



THE CHAOS ENGINE

• The Bitmap Brothers •

SPIELANLEITUNG



Laguna Video-Spiele

Unterhaltungssoft-und-hardware Vertriebs GmbH
AM Sudpark 12, D-65451 Kelsterbach

PRINTED IN JAPAN



MICRO PROSE
Seriously Fun Software

SUPER NINTENDO™

ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BETRIEBUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIEKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

MICRO PROSE

© 1993 The Bitmap Brothers.
Alle Rechte vorbehalten.
Alleinlizenz an Spectrum
Holobyte, Inc. von Renegade
Software.
Lizenziert durch Nintendo.

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO ©, SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™,
THE NINTENDO PRODUCT
SEALS AND OTHER MARKS
DESIGNATED AS "TM" ARE
TRADEMARKS OF NINTENDO.



DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE
DAFÜR, DASS SIE NINTENDO- QUALITÄT GEKAUFT
HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES
SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN,
DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI
ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT
SYSTEM PASST.



THE CHAOS ENGINE

Inhaltsverzeichnis

I. Spielstart	1
II. Die Grundlagen	2
III. Der Hintergrund	4
IV. Die Konfiguration	6
Spielerwahl-Bildschirm	6
Spielwahl-Bildschirm	6
Anwerbe-Bildschirm	7
Eigenschaften	7
Die Eigenschaften-Leisten lesen	8
Geschicklichkeit	9
Gesundheit	9
Geschwindigkeit	9
Weisheit	9
V. Der Einsatz	10
Steuerung des Soldaten	11
Waffen abfeuern	11
"Power-Ups"	12
Besondere Fähigkeiten einsetzen	12
Powereinheiten	12
Besondere Fähigkeiten	12
Besondere Fähigkeiten wechseln	15
Die besonderen Fähigkeiten der CPU nutzen	15
"NODES" aktivieren	15
Sammelgegenstände	16
Level-Bonusbildschirm	18
"Soldaten ausrüsten"-Bildschirm	19
VI. Die Soldaten	21
VII. Die Welten	26
VIII. Die Bösewichte	28
IX. Spieltips	30



Mitarbeiter

Renegade Software und die Bitmap Brothers

Spieldesign:	Simon Knight und Eric Matthews
Grafik-Design:	Dan Malone
Grafik-Konvertierung:	Herman Seranno
Originalcode:	Steve Cargill
Code -Konvertierung:	Rob Trevelyan, Gordon Fong und Mike Montgomery
Spielmusik und Soundeffekte:	Richard Joseph
Titelmusik:	JOI
Produktionsleitung:	Graeme Boxall

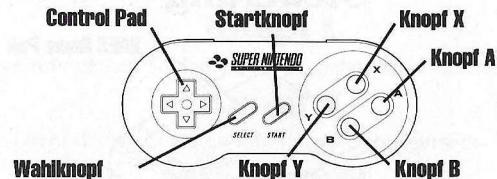
Spectrum HoloByte

Produktionsleitung:	Kurt Boutin
Tests:	Robert Wong and Tod Semple
Handbuchttext:	Robert Giedt
Handbuchdesign:	Carrie Galbraith
Marketing:	Rita Harrington, Kathryn Lynch und Leslie Simmons
Besonderen Dank an:	Clyde Grossman, Daniel Lucas, Marisa Ong, Ann Pratt, Joel Voelz und die Moore & Price Design Group



1. Spielstart

Bevor du *Chaos Engine* spielen kannst, mußt du erst einmal folgendes machen:



1. Bereite dein Super Nintendo Entertainment System den Anleitungen in deinem Super Nintendo System-Handbuch entsprechend vor.
2. Stecke einen Controller in den Controller-Anschluß 1 deines SNES ein. Wenn ihr zu zweit spielt, stecke den anderen Controller (so vorhanden) in den Controller-Anschluß 2 ein.
3. Stelle sicher, daß der Netzschalter auf OFF/AUS steht.
4. Stecke das *Chaos Engine* - Game Pak in die Konsole, und lasse es einrasten. Stelle dann den Netzschalter auf ON/EIN.
5. Nach dem Titelschirm gelangst du mit jedem beliebigen Knopf zum ersten Konfigurationsbildschirm.

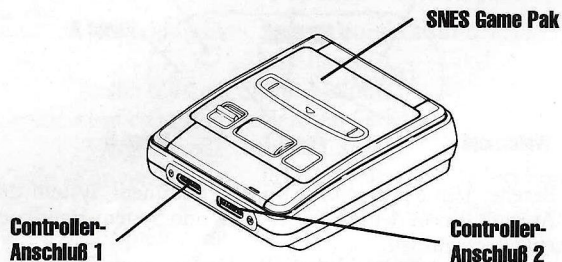
Wichtiger Hinweis: Sollten die Einleitungsbildschirme nicht erscheinen, wenn du dein SNES einschaltetest, stelle den Netzschalter zurück auf OFF/AUS. Überprüfe alle Verbindungsstecker und ob du dein SNES richtig eingestellt hast. Als nächstes entferne das *Chaos Engine*-Game Pak, und lege es erneut ein. Das Etikett muß nach vorne weisen. Stelle nun den Netzschalter auf ON/EIN. Stelle den Netzschalter immer auf OFF/AUS, ehe du ein SNES Game Pak einlegst oder herausnimmst.



II. Die Grundlagen

Was du zum Spielen von *Chaos Engine* wissen solltest:

Steuerung



Control Pad

- Bewegt deinen Soldaten auf dem Bildschirm
- Laufe über Gegenstände hinweg, um sie aufzuheben

Knopf A

- Wechselt zwischen deinen besonderen Fähigkeiten, wenn du mehr als eine in deinem Inventar hast.

Knopf B

- Feuert deine normale Waffe ab
- Deine Schußzahl ist unbegrenzt
- Mit "Power-Ups" wird deine Waffe vernichtender

Knopf X

- In Einzelspielen wechselt Spieler 2 durch diesen Knopf seine besondere Fähigkeit (wenn er mehr als eine hat)



Knopf Y

- Aktiviert die gewählte besondere Fähigkeit
- Für jeden Einsatz einer besonderen Fähigkeit brauchst du eine Powereinheit.

