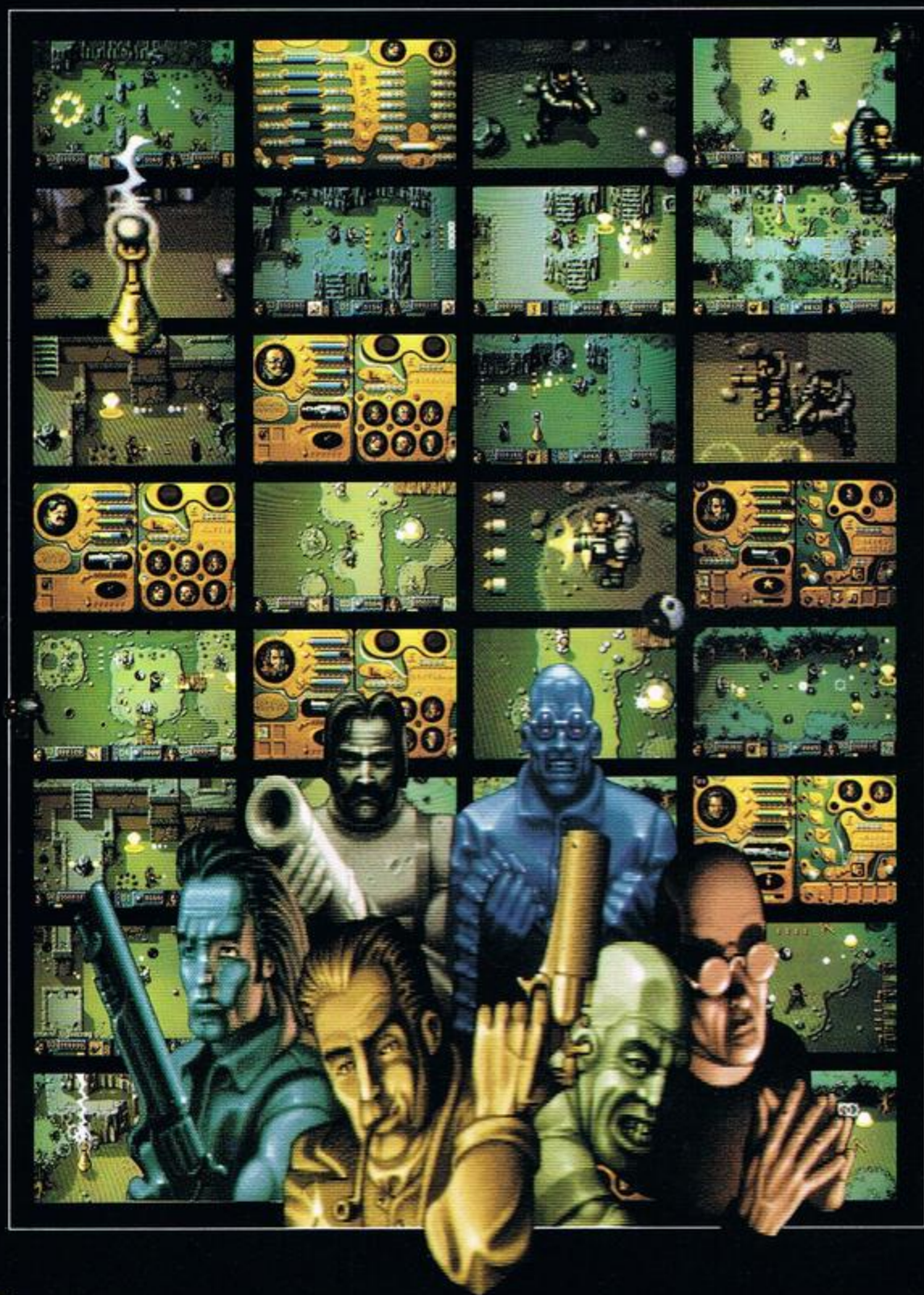


• The Bitmap Brothers •

# THE CHAOS ENGINE





# THE CHAOS ENGINE

---

---



# THE CHAOS ENGINE

## CREDITS

Design – Simon Knight & Eric Matthews

Code – Steve Cargill

Graphic Design – Dan Malone

Additional Code – Mike Montgomery

Project Management – Graeme Boxall

In-game Music & SFX – Richard Joseph

Title Music – Joi (Farook Joi & Haroon Joi)

This Manual Copy – John Penn, Yoyodyne Propulsion Systems

This Manual Design, Layout & Production – Micky D & Desmondo a la Turk  
at Red Cloud

The computer program and its associated documentation and materials are protected by National and International Copyright Laws. Storage of the computer program and its associated documentation and materials in a retrieval system, reproduction, translation, copying, hiring, lending, broadcasting and public performance are prohibited without the express written permission of Renegade Software Ltd.

All rights of the author and owner are reserved worldwide. This program and its associated documentation and materials are sold according to Renegade Software Ltd's terms of trade and conditions of sale, copies of which are available on request.

© 1993 The Bitmap Brothers

# THE CHAOS ENGINE

## WELCOME!

Welcome to The Chaos Engine. This manual has been produced to ensure that you get the very best out of this premium product. If you should find either the program or the documentation unsatisfactory in any way, tell us about it. Opinions and complaints should be sent to The Project Manager, The Chaos Engine, Renegade Software Ltd, Unit C1L, Metropolitan Wharf, Wapping Wall, London E1 9SS.

## PACK CONTENTS

Accompanying these instructions inside this pack you should find The Chaos Engine diskettes. We advise that these disks are 'write-protected' by ensuring the black plastic tab in the corner of each disk is moved 'up' so a 'hole' is created.

## EQUIPMENT REQUIREMENTS

### AMIGA

Runs in 1Mb RAM

Compatible With: Expanded A500, A500+, A600, A1000, A1200 A2000, B2000, A2500, A3000, A4000

### ATARI ST

Runs in 512k RAM

Compatible With: 520ST, 520STE, 1040ST, 1040STE, Mega ST, Mega STE

## LOADING THE CHAOS ENGINE

### AMIGA & ATARI ST

If your computer is turned on, turn it off. Wait for at least 30 seconds before turning on your computer again. This will remove any virus which may be present and so minimise the risk of infecting and possibly destroying The Chaos Engine disks.

Ensure a compatible joystick is plugged into either joystick port. Insert The Chaos Engine Disk 1 into the computer's internal disk drive. The program will load and run automatically. Leave the disk in the disk drive. When prompted, remove The Chaos Engine Disk 1 and insert the required disk before pressing a joystick firebutton or mouse button to continue.

### PLEASE NOTE

The Chaos Engine cannot be installed on a compatible hard disk drive.



# THE CHAOS ENGINE

## LOADING PROBLEMS

In the unlikely event that The Chaos Engine fails to load, turn off your computer and remove any extraneous external peripherals such as printers (leave the monitor or television connected) before repeating the loading procedure. If The Chaos Engine still refuses to load then pop the faulty disk(s) (not the packaging) into a suitably-sized jiffy bag or padded envelope, along with your name and address. To aid our trouble-shooting department, please provide in as much detail as possible your equipment configuration (not forgetting any RAM expansion devices). Send the package to: THE CHAOS ENGINE REPLACEMENTS, Renegade Software Ltd, Unit C1L, Metropolitan Wharf, Wapping Wall, London. Renegade Software Ltd will endeavour to replace the faulty disk(s) within 28 days of receipt.

## CAUTION!

Diskettes are magnetic media, just like cassette tapes. Do not expose diskettes to x-rays or intense magnetic fields as the data they hold will be erased. Do not attempt to 'back up' this data as it may be destroyed in the process. And it's also an infringement of copyright. Renegade Software Ltd accepts no responsibility for disks damaged as a direct result of infringement of copyright.

## THE OPTIONS SCREENS

A short introductory sequence will set the scene. Once it's been shown, the Options Screen is presented. Push the joystick shaft up or down to highlight the 'SELECT NEW GAME' or 'ENTER PASSWORD' option. Press the firebutton to select the highlighted option.

### SELECT NEW GAME

You can have a Party made up of one or two human players. A single human-controlled Character won't fight alone - the computer-controlled companion sees to that. The action's not as competitive without a second human player, but it's no less frenetic.

Player 1, insert your joystick in the Amiga port marked '1 JOYSTICK' or the Atari ST port marked '0'.

Player 2, insert your joystick in the Amiga port marked '2 JOYSTICK' or the Atari ST port marked '1'.

Push the joystick shaft up or down to highlight the '1 PLAYER & CPU' or '2 PLAYER' option. Press the firebutton to select the highlighted option.





# THE CHAOS ENGINE

## ENTER PASSWORD

Passwords are given at key points during play. They contain details of your characters' performance and position and will save you the bother of playing through the early stages again (you may have missed some of the hidden delights, so it's up to you). When you register a valid Password, play will begin from where the Password was given.



DELETE LAST LETTER, NUMBER OR SYMBOL

REGISTER PASSWORD

Push the joystick shaft in any direction to move the highlight over the desired letter, number or symbol. Press the firebutton to select the highlighted letter, number or symbol.

## HIRING CHARACTERS

There are six Characters available for hire, but only two can join the Party. Check out the Reports before you hire a Character. Player 1 has first choice of the Characters to play. If a second human player is not involved, Player 1 must also choose which Character is to be controlled by the computer. Otherwise, Player 2 may choose a Character to play.



Push the joystick shaft in any direction to move the highlight from Character to Character. The left-hand side of the screen will show details of the highlighted Character. Press the joystick firebutton to hire the highlighted Character (his portrait will disappear from the selection and appear in one of the windows above).

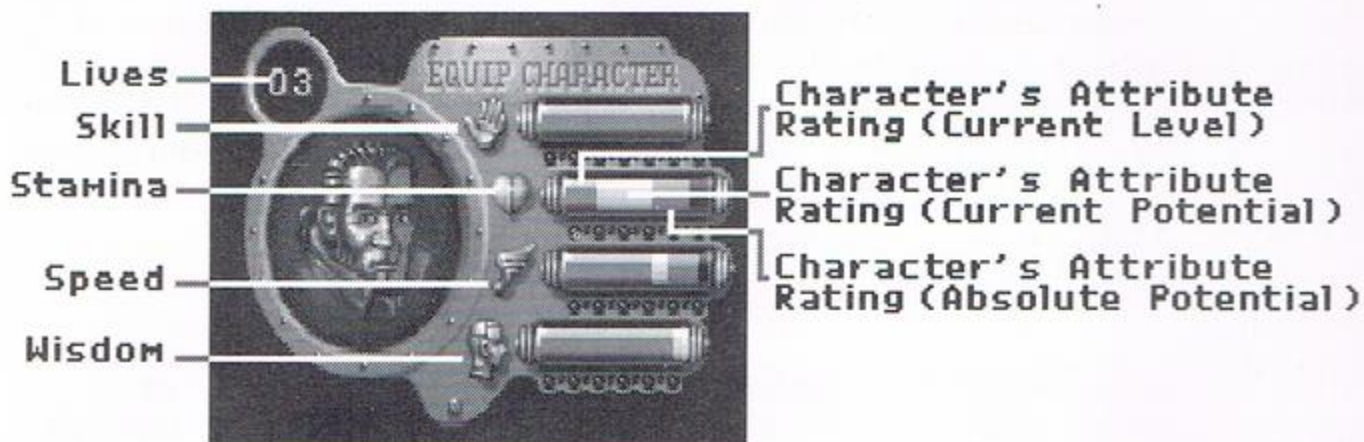
When both Characters have been chosen, the 'EXIT' button will be highlighted. Press the firebutton to leave this screen and begin play.

# THE CHAOS ENGINE

## CHARACTER ATTRIBUTES

The Characters have their own Special Abilities and Weapons. Their characteristics are determined by four variable Attributes: Skill, Stamina, Speed and Wisdom. Attributes are boosted by spending Cash in the Character Equip Screen. Stamina (in the form of Food) can also be acquired during play.

The Character's Attribute ratings are shown in bar form. The current potential is determined by the Skill rating. A Character's current potential can never exceed its absolute potential shown.



SKILL is perhaps the most important Attribute. It's a form of overall rating which affects all Attributes and determines when PowerUps and Special Abilities will become available.

