

CHAOS

STRIKES BACK





CHAOS STRIKES BACK
(CHAOS CONTRE-ATTAQUE)

Conception du Programme:

Doug Bell
Joe Linhoff
Mike Newton

Conception Visuelle:

Andy Jaros
David Simon

Histoire:

Nancy Holder

Illustration de la Couverture:

David Darrow

*Produit par FTL Games Copyright ©1989
Software Heaven, Inc. San Diego, Californie.*

LICENCE DU LOGICIEL

IMPORTANT: Avant d'utiliser le logiciel et la documentation inclus, lisez soigneusement ce contrat.

L'utilisation du programme de cette disquette implique une acceptation de ces termes. Si vous n'acceptez pas ces termes, vous pouvez obtenir un remboursement total en retournant la disquette de programme, la documentation et l'emballage d'origine à votre fournisseur dans les cinq jours (5) suivant la date de réception.

COPYRIGHT DU LOGICIEL

Le programme logiciel inclus est protégé à la fois par la loi des droits d'auteur des Etats-Unis et par des obligations conventionnelles internationales. Il est illégal de copier toute partie du logiciel sur disquette, cassette d'enregistrement ou sur tout autre médium. FTL Games/ Software Heaven, Inc., poursuivra en justice tout contrevenant.

Vous pouvez, cependant, utiliser le logiciel sur plusieurs ordinateurs, à condition qu'il ne soit pas possible à deux personnes différentes d'utiliser le logiciel à deux endroits différents au même moment.

COPYRIGHT

Copyright © 1989, Software Heaven Inc. Tous droits réservés. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite, transcrise, copiée, traduite ou réduite à une forme exploitable sur machine ou sur tout autre médium électronique sans l'accord écrit préalable de Software Heaven, Inc. Post Office Box 112489, San Diégo, Californie 92111.

MARQUES DEPOSEES

FTLGames, le logo FTL, Dungeon Master, le logo Dungeon Master, Chaos Strikes Back et le logo Chaos Strikes back sont des marques déposées de Software Heaven, Inc.

DISQUETTES DE SAUVEGARDE

Nous comprenons vos inquiétudes concernant les risques d'endommagement des disquettes et leur non fonctionnement. Si vous êtes en possession de ce produit et si vous êtes inscrit sur nos registres, vous pouvez obtenir une copie de sauvegarde pour la somme de 10 dollars. Il vous suffit d'envoyer 10 dollars avec votre carte de garantie/ d'inscription. Les chèques doivent être établis à l'ordre de Software Heaven, Inc. Cette copie a pour seul but de sauvegarder le produit et ne doit pas être revendue. Envoyez votre commande à: Post Office Box 112489, San Diégo, Californie 92111.

GARANTIE

Ce produit sous licence a été conçu pour votre amusement et pour mettre au défi votre imagination. Il n'a pour but que de vous apporter plaisir et distraction. Si vous avez un problème avec la disquette, retournez-la nous dans les 90 jours et nous vous la remplacerons gratuitement. Après ce délai, les disquettes défectueuses vous seront remplacées pour la somme de 10 dollars. Les disquettes défectueuses doivent être renvoyées à Post Office Box 112489, San Diégo, Californie 92111.

Software Heaven, Inc. rejette spécifiquement toutes autres garanties, explicites ou implicites, y compris les, mais non pas limitées aux, garanties implicites de qualité loyale et marchande et répondant à un usage particulier. Software Heaven Inc. ne sera en aucun cas responsable des dommages et intérêts accessoires ou indirects dûs à votre utilisation ou incapacité à utiliser le programme, même dans le cas où Software Heaven aurait été informé, à l'avance, de la possibilité de tels problèmes.

