous entendez "SPECIAL ACTIVATED !" (Pouvoir spécial activé).

ARMES

Chaque personnage dispose d'une arme particulière dotée de différents attributs. Vous pouvez modifier ces attributs en ramassant ou en achetant des bons de pouvoir. Ces bons accroissent, en fonction de chaque personnage, le nombre de coups tirés, l'importance des dégâts occasionnés, la faculté des tirs à transpercer les monstres et l'étendue des incendies qu'ils déclenchent.

Les tirs d'un personnage prennent une couleur différente lorsque leur pouvoir augmente. L'objectif à atteindre est la couleur rouge pour tous les tirs de vos personnages.

COMPETENCES SPECIALES

Il s'agit d'un équipement doté de qualités uniques. Vous pouvez acheter de nombreuses compétences spéciales différentes, mais aucun des personnages ne les utilisera toutes au cours du jeu. La liste ci-dessous fournit des explications sur cinq de ces compétences spéciales.

Lorsqu'un personnage possède plusieurs compétences spéciales, vous pouvez les permuter en appuyant sur la touche Majuscules correspondante de votre clavier. La touche Majuscules de gauche permet de changer la compétence spéciale en cours du joueur 1 et celle de droite, la compétence spéciale en cours du joueur 2.

Lorsque le joueur 2 est contrôlé par ordinateur, ses compétences spéciales peuvent être utilisées par le joueur 1. Appuyez sur la barre pour passer de l'une à l'autre des deux compétences spéciales indiquées sur le panneau d'état en dessous du champ de jeu.

Les compétences spéciales apparaissent également pendant le jeu. Marchez simplement vers l'une d'elles pour l'activer. N'ayez pas peur de détruire des compétences spéciales par erreur : elles sont indestructibles.

THE CHAOS ENGINE

POUVOIR SPECIAL

Les pouvoirs spéciaux vous permettent d'utiliser les compétences spéciales de votre personnage. Vous pouvez en transporter six à la fois. Les compétences spéciales s'acquièrent à l'écran Equipement des Personnages ; vous pouvez aussi les ramasser au cours du jeu en posant le pied dessus.

Lorsque vous jouez seul, vous pouvez puiser dans la réserve de pouvoirs spéciaux du Joueur 2 et bénéficier ainsi de 6 pouvoirs spéciaux de plus.

MOLOTOV

Le Molotov envoie un anneau fait de boules de feu dans la direction dans laquelle vous le lancez ou vous marchez.



BOMB (BOMBE)

Attention aux secousses de l'écran !



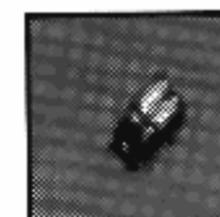
SHOT BURST (SALVE)

Le personnage se trouve au milieu d'une salve de tirs qui jaillissent de toutes parts autour de lui.



DYNAMITE

L'explosion fait disparaître en un éclair tous les monstres que vous voyez. Attention ! Elle ne détruit pas tous les générateurs.



