



INSTRUCTION MANUAL

CHAKAM™

SEGA

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

AVERTISSEMENT: A LIRE AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTEME DE JEU VIDEO SEGA

Un très petit nombre de personnes risquent d'avoir des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à certains motifs lumineux ou à des lumières clignotantes. L'exposition à certaines lumières ou arrière-plans sur un écran de télévision, ou pendant le jeu vidéo, risque de provoquer des crises épileptiques chez ces personnes. Certaines conditions peuvent provoquer des symptômes épileptiques non décelés, même chez certaines des personnes qui n'ont jamais eu de crises d'épilepsie. **Si vous, ou un membre de votre famille est dans un état épileptique, consultez un médecin avant de jouer. Si vous présentez un des symptômes suivants en jouant un jeu vidéo: vertiges, vue affaiblie, clignotement des yeux ou contractions musculaires, perte de conscience, déséquilibre, mouvement involontaire ou convulsions, arrêtez IMMEDIATEMENT l'utilisation et consultez votre médecin avant de reprendre le jeu.**

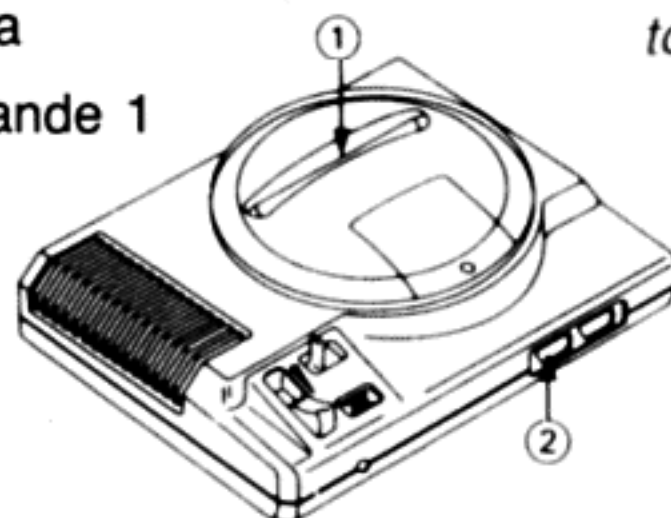
Mise en route

1. Installez votre Sega Mega Drive/Genesis System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

- ① Cartouche Sega
- ② Bloc de commande 1

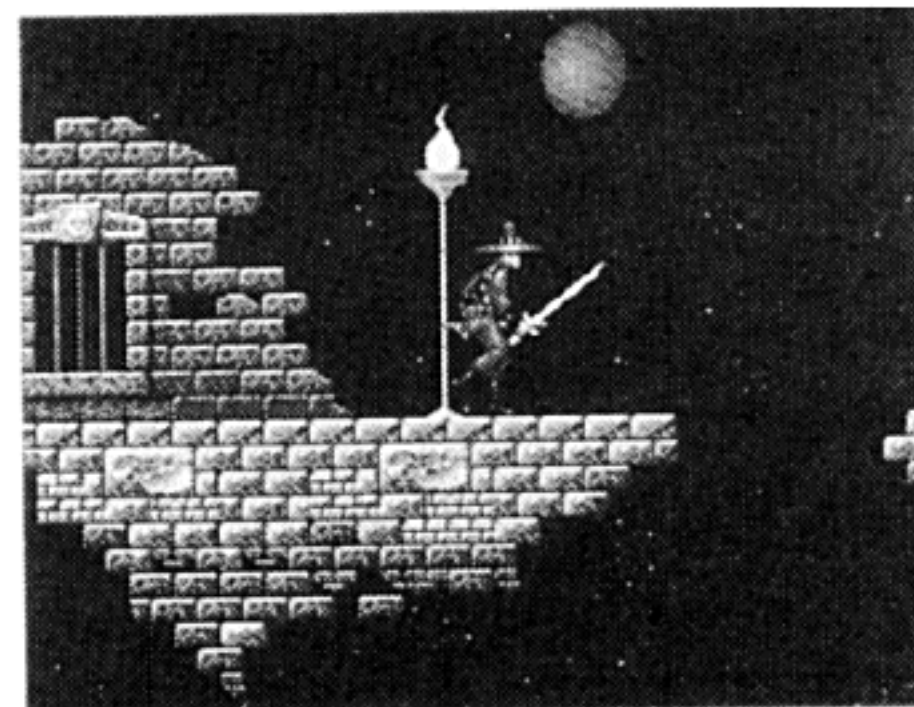


“Depuis toujours j’erre et en vain recherche le repos”

“J’étais un soldat à la force et aux capacités exceptionnelles. J’étais imbu du mysticisme occulte le plus sombre et commerçais avec la mort.

J’étais puissant et fier... tellement fier que je pensais que personne ne pourrait jamais se mesurer à moi, pas même la mort. Lorsque celle-ci me provoqua en duel, j’acceptais, tant j’étais arrogant. Je ne craignais pas de perdre mon âme. Je ne voyais miroiter que la récompense, la vie éternelle que mon imagination me peignait comme un joyau resplendissant: C’était déjà le mien.

Je me battis à coups de sortilèges et d’épées... et gagnai. Mais maintenant je subis ma destinée, car la Mort tint sa promesse en me jouant un tour abominable. Je dois errer dans l’agonie, hanté par la douleur des victimes, jusqu’à ce que les monstres de l’obscurité soient tous anéantis. Voici ma récompense!



Je traverse des labyrinthes souterrains remplis d’horreur, brandissant mon épée contre les démons d’un monde surnaturel, qui rampent, mordent et volent. Je marche dans des mers empoisonnées de monstres, j’écrase tout ce qui se cache dans les profondeurs. Je traverse cette masse de démons, levant encore et toujours mon épée dans cette bataille épuisante... ce combat sans fin.

J’ai déjà vécu vingt vies pleines de tortures. Tout ce qui rampe, marche ou vole derrière les quatre portes du monde doit sentir la lame de mon épée. Tout ce qui hurle, bourdonne, tout ce qui respire, siffle ou gémit dans l’obscurité de la nuit, tout ce qui n’est pas encore mort, doit mourir de ma propre main. Alors je pourrais sortir de cette sombre misère... et trouver le repos.”