Knopf L

- Dreht deinen Soldaten um 45° gegen den Uhrzeigersinn

Knopf R

- Dreht deinen Soldaten um 45° im Uhrzeigersinn

Startknopf

- Unterbricht das Spiel (Spielpause)

SELECT (Wahlknopf)

- Erlaubt in Einzelspielen das Umschalten zu den besonderen Fähigkeiten von Spieler 2.

Hinweise

- Beschieße die silbernen Türme (Nodes), um Ausgänge zu öffnen.
- Es gibt jede Menge Sachen aufzuheben, also sammle, soviel du kannst.
- Schieße auf alles, was sich bewegt - die wertvollen Dinge sind unzerstörbar.
- Schieße auch auf die Gegenstände, die sich nicht bewegen - manche Dinge müssen durch Beschuß aktiviert werden.
- Sammle soviel Geld wie möglich ein; du wirst es später brauchen.
- Es gibt keine Zeitgrenze, sei aber vorsichtig, und lasse dich nicht von den Monstern überraschen.



III. Der Hintergrund

Ein bißchen Hintergrundinformation könnte dir helfen, deinen Auftrag besser zu verstehen...

Weltgeschichtliches

England. Man schreibt das Jahr 1887. In einem Steinbruch südlich von Berkshire wird ein prähistorischer Dinosaurier entdeckt. Gelehrte aus der ganzen Welt machen sich auf den Weg, um das Ungetüm zu untersuchen. Ihre Schlußfolgerung: Diese Lebensform ist der Forschung vollkommen unbekannt. Doch dies war erst der Beginn einer Reihe rätselhafter Geschehnisse.

Zur gleichen Zeit ereignen sich rund um die Welt merkwürdige Dinge. In Paris wird urplötzlich ein Theater vom Erdboden verschluckt. Die halbe Bevölkerung Bayerns verwandelt sich über Nacht in hungrige Wölfe, die in Rudeln durch das Land ziehen und über ihre unschuldigen Opfer herfallen. Auf der anderen Seite des atlantischen Ozeans steigt die neu errichtete Freiheitsstatue von ihrem Granitsockel und bahnt sich ihren Weg ins Herz von New York, eine Spur der Zerstörung hinterlassend.

Großbritannien, die Quelle der Unruhen, stürzt in Anarchie. Landschaften beginnen, sich drastisch zu verändern, und mutierte Ungeheuer wandern überall umher. Die Stadtbevölkerung zieht auf das Land, um der Zerstörung zu entkommen. Das Militär schließt sich zu Straßenbanden zusammen und überfällt hilflose Bürger. Die Lage ist ernst.

Baron Fortesque und die Chaos Engine

Die Welt weiß nicht, daß die Quelle dieser chaotischen Zustände ein abgelegenes Moor im Süden Cornwalls ist - das Heim des Baron Fortesque. Sein Wissenshunger und seine



Macht trieben ihn einst dazu, die besten Wissenschaftler und Architekten der Welt anzustellen. Als einer seiner Forscher eine gigantische Dampfmaschine entwarf, die endlich den alten Alchemistentraum von der Umwandlung von Materie erfüllen konnte, nahm ihn der Baron gefangen. Fortesque begann dann, die Maschine selber zu bauen. Seine Pläne waren allerdings wesentlich ruchloser.

Es gelang dem Baron, die Maschine in einen Chaosgenerator umzuwandeln, der Zeit und Raum radikal veränderte. Aber die Geister, die er rief, wurde er nicht mehr los: Die Maschine nahm Fortesque gefangen und verwandelte ihn in ein schreckliches Ungeheuer. Die *Chaos Engine* lernte, sich selbst mit Treibstoff zu versorgen, und fuhr damit fort, ihr zerstörerisches Spiel mit der Welt zu treiben.

Die Soldaten kommen ins Spiel

Der Erschaffer der Maschine brach aus dem dumpfen Verlies des Barons aus und enthüllte der Welt den Standort der *Chaos Engine*. Weil die Waffenlager der Welt bereits im Chaos lagen, mußte ein Elite-Stoßtrupp gebildet werden, der in das Gebiet eindringen und die Schreckensmaschine zerstören konnte.

Ein Söldnertrupp wurde gebildet, dessen Mitglieder über besondere Fähigkeiten und außerordentliche Qualitäten verfügten. Diese Soldaten schworen, die üble Maschine zu vernichten und die Welt aus den Fängen des Chaos zu befreien. Zwei Soldaten würden unentdeckt in den Park eindringen und, mit ein bißchen Glück und viel Geschicklichkeit, zu den Kellern gelangen und die Maschine zerstören können.

In der Nacht vor dem Angriff reinigten die Soldaten ihre Waffen und bereiteten sich auf eine Schlacht vor, die ihre letzte sein könnte. Zwei von ihnen würden das Schicksal der Welt in ihren Händen halten, wenn es ihnen gelingen sollte, in den Park des verrückten Barons einzudringen. Entweder würden sie die *Chaos Engine* zerstören oder bei dem Versuch sterben.

Du bist die letzte Hoffnung der Menschheit. Viel Glück, Soldat.



IV. Die Konfiguration

Ehe du endgültig in den Kampf gegen die *Chaos Engine* gehst, wirst du noch einige Bildschirme durchgehen müssen. Auf ihnen allen bewegst du dich mit Hilfe des **Control Pads** zwischen den Optionen hin und her. Mit **Knopf B** wählst du eine Option, und mit **Knopf A** gelangst du zum Spielerwahl-Bildschirm zurück.

Einleitungsbildschirme

Als erstes erscheinen der Titel- und Hintergrund-Bildschirm. Drücke einen beliebigen Knopf, um zum Spielerwahl-Bildschirm zu gelangen.

Der Spielerwahl-Bildschirm

Spielst du allein, dann wähle "One Player & CPU" (Ein Spieler & CPU). Wenn ihr zu zweit spielt und zwei Controller benutzt, wählt "2 Players" (2 Spieler).

Spielwahl-Bildschirm

"Start New Game" (Neues Spiel starten) bringt dich zum Anwerbe-Bildschirm. Mit "Enter Password" (Kennwort eingeben) gelangst du zum Kennwort-Bildschirm.