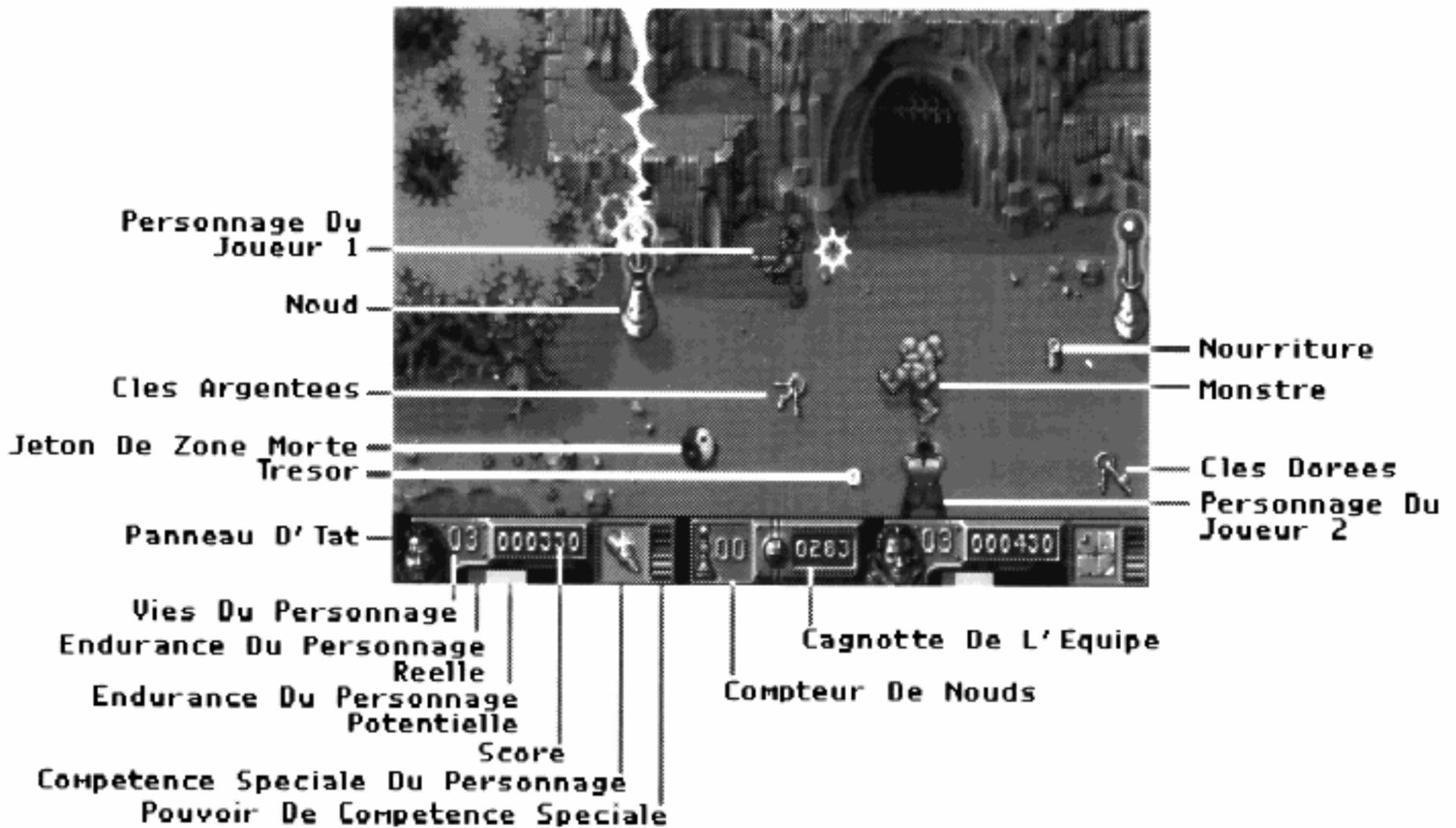
MAP (CARTE)

Fait apparaître une carte, non du niveau entier, mais de la zone carrée de trois écrans autour du personnage qui l'active.



THE CHAOS ENGINE

CE QUE LE JEU VOUS RESERVE



LE CHAMP DE JEU

Le champ de jeu défile, c'est-à-dire que l'écran suit la progression des personnages au fur et à mesure qu'ils se déplacent. Lorsqu'un personnage contrôlé par ordinateur est laissé en arrière, en dehors de l'écran, il est téléporté à proximité du personnage du joueur 1 environ 3 secondes après avoir été perdu. Si les deux joueurs sont "humains", l'écran se positionne entre les deux et un acte de coopération quelconque est alors nécessaire pour avancer dans le jeu. OK ?