Pour commencer

Démonstration du jeu

Attendez un instant lorsque l'écran-titre apparaît pour regarder la première des quatre démonstrations. Observez-la avec attention. Les attaques et manoeuvres de Chakan, vous serviront quand vous serez en pleine lutte. Après la démonstration, vous pouvez appuyer sur la touche **Start** pour sauter les écrans expliquant la légende, puis appuyez sur l'écran-titre pour voir la deuxième démonstration. Faites de même pour les quatre démonstrations, avant de posséder toutes les connaissances qui vous permettront de survivre.

Début du jeu

Appuyez sur **Start** lorsque l'écran-titre apparaît pour voir les deux sélections: "Start Game" (début du jeu) et "Options".



Appuyez de nouveau sur **Start** pour prendre le chemin de l'errance et aller à l'encontre de batailles difficiles pour vivre la destinée de Chakan. Vous pouvez aussi appuyer sur la droite de la **touche D**, puis appuyez sur **Start** ou la **touche A**, **B** ou **C** pour passer à l'écran d'options.

Options

Cet écran sert à régler vos aptitudes et les commandes. Appuyez sur la droite ou gauche de la **touche D** pour passer d'une option à l'autre. Appuyez sur la **touche A**, **B** ou **C** pour changer de réglage. Appuyez sur **Start** pour sortir de cet écran.

Aptitudes

Choisissez une partie d'entraînement pour utiliser tous les arts de l'alchimie et les armes de Chakan dès le début. Essayez-les pendant la bataille pour connaître leurs pouvoirs. Choisissez ensuite le mode

de jeu "Easy" (facile) pour peaufiner les prouesses de votre soldat lorsqu'il traverse l'obscur néant. Finalement en mode "Hard" (difficile) employez toutes vos capacités pour anéantir les monstres surnaturels qui vous assaillent.



Commandes

Choisissez les fonctions des **touches A**, **B** ou **C** selon vos goûts. Si vous ne changez rien, les touches sont réglées ainsi:

- A** — Arme,
- B** — Attaque et
- C** — Saut.

Aux commandes!

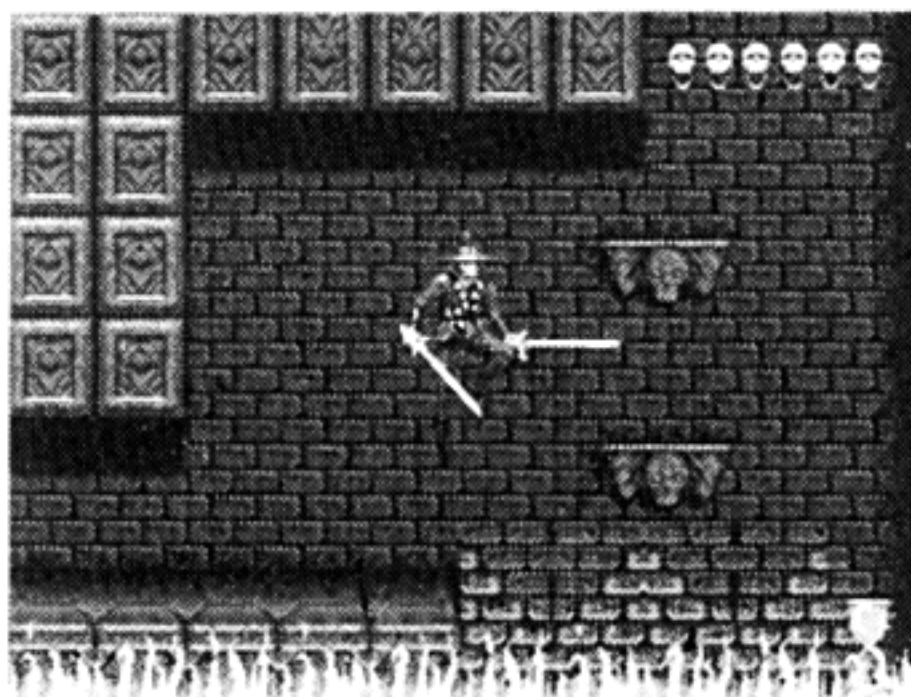
Avant de commencer

① Touche (de direction) D:

- Appuyez sur la droite ou la gauche pour déplacer la flèche d'une sélection à l'autre sur l'écran-titre et celui des options.

② Touche Start:

- Pour sauter les écrans de légende et sortir des démonstrations.
- Pour passer au début du jeu "Start Game" et aux sélections d'"Options" sur l'écran-titre.



- Pour démarrer le jeu quand "Start Game" est éclairé.
- Pour passer à l'écran d'options quand "Options" est éclairé.
- Pour sortir de l'écran d'options.

③, ④, ⑤ Touche A, B ou C:

- Pour passer d'un écran de légende à l'autre.
- Pour passer de l'écran-titre à l'écran d'options quand "Options" est éclairé.
- Pour changer le réglage de l'objet éclairé sur l'écran d'options.

Pendant le jeu

① Touche D:

- Pour déplacer Chakan vers la droite ou à gauche.
- Pour que Chakan s'accroupisse ou rampe.
- Pour contrôler la direction où l'arme est envoyée.
- Pour déplacer la main mystique sur l'écran d'alchimie et choisir un type d'alchimie.

② Start:

- Pour afficher l'écran d'alchimie et faire arrêter le sable qui coule dans le sablier.

- Pour retourner aux exploits de Chakan et laisser à nouveau couler le sable.

③ Touche A (Arme):

- Pour que Chakan change d'arme. Appuyez à plusieurs reprises pour passer toutes les armes que vous pouvez utiliser en revue (y compris les potions magiques si vous avez choisi un type d'alchimie et que vous ne l'avez pas encore utilisé).

④ Touche B (Attaque):

- Pour attaquer avec l'arme que Chakan tient en main et dans le sens où il marche. Appuyez en même temps sur le haut, bas ou en diagonale de la **touche D** pour lancer l'arme dans une direction.

- Pour utiliser l'alchimie quand Chakan tient des potions.

⑤ Touche C (Saut):

- Pour que Chakan passe par la porte mystique au niveau "Navigation".
- Pour faire sauter Chakan afin qu'il escalade des rochers ou monte plus haut. Appuyez sur la **touche D** quand il saute pour qu'il aille à droite ou à gauche.