STAMINA is the Character's life force. When this runs out, he's dead.

SPEED is how fast the Character can move. Surprised?

WISDOM only applies to computer-controlled Characters as it determines their ability to play.



# THE CHAOS ENGINE

## CONTROLLING A CHARACTER

It's simple. The joystick shaft is used to move him in any one of the eight directions. A single press of the firebutton shoots a Character's Weapon in the direction he's facing. Pressing and holding the firebutton for approximately two seconds will activate the Special Ability held, providing you have special power. You will hear "SPECIAL ACTIVATED!" when this happens

### WEAPONS

Each Character has a different weapon with different attributes. These attributes can be changed by collecting or purchasing Power-Ups. Depending on the character, these may increase the number of shots fired, the damage they do, whether they travel through monsters and the spread of fire. As this happens the characters shots will change colour to give you an indication that they have increased in power. Your objective is to turn all of your characters shots red.

### SPECIAL ABILITIES

Equipment with unique qualities. There are many different Special Abilities to be bought in The Chaos Engine, but none of the Characters gets to use them all (five Special Abilities are detailed below).

When a character has more than one special ability in his inventory, you may change between them by using the relevant shift key on your keyboard. The Left Hand Shift key changes Player 1's current special and the Right Hand Shift key changes Player 2's.

When Player 2 is controlled by the computer his Special Abilities can be used by Player 1. Press the space bar to swap between the two Special Abilities shown on the Status Panel below the Playfield.

Special Abilities also appear as you play - simply walk into one to activate it. And don't worry about shooting Special Abilities by mistake - they are indestructible.

# THE CHAOS ENGINE

## SPECIAL POWER

These allow you to use your characters special ability. You can carry up to six at any time. They can either be purchased in the Character equip screen or collected during the game by walking over them.

In a one player game you may use Player 2's special power store as a reserve which provides you with an extra 6 storage.

## MOLOTOV

A ring of fireballs shoot out in the direction the Molotov was thrown or walked into.



## BOMB

Watch the screen shake as the Bomb blows!



## SHOT BURST

Powerful Shots shoot out in all directions around the Character.



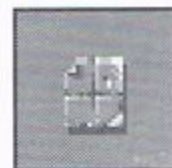
## DYNAMITE

When it blows, all the Monsters you can see will disappear in the blinding flash of light. Beware! They don't destroy generators



## MAP

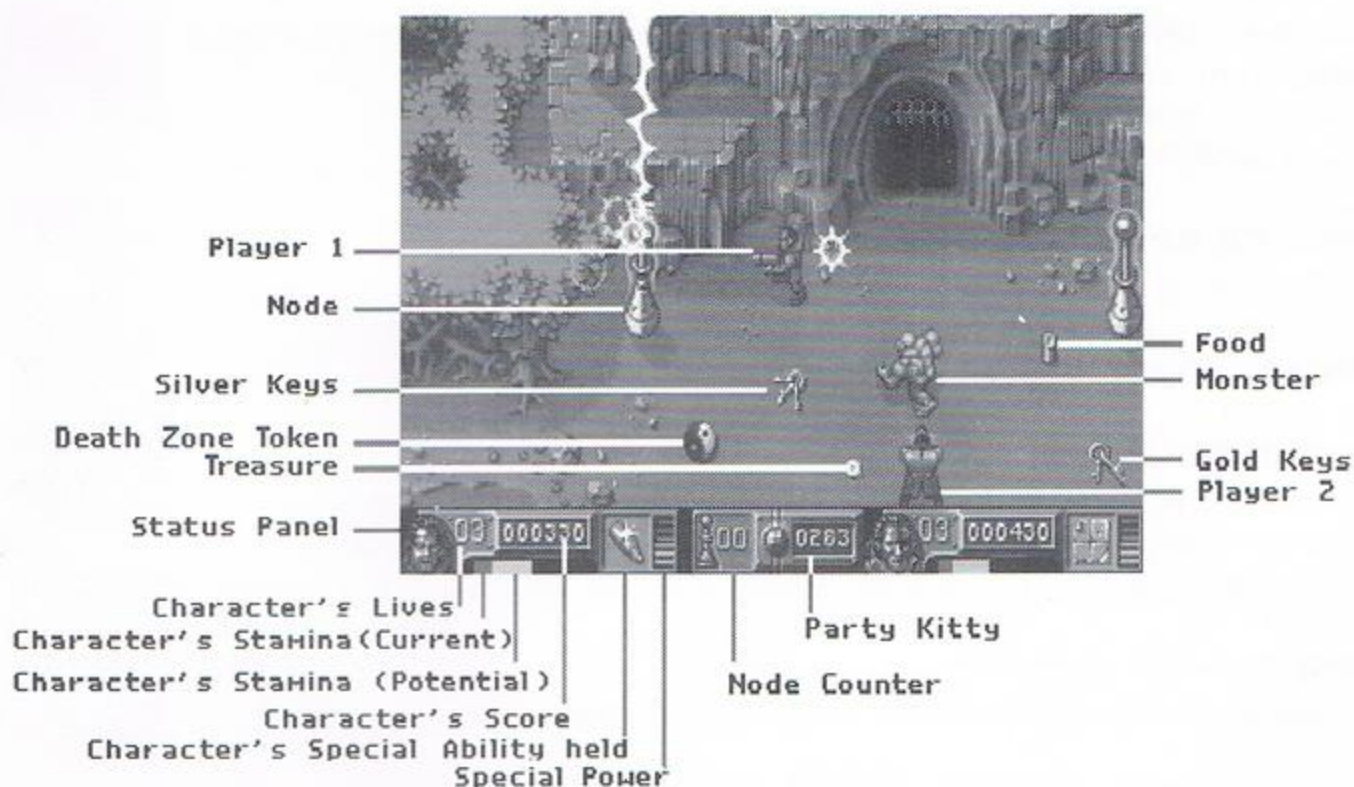
Shows a plan view not of the whole Level but a three screen square area around the Character who activated it.





# THE CHAOS ENGINE

## WHAT YOU CAN EXPECT TO SEE IN PLAY



### PLAYFIELD

It scrolls, that's to say, as the Characters move around the scenery, the screen follows to keep up with them. When a computer-controlled Character is left behind, off screen, he will be teleported to the vicinity of Player 1's Character approximately three seconds after he was lost. When two human players are involved, the scrolling is averaged between them so an element of cooperation is required to move on. OK?

### NODES (AND HOW TO ACTIVATE ONE)

Shoot the Node until its casing explodes and it's activated. You will hear "NODE ACTIVATED!" when you - no! - activate a Node. When enough Nodes have been activated (there are three on the very first Level), the Exit to the next Level will open (You will hear "EXIT OPEN!").



Go for it, unless you feel hard enough to hang around and explore the Level further. "LEVEL COMPLETE!" you will hear when you pass through the Exit.

Now, some Levels have more than one Exit. The Node Counter on the Status Panel at the bottom of the screen shows the number of Nodes to activate before an Exit will open. If an Exit is open and yet there are still Nodes to activate, that means an alternative Exit exists. Activate the remaining Nodes and find it - it will take you to a more advantageous position on the next Level.



# THE CHAOS ENGINE

## TREASURE

Or Cash. Dead Monsters drop two different values of coinage, and there are often half a dozen or so different types of Treasure left lying around on each Level. Pick 'em up quick before they disappear. Treasure is added to the Party Kitty, ready to be distributed between the Characters when the Level's completed.



## SILVER KEYS

Affect the scenery in some way so as to allow progress, for example, by destroying trees or creating steps. They can also reveal objects and treasure. Silver Keys are essential to completing Levels.



## GOLD KEYS

Affect the scenery in some way so as to reveal secret hidden areas full of Treasure, or reveal objects. Gold Keys are not essential to completing Levels, but greedy people can't do without 'em. I know.



## FOOD

It comes in tins and provides extra Stamina for anyone who eats it.



## DEATH ZONE TOKEN

When a Character touches this, it disappears (you will hear "PLAYERS SAVED!"). The status of both Characters at that point has been noted. Now, if one player's Character dies, he will be returned to the action with his recorded status - but only after the live Character finds another Death Zone Token, or he dies or reaches the end of the Level. And, of course, provided the Characters have lives remaining.



## MONSTERS

"All of them hold Treasures which they leave behind when they are killed. Pick 'em up to increase the Party Kitty." There are about seven or eight different types of Monster in a World (two are shown here), and it often takes more than a single Shot to kill the blighters.

Some Monsters spit or shoot deadly projectiles with varying degrees of accuracy. Some Monsters run after Characters. Some Monsters protect items of interest. Some Monsters appear from Generators (a few well-placed Shots or Keys will stop a Generator from generating Monsters).



LIZARDMEN shoot to thrill, so watch out.

FROGS jump after the Characters.





# THE CHAOS ENGINE

## THE BONUS SCREEN

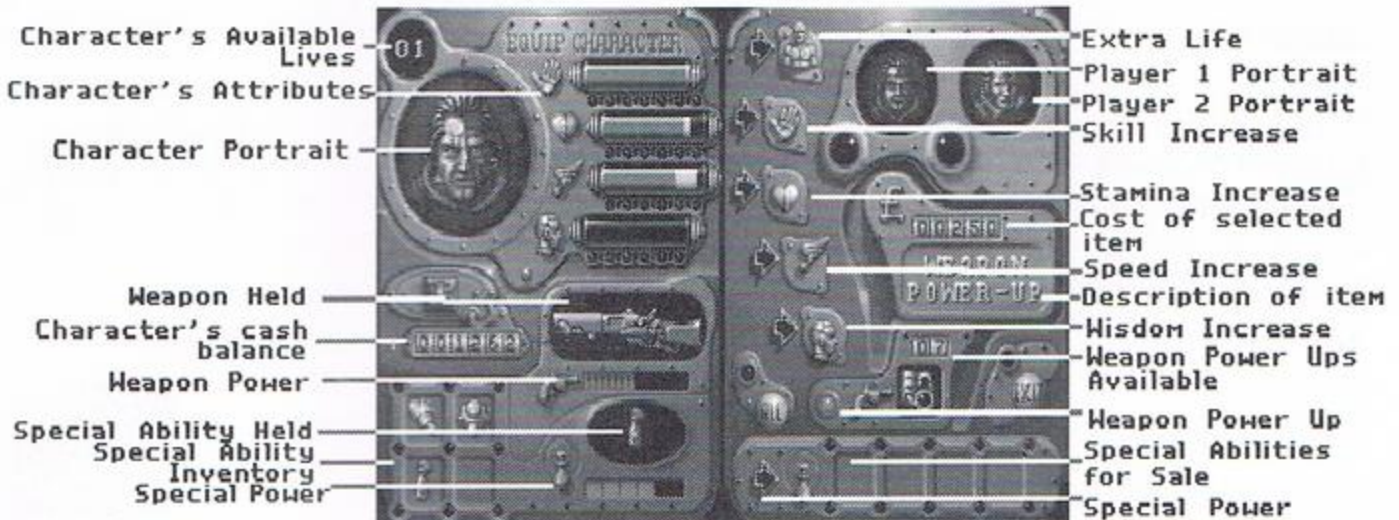
The Bonus screen is displayed when a Level is completed. You can see whether you did all you could do within the Level. And the Party Kitty - all that Treasure you collected during the Level... That gets split between the Party according to how well the Characters performed.

In a one player game, all the cash that has been collected is split equally between the two characters automatically

The column down the center of the screen shows small pictures (Icons) representing the six most important elements of a Level, with the Level Total to the far left. You can see how the two Characters performed individually and as a Party. The EXIT button is already highlighted, so press the firebutton to leave this screen.

If either of the characters has run out of lives the remaining member of the Party is given the chance to buy a life for him after every Bonus Screen. The dead character will pay, providing he has enough money, if not the remaining character must make up the difference. In a two player game you are given the option to answer NO, push the joystick shaft left or right to highlight the required option and then press the firebutton to select the highlighted option. In a one player game you **MUST** buy the other player a life.