LES NŒUDS ET LEUR FONCTIONNEMENT

Pour activer un nœud, tirez dessus pour faire exploser son boîtier. Vous entendrez alors "NODE ACTIVATED!" (Nœud activé !). Lorsque suffisamment de nœuds ont été activés (le tout premier niveau en compte trois), la sortie vers le niveau suivant s'ouvre et vous entendez "EXIT OPEN!" ("Sortie ouverte !"). Avancez, à moins que vous ne vous sentiez le courage d'explorer le premier niveau plus avant. "LEVEL COMPLETE!" ("Niveau terminé !") vous est annoncé quand vous passez la porte pour sortir.

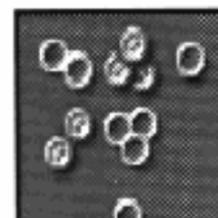


Certains niveaux comportent plus d'une porte de sortie. Le compteur de nœuds du panneau d'état en bas de l'écran affiche le nombre de nœuds à activer avant que l'une des portes de sortie ne s'ouvre. Si l'une des portes est déjà ouverte alors qu'il reste des nœuds à activer, cela indique la présence d'une autre sortie. Activez les autres nœuds et trouvez la sortie : vous bénéficierez ainsi d'un avantage pour le niveau supérieur.

THE CHAOS ENGINE

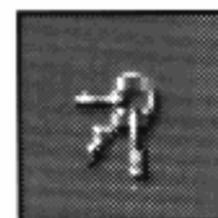
TRESOR

Ou liquidités. Les monstres morts laissent tomber des pièces d'argent de deux valeurs différentes, et il existe souvent à chaque niveau une demi-douzaine de types de trésors différents abandonnés. Ramassez ces trésors avant qu'ils ne disparaissent. Chaque nouveau trésor est ajouté à la cagnotte de l'équipe, prêt à être distribué aux différents personnages une fois le niveau terminé.



CLES ARGENTÉES

Elles affectent le paysage de façon à permettre la progression de l'équipe, par exemple par la destruction d'arbres ou la création de marches. Elles permettent aussi de révéler des objets et le trésor. Les clés argentées sont essentielles pour terminer les niveaux.



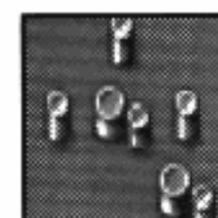
CLES DOREES

Elles affectent le paysage en révélant des régions cachées renfermant de multiples trésors ou en révélant des objets. Les clés dorées ne sont pas indispensables pour terminer les niveaux, mais les gourmands ne peuvent s'en passer. Eh oui !



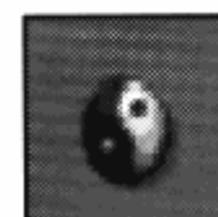
NOURRITURE

Elle se présente sous forme de boîtes de conserve et fournit une endurance supplémentaire à celui qui la consomme.



JETON DE ZONE MORTE

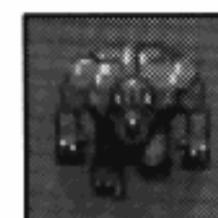
Lorsqu'un personnage le touche, il disparaît (et vous entendez "PLAYERS SAVED!" : "JOUEURS SAUVES !"). A ce stade, l'état des deux personnages a été enregistré. Désormais, si le personnage de l'un des joueurs meurt, il reprend l'action avec son état enregistré - mais seulement si le personnage vivant trouve un autre jeton de zone morte, ou s'il meurt ou parvient à la fin du niveau. Et, bien sûr, s'il reste des vies aux personnages.



MONSTRES

Ils détiennent tous des trésors laissés à l'abandon quand ils sont tués. Ramassez ces trésors pour enrichir la cagnotte de l'équipe. Il existe environ sept ou huit types de monstres dans un monde (dont deux montrés ici), et un seul coup tiré ne suffit souvent pas pour tuer ces bêtes-là.