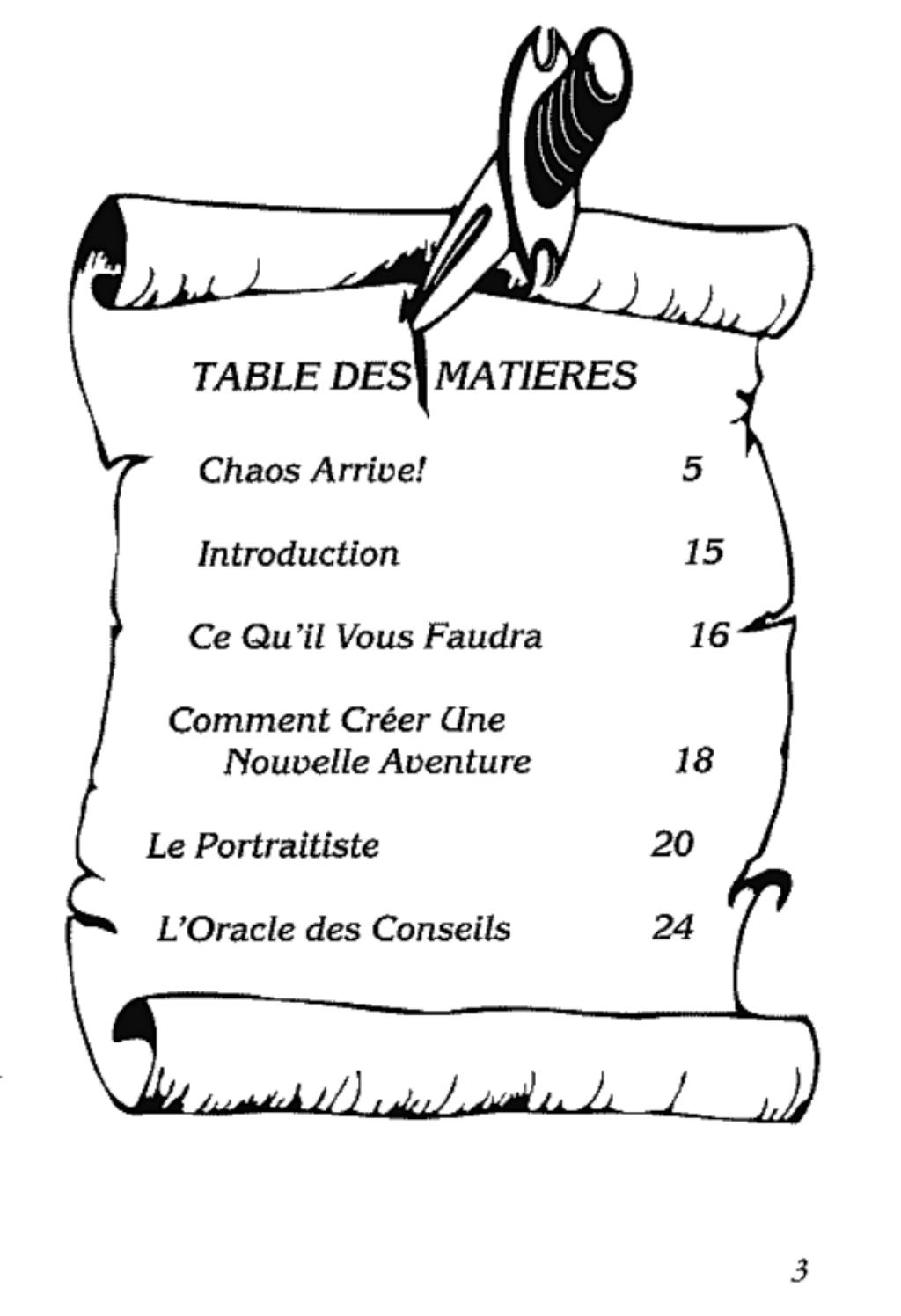


TABLE DES MATIERES

<i>Chaos Arrive!</i>	5
<i>Introduction</i>	15
<i>Ce Qu'il Vous Faudra</i>	16
<i>Comment Créer Une Nouvelle Aventure</i>	18
<i>Le Portraitiste</i>	20
<i>L'Oracle des Conseils</i>	24



CHAOS ARRIVE!

La nuit hurlait dans un déchaînement de Magie Noire. Le bruit de la pluie martelant les pierres anciennes du château de Grey Lord faisait penser aux coups de poings des Banshees.*

Les eaux du lac Viborg tourbillonnaient dans les douves et formaient des vagues géantes qui s'entrechoquaient.

La foudre s'abattait sur les grilles du château et illuminait les visages sévères des quatre Champions de Grey Lord alors qu'ils traversaient le pont levis à grands pas. L'eau des douves éclaboussait leurs bottes. C'était une nuit effroyable tant pour les hommes que pour les bêtes et même pour High Lord (le Grand Maître) mais rien n'aurait pu empêcher les Champions de répondre à l'appel de leur seigneur.

Il y eut un autre éclair puis un autre et un autre encore. Un arbre s'enflamma près du donjon. Le tonnerre grondait tel des dragons affamés quand les Champions s'arrêtèrent sous l'arche de la porte d'entrée sur laquelle étaient sculptés des Symboles Magiques. L'un d'entre eux

** Etres surnaturels des traditions paysannes irlandaises et écossaises, dont les cris présagent la mort.*





frappa à la porte et le gantelet de son armure résonna contre la pierre.

La porte s'ouvrit brusquement, révélant Théron, Grand Maître de Tous les Arts.

“Par l'équilibre, je suis content que vous soyez venus” dit-il en étreignant chacun de ses visiteurs. Il avait changé, c'était un homme maintenant et non plus le jeune garçon qu'ils avaient laissé treize lunes plus tôt. “Et vous arrivez juste à temps car je crains que la situation n'ait empiré.”