## EQUIPPING CHARACTERS





# THE CHAOS ENGINE

The Character Equip Screen is presented after every second and fourth Level in a World. Here you can use the Cash acquired during play to purchase equipment and boost a Character's Attributes. The right-hand side of the screen shows the Items for sale. The left-hand side of the screen shows the current status of the Character. Player 1's Character gets to spend his personal allowance first. If a second human player is not involved, Player 1 must also equip the computer-controlled Character. Otherwise, Player 2's Character is equipped by the second player.

Push the joystick shaft in any direction to move the highlight from Item to Item. Press the firebutton to buy the highlighted Item (your Cash Balance will be reduced accordingly). Once a Special Ability has been purchased it will be moved into your inventory on the left hand side of the screen, highlight it and press fire to select it for use during the next level. When you have finished equipping your Character, move the highlight to the EXIT button and press the firebutton.

If you choose the ALL function, the computer will take one look at your Character's Cash situation and then select the most desirable Attributes for him. It will not purchase Power-Ups, Special Abilities or Special Power

Skill controls what can be purchased for your character at anytime. As skill is purchased you will notice that various things become available. The current maximum (yellow bar) of your other attributes will increase allowing you to increase their current level (green bar). Power-Ups and different special abilities will also become available at certain skill levels. Note that as skill is an overall rating for your character it means that this level can only be increased once you have also increased all the other attributes and purchased Power-Ups and abilities.

When the Party has finished buying equipment, a Password will be given. Write it down, it holds details of the Party's performance. When you next load The Chaos Engine you can register this Password and begin play from where the Password was given. Please note that a password given during a one player game will only restore a one player game and vice versa.





# THE CHAOS ENGINE

## MITWIRKENDE

Design – Simon Knight & Eric Matthews

Programmcode – Steve Cargill

Grafisches Design – Dan Malone

Zusätzliche Programmierung – Mike Montgomery

Projektmanagement – Graeme Boxall

Musik & Toneffekte im Spiel – Richard Joseph

Titelmusik – Joi (Farook Joi & Haroon Joi)

Autoren dieses Handbuchs – John Penn, Yoyodyne Propulsion Systems

Design, Layout & Produktion dieses Handbuchs –  
Micky D & Desmondo a la Turk at Red Cloud

Das Computerprogramm sowie dazugehörige Dokumentation und Materialien sind durch nationale und internationale Copyright-Gesetze geschützt. Das Speichern des Computerprogramms und dazugehöriger Dokumentation und Materialien sowie Reproduktion, Übersetzung, Kopieren, Mieten, Verleih, Verbreitung und öffentliche Vorführung derselben sind ohne die ausdrückliche schriftliche Erlaubnis von Renegade Software Ltd. verboten. Alle Autoren- und Eigentumsrechte sind weltweit vorbehalten. Dieses Programm sowie dazugehörige Dokumentation und Materialien werden in Übereinstimmung mit den Handels- und Verkaufsbedingungen von Renegade Software Ltd verkauft. Exemplare dieser Bedingungen sind auf Anfrage erhältlich.

© 1993 The Bitmap Brothers



# THE CHAOS ENGINE

## WILLKOMMEN!

Willkommen bei The Chaos Engine. Dieses Handbuch soll Ihnen dabei helfen, optimal von diesem erstklassigen Produkt zu profitieren. Wenn Sie das Programm oder die Dokumentation in irgendeiner Weise nicht zufriedenstellen, setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Kommentare und Beschwerden sind an die folgende Adresse zu senden: The Project Manager, The Chaos Engine, Renegade Software Ltd, Unit C11, Metropolitan Wharf, Wapping Wall, London E1 9SS.

### VERPACKUNGSIHALT

Zusammen mit dieser Anleitung sollten Sie im Paket drei Disketten von The Chaos Engine vorfinden. Wir raten Ihnen, diese Disketten gegen Überschreibungen zu schützen, indem Sie die schwarzen Plastikriegel in der Ecke jeder Diskette nach 'oben' schieben, so daß die Öffnung sichtbar wird.

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### AMIGA

Erfordert 1MB RAM

Kompatibel mit: Erweiterter A500, A500+, A600, A1000, A2000, B2000, A2500, A3000, A4000

#### ATARI ST

Erfordert 512KB RAM

Kompatibel mit: 520ST, 520STE, 1040ST, 1040STE, Mega ST, Mega STE

## LADEN VON THE CHAOS ENGINE

### AMIGA & ATARI ST

Wenn Ihr Computer eingeschaltet ist, schalten Sie ihn aus. Warten Sie mindestens 30 Sekunden, bevor Sie ihn wieder einschalten. So vermeiden Sie Viren und damit die Gefahr einer Ansteckung und möglichen Zerstörung der Disketten von The Chaos Engine.

Vergewissern Sie sich, daß ein kompatibler Joystick an einen der Joystickports angeschlossen ist. Legen Sie Diskette 1 von The Chaos Engine ins Diskettenlaufwerk ein. Das Programm wird automatisch geladen. Lassen Sie die Diskette im Diskettenlaufwerk. Wenn die betreffende Aufforderung erscheint, entfernen Sie Diskette 1 von The Chaos Engine und legen die verlangte Diskette ein, dann drücken Sie die Feuertaste des Joystick oder die Maustaste.

### WICHTIGER HINWEIS

The Chaos Engine kann nicht auf ein kompatibles Festplattenlaufwerk geladen werden.



# THE CHAOS ENGINE

## PROBLEME BEIM LADEN

Im unwahrscheinlichen Fall, daß Sie beim Laden von The Chaos Engine Schwierigkeiten haben, schalten Sie den Computer aus und entfernen alle überflüssigen externen Zusatzgeräte wie zum Beispiel Drucker (lassen Sie den Monitor oder Fernsehbildschirm angeschlossen), dann wiederholen Sie das Ladeverfahren. Wenn Sie The Chaos Engine noch immer nicht laden können, stecken Sie die defekte(n) Diskette(n) (ohne die Verpackung) zusammen mit Ihrem Namen und Ihrer Adresse in eine gefütterte Versandtasche oder einen gepolsterten Briefumschlag. Helfen Sie unserem Kundendienst mit möglichst genauen Angaben zu Ihrer Systemkonfiguration (vergessen Sie dabei etwaige RAM-Expansionsgeräte nicht). Senden Sie dieses Paket an: THE CHAOS ENGINE REPLACEMENTS, Renegade Software Ltd, Unit C1L, Metropolitan Wharf, Wapping Wall, London. Renegade Software Ltd ist darum bemüht, Ihnen die defekten Disketten innerhalb von 28 Tagen nach Erhalt zu ersetzen.

## VORSICHT!

Disketten funktionieren, wie Kassetten, mit Magnetbändern. Lassen Sie keine Röntgenstrahlen oder starken Kraftfelder an die Disketten geraten, da sonst die gespeicherten Daten gelöscht werden. Versuchen Sie nicht, eine 'Sicherheitskopie' dieser Daten anzulegen, da sie dies ebenfalls zerstören könnte. Auch verletzen Sie damit das Copyright. Renegade Software Ltd übernimmt keine Verantwortung für Disketten, die als direkte Folge einer Verletzung des Copyright beschädigt wurden.

## DER OPTIONS SCREEN (OPTIONENBILDSCHIRM)

Zuerst sehen Sie eine kurze Einleitungssequenz (Abb. 1). Danach wird der Optionenbildschirm eingeblendet. Drücken Sie den Joystickhebel nach oben oder unten, um die Option 'SELECT NEW GAME' (neues Spiel auswählen) oder 'ENTER PASSWORD' (Paßwort eingeben) zu markieren. Zum Auswählen der markierten Option drücken Sie die Feuertaste.

### SELECT NEW GAME (NEUES SPIEL AUSWÄHLEN)

Sie können allein oder mit einem Freund spielen. Eine einzelne spielergesteuerte Figur ist im Kampf nicht allein – darum kümmert sich ihr computergesteuerter Gefährte. Ihr Konkurrenzgefühl ist zwar wahrscheinlich weniger stark, wenn Sie keinen menschlichen Gegner haben, doch die Handlung ist deshalb nicht weniger hektisch.

Drücken Sie den Joystickhebel nach oben oder unten zum Markieren der Option '1 PLAYER & CPU' (1 Spieler & Computer) oder '2 PLAYER' (2 Spieler). Zum Auswählen der markierten Option drücken Sie die Feuertaste.

Spieler 1, schließen Sie Ihren Joystick an den mit '1 JOYSTICK' beschrifteten Amiga-Port bzw. den mit '0' beschrifteten Atari ST-Port an.

Spieler 2, schließen Sie Ihren Joystick an den mit '2 JOYSTICK' beschrifteten Amiga-Port bzw. den mit '1' beschrifteten Atari ST-Port an.





# THE CHAOS ENGINE

## ENTER PASSWORD (PASSWORT EINGEBEN)

An entscheidenden Stellen im Spielverlauf erscheint ein Paßwort. Es enthält Einzelheiten über Ihre Leistung mit einer computer- oder spielergesteuerten Figur und erspart Ihnen die Mühe, nochmals die frühen Spielstadien durchlaufen zu müssen (natürlich liegt die



Entscheidung bei Ihnen – Sie könnten ja einige amüsante Details verpaßt haben). Wenn Sie ein gültiges Paßwort eingeben, können Sie dort weiterspielen, wo Sie das Paßwort erhalten haben.

### LETZTEN BUCHSTABEN, ZAHL ODER SYMBOL LÖSCHEN

### PASSWORT EINGEBEN

Drücken Sie den Joystickhebel in eine beliebige Richtung, um einen Buchstaben, eine Zahl oder ein Symbol zu markieren. Dann drücken Sie die Feuertaste, um das Markierte zu wählen.

## SPIELFIGUREN ANWERBEN

Aus sechs Figuren können Sie zwei für Ihr Team anwerben. Lesen Sie die Beschreibungen, bevor Sie sich für jemanden entscheiden. Spieler 1 darf zuerst wählen. Wenn nur ein Spieler spielt, muß dieser auch die computergesteuerte Figur wählen. Andernfalls wird die zweite Figur von Spieler 2 gewählt.



Drücken Sie den Joystickhebel in eine beliebige Richtung, um den Markierungsbalken von einer Figur auf die nächste zu bewegen. Auf der linken Bildschirmhälfte sehen Sie genaue Informationen über die markierte Figur. Drücken Sie die Feuertaste am Joystick, um diese Figur auszusuchen (darauf verschwindet ihr Bild und erscheint in einem der Fenster oben am Bildschirm).

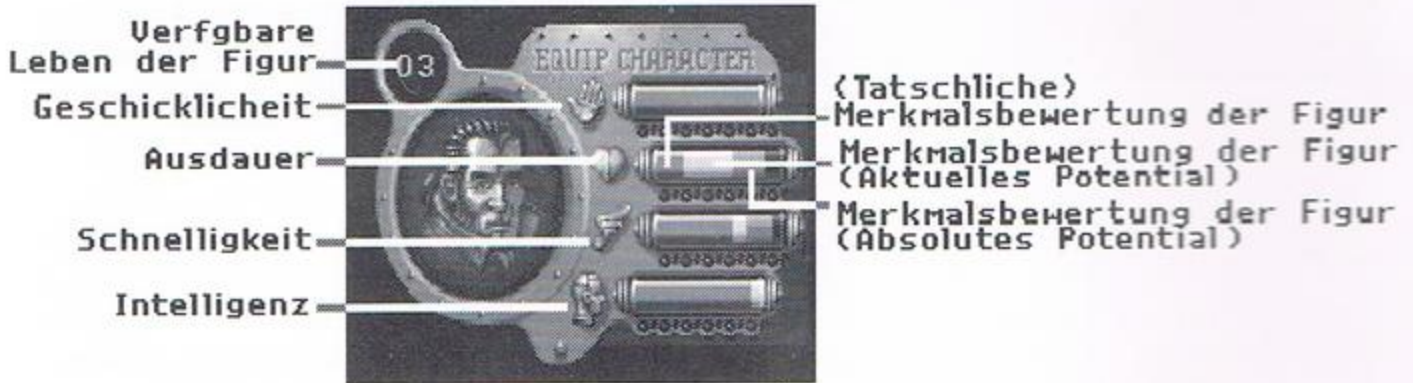
Wenn beide Figuren gewählt sind, wird automatisch das Feld 'EXIT' (Beenden) markiert. Zum Verlassen dieses Bildschirms und Beginn des Spiels drücken Sie die Feuertaste.