Remarque: Vous pouvez changer les fonctions des **touches A, B et C** sur l'écran d'options.

Mouvements et attaques spéciales

Descente:

Appuyez sur la touche de **saut** et le bas de la **touche D** pour descendre des pentes dangereuses ou bloquées.

Roulade:

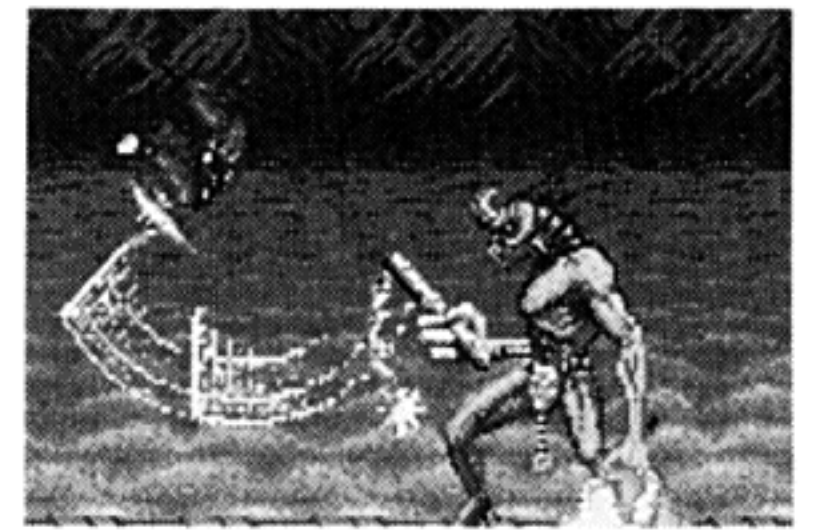
Appuyer sur la touche de **saut** et le bas de la **touche D** en diagonale pour traverser en roulant des passages étroits ou lors de l'attaque des monstres de l'obscurité.

Double saut en tornade:

Appuyez deux fois sur la touche de **saut** (une fois pour sauter, la deuxième pour rebondir au plus haut point du saut) pour aller encore plus haut et en tournant. Appuyez sur la **touche D** tout en sautant pour diriger Chakan vers la droite ou la gauche.

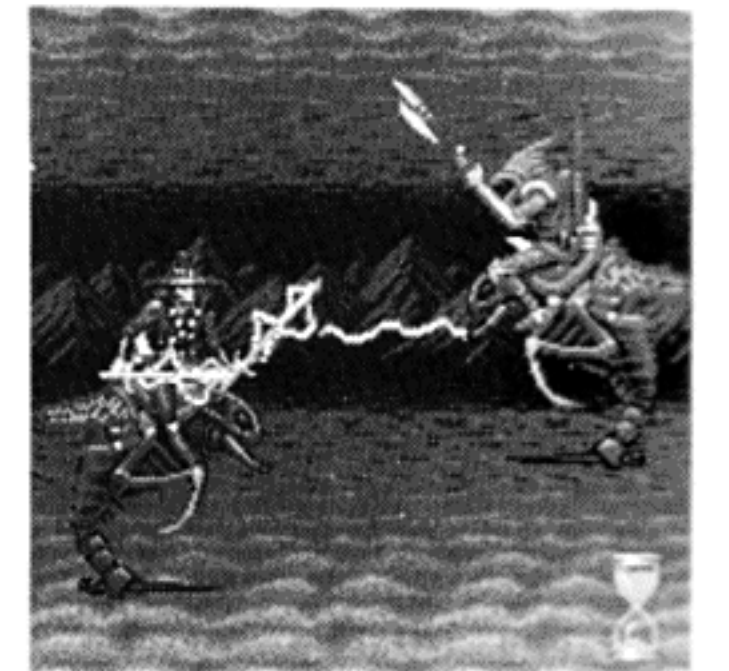
① Attaque en tornade:

Appuyez sur la touche **d'attaque** pendant un double saut en tornade, pour allonger la portée de votre arme qui décimera tout. Avec un peu de pratique, vous serez vite capable d'anéantir en un tour une multitude d'ennemis grouillant de toutes parts.



② Attaque avec des projectiles:

Quand vous attaquez avec les épées magiques de l'alchimie, appuyez plusieurs fois sur la touche **d'attaque** pour lancer des projectiles dévastateurs. L'épée de feu et l'épée de feu froid projettent des balles de feu. L'épée de la Terre et celle de l'Air lancent des boulons foudroyants. Servez-vous de la **touche D** pour diriger l'attaque, en crachant une avalanche de projectiles sur les ennemis accourants.

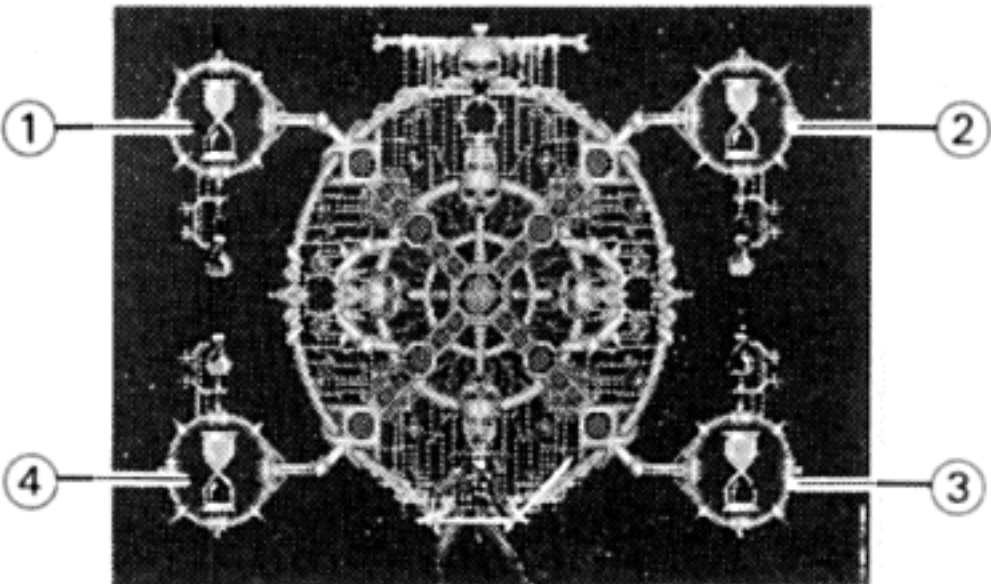


Navigation dans l'obscurité

Chakan est condamné à rechercher les quatre portes du monde — la Terre, l'Air, le Feu et l'Eau — pour retrouver et anéantir le roi inhumain d'un monde surnaturel et obscur.