Les quatre Champions le suivirent dans le château. Les gestes assurés de Théron étaient ceux d'un Grand Maître accompli. Une cape brodée de diamants avait remplacé la tunique grossièrement tissée qu'il portait du temps de son initiation auprès de Grey Lord. Son front était ceint d'un diadème d'émeraudes. Fulcrum, le corbeau de Grey Lord, s'envola des ténèbres environnantes, vint se poser sur l'épaule de Théron et croassa doucement dans son oreille.

“Oui” répondit Théron. Il leva sa torche et ouvrit une deuxième porte.

La vue révélée par les flammes coupa le souffle aux champions: Grey lord, le visage marbré et contusionné, était affalé sur son énorme fauteuil. Du sang s'était coagulé aux coins de ses lèvres. Sa peau était parcheminée et, de son épaisse crinière argentée, il ne lui restait plus que quelques mèches de cheveux blancs.

“Que l'harmonie vous accompagne dans tout ce que vous faites”, psalmodia-t-il d'une voix âpre en levant la main en signe de bénédiction.

Un coup de tonnerre ébranla la pièce. Théron fronça les sourcils, son maître le remarqua et secoua la tête. “Je maîtrise toujours la situation, Maître Théron.”

Grey Lord porta son attention sur ses Champions qui s'agenouillèrent en signe d'allégeance.

“Mes courageux amis”, dit-il, “vous ne vous

imaginez pas combien cela m'attriste de vous réunir tous, ici. Après votre séjour dans mon vieux donjon il y a treize lunes, j'avais espéré vous laisser en paix à vos nouvelles aventures. Vous aviez vaincu mon ennemi et rendu à Théron sa forme corporelle". Il inclina la tête vers Théron.

"Depuis son initiation aux Hauts Secrets, Théron m'a fourni toute l'aide dont j'avais besoin pour protéger et naurrir notre juste monde. Je ne pensais pas devoir vous déranger de nouveau, pourtant il le faut." L'expression de son visage changea et se durcit. "Il veut que le sang coule. Non seulement le mien et celui de Théron, mais aussi le vôtre parce que vous êtes mes héros. Il prend grand plaisir à son jeu diabolique. Mais nous ne sommes pas encore battus."

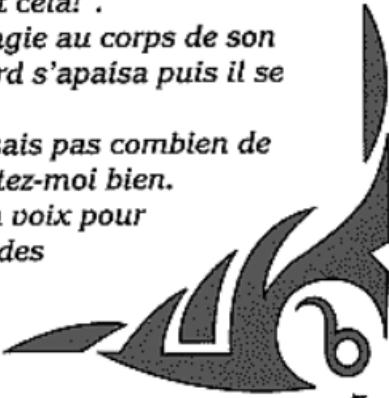
Le magicien plissa les yeux et ils commençèrent à briller. Lorsqu'il les rouvrit, ils prirent un éclat bleu vif. La puissance de son regard frappa ceux qui se tenaient devant lui; un ou deux hommes firent même quelques pas en arrière. Les autres, résolus, ne bougèrent pas.

Puis ses paupières cillèrent. Il respira profondément et on entendit un râle sortir de sa poitrine. Théron se pencha agita les mains au-dessus du magicien en lutte et murmura, "Maître, tu es la santé personnifiée. Je décrète l'équilibre de tout ton être."

Grey Lord releva la tête avec difficulté. "Il arrive, Théron. Bientôt, je le sens. Si seulement j'avais les moyens de mettre un terme à tout cela!".

Théron transmit plus de Magie au corps de son maître. La respiration de Grey Lord s'apaisa puis il se redressa et leva les bras.

"Je dois parler, vite. Je ne sais pas combien de temps je peux le combattre. Ecoutez-moi bien. Lord Chaos est vivant." Il éleva la voix pour couvrir les murmures incrédules des Champions. "Mais oui, et Lord Order est vivant lui aussi. En



moi et pourtant sans moi."

Il brandit le poing plus fermement. Fulcrum croassa et se posa sur la main de Grey Lord. "J'ai vu Lord Chaos dans des rêves prémonitoires. Ou plutôt des cauchemars. Au début, il ne savait pas que j'étais avec lui, que j'étais lui, puisque, comme vous le savez, Lord Chaos et Lord Order sont les deux moitiés de mon être. Séparés, ils apportent chacun la destruction. Ensemble, sous ma direction, ils ne font qu'un et sont en paix."

"Chaos savait que vous alliez le battre" dit Théron aux Champions en leur versant un vin chaud conservé dans une grande cruche près du fauteuil de Grey Lord. "Afin de s'y préparer, il s'est construit un donjon secret avant que vous ne réussissiez à le fusionner. Il a aussi construit une forge de Fulya. Vous connaissez sûrement cette flamme noire virevoltante et le poison qu'elle produit."