Der Kennwort-Bildschirm

Wenn du ein Spiel fortsetzen möchtest, gibst du hier das Kennwort ein, mit dem du zurück an den Punkt gelangst, an dem du vorher aufgehört hast. Benutze das **Control Pad**, um dich auf dem Bildschirm zu bewegen, und **Knopf B**, um eine Wahl zu treffen. Kennworte erhältst du am Ende jeder Welt. Falls du dein letztes Leben in einem Spiel verlierst, aber bereits mindestens eine Welt abgeschlossen hast, ist dein letztes Kennwort bereits eingegeben. Wähle "End", um diesen Bildschirm zu verlassen.



Der Anwerbe-Bildschirm

Auf diesem Bildschirm wählst du die beiden Soldaten, die das Haus des Barons stürmen und die *Chaos Engine* vernichten sollen. Spieler 1 wählt vor Spieler 2. Wenn du allein spielst, kannst du den Soldaten wählen, den der Computer (CPU) spielen soll,

Bewege dich mit dem **Control Pad** über den Bildschirm, und wähle den Soldaten mit **Knopf B**.



Eigenschaften

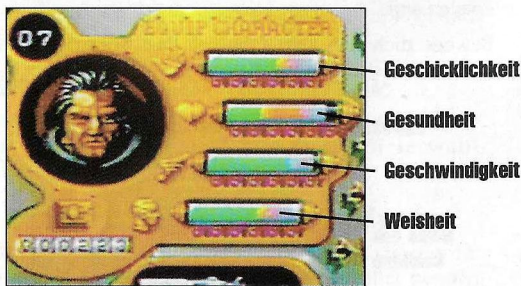
Jeder Soldat unterscheidet sich in vier Eigenschaften von den anderen Soldaten. Dies sind (von oben nach unten): Geschicklichkeit, Gesundheit, Geschwindigkeit und Weisheit.



THE CHAOS ENGINE

Die Eigenschaften-Leisten lesen

Die Leisten rechts neben den Eigenschafts-Icons haben drei Funktionen. Von links nach rechts zeigen sie den aktuellen Level, das aktuelle Potential und das absolute Potential einer Eigenschaft.



Aktueller Level

Der grüne Teil der Leiste zeigt die aktuelle Menge dieser bestimmten Eigenschaft. Wenn du diese Eigenschaft auf dem "Soldaten ausrüsten"(Equip Character)-Bildschirm erhöhst, verlängert sich die grüne Leiste entsprechend.

Aktuelles Potential

Der braune Teil der Leiste zeigt das gegenwärtige Maximum einer bestimmten Eigenschaft. Dieses Potential kann durch den Kauf von Geschicklichkeitseinheiten auf dem "Soldaten ausrüsten"-Bildschirm erhöht werden.

Absolutes Potential

Der gelbe Teil der Leiste zeigt das Maximum an Fähigkeit, das bei dieser bestimmten Eigenschaft erreicht werden kann. Das aktuelle Potential eines Soldaten kann sein absolutes Potential nie übersteigen.



THE CHAOS ENGINE

Geschicklichkeit

Dies ist der allgemeine Charakterlevel deines Soldaten und die wichtigste Eigenschaft, weil sie alle anderen beeinflusst. Der Stand an Geschicklichkeit bestimmt auch, wann du "Power-Ups" und zusätzliche besondere Fähigkeiten erwerben kannst.

Gesundheit

Die Gesundheit deines Soldaten spiegelt seinen Lebenslevel wider. Je weniger Gesundheit dein Soldat hat, um so schwächer ist er und um so leichter verliert er ein Leben.

Geschwindigkeit

Die Geschwindigkeit bestimmt, wie schnell sich dein Soldat bewegen kann. Je höher die Geschwindigkeit, um so schneller kann er von Ort zu Ort gelangen.

Weisheit

Weisheit wird nur für computergesteuerte Soldaten in Einzelspielen gebraucht. Je höher der Weisheitslevel, um so klüger verhält sich der CPU-Soldat, und um so weiter kann er sehen.

Waffenkraft

Diese Leiste steht für den gegenwärtigen Kraftlevel der Standardwaffe des Soldaten. Du kannst "Power-Ups" kaufen oder über sie hinweglaufen, um diesen Wert zu erhöhen. Je höher der Kraftlevel, um so vernichtender die Schüsse.

Inventar der besonderen Fähigkeiten

Diese Icons zeigen, aus welchen besonderen Fähigkeiten ein Soldat wählen kann. Am Anfang hat er nur eine besondere Fähigkeit, aber auf dem "Soldaten ausrüsten"-Bildschirm können nach jedem zweiten Level weitere Fähigkeiten erworben werden (wenn die Geschicklichkeit des Soldaten ausreicht).



THE CHAOS ENGINE

Powereinheitsreserven

Jeder Soldat kann bis zu sechs Powereinheiten mitführen. Du brauchst jedesmal eine Powereinheit, wenn du die besondere Fähigkeit deines Soldaten aktivieren möchtest. Powereinheiten kannst du kaufen oder während des Spiels finden.

Verfügbare Soldaten

Benutze den **Control Pad**, um einen Soldaten aus den kleinen Portraits unten rechts auf dem Bildschirm zu wählen. Das Portrait, über dem ein Licht aufleuchtet, zeigt den Soldaten, dessen Merkmale zur Zeit auf dem Bildschirm erscheinen. Drücke **Knopf B**, um diesen Soldaten zu wählen.

“Exit“-Knopf

Nachdem der Soldat für Spieler 2 gewählt worden ist, drücke **Knopf B**, um diesen Bildschirm zu verlassen. Drücke auf dem nächsten Bildschirm ebenfalls **Knopf B**, um deinen Einsatz zu beginnen.

V. Der Einsatz

Du hast nun deine Mannschaft versammelt, und es ist Zeit, den Einsatz zur Vernichtung der *Chaos Engine* zu beginnen. Deine Reise führt dich durch vier Welten mit je vier Levels.

Jedes Level hat mindestens einen Ausgang, den du öffnest, indem du auf die “Nodes” genannten silbernen Türme schießt. Nodes sind über den ganzen Level verteilt. Sammle die silbernen Schlüssel ein; mit ihnen kannst du die Wege zu den Nodes öffnen.



THE CHAOS ENGINE

Nach jedem zweiten Level macht deine Mannschaft eine Pause und rüstet sich neu aus. Auf dem “Soldaten ausrüsten”-Bildschirm (Seite 19) kannst du neue Ausrüstung kaufen und deinen Soldaten im Einsatz seiner Fähigkeiten und Waffen ausbilden.