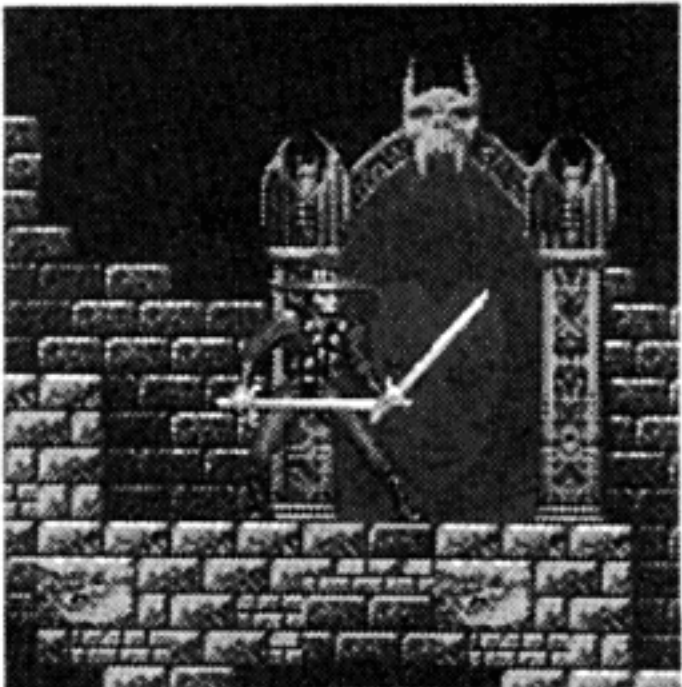
Sa recherche commence au niveau "Navigation", où une immense carte indique les quatre coins du monde. C'est ici que sont enregistrés ses va-et-vient. C'est ici aussi que Chakan revient, parmi les monstres hurlant à faire peur, quand il est dominé par les forces de l'horreur.

- ① Terre
- ② Feu
- ③ Air
- ④ Eau



Les quatre portes mystiques peuvent être découvertes au niveau "Navigation". Chacune d'elles conduit à un point du monde. Chakan doit traverser ce niveau et découvrir les portes. Quand il atteint une porte, il doit s'arrêter devant. Appuyez alors sur la touche de **saut** pour qu'il traverse ses niveaux.

Chaque porte du monde comprend deux plans: Le plan terrestre et le plan élémentaire. Vous devez soumettre les monstres des quatre plans terrestres avant de pouvoir parvenir au plan élémentaire.



Le tableau ci-dessous indique l'ampleur de votre angoissant périple.

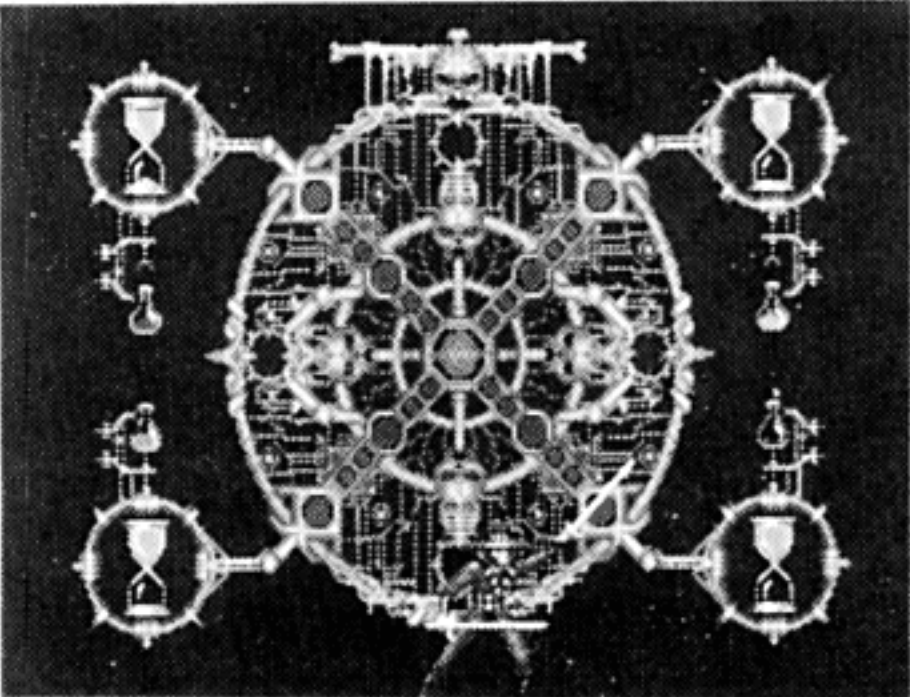
Positions dans le monde	Subissez tous les châtiments du plan terrestre...
Terre	Plan Terrestre
	Phase 1
	Phase 2
	Phase 3
Feu	Phase 1
	Phase 2
	Phase 3
Eau	Phase 1
	Phase 2
	Phase 3
Air	Phase 1
	Phase 2
	Phase 3

Positions dans le monde	...pour aborder les horreurs du plan élémentaire.
Terre	Plan Élémentaire
	Phase 1
	Phase 2
	Phase 3
Feu	Phase 1
	Phase 2
	Phase 3
Eau	Phase 1
	Phase 2
	Phase 3
Air	Phase 1
	Phase 2
	Phase 3

Quand vous avez conquis une phase (ou avez été vaincu par ses démons), vous retournez devant la porte mystique de ce coin du monde. Vous pouvez de nouveau passer par la même porte ou par une autre à un autre coin du monde.

Quand vous avez conquis les trois phases du plan terrestre qui conduit à l'un des quatre mondes, la porte se referme. Vous devez alors vous soumettre à toutes les autres phases terrestres avant de pouvoir pénétrer par cette porte et continuer votre périple dans le plan élémentaire. La porte se ferme quand les trois phases de ce plan ont été traversées.

La carte de navigation enregistre vos succès. Retournez-y pour voir le repère bleu ajouté à chaque phase accomplie.