# THE CHAOS ENGINE

## MERKMALE DER FIGUREN

Jede Figur verfügt über ihre eigenen besonderen Fähigkeiten und Waffen. Ihre kennzeichnenden Merkmale werden von vier variablen Größen bestimmt: Skill (Geschicklichkeit), Stamina (Ausdauer), Speed (Schnelligkeit) und Wisdom (Intelligenz). Zur Verbesserung der Merkmale müssen Sie auf dem Character Equip Screen (Ausrüstungsbildschirm) Cash (Geld) investieren. Ausdauer (in Form von Nahrungsmitteln) kann auch während des Spiels erworben werden.

Wie ausgeprägt die einzelnen Merkmale einer Figur sind, ist in Balken ersichtlich. Ihr aktuelles Potential hängt von der Geschicklichkeitsbewertung ab. Das aktuelle Potential einer Figur kann nie über einen ausgefüllten Balken hinausgehen.



SKILL (GESCHICKLICHKEIT) ist vielleicht das wichtigste Merkmal. Es ist eine Art Gesamtbewertung, die alle Merkmale beeinflusst und die bestimmt, wann Power-Ups (Kraftzuschüsse) und besondere Fähigkeiten verfügbar werden.

STAMINA (AUSDAUER) ist die Lebenskraft der Figur. Wenn ihr diese ausgeht, stirbt sie.

SPEED (SCHNELLIGKEIT) ist, wie schnell sich eine Figur bewegt. Überrascht?

INTELLIGENCE (INTELLIGENZ) bestimmt die Intelligenz der computergesteuerten Spielfiguren.



# THE CHAOS ENGINE

## STEUERUNG DER SPIELFIGUREN

Es ist ganz einfach: die Figuren werden mit dem Joystickhebel in eine der acht Himmelsrichtungen bewegt. Wenn Sie die Feuertaste drücken, schießt die Figur ihre Waffe nach vorne ab. Wenn Sie die Feuertaste drücken und sie ungefähr zwei Sekunden lang festhalten, wird die besondere Fähigkeit der Figur aktiviert, falls Sie über Spezialkräfte verfügen. Gleichzeitig ertönt die Meldung "SPECIAL ACTIVATED!" (besondere Fähigkeit aktiviert).

### WAFFEN

Jede Figur hat eine andere Waffe mit anderen Merkmalen. Diese Merkmale können Sie durch das Sammeln oder Kaufen von Power-Ups ändern. Je nach Figur können sie die Zahl der abgefeuerten Schüsse, den Schaden, den sie anrichten, ihre Fähigkeit, durch Monster hindurchzuschießen und den Feuerradius erhöhen. Wenn dies geschieht verändert sich die Farbe der Schüsse, damit Sie sehen können, daß die Schußkraft gewachsen ist. Versuchen Sie, so viele Schüsse wie möglich rot zu färben.

### BESONDERE FÄHIGKEITEN

Diese Ausrüstungsgegenstände verleihen Ihnen einzigartige Fähigkeiten. In The Chaos Engine können Sie viele verschiedene besondere Fähigkeiten kaufen, doch keine Figur erhält die Gelegenheit, sie alle zu verwenden (fünf besondere Fähigkeiten sind weiter unten beschrieben).

Wenn sich mehrere besondere Fähigkeiten im Inventar einer Figur befinden, können Sie mit der entsprechenden Umschalttaste – der linken für Spieler 1 und der rechten für Spieler 2 – auf der Tastatur von einer zur anderen wechseln.

Wenn Spieler 2 vom Computer gesteuert wird, können seine besonderen Fähigkeiten von Spieler 1 benutzt werden. Um zwischen den beiden besonderen Fähigkeiten auf der Statusanzeige unterhalb des Spielfelds umzuschalten, drücken Sie die Leertaste.

Während des Spiels tauchen manchmal besondere Fähigkeiten auf – laufen Sie direkt "in sie hinein", um sie zu aktivieren. Machen Sie sich keine Sorgen, wenn Sie versehentlich auf eine schießen – sie sind unzerstörbar.

# THE CHAOS ENGINE

## **SPEZIALKRÄFTE**

Mit diesen können Sie die besondere Fähigkeit Ihrer Figur ausnutzen. Zu einem beliebigen Zeitpunkt können Sie sechs Spezialkräfte auf sich tragen. Sie können entweder im Ausrüstungsbildschirm der Figuren oder während des Spiels, indem Sie "über sie hinweggehen", erstanden werden.

Wenn Sie allein spielen, steht Ihnen auch der Vorratsraum von Spieler 2 – also 6 zusätzliche Plätze – zur Verfügung.

## **MOLOTOVCOCKTAIL**

Ein Kreis von Feuerkugeln wird in die Wurfrichtung des Molotovcocktails oder die Richtung, in der Sie in den Cocktail "hineingegangen" sind, geschleudert.



## **BOMBE**

Fühlen Sie, wie der Bildschirm bei der Explosion erzittert!



## **SALVE**

Von der Figur aus werden in alle Richtungen tödliche/gewaltige Schüsse abgefeuert.



## **DYNAMIT**

Wenn es explodiert, werden alle Monster in Sichtweite von gleißendhellem Licht verschluckt. Vorsicht! Das Dynamit kann den Generatoren nichts anhaben.



## **KARTE**

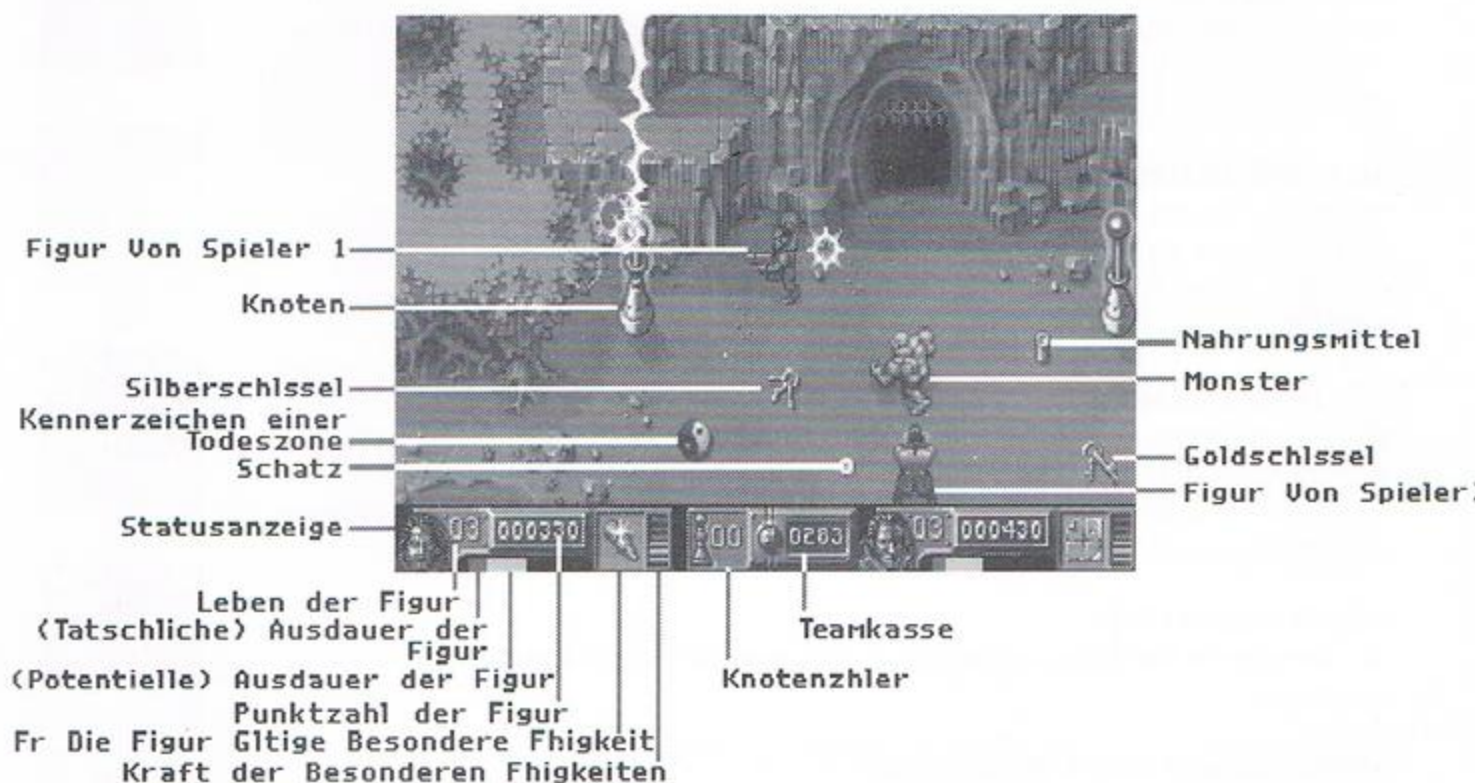
Hiermit erhalten Sie nicht die Übersicht über die ganze Ebene, sondern über ein Gebiet von drei Bildschirmvierecken im Umreis der Figur, mit der die Karte aktiviert wurde.





# THE CHAOS ENGINE

## SO SIEHT DAS SPIEL AUS



### SPIELFELD

Dieses ist mit einer Scrollfunktion ausgerüstet, d.h. das Bild folgt den Spielern, während sie sich im Spiel herumbewegen. Wenn eine computergesteuerte Figur abseits vom Bildschirm gerät, wird sie etwa drei Sekunden später in die Nähe der Figur von Spieler 1 teleportiert. Wenn beide Figuren spielergesteuert sind, wird die Rollfunktion von beiden Seiten her abgeglichen, weshalb eine gewisse Kooperation erforderlich ist, wenn Sie sich weiterbewegen wollen.

### KNOTEN (UND WIE MAN SIE AKTIVIERT)

Schießen Sie auf den Knoten, bis sein Gehäuse explodiert, dann ist er aktiviert. Gleichzeitig hören Sie die Mitteilung "NODE ACTIVATED!". Wenn Sie genügend Knoten aktiviert haben (auf der ersten Ebene gibt es drei), öffnet sich der Ausgang zur nächsten Ebene. (Sie hören die Mitteilung "EXIT OPEN!"). Nutzen Sie diese Gelegenheit, wenn Sie sich einem weiteren Erforschen der Ebene nicht gewachsen fühlen. Wenn Sie durch den Ausgang gehen, ertönt "LEVEL COMPLETE!".



Einige Ebenen verfügen über mehrere Ausgänge. Der Knotenzähler auf der Statusanzeige unten am Bildschirm zeigt die Zahl der Knoten, die zum Öffnen eines Ausgangs aktiviert werden müssen. Wenn ein Ausgang geöffnet ist und trotzdem noch inaktive Knoten vorhanden sind, gibt es noch weitere Ausgänge. Diese finden Sie durch Aktivieren der übrigen Knoten -es lohnt sich, denn Sie gelangen so auf der nächsten Ebene an einen günstigeren Ort.



# THE CHAOS ENGINE

## SCHATZ

Oder Geld. Tote Monster lassen zwei verschiedene Münzenarten fallen, und oft befinden sich ungefähr ein halbes Dutzend verschiedene Formen von Schätzen auf eine Ebene verstreut. Heben Sie diese schnell auf, bevor sie verschwinden. Der Schatz wird in der Teamkasse aufbewahrt, und diese wird am Ende einer Ebene zwischen den Figuren aufgeteilt.



## SILBERSCHLÜSSEL

Sie helfen Ihnen, in der Landschaft voranzukommen, indem sie zum Beispiel Bäume fällen, Stufen bauen sowie Gegenstände oder Schätze sichtbar machen. Ohne Silberschlüssel können Sie keine Ebene erfolgreich abschliessen.



## GOLDSCHLÜSSEL

Sie zeigen Ihnen mit Schätzen gefüllte Verstecke in der Landschaft oder andere Gegenstände. Der erfolgreiche Abschluß einer Ebene ohne Goldschlüssel ist zwar möglich, doch Gierhälse werden wohl nicht ohne sie auskommen. Ich spreche aus Erfahrung.