Steuerung des Soldaten

Mit dem **Control Pad** bewegst du den Spieler auf dem Bildschirm. Er kann sich in alle acht Kompaßrichtungen bewegen und schießen. Wenn du allein spielst, folgt der computergesteuerte Spieler (Spieler 2) deinen Bildschirmbewegungen. Wenn er verletzt ist und an Nahrung vorbeikommt, sammelt er sie ein, um seine Gesundheit zu erhöhen. Er sammelt auch Münzen ein, die der gemeinsamen Kasse zukommen.

Waffen feuern

Benutze **Knopf B**, um deine Waffen abzufeuern. Wenn du den Knopf gedrückt hältst, gibst du ununterbrochenes Feuer in deine Blickrichtung ab. Deine Munition ist unbegrenzt, also tut dir keinen Zwang an.



“Power-Ups”



Um die Wirkung deiner Waffen zu erhöhen, mußt du “Power-Ups” einsammeln oder kaufen. Wenn du während des Spiels über ein “Power-Up” läufst, hörst du die Worte “POWER-UP!”, und die Kraft deiner Waffe steigt um 1.

Besondere Fähigkeiten einsetzen

Mit **Knopf Y** aktivierst du eine besondere Fähigkeit. Wenn du sie anwendest, hörst du “SPECIAL ACTIVATED!”. Du brauchst mindestens eine Powereinheit, um eine besondere Fähigkeit einzusetzen.

Powereinheiten



Powereinheiten erlauben dir, deine besonderen Fähigkeiten zu aktivieren. Jeder Soldat kann bis zu sechs mitführen. Du kannst sie auf dem “Soldaten ausrüsten”-Bildschirm kaufen oder auch im Spiel finden. Wenn du im Spiel über eine Powereinheit läufst, hörst du die Meldung “SPECIAL POWER!”, und die Powereinheit wird in dein Inventar aufgenommen.

Besondere Fähigkeiten

Jeder Soldat hat eine Reihe von Fähigkeiten, die er mit steigender Geschicklichkeit ansammelt. Soldaten können je nach Charakter bis zu vier besondere Fähigkeiten erlangen. Zusätzlich findest du im Spiel besondere Fähigkeiten, die nur einmal vorkommen. Auf Seite 21 siehst du Einzelheiten zu den Soldaten und ihren Fähigkeiten.

Luftangriff



Mit dieser Fähigkeit kannst du einen 360°-Luftangriff auf alle Wesen und Gegenstände eine Etage über deinem Soldaten ausführen. Die Schüsse entsprechen der maximalen Kraft und Wirkung der Standardwaffe deines Soldaten.



Bombe



Wenn diese Fähigkeit aktiviert wird, fliegt eine Bombe aus der Hand des Soldaten in die angezeigte Richtung. Bei ihrem Einschlag brechen acht Splitter ab, die alles, was sich in ihrer Flugbahn befindet, treffen. Die Bombe kann sowohl aufwärts als auch abwärts geworfen werden.

Monster ablenken



Diese besondere Fähigkeit legt einen blinkenden Gegenstand vor die Füße des Soldaten. Dieser Gegenstand zieht die Monster an, und sie vergessen den Soldaten für fünf Sekunden. Sofort danach geht die Jagd aber wieder los.

Dynamit



Mit dieser Fähigkeit fliegen gebündelte Dynamitstangen in die Blickrichtung des Soldaten. Sie vernichten zwar jedes Monster, das sie treffen, sind aber bei Flächeneinsätzen wirksamer. Wenn sie nicht direkt auf ein Monster geworfen werden, verschwinden nämlich nach einer kurzen Verzögerung alle Monster vom Bildschirm.

Erste Hilfe



Mit dieser besonderen Fähigkeit kann der Soldat, der sie verwendet, seine Gesundheit mindestens teilweise wiederherstellen. Wenn diese Fähigkeit im Spiel gefunden wird, heilt sie beide Soldaten bis zu ihrem gegenwärtigen maximalen Gesundheitslevel.

Gefrieren



Diese Fähigkeit stoppt alle Monster sowohl auf als auch außerhalb des Bildschirms. Dies hält nur wenige Sekunden vor, also schieße, soviel du kannst!

Karte



Wenn du dich in einem Level verlaufen hast, kannst du mit dieser Fähigkeit eine Karte des gesamten Levels aufrufen. Mit **Knopf B** verläßt du die Karte wieder.



THE CHAOS ENGINE

Ground Mines



Mit dieser Fähigkeit wird eine blinkende Bodenmine vor die Füße des Soldaten gelegt. Sie explodiert, sobald ein Monster auf sie tritt.

Molotow



Wenn diese Option aktiviert wird, wirft der Soldat eine Flasche flammbarer Flüssigkeit. Beim Einschlag zerbricht sie in einen Halbkreis aus Feuerkugeln, die in der Richtung des Einschlags weiterfliegen. Der Molotow kann sowohl nach oben als auch nach unten geworfen werden.

Gruppenkraft



Hier blinken die Sterne im Fenster für besondere Fähigkeiten. Beide Soldaten erhalten fünf Sekunden lang maximale Geschwindigkeit und maximale Waffenkraft.

Monster abschrecken



Diese Fähigkeit bewirkt, daß alle Monster auf dem Bildschirm in Panik vor den Soldaten flüchten. Drei Sekunden später finden sie jedoch ihren Mut wieder.

Schild



Die Schilde im Fenster für besondere Fähigkeiten blinken auf, und beide Soldaten werden gegen Monster und ihre Waffen unverwundbar. Die Soldaten können zusätzlich durch die Monster hindurch laufen, sie vernichten und ihr Geld einsammeln. Für auf diese Weise beseitigte Monster erhältst du allerdings kein Geld. Diese Fähigkeit hält fünf Sekunden lang vor.

Schußangriff



Ähnlich wie der Luftangriff ruft diese Fähigkeit einen 360°-Schußkreis hervor. Die Kugeln überfluten die Etage des Soldaten und entsprechen der maximalen Kraft und Wirkung der Standardwaffe des Soldaten.