Combat sans fin

Les êtres de l'obscurité remplis d'une fureur immense — accourent. Utilisez toutes les attaques de Chakan, les plus simples comme les plus difficiles — la tornade, les sauts et les roulades — pour résister à ces monstres et les détruire. Si vous relâchez votre attention, c'est à vos risques et périls, car trop de blessures causeront votre mort et le temps qui s'écoule dans le sablier vous jouera un mauvais tour.

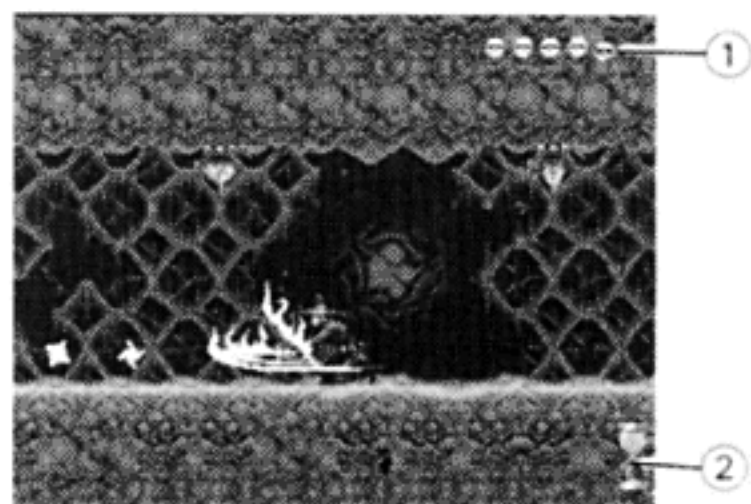
① Indicateur de crânes:

Des crânes disparaissent quand Chakan subit des blessures. Certains coups sont faibles si bien qu'un demi crâne disparaît. D'autres sont d'une telle puissance que tous les crânes disparaissent d'un coup. Quand tous les crânes ont disparu, Chakan est vaincu et il doit tout recommencer. Chakan est aussi vaincu s'il tombe dans un puits sans fond ou dans un gouffre mortel rempli de feu et de glace.

② Sablier:

Il indique le temps qui passe tandis que le sable s'écoule. Quand le verre supérieur est vide, Chakan doit retourner vers

la porte mystique et subir une réprimande cuisante venant des lèvres cruelles de la mort. Il perd alors toutes les armes et les potions qu'il a acquises après avoir pénétré par cette porte et il doit recommencer ce plan du début.



Potions

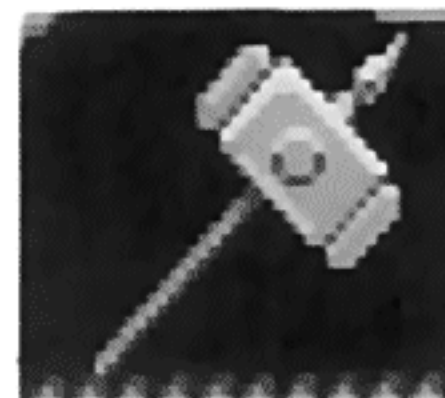
Mais la mort n'est pas toute puissante. Chakan l'a déjà prouvé une fois. Les potions magiques des éléments Terre, Feu, Eau et Air peuvent être trouvées aux quatre coins du monde. Elles peuvent être mélangées de différentes façons en une alchimie très puissante qui déconcerte et détruit les ennemis et fournit à Chakan un pouvoir inouï et des instruments capables d'une destruction mortelle.



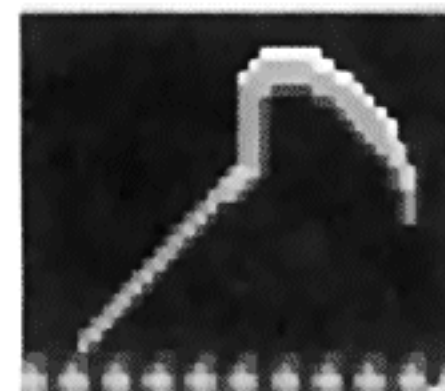
Armes

Chakan porte toujours ses deux épées dont les lames coupantes comme un rasoir déciment l'ennemi tel l'éclair. Mais ce ne sont que les plus faibles de ses armes. Quatre autres armes d'une puissance irrésistible attendent quelque part derrière les portes du monde. Trouvez-les et emparez-vous en, sinon vous ne parviendrez jamais à conquérir le roi inhumain de l'obscurité. Pendant cette bataille, appuyez sur la touche **d'armes** pour passer en revue vos armes, puis sur la touche **d'attaque** pour les utiliser.

- ① Lancez le **maillet** pour frapper les murs et les obstacles rocheux et vous ouvrir un passage.



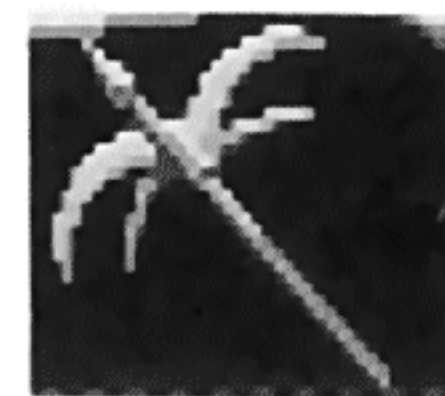
- ② La **faux** taillade les ennemis et décime les toiles d'araignée.



- ③ Brandissez la **hache de combat** pour trancher des monstres et faire sauter des portes.