"Et qu'elle détruit aussi", interrompit Grey Lord, "Chaos a extrait du Corbum de la forge. Quatre gros morceaux, suffisamment pour faire ce qu'il veut. J'ai rêvé d'un Pilier de la Mort, entouré d'une multitude de pièges et c'est dans ce pilier qu'il a caché les morceaux."

"C'est ce minéral qui ébranle le château", ajouta Théron en offrant un gobelet de vin à Grey Lord qui le refusa. "Comme vous le savez, le minéral de Corbum attire la Manne du monde."

Grey Lord fit un signe de tête affirmatif et dit "Oui, et il l'utilise afin de se séparer de moi complètement.

Une fois sa tâche accomplie, il a l'intention de diriger ce monde et tous les autres. Je n'ai pas besoin de vous en décrire les conséquences."

Personne ne parla.

"Aucun pouvoir ne pourra l'arrêter quand le Corbum aura fini d'agir. Mais je ne suis pas sûr que Chaos sache qu'il doit

ensuite détruire ce mineraï. S'il ne le sait pas, il n'y aura plus d'univers à gouverner."

"Un bruit ressemblant à celui d'un canon résonna dans la pièce. Fulcrum croassa. Le plancher vibra sous leurs pieds et le vin déborda de leurs gobelets.

"Il devient de plus en plus fort", murmura Grey Lord alors que le bruit s'atténua. Il porta sa main au coin de ses lèvres d'où dégoulinait du sang comme des larmes pourpres. "Vous devez détruire ce mineraï car lorsqu'il aura absorbé suffisamment de Manne pour libérer Chaos et Order, il fera voler l'univers en éclats tel un verre en cristal fin."

Grey Lord regarda Théron et lui dit: "Montre-leur la carte. Dépêche-toi. Ils doivent se mettre en route immédiatement."

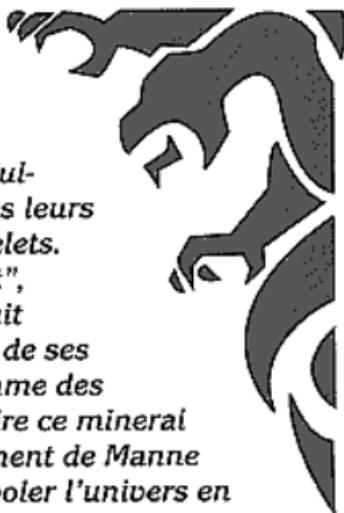
Théron exécuta des Gestes Magiques devant la boîte en verre qui autrefois contenait le merveilleux Bâton de Feu.

"Je regrette d'avoir détruit le Bâton de Feu," dit Grey Lord. "Je pensais qu'il était trop puissant pour être gardé. Vous ne pourrez donc plus l'utiliser contre Chaos."

La boîte s'ouvrit et un rouleau de parchemin flotta en direction de Théron qui s'en saisit et le lut.

"Mon maître a pris des notes. Il semblerait que Chaos ait caché le Pilier de la Mort. C'est un pilier en pierre dont chaque côté renferme le mineraï de Corbum. Chacun de ces côtés représente la fin d'un labyrinthe jonché d'embûches, ce qui fait quatre labyrinthes en tout."

Grey Lord désigna les symboles du parchemin. "J'ai découvert que chaque labyrinthe est basé sur un des quatre Chemins: Combattant, Ninja, Sorcier et Prêtre. Ensemble, ils forment l'Harmonie comme vous le savez. Je crois qu'en concevant son donjon d'une façon aussi





logique, Chaos essaie de tourner en dérision notre vénération de l'équilibre."

"La pièce", dit Théron d'une voix basse.

Ils échangèrent des regards sombres et gênés.

"Oui, la pièce. Souvenez-vous-en, Champions." Grey Lord fit un geste en direction de la boîte en verre. Une pièce d'or en sortit et vola vers Grey Lord.

"Je me suis réveillé ce matin avec ceci dans la main. Je sais à qui appartient cette pièce. Est-ce que vous voyez ce que je vois?"

Il ferma les poings puis les rouvrit en direction du mur le plus éloigné. Une lumière bleue frappa la pierre qui scintilla dans l'obscurité. Ils reculèrent tous, même Grey Lord, à l'apparition du visage de Lord Chaos: une tête cornue, des yeux fous et sans vie et un rictus que personne n'avait oublié, même aux heures les plus douces de l'aurore.