THE CHAOS ENGINE

Besondere Fähigkeiten wechseln

Mit **Knopf A** kannst du zwischen deinen besonderen Fähigkeiten wechseln (wenn du eine weitere auf den "Soldaten ausrüsten"-Bildschirm gekauft hast). Jeder Soldat kann eine bestimmte Anzahl besonderer Fähigkeiten erwerben. Einzelheiten findest du in der Beschreibung des Soldaten.

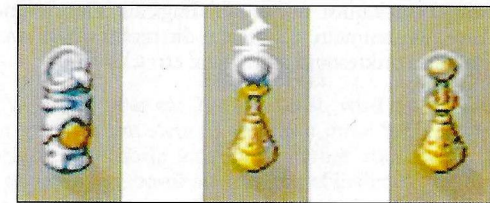
Die besonderen Fähigkeiten der CPU nutzen

Spielst du allein, dann kannst du auch die besonderen Fähigkeiten des computergesteuerten zweiten Soldaten einsetzen. Drücke einfach **SELECT**, um deine besondere Fähigkeit gegen die der CPU auszutauschen.

Wenn du vor dem Tausch die besondere Fähigkeit der CPU wechseln möchtest (vorausgesetzt, es gibt mehr als eine), drücke wiederholt **Knopf X**, bis die gewünschte erscheint. Danach benutzt du wie gewohnt **SELECT X**, um die Fähigkeiten auszutauschen.

Nodes Aktivieren

Auf deiner Reise wirst du gelegentlich silberne Türme finden. Diese werden Nodes genannt. Nodes öffnen Ausgänge in den nächsten Level. Du mußt auf die Türme schießen, um sie zu aktivieren. Aus der Spitze aktivierter Türme fährt ein Blitz, und die silberne Schale verschwindet. Das nun goldene Node beginnt zu pulsieren, und du hörst die Ansage "NODE ACTIVATED!"



THE CHAOS ENGINE

Der Node-Zähler oben auf dem Bildschirm zeigt dir, wie viele Nodes du aktivieren mußt, um zum nächsten Level zu gelangen. Sobald du das letzte zum Verlassen eines Levels erforderliche Node aktiviert hast, hörst du die Ansage "Exit open!". Der erste Soldat, der den Level verläßt, erhält zusätzliche Punkte.

Eins noch - nachdem der Node-Zähler auf Null gesunken ist, könnten noch unaktivierte Nodes übrig sein. Nimmst du diese Nodes unter Beschuß, dann werden unter Umständen vorteilhaftere Ausgänge geöffnet. Diese werden mit den Buchstaben "B", "C" usw. markiert. Als Faustregel gilt: Je höher der Buchstabe, desto besser der Ausgang.

Schieß' auf alles!

Lasse deinen Finger am Abzug! Jeder will dir an den Kragen, also erwischst du sie besser zuerst. Du kannst weder deinem Kollegen Schaden zufügen noch wertvolle Gegenstände beschädigen, also mach dir keine Sorgen.

Manche Säulen und Wände geben auf Beschuß den Zugang zu anderen Teilen der Levels frei. Hinweise sind z.B. auffallende Verzierungen. Und wenn du Generatoren beschießt, tauchen weniger Monster auf.

Sammele Gegenstände

Nimm, was du kriegen kannst. Manche Gegenstände können Monster heraufbeschwören, andere öffnen oder schließen Durchgänge. Du kannst nicht unbedingt alle Gegenstände auf jedem Level einsammeln, also mach dir nichts draus, wenn du den perfekten Punktestand nicht ganz erreichst.



THE CHAOS ENGINE

Silberschlüssel



Diese Schlüssel öffnen Durchgänge und helfen dir so, den Ausgang zu finden. Sie können auch wichtige Gegenstände erscheinen lassen.

Goldschlüssel



Mit diesen Schlüsseln öffnest du geheime oder Bonus-Gebiete, in denen du Nahrung, Münzen, "Power-Ups" und anderes einsammeln kannst.

Münzen



Du brauchst Geld, um deine Eigenschaften zu erhöhen und besondere Fähigkeiten, Powereinheiten und zusätzliche Leben zu kaufen. Goldmünzen sind £10 wert, Silbermünzen £5.

Nahrung



Nahrung heilt. Wenn nicht deine Gesundheit geschädigt worden ist, hat Nahrung keinen Nutzen. Du solltest daher vielleicht lieber warten, ehe du sie einsammelst. Spielst du allein, sammelt der computergesteuerte Spieler von selbst Nahrung ein, wenn er verletzt ist. Wundere dich also nicht, wenn er plötzlich abdreht und sich den Bauch vollschlägt.

Zusätzliches Leben



Wenn du über diese Icons läufst, erhältst du ein zusätzliches Leben. Es gibt davon nicht viele in diesem Spiel, also lasse dir möglichst keins entgehen. Du bekommst auch nach jeweils 7.000 erreichten Punkten ein zusätzliches Leben.

Telefon



Wenn du über ein Telefon läufst, wird der andere Spieler (egal, wer ihn steuert) sofort an diese Stelle gebeamt. Mit dieser Methode kannst du näher rückenden Wänden entkommen, bevor sie dich einschließen.



THE CHAOS ENGINE

Todeszonenzeichen



Todeszonenzeichen (oder DZT, von "Death Zone Tokens") haben mehrere Funktionen. Zum einen sichern sie deinen Platz im Level, so daß die Soldaten zum letzten DZT zurückkehren, wenn sie jeweils ein Leben verlieren. Bist du in einem Level auf keine DZTs gestoßen, kehren die beiden Soldaten zum Anfang des Levels oder zum zuletzt gefundenen Telefon zurück.

Wenn ihr zu zweit spielt und ein Soldat ein Leben verloren hat, kannst du deinen Partner durch ein DZT wieder ins Leben rufen (vorausgesetzt, er hat noch verbleibende Leben).

In Einzelspielen kannst du auf die gleiche Weise den computergesteuerten Spieler wieder ins Spiel bringen (vorausgesetzt, er hat noch verbleibende Leben). Wenn dein Soldat ein Leben verliert, kehren beide Soldaten zum zuletzt getroffenen DZT zurück.

Wenn ein DZT getroffen wird, hörst du die Worte "PLAYERS SAVED!" (Spieler gerettet.)