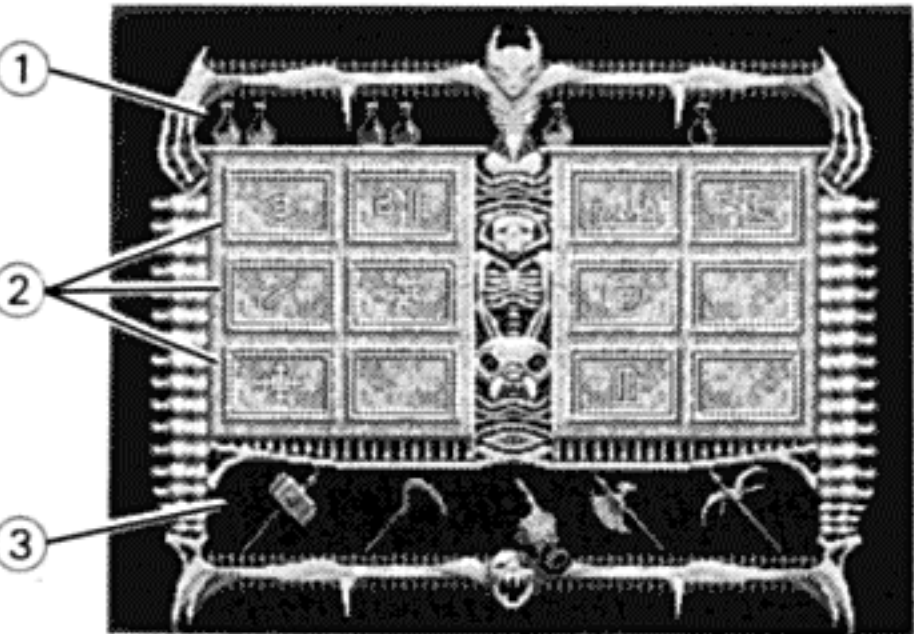
- ④ Soulevez le **grapin** pour prendre des béliers ou autres appareillages. Utilisez-le avec la touche de **saut** pour sauter au-dessus des puits et monter sur des murs sinon inaccessibles.



Alchimie

Les potions sont les ingrédients d'une alchimie toute puissante. Pour utiliser celles-ci (et mettre en stock vos armes), appuyez sur **Start**. L'écran d'alchimie apparaît. Vous pouvez voir dessus les potions que vous avez rassemblées, les arts alchimiques disponibles et votre réserve d'armes.

- ① Potions
- ② Arts alchimiques
- ③ Armes
- ④

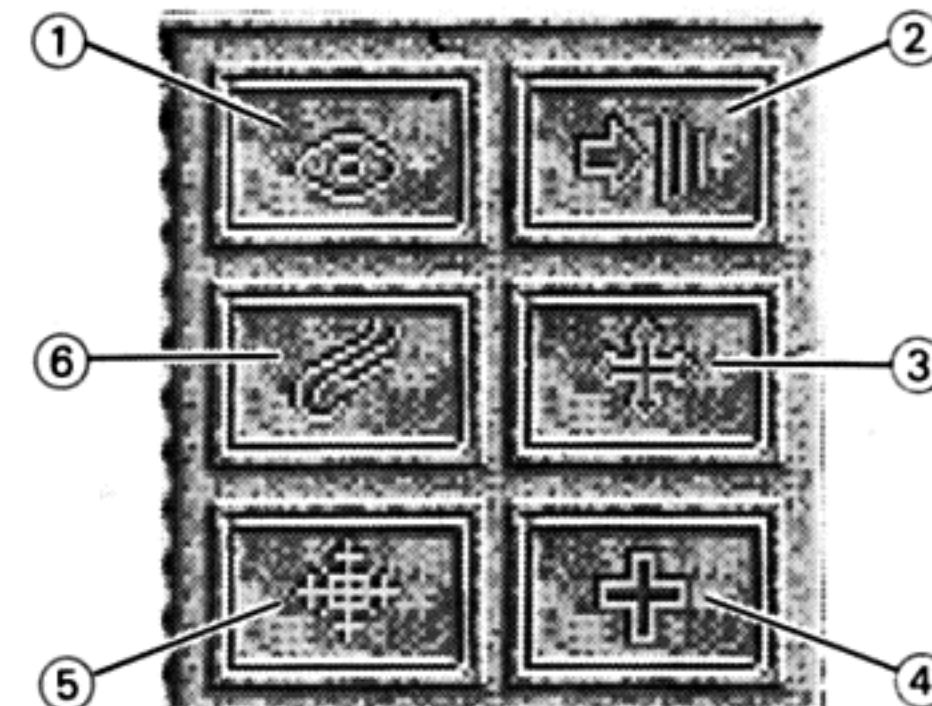


Les arts alchimiques attendent vos ordres. Mais ils n'apparaissent que lorsque vous avez rassemblé la bonne composition de potions.

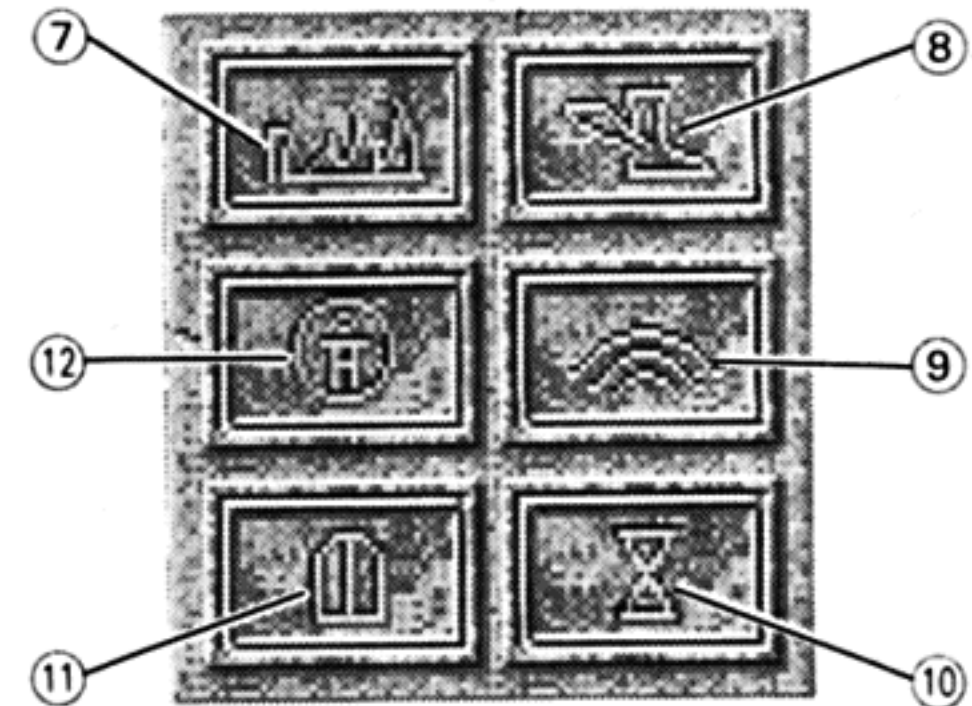
Pour utiliser un art alchimique:

- ① Appuyez sur la **touche D** pour déplacer la main mystique sur la matière que vous souhaitez.
- ② Appuyez sur **Start** pour continuer le combat. Chakan apparaît et tient les deux potions en l'air.
- ③ Appuyez sur la touche d'**attaque** pour utiliser immédiatement les arts alchimiques. Ou vous voulez peut-être les garder en réserve pour les utiliser au moment où vous en aurez besoin. Dans ce cas, appuyez sur la touche d'**armes** pour prendre une autre arme. Lorsque vous êtes prêt à utiliser l'alchimie, appuyez sur la touche d'**arme** jusqu'à ce que Chakan brandisse les armes, puis appuyez sur la touche d'**attaque**.