"Le Danger Révèle Ainsi Son Visage", dit Grey Lord, "C'est ce qui est écrit sur une des faces de la pièce." Sa mâchoire se raidit. "C'est un avertissement, pour moi ainsi que pour tous ceux qui sont dans mon camp. Si jamais vous voyez ce visage gravé dans la pierre ou dans le bois, faites extrêmement attention."

Le sol trembla de nouveau, plus violemment. Fulcrum croassa et s'éleva dans les airs en décrivant des cercles. Les murs vibrèrent.

"Oh non", dit Grey Lord doucement, "non". La pièce se mit à tourner comme un rocher dévalant une colline, les tables et les gobelets se mirent à tourbillonner au centre de la pièce et Fulcrum se retrouva prisonnier dans le tourbillon. La boîte en verre se brisa en mille morceaux et des éclats volèrent dans les airs tels des flèches acérées.

"Il arrive", cria Grey Lord en prenant brusquement sa tête entre ses mains.

"Tiens bon, maître", dit Théron en prenant le magicien dans ses bras, "combats-le!"

La torche s'éteignit.

"Non!" hurla Grey Lord. "Non! Je t'abjure! Je t'interdis..."

"Interdis?" tonna une voix. "Interdis?"

Le magicien poussa un cri et la scène qui suivit les terrifia tous:

Le visage de Grey Lord disparut et fit place à celui de Lord Chaos qui brillait d'un rouge luisant et démoniaque. Lord Chaos ouvrit des yeux fous et se mit à rire.

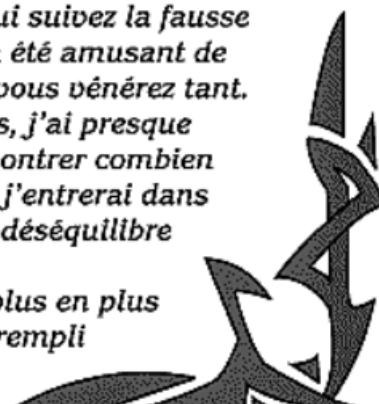
"Va-t-en, petit". Il tourna sa tête cornue vers Théron et le projeta violemment à l'autre bout de la pièce. Fulcrum croassa et essaya de piquer sur la main de Lord Chaos. Celui-ci saisit l'animal par le cou et le secoua violemment. Fulcrum se débattit mais sans résultat.

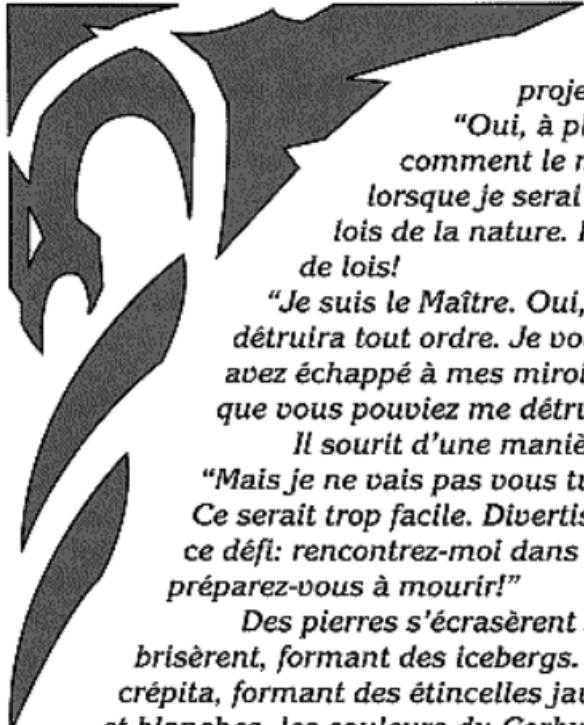
"Quelle bonne plaisanterie! Oui, j'ai été bien avisé de prévoir ma propre destruction!". Sa voix se fit plus aiguë et son rire résonna dans la pièce, un rire fou, frénétique. "Les quatre Chemins! Je l'ai vaincu avec ses propres armes!"

Il rejeta la tête en arrière. Sa bouche et ses yeux émettaient des rayons lumineux. Fulcrum recommença à se débattre.

"Et vous Champions. Vous qui suivez la fausse doctrine de l'Harmonie. Comme il a été amusant de tourner en dérision l'Equilibre que vous vénérez tant. Quand nous nous sommes affrontés, j'ai presque souhaité votre victoire pour vous montrer combien vous me ressemblez en fait. Quand j'entrerai dans mon royaume, je n'oublierai pas le déséquilibre de mes sujets".

La pièce se mit à tourner de plus en plus vite, le vent mugissait et l'air était rempli de Magie. Les Champions





*poussèrent
un cri et furent
projetés au sol.*

*“Oui, à plat ventre! Voyez
comment le monde gravitera
lorsque je serai le maître! Plus de
lois de la nature. Plus de lois. Plus
de lois!*

*“Je suis le Maître. Oui, je suis celui qui
détruira tout ordre. Je vous hais car vous
avez échappé à mes miroirs et osé penser
que vous pouviez me détruire.”*

Il sourit d'une manière terrifiante.