Level-Bonusbildschirm

Dieser Bildschirm erscheint nach Abschluß eines Levels und zeigt, was die Soldaten in der letzten Runde erreicht haben. Die Leisten auf der linken Bildschirmhälfte zeigen die möglichen Gesamtzahlen der Monster/Münzen/usw. in diesem Level. Rechts erscheint die Zahl der von den Soldaten tatsächlich gesammelten/beseitigten Gegenstände. Die unterste Zahl ist der Prozentwert deiner Gesamtleistung in diesem Level.



THE CHAOS ENGINE



Auf der rechten Bildschirmhälfte erscheint die Gesamtleistung für die einzelnen Soldaten aufgeschlüsselt. Am unteren Bildschirmrand siehst du nicht nur den Anteil deines Soldaten an der Beseitigung der Monster und dem Einsammeln von Gegenständen, sondern auch den Prozentwert der Gesamtleistung und den Anteil an der gemeinsamen Kasse.

"Soldaten ausrüsten"-Bildschirm

Am Ende jedes zweiten Levels erhältst du die Gelegenheit, deine Soldaten zu stärken und neu auszurüsten.

Fall einer der Soldaten (oder der computergesteuerte Spieler) im vorhergehenden Level sein Leben verloren haben sollte, kann der andere Spieler ihn hier für £500 wiederbeleben. Dies erweist sich im allgemeinen als sinnvoll.



THE CHAOS ENGINE



Denke daran, daß du nach dem Kauf von Geschicklichkeit erst deine anderen Eigenschaften entsprechend ausbauen mußt, ehe du mehr Geschicklichkeit erwerben kannst. Mit Hilfe der Option "Vollständige Ausbildung" (Complete Training) kannst du automatisch deine finanzielle Lage und die besten Eigenschaftskäufe berechnen lassen. Diese Option wird allerdings keine Besonderen Fähigkeiten, Power-Ups oder Powereinheiten kaufen.

Spieler 1 rüstet sich als erster aus. Mit dem **Control Pad** und **Knopf B** bewegst du dich auf dem Bildschirm und tätigt deinen Kauf. Wenn du fertig bist, gehe zum Ausgangsknopf (EXIT), und drücke **Knopf B**.



THE CHAOS ENGINE

VI. Die Soldaten

Dieser kernige Trupp umfaßt einige der zielstrebigsten, stärksten, klügsten und kräftigsten Krieger des Landes. Niemand kann diese Soldaten ungestraft angehen; sie sind Experten in ihrem Feld. Und in ihren Händen liegt das Schicksal der Menschheit

Jeder Soldat hat Stärken und Schwächen. Du solltest dein Ziel mit jedem beliebigen Paar erreichen können. Passe gut auf. Es kann sehr wichtig werden, deinen Partner gut zu kennen.

Mercenary (Der Söldner)



Er ist der Anführer des Trupps. Von Bodyguard der Politiker bis zu direkten Frontalangriffen hat er alles schon mal gemacht. Als Veteran zahlreicher Kämpfe verdankt er seine Vorliebe für Sprengstoff seinen Erfahrungen mit Gefechten in Westafrika. Mercenary ist zweifellos stark, aber manche Leute haben einige Bedenken, was seinen Geisteszustand angeht.

Seine Waffe ist das furchteinflößende und mächtige Gatling-Geschütz. Innerhalb von Sekundenbruchteilen feuert es Hunderte von Kugeln. Mercenary ist ein guter Rundum-Soldat - keine außergewöhnlichen Stärken, aber auch keine wesentlichen Schwächen. Er besitzt zwei Sprengstoffladungen und einen Medizinkasten, mit dem er sich heilen kann. Dumm ist er nicht.

Eigenschaften

Gesundheit:	Durchschnittlich
Geschwindigkeit:	Durchschnittlich
Weisheit:	Durchschnittlich
Waffe:	Gatling-Geschütz
Munition:	Viele kleine Kugeln
Waffenstärke:	Durchschnittlich



THE CHAOS ENGINE

Maximale Waffenstärke: Weite Streuung
Besondere Fähigkeiten (3): Bomben, Bodenminen, Erste Hilfe

Brigand



Er kämpft nicht "um der Sache willen"; die lockende Beute aus der Villa des reichen Barons ist der Grund, aus dem der Brigand dem Trupp beiträt. Normalerweise verdient er seinen Lebensunterhalt als Straßenräuber. Aber ein Robin Hood ist er nicht.

Der Brigand benutzt ein Gewehr mit großer Reichweite und durchschnittlicher Kraft. Er kann sich schnell bewegen, denn in seinem Beruf ist es immer lohnend, flink zu sein. Er ist auch ziemlich clever, aber du solltest dich nicht blind auf ihn verlassen. Er hat möglicherweise etwas andere Absichten als du.

Eigenschaften

Gesundheit: Durchschnittlich
Geschwindigkeit: Durchschnittlich
Weisheit: Durchschnittlich
Waffe: Gewehr
Munition: Einzelne Kugeln
Waffenstärke: Durchschnittlich
Maximale Waffenkraft: Vierfach
Besondere Fähigkeiten (3): Schußangriff (Shot Burst), Molotow, Monster ablenken



THE CHAOS ENGINE

Gentleman



Die Stärke des Gentleman ist sein Gehirn, nicht seine Muskeln. Sank seines Importhandels kann er sich einen luxuriösen Lebensstil erlauben, aber gelegentlich stellt er sich immer noch für ein bißchen unterhaltsame Action zur Verfügung. Der Gentleman ist besonders bei den Damen beliebt und hält sich für einen echten Superschützen, wenn er seine Flammenpistole in der Hand hält.

Der Gentleman ist nicht der gesündeste oder bestbewaffneteste der Soldaten, aber in seiner Schulzeit war er ein Leichtathletikmeister, und schnell ist er noch immer. Seine besonderen Fähigkeiten sind in scheinbar ausweglosen Situationen sehr nützlich. Er kämpft eben nur, wenn es unbedingt sein muß.