## NAHRUNGSMITTEL

Sie werden in Büchsen aufbewahrt und verleihen dem Esser zusätzliche Ausdauer.



## KENNZEICHEN EINER TODESZONE

Wenn dieses von einer Figur berührt wird, verschwindet es (die Mitteilung "PLAYERS SAVED!" (Spieler gespeichert) ertönt). Der Status beider Spielfiguren an diesem Punkt ist gespeichert. Wenn nun die Figur eines Spielers stirbt, kann sie mit dem gespeicherten Status ins Spiel zurückkehren – doch erst, wenn die lebende Figur ein anderes Kennzeichen einer Todeszone gefunden hat oder wenn sie stirbt oder die Ebene beendet. Und natürlich nur, wenn die Figuren noch Leben übrig haben.



## MONSTER

"Sie alle besitzen Schätze, die sie zurücklassen, wenn sie getötet werden. Heben sie diese auf, um die Teamkasse zu füllen." In einer Welt gibt es ungefähr sieben oder acht verschiedene Arten von Monstern (zwei sind hier aufgeführt), und oft brauchen Sie mehr als einen Schuß, um die Kerle zu töten.

Einige Monster speien oder feuern tödliche Wurfgeschosse – mit unterschiedlicher Treffsicherheit. Einige Monster laufen den Spielfiguren nach. Einige Monster beschützen interessante Gegenstände. Einige Monster werden unaufhörlich von Generatoren erzeugt (mit einigen wohlgezielten Schüssen oder Schlüsseln können Sie Generatoren außer Betrieb setzen).



LIZARDMEN (EIDECHSENMENSCHEN) schießen zum Vergnügen. Nehmen Sie sich in acht.



FROGS (FRÖSCHE) hüpfen den Figuren nach.



# THE CHAOS ENGINE

## DER BONUSBILDSCHIRM

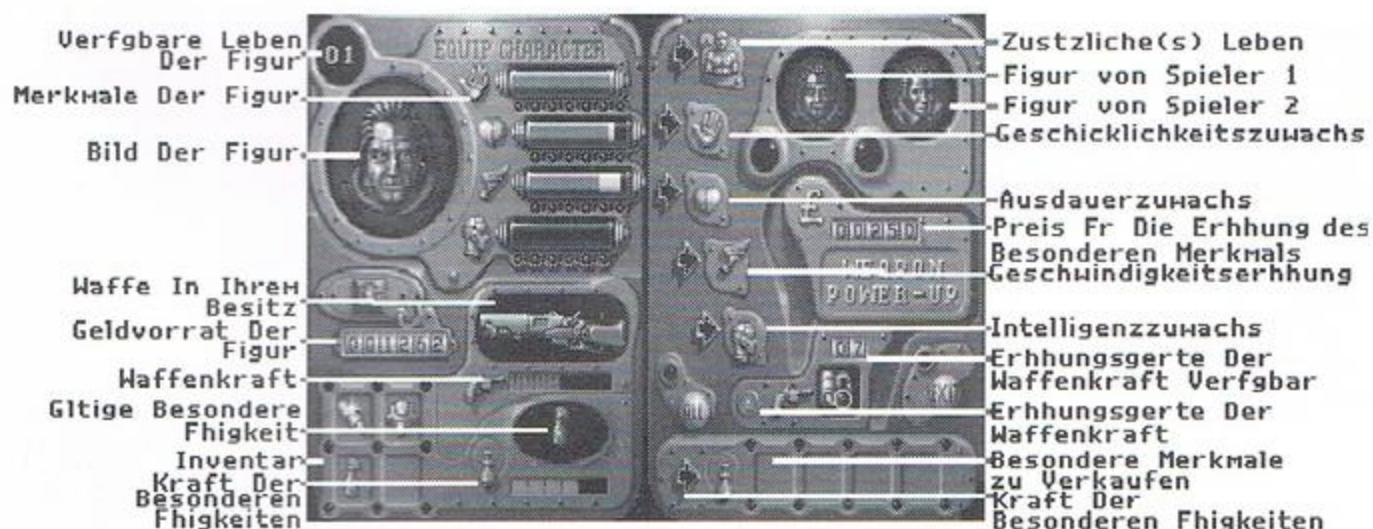
Der Bonusbildschirm erscheint nach Beendigung einer Ebene. Hier erfahren Sie, ob Sie alle Möglichkeiten der Ebene voll ausgeschöpft haben. Und die Teamkasse – all die Schätze, die Sie auf der Ebene gesammelt haben... – wird gemäß ihrer Leistung an die Teammitglieder verteilt.

Im Spiel mit einem Spieler wird das gesammelte Geld automatisch zwischen den beiden Figuren aufgeteilt.

In der Spalte in der Bildschirmmitte sind kleine Bilder (Symbole) aufgeführt. Sie verkörpern die sechs wichtigsten Elemente einer Ebene. Die Gesamtpunktzahl der Ebene steht ganz links. Sie können die individuelle und die gemeinsame Leistung der beiden Figuren ablesen. Das Feld EXIT (beenden) ist bereits markiert, Sie brauchen daher zum Verlassen dieses Bildschirms nur die Feuertaste zu drücken.

Wenn eine der Spielfiguren alle Leben verbraucht hat, erhält der zweite Spieler nach jedem Bonusbildschirm die Möglichkeit, ihr ein neues Leben zu kaufen. Wenn die tote Figur genügend Geld hat, muß sie für das Leben bezahlen, sonst muß die noch lebende Figur für die Differenz aufkommen. In einem Spiel für zwei Spieler können Sie den Kauf eines Lebens für Ihren Partner ablehnen. Wählen Sie mit dem Joystickhebel YES oder NO und bestätigen Sie die Wahl mit der Feuertaste. In einem Spiel für einen Spieler sind Sie zum Kaufen eines Lebens für die computergesteuerte Figur VERPFLICHTET.

## AUSRÜSTEN DER FIGUREN



# THE CHAOS ENGINE

Nach jeder zweiten und vierten Ebene einer Welt erscheint der Ausrüstungsbildschirm. Hier können Sie mit dem im Spiel erworbenen Geld Ausrüstungsmaterial kaufen und die Merkmale einer Figur verbessern. Rechts am Bildschirm sind die Verkaufsartikel aufgeführt, links der aktuelle Status der Figur. Spieler 1 darf sein Geld zuerst ausgeben. Wenn Figur 2 nicht spielergesteuert ist, muß Spieler 1 auch die computergesteuerte Figur ausrüsten. Andernfalls wird die zweite Figur vom zweiten Spieler ausgerüstet. Geben Sie Ihr Geld nicht leichtsinnig aus, denn Sie müssen noch etwas für die computergesteuerte Figur übrig haben.

Drücken Sie den Joystickhebel in eine beliebige Richtung, um den Markierungsbalken rechts am Bildschirm von Artikel zu Artikel und links am Bildschirm von Funktion zu Funktion zu bewegen.

Drücken Sie die Feuertaste, um den markierten Artikel zu kaufen (Ihr Geldvorrat verringert sich dabei entsprechend). Wenn Sie eine besondere Fähigkeit gekauft haben, wird diese in Ihr Inventar links am Bildschirm übernommen. Wenn Sie auf der nächsten Ebene eine Fähigkeit verwenden wollen, markieren Sie diese und drücken die Feuertaste. Wenn Ihre Figur fertig ausgerüstet ist, verschieben Sie den Markierungsbalken auf das Feld EXIT und drücken die Feuertaste.

Mit der Funktion ALL (alles) überprüft der Computer, wieviel Geld Ihrer Figur zur Verfügung steht und wählt dann die besten Merkmale für sie aus. Er kauft jedoch keine Power-Ups, besondere Fähigkeiten oder Spezialkräfte.

Skill (Geschicklichkeit) entscheidet darüber, was zu einer bestimmten Zeit für Ihre Figur gekauft werden kann. Mit dem Wachstum Ihrer Geschicklichkeitsmenge wächst auch die Zahl der Gegenstände, die Sie kaufen können. Das aktuelle Maximum (gelber Balken) Ihrer anderen Merkmale wird erhöht, und somit können Sie auch deren aktuelle Menge (grüner Balken) vergrößern. Von einer bestimmten Geschicklichkeitsebene an haben Sie auch Power-Ups und verschiedene besondere Fähigkeiten zur Verfügung.

Wenn das Team fertig ausgerüstet ist, erscheint ein Paßwort. Schreiben Sie es auf, da es Einzelheiten über die Leistung des Teams enthält. Beim nächsten Laden von The Chaos Engine können Sie dieses Paßwort eingeben und dort weiterspielen, wo Sie das Paßwort erhalten haben. Beachten Sie dabei, daß ein während einem Spiel mit einem Spieler erhaltenes Paßwort nur diesen Spieltyp wiederherstellen kann und umgekehrt.





# 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 C11, 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 C11, 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).

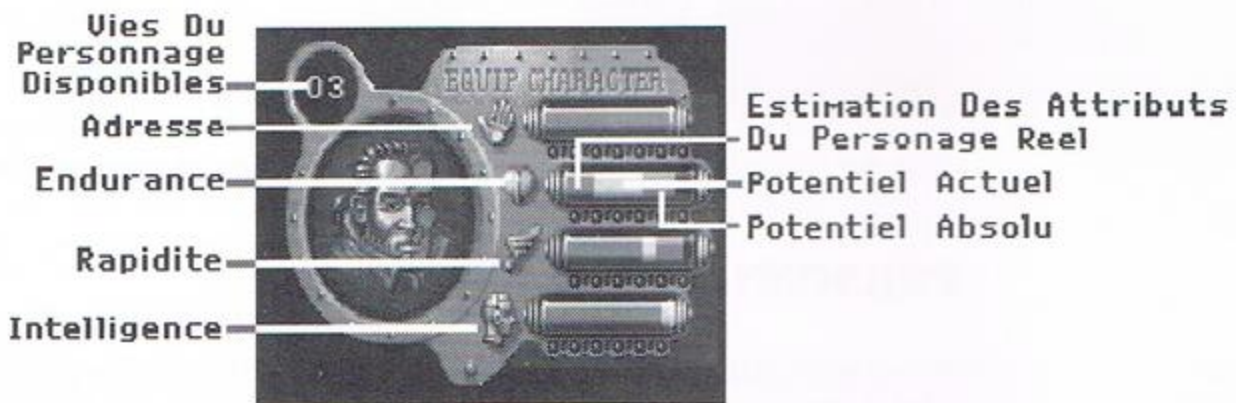
Lorsque les deux personnages ont été choisis, le bouton "EXIT" (Quitter) est mis en valeur. Appuyez sur le bouton de tir pour quitter cet écran et commencer à jouer.