Certains monstres crachent ou tirent, avec plus ou moins de précision, des projectiles mortels. Certains se lancent à la poursuite des personnages ; d'autres gardent jalousement des objets intéressants. Certains monstres sont engendrés par des générateurs. Vous pouvez mettre fin à l'activité d'un générateur à l'aide de quelques tirs ou clés bien placés.



LIZARDMEN Les tirs des HOMMES-LEZARDS sont parfois électrisants, alors soyez sur vos gardes.

FROGS Les GRENOUILLES suivent les personnages en sautillant.



THE CHAOS ENGINE

L'ECRAN DE BONUS

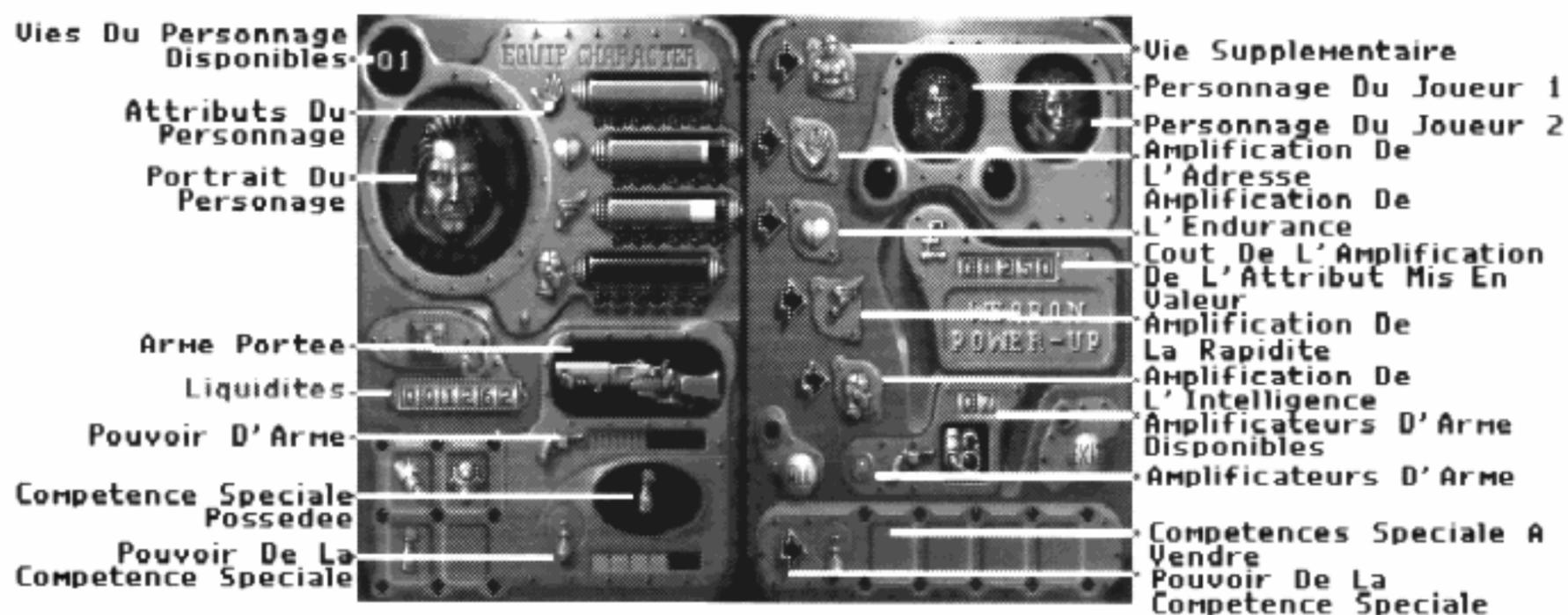
L'écran de bonus apparait à la fin d'un niveau. Vous savez alors si vous avez vraiment fait le maximum au cours de ce niveau. La cagnotte de l'équipe - tout ce trésor que vous avez amassé au cours du niveau - est répartie entre les personnages en fonction de leur mérite.