Eigenschaften

Gesundheit: Niedrig
Geschwindigkeit: Hoch
Weisheit: Hoch
Waffe: Flammenpistole
Munition: Stichflammen (die Schüsse jagen durch die Monster hindurch)
Waffenstärke: Niedrig
Maximale Waffenstärke: Doppelt
Besondere Fähigkeiten (4): Karte, Monster ablenken, Monster abschrecken, Gruppenkraft

Navvie



Dieser Schwerarbeiter verdankt seine Kraft der Maloche im Staßen- und Kanalbau. Während seiner Armeezeit baute der Navvie seine Wunderwaffe, die Schulterkanone. Er mag nicht der klügste sein, aber er ist sicherlich der stärkste der sechs Soldaten.
strongest of the six Soldiers.



THE CHAOS ENGINE

Seine schreckliche Kanone beseitigt selbst das mächtigste Biest. Zusätzlich stehen ihm zwei der vernichtendsten besonderen Fähigkeiten zur Verfügung: das zuverlässig durchschlagende Dynamit und der tödliche Schußangriff. Du solltest ihn möglichst bei Laune halten...

Eigenschaften

Gesundheit:	Hoch
Geschwindigkeit:	Niedrig
Weisheit:	Niedrig
Waffe:	Kanone
Munition:	Große einzelne Granaten
Waffenstärke:	Hoch
Maximale Waffenstärke:	Vierfach
Besondere Fähigkeiten (2):	Dynamit, Schußangriff

Thug



Der furchtbar entstellte Thug ist selten in der Öffentlichkeit zu sehen. Normalerweise lungert er nachts in den Seitenstraßen Londons herum. Manchmal geht er auch für die Straßenbanden "sammeln". Mit der Intelligenz hat er es nicht so, aber dafür ist seine Flinte fast allen Monstern gewachsen.

Thug ist nicht sehr schnell, dafür aber um so zäher. Er kann etlichen Angriffen unbeschadet standhalten. Seine besonderen Fähigkeiten sind die allvernichtendsten. Sei vorsichtig mit dem Molotow!

Eigenschaften

Gesundheit:	Hoch
Geschwindigkeit:	Niedrig



THE CHAOS ENGINE

Weisheit:	Niedrig
Waffe:	Flinte
Munition:	Kleine Mehrfach-Granaten
Waffenstärke:	Hoch
Maximale Waffenstärke:	Weite Streuung
Besondere Fähigkeiten (2):	Molotow, Schußangriff

Scientist (Der Wissenschaftler)



Der Scientist ist zweifellos der gescheiteste aller Soldaten. Jahrelang hat er sich im Norden Englands verborgen gehalten, wo er in Ruhe an seinen Experimenten basteln konnte. Einem Abstecher in die Waffentechnologie verdanken wir seine merkwürdigen, aber extrem wirkungsvollen Blitzgeschütz.

Die größten Stärken des Scientists sind seine Schnelligkeit und Intelligenz. Was ihm an reiner Kraft fehlt, gleicht er mit seiner Geschwindigkeit und seinen besonderen Verteidigungsfähigkeiten mehr als aus. Sein Erste-Hilfe-Kasten macht ihn zu einem nützlichen Gruppenmitglied. Aber Vorsicht mit der Spritze!

Eigenschaften

Gesundheit:	Niedrig
Geschwindigkeit:	Hoch
Weisheit:	Hoch
Waffe:	Blitzgeschütz
Munition:	Energieblitze (jagen durch die Monster hindurch)
Waffenstärke:	Niedrig
Maximale Waffenstärke:	Einfach
Besondere Fähigkeiten (4):	Erste Hilfe, Karte, Schild, Gefrieren



VII. Die Welten

Jede Welt umfaßt vier verschiedene Levels. Nach jedem zweiten Level kannst du deine Soldaten wie oben beschrieben neu ausrüsten. Am Ende jeder Welt erhältst du ein Kennwort, das du dir für spätere Spiele aufschreiben solltest. Mit dem entsprechenden Kennwort kannst du das Spiel am Anfang der letzten abgeschlossenen Welt wieder aufnehmen, ohne sämtliche vorher absolvierte Welten noch einmal durchlaufen zu müssen.

Der Wald

Diese Welt ist voller sonderbarer mutierter Pflanzen und Tiere. Seen geschmolzener Erde überziehen das Land, und der Fäulnisgestank ist unerträglich. Diese Welt ist noch recht weit von der *Chaos Engine* entfernt, daher sind die Monster noch erkennbare übergroße Exemplare normaler Wesen.

Die Landschaft besteht aus dichtem Wald, Inseln und Felsburgen. Diese mittlerweile etwas verkommenen Anlagen haben schon bessere Zeiten gesehen. Besonders gefährlich sind die Sumpfpflanzen: Wenn du dich ihnen näherst, könnte dich das ein Leben kosten.

Die Werkstätten

Verrostete metallene Brücken verbinden die Außengebäude und Werkstätten des Herrenhauses derer von Fortesque. Hier arbeitete der verrückte Baron an seinen skrupellosen Plänen und hielt seine Forscher in schäbigen Hütten gefangen, in denen es nur Ratten und anderes Ungeziefer aushalten konnten.

Gebäude aus Granit und metallene Brücken überspannen diese Welt. Darunter siehst du die riesigen Röhren, in denen der Dampf an die teuflische Maschine geliefert und schleimige stinkende Abwässer auf die umliegende Landschaft verteilt werden.



Fortesques Villa

Reich geschmückte Skulpturen und umfangreiche Steinmetzarbeiten sind die letzten Überbleibsel der längst vergangenen Pracht. In alten Zeiten war dies eines der feinsten Herrenhäuser des Landes, und die Vorfahren des Barons hielten unzählige dekadente Bälle in diesen hohen Sälen.

Die *Chaos Engine* hat hier ganze Arbeit geleistet, wie am Zustand des Hauses leicht zu erkennen ist. Aus jeder Ecke springen schreckliche wilde Wesen, und die bodenlosen Krater locken unerwünschte Besucher in ihr sicheres Ende.

Die Keller

Die dunklen und unheimlichen Keller verbergen die enorme Maschinerie der *Chaos Engine*. Wie in der Kanalisation liegen im unheilvollen Halbdunkel riesige Pfützen übelriechender Flüssigkeiten verborgen. Gigantische Ventile und Rohre halten nicht nur die Feuchtigkeit, sondern auch unerwünschte Besucher von einigen Teilen der Keller fern.

Die dicken Kabel an den Wänden sind Teil des selbstentwickelten Sicherheitssystems der *Chaos Engine*. Das unentwegte Pochen und Dröhnen der Generatoren wird immer lauter, je näher du der Maschinenhalle kommst. In dieser Halle findest du die *Chaos Engine* und den Abschluß deines Auftrages.