# 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.



## 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)

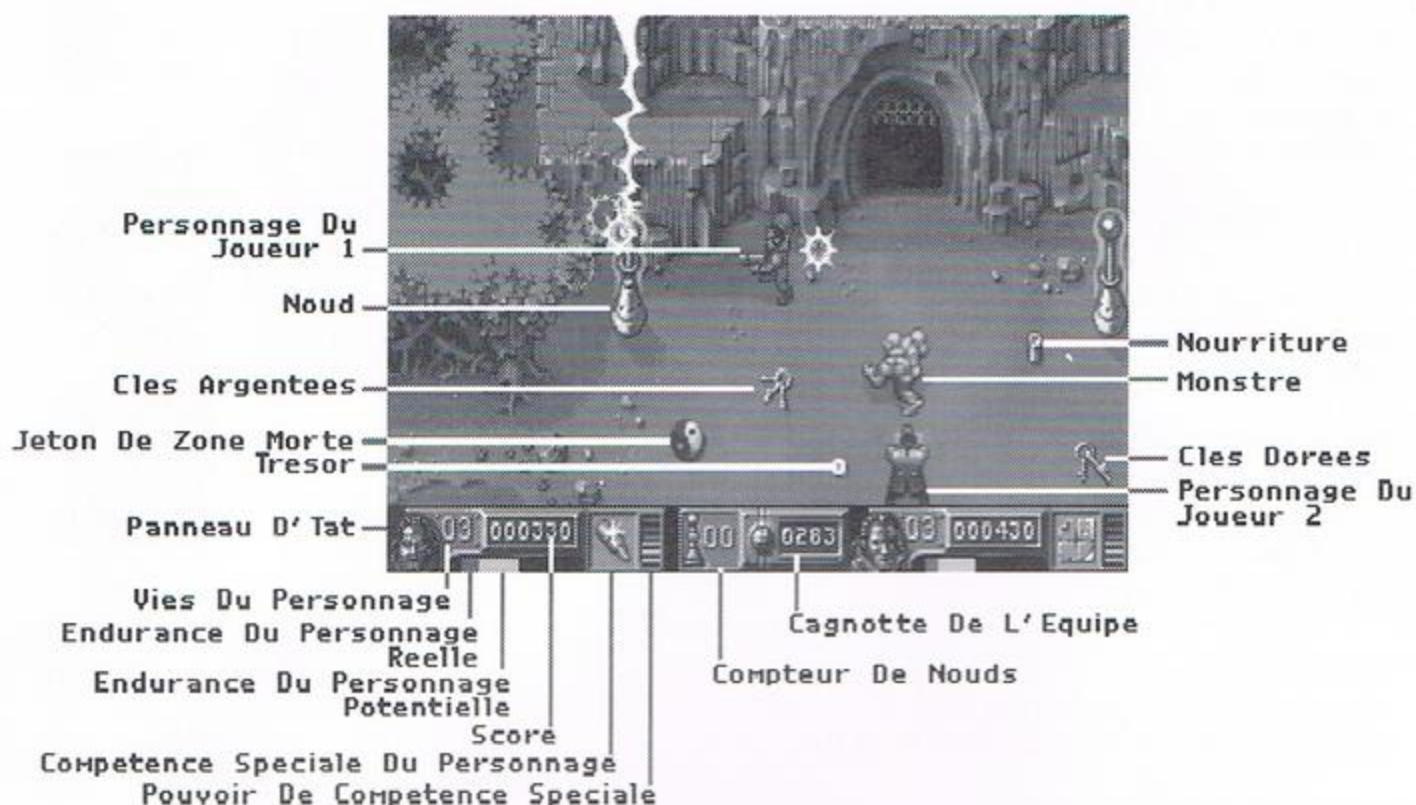
Fait apparaître une carte, non du niveau entier, mais de la zone carrée de trois écrans autour du personnage qui l'active.





# 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 ARGENTEES

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.



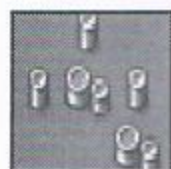
## CLES DOREES

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 !



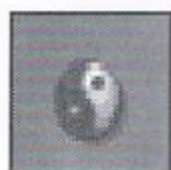
## NOURRITURE

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

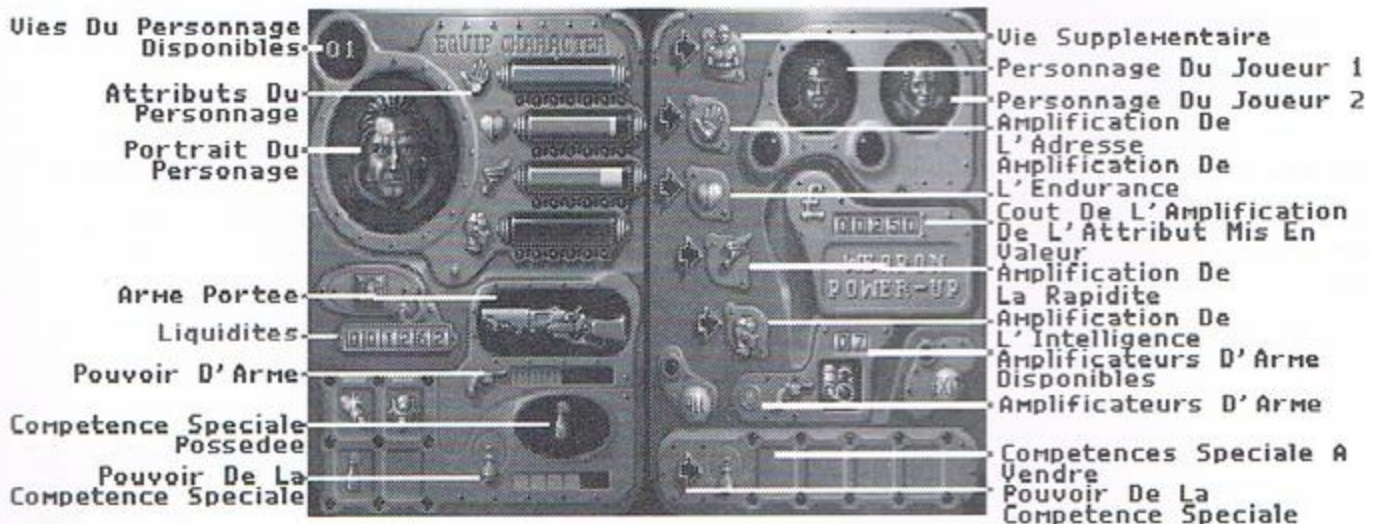
L'écran de bonus apparaît à la fin d'un niveau. Vous savez alors si vous avez vraiment fait le maximum au cours de ce niveau. La cagnotte de l'équipe – tout ce trésor que vous avez amassé au cours du niveau – est répartie entre les personnages en fonction de leur mérite.

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 (Quitter) 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'application 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.





# THE CHAOS ENGINE

## Titoli

Ideazione – Simon Knight e Eric Matthews

Codice – Steve Cargill

Grafica – Dan Malone

Codice supplementare – Mike Montgomery

Direzione del progetto – Graeme Boxall

Musica ed effetti sonori del gioco – Richard Joseph

Musica del titolo – Joi (Farook Joi & Haroon Joi)

Copia del manuale – John Penn, Yoyodyne Propulsion Systems

Ideazione, impaginazione e produzione del manuale –  
Micky D & Desmond a la Turk della Red Cloud

Questo programma più la documentazione e i materiali associati sono protetti da leggi nazionali e internazionali sul copyright. La memorizzazione in un sistema di ricerca, la riproduzione, la copia, l'affitto, il prestito, la trasmissione e l'esecuzione pubblica del programma e della documentazione e dei materiali associati sono proibiti senza il permesso scritto esplicito della Renegade Software Ltd. Tutti i diritti dell'autore e del proprietario sono riservati in tutto il mondo. Questo programma più la documentazione e i materiali associati sono venduti secondo i termini di scambio e le condizioni di vendita della Renegade Software Ltd; eventuali copie sono disponibili su richiesta.



# THE CHAOS ENGINE

## Benvenuti!

Benvenuti nel mondo di The Chaos Engine. Questo manuale è stato creato per assicurare all'utente un prodotto di ottima qualità. Nel caso troviate il programma o la documentazione non soddisfacenti, vi preghiamo di farcelo sapere. Commenti e lamentele dovrebbero essere indirizzati a: Gestore del progetto, The Chaos Engine, Renegade Software Ltd, Unit C11, Metropolitan Wharf, Wapping Wall, Londra E1 9SS.

### Contenuto del pacchetto

Insieme alle istruzioni, all'interno del pacchetto troverete tre dischetti di The Chaos Engine. Vi consigliamo di "proteggere dalla scrittura" questi dischi assicurandovi che la linguetta di plastica nera nell'angolo del disco sia spostata in "su" in modo che sia visibile un "buco".

### EQUIPAGGIAMENTO RICHIESTO

#### AMIGA

Gira con 1Mb di RAM

Compatibile con: A500 espanso, A500+, A600, A1000, A2000, B2000, A2500, A3000, A4000

#### ATARI ST

Gira con 512k di RAM

Compatibile con: 520ST, 520STE, 1040ST, 1040STE, Mega ST, Mega STE

## Caricamento di THE CHAOS ENGINE

### AMIGA e ATARI ST

Se il vostro computer è acceso, spegnetelo ed aspettate almeno 30 secondi prima di riaccenderlo. In tal modo, qualsiasi virus presente verrà distrutto e il rischio di infezione e possibile distruzione dei dischi di The Chaos Engine verrà minimizzato.

Assicuratevi che un joystick compatibile sia inserito in una delle due porte corrispondenti. Inserite il disco 1 di The Chaos Engine nell'unità interna del computer. Il programma si caricherà e girerà automaticamente. Lasciate il disco nell'unità. Al prompt, rimuovete il disco 1 di The Chaos Engine e inserite il disco richiesto prima di premere il pulsante del fuoco del joystick o un pulsante del mouse per continuare.

### Ricordate

The Chaos Engine non può essere installato su un'unità rigida compatibile.

# THE CHAOS ENGINE

## Problemi di caricamento

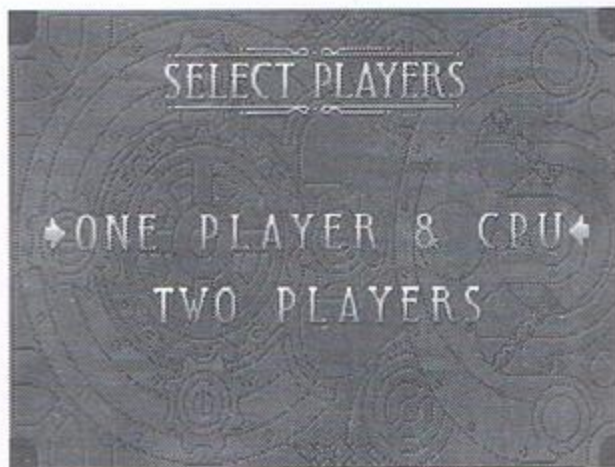
Nell'eventualità rara che il caricamento di The Chaos Engine non abbia successo, spegnete il computer e rimuovete qualsiasi periferica esterna estranea, quale la stampante (lasciate collegati monitor e televisione) prima di ripetere la procedura di caricamento. Se tuttavia non riuscite a caricare il gioco, collocate il/i disco/i difettosi (non la confezione) in un sacchetto di dimensioni appropriate o in una busta imbottita, insieme al vostro nome e indirizzo. Per facilitare il compito del nostro dipartimento di ricerca ed eliminazione dei guasti, fornite tutti i dettagli possibili sulla configurazione del vostro equipaggiamento (senza dimenticare qualsiasi dispositivo di espansione RAM). Inviatelo al pacchetto a: THE CHAOS ENGINE REPLACEMENTS, Renegade Software Ltd, Unit C1L, Metropolitan Wharf, Wapping Wall, Londra. La Renegade Software Ltd cercherà di sostituire il/i disco/i difettosi entro 28 giorni dal loro arrivo.

## Avvertimento!

I dischi sono dei supporti magnetici, come le cassette; per tale ragione non devono essere esposti a raggi x o a campi magnetici intensi poiché i dati che contengono verrebbero cancellati. Non cercate di effettuare una copia di sicurezza dei dati poiché questi potrebbero andare persi durante il processo e l'operazione costituisce una violazione del copyright. La Renegade Software Ltd non accetta alcuna responsabilità per dischi danneggiati a causa di una violazione del copyright.

## OPTIONS SCREEN (schermo delle opzioni)

Una breve sequenza introduttiva (Fig 1) imposterà la scena. Una volta mostrata, viene presentato lo schermo delle opzioni. Spingete l'asta del joystick verso l'alto o il basso per evidenziare le opzioni 'SELECT NEW GAME' (Seleziona nuovo gioco) o 'ENTER PASSWORD' (Inserisci parola d'ordine). Premete il pulsante del fuoco per selezionare l'opzione evidenziata.



### SELECT NEW GAME

#### (Seleziona nuovo gioco)

Il vostro gruppo può essere formato da uno o due giocatori umani. Un singolo personaggio controllato da umano non combatterà da solo, il compagno controllato dal computer lo aiuterà. Senza un secondo giocatore umano l'azione è forse meno competitiva, ma non per questo meno frenetica.

Spingete l'asta del joystick verso l'alto o verso il basso per evidenziare le opzioni '1 PLAYER & CPU' (1 giocatore + computer) o '2 PLAYER' (2 giocatori). Premete il pulsante del fuoco per selezionare l'opzione evidenziata.

Giocatore 1: inserite il joystick nella porta Amiga contrassegnata con '1 JOYSTICK' o la porta Atari ST contrassegnata con '0'.