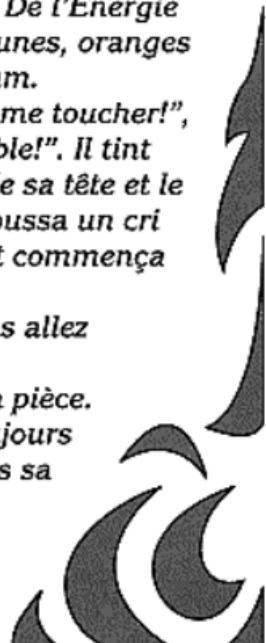
*“Mais je ne vais pas vous tuer tout de suite.
Ce serait trop facile. Divertissez-moi et relevez
ce défi: rencontrez-moi dans le donjon secret et
préparez-vous à mourir!”*

*Des pierres s'écrasèrent sur le sol et se
brisèrent, formant des icebergs. De l'Energie
crépita, formant des étincelles jaunes, oranges
et blanches, les couleurs du Corbum.*

*“Vous ne pouvez même pas me toucher!”,
exulta Lord Chaos, “Je suis invincible!”. Il tint
Fulcrum à bout de bras au-dessus de sa tête et le
frappa des deux mains. L'animal poussa un cri
désespéré. Le Fou ouvrit la bouche et commença
à avaler Fulcrum.*

*“Ainsi vous allez tous mourir! Vous allez
tous...”*

*Une lumière bleue inonda la pièce.
Elle émanait de Théron qui était toujours
allongé sur le sol mais il tenait dans sa
main une Baguette Magique et
prononçait des Mots
Magiques qu'aucun*



des Champions n'avait jamais entendus.

"Non!" hurla Chaos.

Soudain la pièce s'arrêta de tourner, les lumières s'éteignirent et le bruit cessa. La pièce s'assombrit. Le silence fut total.

"Oh, par l'équilibre", dit Grey Lord dans un souffle. La torche de Théron se ralluma. Il la tint au dessus de Grey Lord qui était redevenu lui-même. Son visage était, cependant, boursoufflé et son front contusionné. Du sang coulait de son nez. Théron l'arrêta avec une courte incantation.

Fulcrum retomba sur les genoux de Grey Lord et se blottit sous le bras de son maître qui le caressa d'un air absent.

"Là, là, Fulcrum. Tout va bien", il murmura des Mots Magiques. "Ainsi Lord Chaos est enfin apparu. Vous voyez l'épreuve qui vous attend. Le mineraï de Corbum devient de plus en puissant."

"Lord Chaos est en train de réussir à se séparer," dit Théron, "et pille la Manne tel un lion qui s'acharne sur une proie morte."

Il se tourna vers les Champions. "Quelques jours, quelques heures peut-être nous séparent de la catastrophe finale. Vous devez aller vous battre maintenant."

"Non, mon ami Théron," protesta Grey Lord. "Il faut le leur demander; ils doivent se battre de leur plein gré." Il se leva. "Je ne peux pas envoyer Théron avec vous cette fois-ci, mes braves amis. Il est la seule arme que je possède pour combattre Chaos ici dans notre monde. Vous quatre devez partir seuls, pour affronter la mort de nouveau."

"Donc je vous le demande, Champions: Oserez-vous, malgré tout, pénétrer dans le donjon secret de Grey Lord? M'aideriez-vous à sauver l'univers une deuxième fois?"

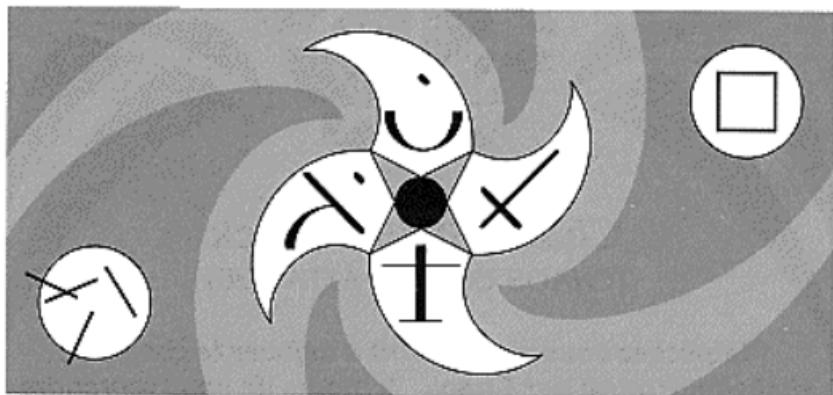


Chaos Strikes Back (CHAOS CONTRE-ATTAQUE)

Dépêchez-vous maintenant à déjouer le complot diabolique ourdi par Chaos. A moins de vous reprendre et de détruire rapidement les Corbums, ceux-ci absorberont la quantité de Mana nécessaire pour devenir instable. S'ils explosent, Viborg et toute sa vallée seront détruits.