- ① Vous protège de la vue de l'ennemi.
- ② Ralentit les ennemis.
- ③ Lance des bombes causant la mort immédiate de la plupart des ennemis visibles.
- ④ Rétablit l'indicateur de crânes.
- ⑤ Vous arme de l'épée de feu froid.
- ⑥ Vous donne l'épée de l'air bleue.



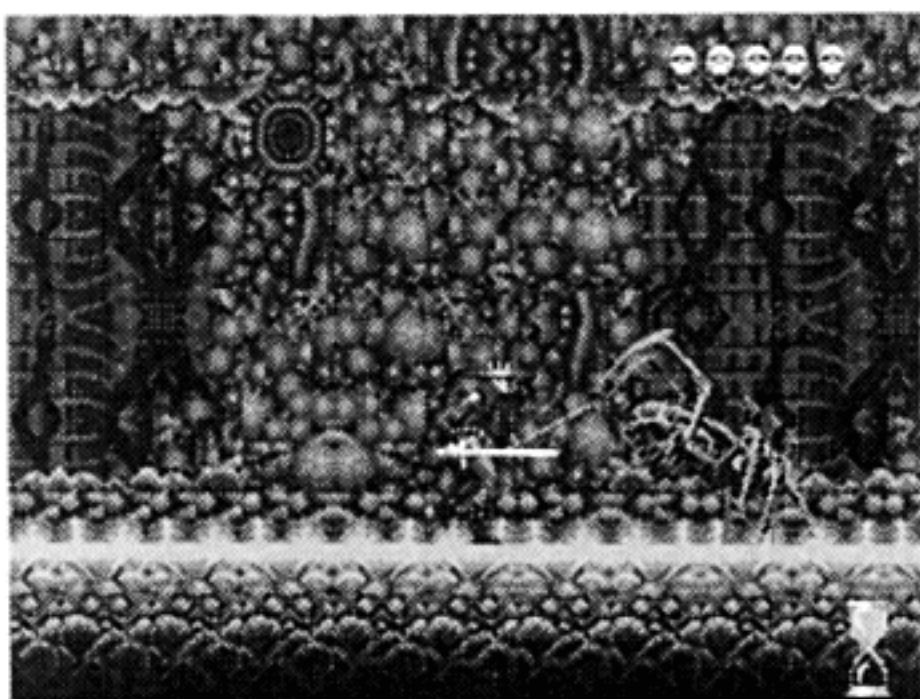
- ⑦ Vous donne l'épée de feu orange.
- ⑧ Vous transmet le pouvoir du super saut en hauteur.
- ⑨ Vous munit de l'épée de terre verte.
- ⑩ Renverse le sablier, calmant la peur du temps que passe.
- ⑪ Crée un passage où il n'y en a pas. (Mais attention: vous n'irez peut-être pas là où vous le souhaitez.) Une fois que le passage est créé, vous retournez à ce point en entrant de nouveau par la porte conduisant à ce monde.
- ⑫ Vous protège des ennemis.



Les quatre portes du monde surnaturel

La terre

Descendez dans un nid ténébreux remplis d'horreurs. Le royaume de l'araignée-reine est humide et sent la mort. Sa progéniture rampe et se tortille dans les labyrinthes, mordant et déchirant; ses piqûres empoisonnent. Trouvez ici la toile collante que seule la faux parvient à déchirer. Faites face aux lézards squelettiques et anéantissez-les ainsi que les larves vénéneuses qui dès leur naissance glapissent et réclament du sang. Des plantes bulbeuses et palpitantes répandent des spores toxiques tandis que d'horribles mutants font de chaque pas un cauchemar.