Giocatore 2: inserite il joystick nella porta Amiga contrassegnata con '2 JOYSTICK' o nella porta Atari ST contrassegnata con '1'.



# THE CHAOS ENGINE

## ENTER PASSWORD

### (Inserimento della parola d'ordine)

Le parole d'ordine vengono date durante i momenti cruciali del gioco. Contengono dettagli sulla prestazione e posizione del vostro personaggio e vi risparmiano la fatica di eseguire di nuovo i livelli iniziali di gioco (potreste aver perso alcuni dei piaceri nascosti, quindi, sta a voi decidere). Quando registrate una parola d'ordine valida, il gioco inizierà di nuovo dal momento in cui la parola è stata data.



**Cancellate l'ultima lettera, numero o simbolo**

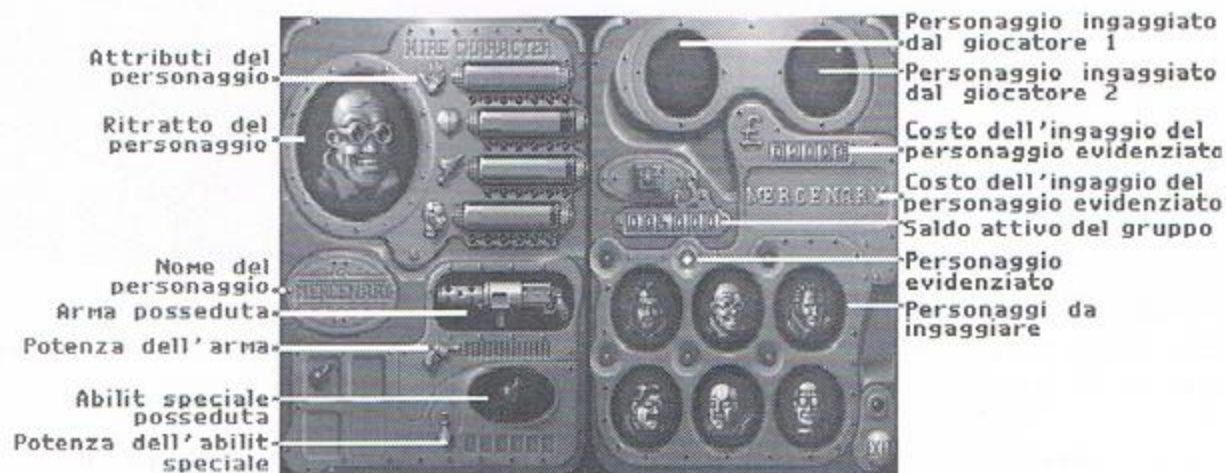
**Registrate la parola d'ordine**

Spingete l'asta del joystick in una direzione qualsiasi per spostare l'evidenziazione sopra la lettera, il numero o il simbolo desiderati. Per

selezionare la lettera, il numero o il simbolo evidenziati premete il pulsante del fuoco.

## Ingaggio di personaggi

Vi sono sei personaggi disponibili per l'ingaggio, ma solo due possono unirsi al gruppo. Prima di ingaggiare un personaggio, controllate i rapporti. Il giocatore 1 sceglie per primo i suoi personaggi. Se non è coinvolto un secondo giocatore umano, il giocatore 1 deve scegliere anche il personaggio che verrà controllato dal computer. Altrimenti, il giocatore 2 può scegliere il personaggio con cui giocare.



Spingete l'asta del joystick in una direzione qualsiasi per spostare l'evidenziazione da un personaggio all'altro. La parte sinistra dello schermo mostra i dettagli del personaggio evidenziato. Premete il pulsante del fuoco del joystick per noleggiare il personaggio evidenziato (il suo ritratto sparirà dalla selezione e apparirà in una delle finestre in alto).

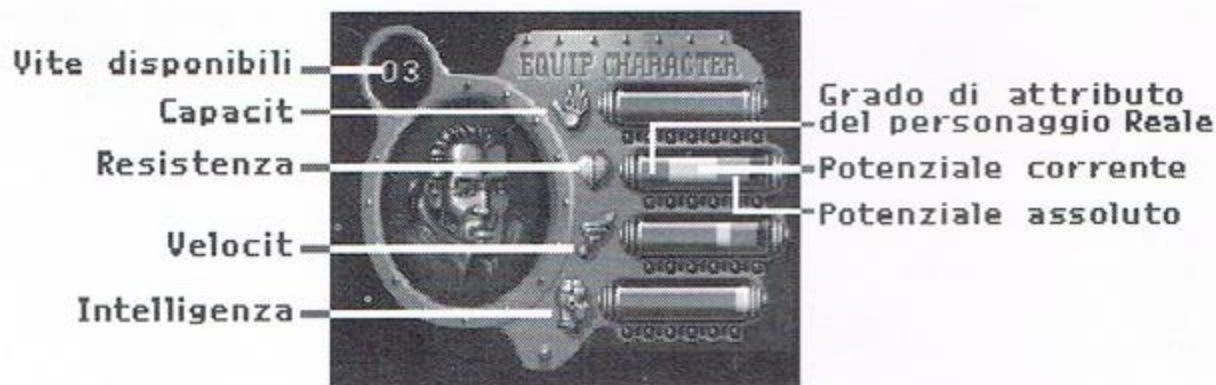
Una volta scelti entrambi i personaggi, verrà evidenziato il pulsante 'EXIT' (Esci). Premete il pulsante del fuoco per abbandonare questo schermo ed iniziare a giocare.

# THE CHAOS ENGINE

## Attributi del personaggio

I personaggi dispongono di loro armi ed abilità speciali. Le loro caratteristiche sono determinate da quattro attributi variabili: Capacità, Resistenza, Velocità ed Intelligenza. Gli attributi vengono incrementati spendendo denaro nello schermo dell'equipaggiamento del personaggio. La Resistenza, (sotto forma di cibo) può essere acquisita anche durante il gioco.

Il grado degli attributi di un personaggio viene rappresentato sotto forma di barra. Il potenziale corrente viene determinato dal grado di Capacità. Il potenziale corrente di un personaggio non può mai eccedere il potenziale assoluto mostrato.



SKILL (CAPACITÀ) è probabilmente l'attributo più importante. E' una forma di grado generale che influisce su tutti gli attributi e determina quando le abilità speciali e gli incrementi di potenza diventano disponibili.

STAMINA (RESISTENZA) è la forza vitale del personaggio; quando questa finisce il personaggio muore.

SPEED (VELOCITÀ) indica la velocità di movimento del personaggio. Sorpresi?

INTELLIGENCE (INTELLIGENZA) si riferisce solo ai personaggi controllati da computer poiché determina le loro abilità nel gioco.



# THE CHAOS ENGINE

## CONTROLLO del personaggio

La procedura è semplicissima: usate l'asta del joystick per spostare il personaggio in una qualsiasi delle otto direzioni. Una singola pressione del pulsante del fuoco fa sì che l'arma del personaggio spari nella direzione in cui questo è rivolto. Premendo e tenendo premuto il pulsante del fuoco per circa due secondi si attiverà l'abilità speciale posseduta, purché abbiate la potenza necessaria. Quando ciò avviene, sentirete il messaggio "Special activated!" (Speciale attivata).

### Armi

Ogni personaggio ha una diversa arma con diversi attributi. Questi ultimi possono essere cambiati raccogliendo o acquistando incrementi di potenza. A seconda del personaggio, tali incrementi possono aumentare il numero di colpi tirati, il danno che questi causano e se attraversano mostri e fuoco.

Man mano che vengono incrementati, i tiri dei personaggi cambieranno colore ad indicare che sono cresciuti in potenza. Lo scopo dovrebbe essere quello di trasformare tutti i tiri dei vostri personaggi in rosso.

### Abilità speciali

Equipaggiamento con qualità eccezionali. Vi sono diverse abilità speciali da comprare nel Chaos Engine, ma nessuno dei personaggi può usarle tutte insieme (cinque abilità speciali sono descritte in dettaglio qui in basso).

Quando un giocatore ha più di un'abilità speciale nel suo inventario, potete passare da una all'altra usando il tasto Maiusc relativo. Il tasto Maiusc sinistro permette di cambiare le abilità speciali del Giocatore 1 e quello destro quelle del Giocatore 2.

Quando il giocatore 2 è controllato dal computer, le sue abilità speciali possono essere usate dal giocatore 1. Premete la barra spaziatrice per passare da un'abilità speciale all'altra nel pannello di stato sotto il campo di gioco.

Le abilità speciali appaiono anche durante il gioco; basta camminare su una di esse per attivarla. E non preoccupatevi se le colpite per sbaglio: sono indistruttibili!

Quando il giocatore 2 è controllato dal computer, le sue abilità speciali possono essere usate dal giocatore 1. Premete la barra spaziatrice per passare da un'abilità speciale all'altra nel pannello di stato sotto il campo di gioco.

# THE CHAOS ENGINE

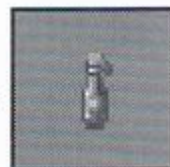
## POTENZE SPECIALI

Permettono di usare l'abilità speciale dei vostri personaggi. Potete trasportarne fino a 6 per volta. Possono essere acquistate nello schermo dell'equipaggiamento del personaggio o raccolte nel corso del gioco camminandovi sopra.

Nel gioco a un giocatore potreste voler usare la riserva di potenza speciale del Giocatore 2, che vi fornirà un rifornimento extra di 6.

## MOLOTOV

Un anello di sfere infuocate viene proiettato nella direzione in cui la Molotov è stata lanciata o nel punto dove avete camminato sopra di essa.



## BOMBA

Osservate il tremolio dello schermo allo scoppio della bomba!



## Esplosione di tiri

Dei tiri potenti vengono proiettati in tutte le direzioni attorno al personaggio.



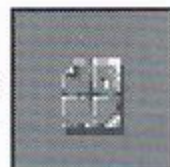
## DINAMITE

Quando scoppia, tutti i mostri visibili spariranno nel fascio di luce accecante. Attenzione! Non distruggono i generatori.



## MAPPA

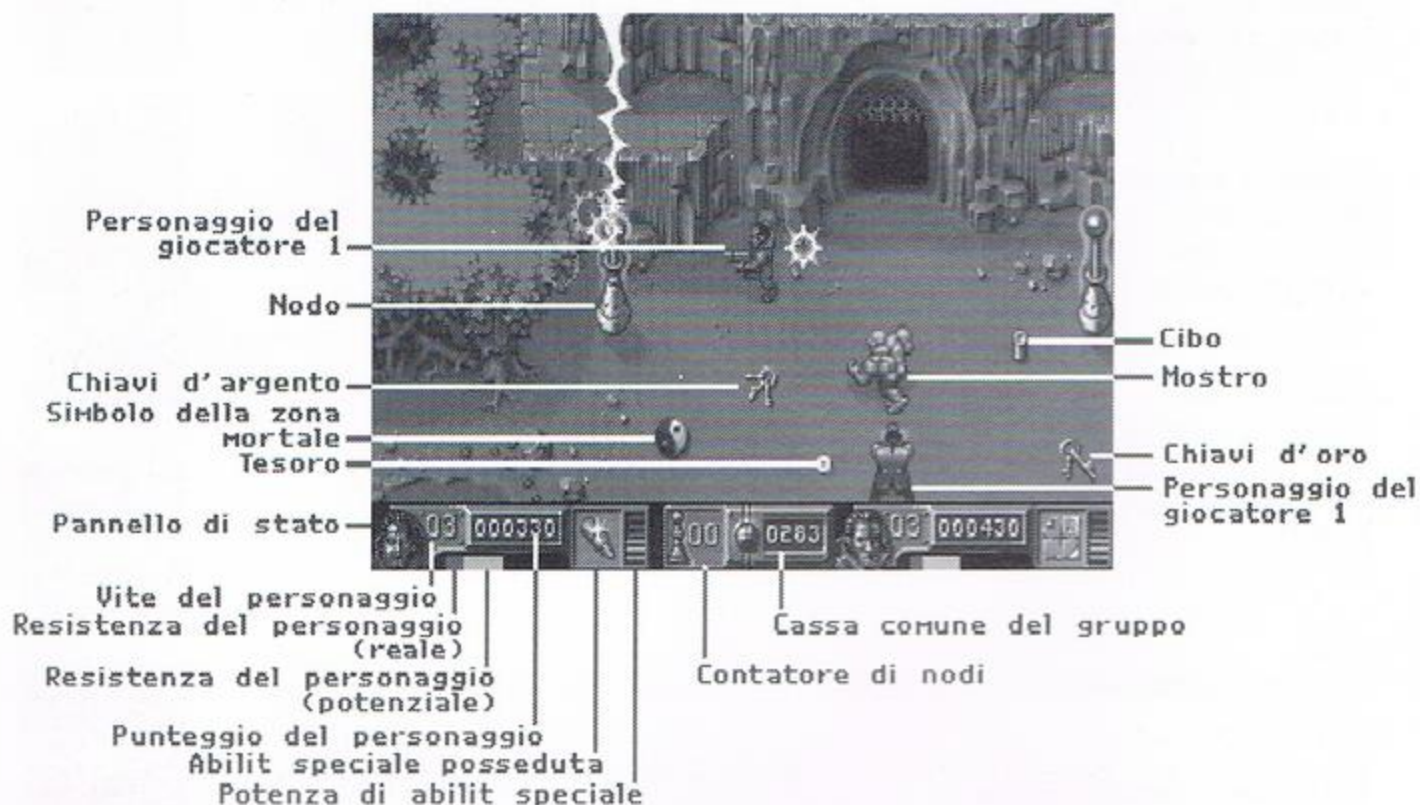
Mostra una visualizzazione piana non dell'intero livello ma di un'area quadrata di tre schermi in altezza e in larghezza attorno al personaggio che l'ha attivata.