Assurez-vous que vous avez progressé assez loin dans 'Dungeon Master' pour faire confiance à vos aptitudes. Faites attention car vos champions, armés de leurs seuls dextérité et attributs, entreront dans le nouveau donjon que Chaos a construit. Une fois à l'intérieur, ils deviendront le Combattant, le Ninja, le Sorcier et le Prêtre et essaieront de retrouver les Corbums cachés sur les chemins. Chaque Corbum qu'ils trouvent doit être jeté dans la fosse FUL YA où il sera consommé en toute sécurité. L'expédition est longue et dangereuse et vos champions seront éprouvés jusqu'à leurs limites. Le danger ne sera écarté qu'après que le dernier des Corbums ait été détruit.





Deux disquettes accompagnent "Chaos Strikes Back", la Disquette des Utilités et la Disquette de Jeu. La Disquette de Jeu de "Chaos Strikes Back" fonctionne de la même manière que la disquette de "Dungeon Master". Référez-vous au manuel de "Dungeon Master" si vous avez un problème quelconque avec la Disquette de Jeu. La Disquette des Utilités comprend diverses options nouvelles et est nécessaire pour faire démarrer la nouvelle aventure.

Il vous faudra deux autres disquettes pour créer une nouvelle aventure. Vous devrez avoir soit un jeu "Dungeon Master" sauvegardé soit un jeu sauvegardé de la "Prison" de "Chaos Strikes Back". Plus tard, vous aurez besoin d'une disquette pour y enregistrer votre nouvelle aventure.

Il y a deux moyens de sauvegarder un jeu. Le plus simple consiste à amorcer la Disquette de Jeu et choisir le bouton "Prison" à l'entrée du donjon. Ceci vous permet de pénétrer dans le donjon et de sélectionner jusqu'à quatre champions à partir des miroirs à vie qui y sont accrochés. Après avoir choisi vos aventuriers, sauvegardez le jeu comme vous l'avez fait dans "Dungeon Master" (le procédé est expliqué



dans le manuel de "Dungeon Master").

L'autre moyen de sauvegarder un jeu est de jouer "Dungeon Master". Pour cela, vous pouvez utiliser n'importe quel jeu sauvegardé "Dungeon Master". Cependant, faites attention: il sera difficile de survivre aux défis de "Chaos Strikes Back" et nous vous suggérons donc d'utiliser un jeu sauvegardé dans lequel les personnages ont progressé suffisamment pour voir Chaos en personne.

Une fois que vous êtes en possession d'une disquette sauvegardée et d'une disquette vierge, vous êtes prêt à créer votre nouvelle aventure. Introduisez votre Disquette des Utilités dans le lecteur de démarrage et allumez votre ordinateur. Une plaque bleue comprenant quatre options apparaîtra alors. Utilisez le pointeur de la souris pour pointer sur l'une des options puis sur "Select" (sélectionnez) et appuyez sur le bouton de la souris. Les options vous sont expliquées ci-dessous:



INTRODUCTION A "CHAOS STRIKES BACK":
Un sort de vision est jeté et Chaos est pris en plein complot.



CREER UNE NOUVELLE AVENTURE OU EDITER LES IMAGES DES CHAMPIONS:
Cette option est essentielle pour commencer la nouvelle aventure. Elle vous permet également de changer les portraits de vos champions.



CONSULTER L'ORACLE DES CONSEILS:
Sélectionnez cette option quand vous avez besoin d'aide dans le jeu.

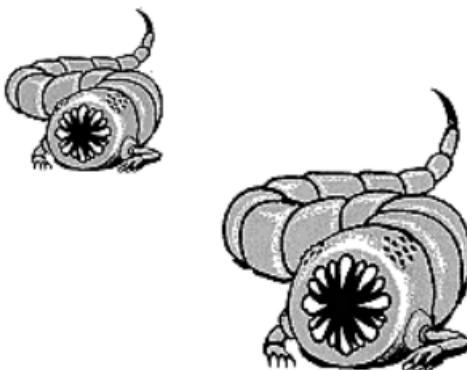


A partir de la plaque bleue de la Disquette des Utilités, sélectionnez l'option MAKE NEW ADVENTURE (CREEZ UNE NOUVELLE AVENTURE). On vous demandera alors la disquette de votre jeu sauvegardé. Les Champions du jeu sauvegardé y seront ensuite transférés et leurs portraits affichés tout le long de la partie supérieure de l'écran. L'un de ces Champions aura déjà été sélectionné afin d'être édité. Le nom et le prénom de ce Champion, un cadre des Champions ainsi qu'une version trois fois plus grande de leur portrait seront affichés.