Dans un jeu à un seul joueur, tout l'argent amassé est réparti également entre les deux personnages.

La colonne au centre de l'écran fait apparaître de petites images (icônes) qui représentent les six éléments les plus importants d'un niveau, le total du niveau étant indiqué à l'extrême gauche de l'écran. Vous y trouverez également les performances individuelles des deux personnages ainsi que la performance collective de l'équipe. Le bouton EXIT (Quitte) est déjà mis en valeur ; appuyez sur le bouton de tir pour quitter cet écran.

Si l'un des personnages est à court de vie, le membre restant de l'équipe peut lui acheter une nouvelle vie après chaque écran de bonus. Le personnage mort doit payer, s'il lui reste assez d'argent, sinon le personnage restant doit régler la différence. Dans un jeu à deux joueurs, vous avez le droit de refuser en inclinant le joystick à gauche ou à droite et en mettant en valeur l'option requise puis en appuyant sur le bouton de tir pour la sélectionner. Dans un jeu à un seul joueur, vous AVEZ L'OBLIGATION d'acheter une vie à l'autre joueur.

EQUIPEMENT DES PERSONNAGES



THE CHAOS ENGINE

L'écran Equipement des Personnages vous est présenté après chaque deuxième et quatrième niveau d'un monde. C'est le moment où vous pouvez utiliser les liquidités amassées au cours du jeu pour acheter des équipements et favoriser les attributs des personnages. Le côté droit de l'écran vous montre les articles à vendre. A gauche apparaît l'état actuel du personnage. Le personnage du joueur 1 doit commencer par dépenser son salaire personnel. Si aucun autre joueur humain n'est impliqué, le joueur 1 doit également équiper le personnage contrôlé par l'ordinateur. Sinon, le personnage du joueur 2 est équipé par le deuxième joueur. Faites attention en dépensant votre argent, il doit vous en rester suffisamment pour équiper le personnage de l'ordinateur.

Inclinez le manche du joystick pour déplacer la barre de mise en valeur d'un objet à l'autre dans la partie droite de l'écran ou d'une fonction à l'autre dans la partie gauche de l'écran. Appuyez sur le bouton de tir pour acheter l'article mis en valeur. Vos liquidités sont réduites en conséquence. Une fois une compétence spéciale achetée, elle est incorporée à votre stock à gauche de l'écran. Pour l'utiliser au niveau suivant, mettez-la en valeur pour la sélectionner. Lorsque vous avez terminé d'équiper votre personnage, placez la barre de mise en valeur sur le bouton EXIT (Quitter) et appuyez sur le bouton de tir.

Si vous choisissez la fonction ALL (Tout), l'ordinateur jette un coup d'œil sur l'état des liquidités de votre personnage puis lui sélectionne les meilleurs attributs. Il n'achètera pas d'amplification de tous les attributs, de compétences spéciales ou de pouvoir spécial.

L'adresse contrôle en permanence ce que vous pouvez acheter pour votre personnage. En achetant de l'adresse, vous remarquerez que différentes choses deviennent disponibles. Le maximum actuel (barre jaune) de vos autres attributs augmente, vous permettant d'accroître à son tour leur niveau actuel (barre verte). Les bons de pouvoir des différentes compétences spéciales deviennent également disponibles à certains niveaux d'adresse. Notez que l'adresse, représentant une estimation générale de votre personnage, ne peut être accrue que si tous les autres attributs ont été eux-mêmes augmentés et si vous avez acheté des bons de pouvoir et des aptitudes.

Lorsque l'équipe a terminé d'acheter des équipements, un mot de passe vous est communiqué. Notez-le, il contient des informations sur les performances de l'équipe. La prochaine fois que vous chargerez The Chaos Engine, vous pourrez enregistrer ce mot de passe et reprendre le jeu à l'endroit où il vous a été donné. Un mot de passe communiqué au cours d'un jeu à un seul joueur ne restaure qu'un jeu à un seul joueur, etc.