# THE CHAOS ENGINE

## Elementi del gioco



### Campo di gioco

E' un campo a scorrimento: lo schermo segue i personaggi mentre questi si muovono nello scenario. Quando un personaggio controllato da computer viene lasciato indietro, cioè fuori dello schermo, sarà teletrasportato vicino al personaggio del giocatore 1 dopo soli tre secondi. Quando vi sono due giocatori umani, lo scorrimento viene diviso tra i due in modo che per andare avanti si richiede un elemento di cooperazione.

### NODI (e loro attivazione)

Colpite il nodo finché il suo rivestimento non esplode e viene attivato. Sentirete il messaggio "NODE ACTIVATED!" (Nodo attivato!). Quando sono stati attivati abbastanza nodi (nel primo livello ve ne sono tre), si aprirà l'uscita al livello successivo (sentirete il messaggio "EXIT OPEN!", cioè "Uscita aperta!"). Andate avanti, a meno che non vi sentiate abbastanza forti da rimanere in quel livello ed esplorarlo ulteriormente. Quando attraversate l'uscita sentirete il messaggio "LEVEL COMPLETE!" (Livello completato!).



Alcuni livelli hanno più di un'uscita. Il contatore dei nodi sul pannello di stato in basso allo schermo mostra il numero di nodi da attivare prima che un'uscita possa aprirsi. Se un'uscita è aperta e vi sono ancora dei nodi da attivare, significa che esiste un'uscita alternativa. Attivate i nodi rimanenti e cercate questa uscita: vi porterà ad una posizione più vantaggiosa nel livello successivo.



# THE CHAOS ENGINE

## Tesoro

O denaro. I mostri morti lasciano cadere due diversi tipi di monete; in ogni livello vi sono spesso diversi tipi di tesoro. Raccoglieteli velocemente prima che spariscano. Il tesoro viene aggiunto alla cassa comune del gruppo, pronto per essere distribuito tra i vari personaggi quando il livello è completato.



## Chiavi d'argento

Influenzano lo scenario permettendo di progredire (ad esempio, distruggendo alberi o creando degli scalini). Inoltre, possono rivelare oggetti e tesori. Le chiavi d'argento sono fondamentali al completamento dei livelli.



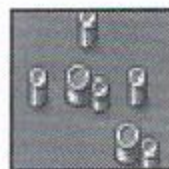
## Chiavi d'oro

Influenzano in qualche modo lo scenario permettendo di rivelare oggetti o aree segrete piene di tesori. Le chiavi d'oro non sono fondamentali al completamento di livelli, ma i più avidi non possono farne a meno. Sapete com'è...



## Cibo

Si trova in scatolette e fornisce resistenza extra per chiunque ne faccia uso.



## Simbolo di zona mortale

Quando un personaggio tocca questo simbolo, esso sparisce (sentirete il messaggio "PLAYERS SAVED!", cioè "Giocatori salvati!"). A questo punto, sarà noto lo stato di ambedue i personaggi. Se il personaggio di un giocatore muore, ritornerà all'azione con lo stato registrato in quel momento, ma solo dopo che il personaggio vivo trova un altro simbolo di zona mortale, muore o raggiunge la fine del livello. E purché, naturalmente, i personaggi abbiano ancora vite a disposizione.



## MOstri

"Tutti i mostri hanno dei tesori che lasciano cadere dietro di loro quando sono uccisi. Raccoglieteli per impinguare la cassa comune del gruppo." Vi sono circa sette o otto diversi tipi di mostri in un mondo (due vengono illustrati qui di seguito), e spesso ci vuole più di un tiro singolo per ucciderli.

Alcuni mostri sputano o tirano proiettili mortali con vari gradi di precisione; altri inseguono i personaggi; altri proteggono oggetti di un certo valore e altri ancora scaturiscono dai generatori (alcuni tiri o chiavi ben piazzati impediranno al generatore di creare mostri).

LIZARDMEN I tiri degli UOMINI LUCERTOLA possono causarvi uno shock, quindi, fate attenzione.



FROGS Le RANE saltano dietro ai personaggi.





# THE CHAOS ENGINE

## Schermo dei bonus

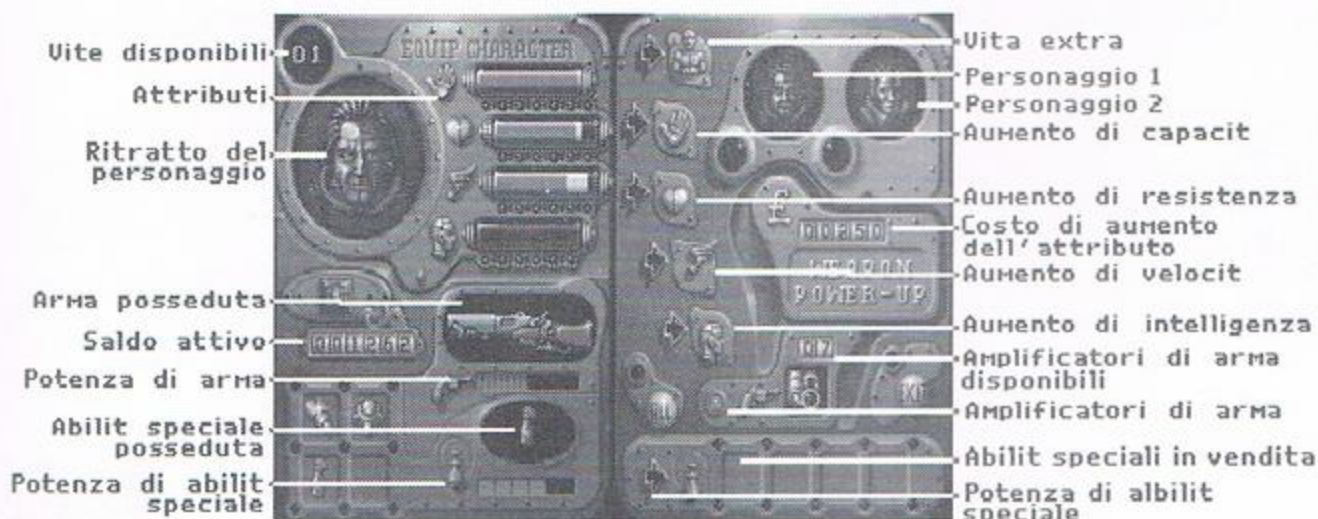
Lo schermo dei bonus viene visualizzato quando si completa un livello. Qui potrete osservare se avete fatto tutto ciò che era in vostro potere mentre eravate in quel livello. La cassa comune, con tutto il tesoro raccolto nel livello, viene divisa tra i personaggi del gruppo a seconda della loro prestazione.

Nel gioco ad uno tutto il denaro raccolto viene diviso in parti uguali e automaticamente tra i due personaggi.

La colonna al centro dello schermo mostra delle piccole immagini (icone) rappresentanti i sei elementi più importanti di un livello, con il totale del livello all'estrema sinistra dello schermo. Qui potete osservare la prestazione individuale dei due personaggi e la loro prestazione come membri di un gruppo. Il pulsante EXIT (Esci) è già evidenziato, quindi basta premere il pulsante del fuoco per abbandonare questo schermo.

Se uno dei due personaggi ha terminato le sue vite, l'altro membro del gruppo ha la possibilità di comprargliene una dopo ogni Schermo dei bonus. Il personaggio morto pagherà, a patto che abbia abbastanza denaro; in caso contrario, il personaggio rimanente dovrà aggiungere la differenza. Nel gioco a due avete l'opportunità di rispondere NO; spingete l'asta del joystick a sinistra o a destra per evidenziare l'opzione desiderata e quindi premete il pulsante del fuoco per selezionarla. Nel gioco a uno, Dovete necessariamente comprare una vita all'altro giocatore.

## Equipaggiamento di personaggi





# THE CHAOS ENGINE

Lo schermo dell'equipaggiamento del personaggio appare dopo ogni secondo e quarto livello di un mondo. Qui potete usare il denaro acquisito durante il gioco per acquistare equipaggiamento ed incrementare gli attributi di un personaggio. Sulla destra dello schermo sono illustrati gli oggetti in vendita e sulla sinistra lo stato corrente del personaggio. Il personaggio del giocatore 1 spende per primo il suo denaro. Se vi è un solo giocatore umano questo dovrà equipaggiare anche il personaggio controllato dal computer. Altrimenti, il personaggio del giocatore 2 viene equipaggiato dal secondo giocatore. Attenzione a come spendete i vostri soldi, poiché dovete avere denaro a sufficienza per equipaggiare il personaggio controllato dal computer.

Spingete l'asta del joystick in una direzione qualsiasi per spostare l'evidenziazione da un elemento all'altro sulla parte destra dello schermo o da una funzione all'altra sulla parte sinistra. Premete il pulsante del fuoco per comprare l'elemento evidenziato (il vostro saldo attivo verrà ridotto di conseguenza). Quando acquistate un'abilità speciale, questa viene spostata nell'inventario sulla sinistra dello schermo; evidenziatelo e premete il pulsante del fuoco per selezionarlo ed usarlo nel livello successivo. Una volta finito di equipaggiare il personaggio, spostate l'evidenziazione sul pulsante EXIT (Esci) e premete il pulsante del fuoco.

Se scegliete la funzione ALL (Tutti), il computer darà un'occhiata alla situazione finanziaria del vostro personaggio e selezionerà gli attributi preferibili per lui, ma non acquisterà incrementi di potenza, abilità speciali o potenze speciali.

La Capacità controlla gli acquisti che il vostro personaggio può effettuare in qualsiasi momento. Una volta acquistata la Capacità, noterete che altri elementi diventano disponibili. Il valore massimo corrente (barra gialla) degli altri attributi di cui disponete aumenterà permettendovi di aumentare il vostro livello corrente (barra verde). Gli incrementi di potenza e le diverse abilità speciali possono diventare disponibili ad alcuni livelli di Capacità. Notate che poiché la Capacità è un grado generale per il vostro personaggio, questo livello può essere aumentato solo quando avrete aumentato tutti gli altri attributi e acquistato incrementi di potenza e abilità.

Quando il gruppo ha finito di acquistare l'equipaggiamento, vi sarà data una parola d'ordine. Annotatela poiché contiene dettagli sulla prestazione del gruppo. La prossima volta che caricate The Chaos Engine, potrete registrare questa parola d'ordine e iniziare a giocare dal momento in cui la parola è stata data. Ricordate che una parola d'ordine data durante un gioco ad un giocatore ripristinerà solo un gioco ad un giocatore e viceversa.