VIII. Die Bösewichte

Furchteinflößende und halb irre Monster bevölkern das Haus und den Park. Die Bewohner des umliegenden Moores und der Dörfer sind in abscheuliche Kreaturen verwandelt worden. Sie streuen nun durch das Land, besessen von dämonischen Kräften, und suchen nach Entkommen... und Nahrung.

Einige der gräßlichsten Kreaturen werden von der Erde selbst erzeugt. Sie kriechen unentwegt aus Kratern und Falltüren im Boden. Diese Monster-Generatoren können jedoch durch Stichflammen zerstört werden.

Da bisher noch keiner wieder aus den Werkstätten des Barons in der "Welt 2" zurückgekommen ist, ist das folgende Lexikon der Monster möglicherweise nicht vollständig. Du begegnest diesen Biestern schon überall in der "Welt 1". Und es kann nicht schaden, auch über unangenehme Dinge Bescheid zu wissen.

Rumpelnde Steinpumpel



Diese schwerfälligen Stein-Wesen rumpeln langsam durch die Gegend und sind leicht zu meiden. Jedes hat einen schier unendlichen Vorrat an großen Steinen, mit denen sie ihre Gegner bewerfen. Die Steinpumpel leben im Wald und in den steinigten Klippen der Moore.

Gefürchtete Chaoskäfer



Die Käfer sind eine nervtötende Landplage. Sie krabbeln unberechenbar in alle Richtungen und lassen sich von nichts aufhalten. Obwohl sie keine Waffen haben, machen ihre schnellen Bewegungen und Gruppenangriffe sie zu einem tödlichen Ärgernis.

Gigantische Sumpfrösche



Gigantische Sumpfrösche sind immer unglaublich hungrig und überall auf dieser Welt zu finden. Wie die Käfer auch haben sie keine Waffen, aber sie können über unglaublich große Entfernungen springen und greifen fast immer in Horden an.

Spuckende Sumpfpflanzen



Diese verformten Blütenalpträume bewegen sich nicht, und das ist gut so! Die Pflanzen spüren die Bewegungen anderer Lebewesen und feuern sofort vier diagonale Schüsse ab, wenn man sich ihnen nähert. Du solltest sie beizeiten und bei jeder Gelegenheit unter Beschuß nehmen.

Riesige Echsenmänner



Die Echsenmänner trampeln durch die Moore und die Klippen. Sie schießen mit Steinen und können manchmal sehr dumm sein. Trotzdem stellen sie eine echte Bedrohung dar, wenn du einer Gruppe begegnest.

Schleudernde Mini-Vulkane



Vulkane schleudern einzelne grüne Klumpen einer undefinierbaren, aber tödlichen Substanz in die Luft. Paß auf, daß sie nicht auf dir landen! Zum Glück können die Vulkane sich nicht bewegen und sind daher leicht zu zerstören.

IX. Spieltips

Hier ist eine Liste der Tips zum Spielen von *Chaos Engine*. Einige treffen nur auf ganz bestimmte Situationen zu. Vielleicht möchtest du die Lösungen lieber selbst ergründen. In diesem Fall solltest du den folgenden Abschnitt noch nicht lesen.

- Sammle von Anfang an soviel Geld wie möglich ein. Du wirst es brauchen, um deinen Partner und dich selbst auszurüsten.
- Die Reihenfolge, in der du Gegenstände einsammelst, kann Einfluß darauf haben, zu welchen Räumen du Zugang hast und welche anderen Gegenstände verfügbar sind. Du bestimmst so auch, welche Ausgänge sich zu welchem Zeitpunkt öffnen.
- Schieße nicht auf die Monstergeneratoren. Warte, bis ein Monster erscheint, erschieße es, nimm dir die Beute und wiederhole diesen Vorgang, bis der Generator verschwindet.
- Gehe zurück in Gebiete, die du bereits abgeräumt hast. In der Zwischenzeit könnte es hier etwas Neues zu sammeln oder zu erschließen geben.
- Wenn ihr zu zweit spielt, ist es sinnvoll, zusätzliche Leben, "Power-Ups" und Powereinheiten zu teilen.
- Schieße diagonal auf Monster, und lauere ihnen aus dem Hinterhalt auf. Ihre Schüsse sind weniger treffsicher, wenn sie um eine Kurve kommen.
- Versuche, zusätzliche Ausgänge zu finden. Wenn du gleich den ersten Ausgang nimmst, entgehen dir möglicherweise die lohnendsten Plätze.
- Achte auf die Hinweise, die dir durch einen Level helfen. Von diesen Hinweisen gibt es eine ganze Menge.



- Versuche, deine Geschicklichkeit schnell aufzubauen. Du kannst dann bessere besondere Fähigkeiten und mehr Waffenstärke kaufen.
- Bei Einzelspielen solltest du deinen computergesteuerten Partner am Leben halten. Er kann dir den Rücken stärken, und du kannst seine Powereinheiten und besonderen Fähigkeiten nutzen.
- Suche immer nach den Geheimzimmern. Manchmal öffnet sich ein Gang, wenn du einen Gegenstand einsammelst, und manchmal brauchst du nur in ein bestimmtes Gebiet zu laufen, damit sich ein neuer Weg öffnet (und vielleicht ein alter verschließt).
- Versuche, deine Gesundheit auf dem höchstmöglichen Stand zu halten, ehe du zum "Soldaten ausrüsten"-Bildschirm gehst (nach jeweils zwei Levels). Ansonsten mußt du deine verlorene Gesundheit neu kaufen, bevor du deine anderen Eigenschaften verbessern kannst.
- Eine Alternative zum einfachen Einzelspiel ist ein Spiel zu zweit, in dem du deinen Partner sterben läßt. Wenn du gefragt wirst, ob du ihn wiederbeleben möchtest, sage einfach Nein. Du kannst nun deine Eigenschaften und Fähigkeiten schneller steigern, mußt aber alle Arbeit in den Levels selbst tun.
- Wenn du das Spiel mit einer Soldatenkombination abgeschlossen hast, versuche es noch einmal mit einer neuen. Am schwierigsten wird das Spiel mit Thug und Mercenary.