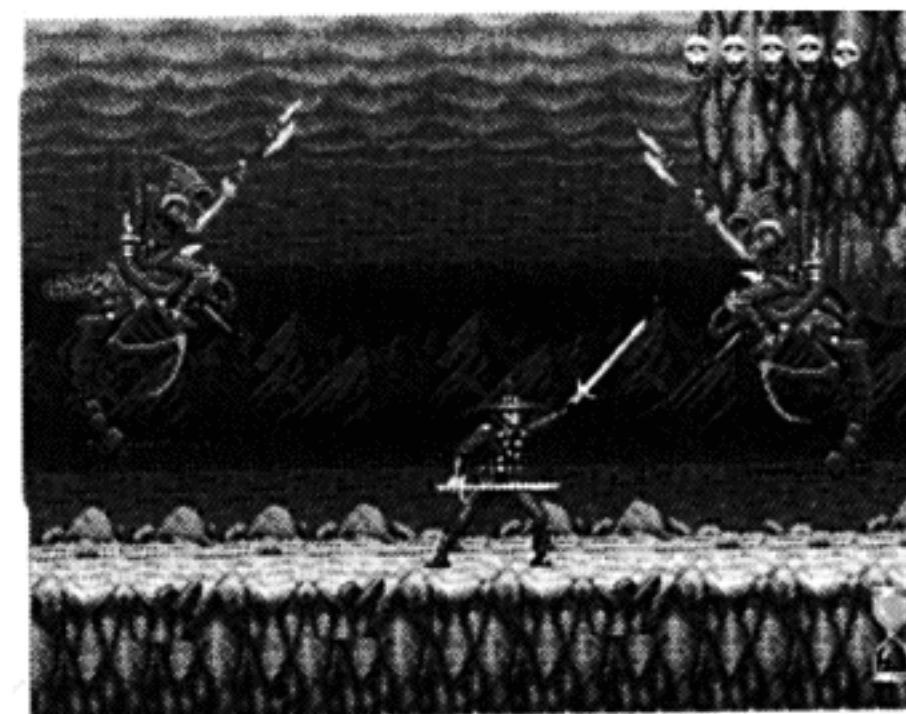
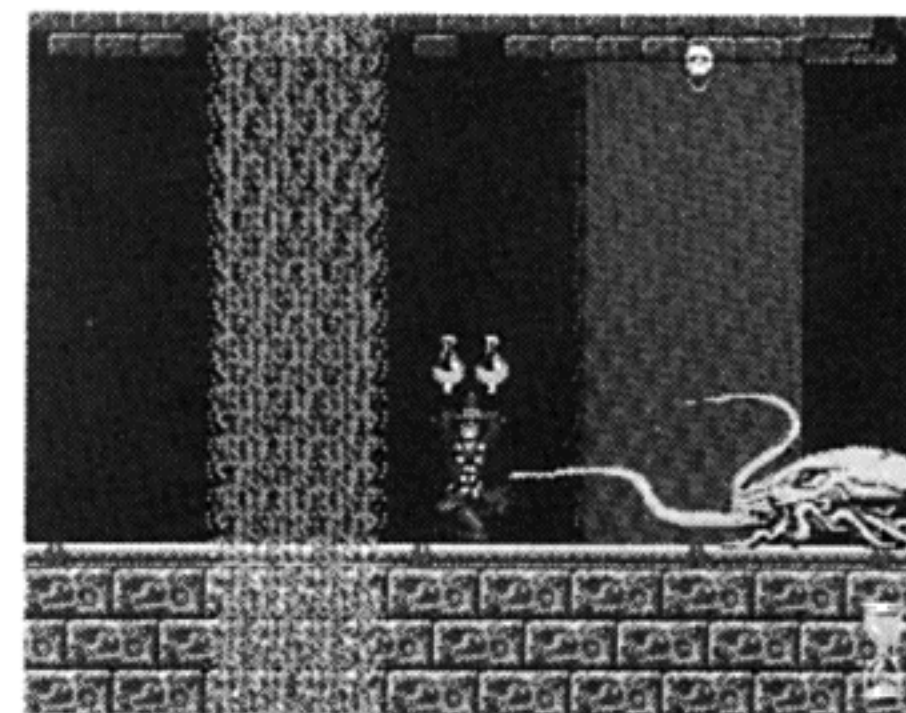
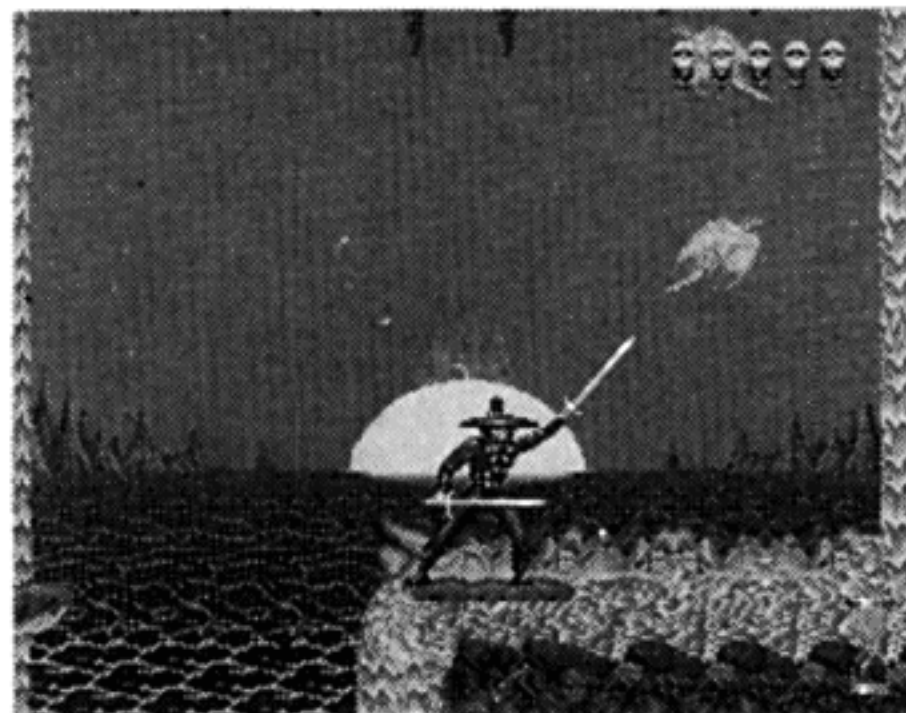


Le feu

Escaladez les murs en putréfaction et infectés par la mort pour accéder au bastion du sadique maître des spectres, Elkenrod. Des nuées de chauves-souris vous bousculent et vous donnent des coups de bec. Le souffle ardent des fantômes, victimes de Elkenrod, brûle votre visage. Des gargouilles crachant des laves augurent des choses encore plus horribles. Dans le linceul pourpre du coucher de soleil vous vous battez contre des gobelins ailés et des cracheurs de flammes, tandis que des cyclopes aux pieds de chèvre lancent des rochers pour vous précipiter dans des fournaies.

L'eau

Traversez une mer infestée de poulpes carnivores et de lézards piquants. Des colonnes qui s'effondrent vous barrent le chemin. Des vers géants s'accrochent pour avancer sur les couches de crânes jetés par le souverain du royaume aquatique, Mantis.



Traversez les grottes gelées et incertaines et combattez les loups cornus de la toundra. Agrippez les banquises de glace et les démons gluants dont le seul et unique désir est de vous entraîner définitivement dans les profondeurs glacées.

L'air

Montez sur le château flottant du roi des dragons volants, présageant un sombre désastre. Combattez l'homme-boeuf qui manie la bombe anti-agression. Détruisez les cavaliers armés pour commander les insectoïdes volants, puis chevauchez-les à vos risques et périls pour les combattre au-dessus des îles flottantes de la destinée. Montez vers les cieux pour la joute finale et affrontez le chevalier de la mort dans ce monde à la dérive.

Patents: US Nos. 4,442,488/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244 Canada
No. 1,183,278; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan
No. 82-205805 (Pending)

672-0872-50

CHAKAN is a trademark of RAK Graphics.

© 1992 SEGA ENTREPRISE, LTD. Printed in Japan