Si vous voulez faire passer vos Champions dans "Chaos Strikes Back", sélectionnez l'option "MAKE NEW ADVENTURE" juste au moment où les Champions apparaissent. La Disquette des Utilités vous demandera une disquette vierge que vous introduirez soit dans le lecteur de démarrage soit dans le second lecteur. Si la disquette vierge n'est pas formatée, choisissez d'abord FORMAT. Ceci effacera entièrement le contenu de la disquette; vous devez donc faire bien attention à ne pas utiliser votre jeu sauvegardé "Dungeon Master". Une fois le formatage de la disquette terminé, ou si elle était déjà formatée, choisissez "MAKE NEW ADVENTURE" du cadre central. Après que le programme ait terminé de créer une nouvelle aventure, retirez la disquette et collez-y une étiquette portant l'inscription: "Jeu Sauvegardé Chaos Strikes Back". Vous pouvez maintenant utiliser cette disquette avec la Disquette de Jeu "Chaos Strikes Back".



Après avoir créé le jeu sauvegardé "Chaos Strikes Back", vous pouvez, à présent, commencer la nouvelle aventure. Introduisez la disquette de jeu "Chaos Strikes Back" dans le lecteur de démarrage et allumez l'ordinateur. Quand l'entrée du donjon apparaît sur l'écran, placez la gemme à côté de RESUME. Quand "Chaos Strikes Back" vous demande le jeu sauvegardé, utilisez la nouvelle disquette de jeu sauvegardé "Chaos Strikes Back" au lieu d'une disquette de jeu sauvegardé "Dungeon Master". "Chaos Strikes Back" ne fonctionnera qu'avec un jeu sauvegardé créé avec "MAKE NEW ADVENTURE". Rappelez-vous que, lors du passage de l'une des disquettes de jeu sauvegardé à la "Nouvelle Aventure", vos champions avaient été démunis de toutes leurs possessions. Ils commenceront le nouveau jeu armés de leurs seuls dextérité et attributs. Soyez prêt à toute éventualité dès le début du jeu car Chaos vous attend de pied ferme.





Une des options spéciales de la Disquette des Utilités "Chaos Strikes Back" est la possibilité d'éditer les portraits et les noms des champions transférés à partir d'un jeu sauvegardé "Dungeon Master". Vous pouvez personnaliser vos champions selon votre imagination. De plus, chaque portrait que vous créez peut être sauvegardé sur une disquette. Vous pourrez ensuite l'éditer ou le transférer et l'utiliser dans d'autres jeux sauvegardés. Pour utiliser le portraitiste, sélectionnez "Make New Adventure or Edit Champions" et l'éditeur apparaîtra.



Servez-vous du pointeur de la souris pour sélectionner le champion que vous voulez éditer parmi les champions qui se trouvent au haut de l'écran.



CHARGER

Quand vous amorcerez la Disquette des Utilités "Chaos Strikes Back", on vous demandera un jeu sauvegardé "Dungeon Master". Une fois chargés, les champions de ce jeu sauvegardé apparaîtront le long de la partie supérieure de l'écran. Vous pourrez alors modifier les portraits de ces champions. Si vous voulez utiliser un jeu sauvegardé différent ou modifier des portraits qui ont été sauvegardés séparément, utilisez le bouton "LOAD CHAMPIONS". Vous aurez alors la possibilité de charger soit un jeu sauvegardé "Dungeon Master", soit un portrait. Vous créerez des portraits en sauvegardant le portrait fini d'un champion avec le bouton "SAVE CHAMPION". Attention: quand vous chargerez les portraits, le portrait que vous serez en train d'éditer sera perdu. Quand vous chargerez un jeu sauvegardé différent, tous les portraits des champions seront effacés de l'écran.

HALK

Si vous voulez changer le prénom de votre champion, pointez sur ce prénom avec la souris puis appuyez sur le bouton de la souris.

Quand la barre verticale apparaîtra dans le cadre, vous pourrez alors changer le nom. Servez-vous de BACK-SPACE et des touches pour éditer le prénom. Un portrait sera sauvegardé sous ce prénom. IMPORTANT: Si vous voulez garder la version originale d'un portrait que vous avez modifié, n'oubliez pas de changer le prénom de ce portrait afin de ne pas effacer l'ancien prénom.

LE BARBARE

C'est le titre du champion. Vous pouvez le changer avec BACKSPACE et les touches,

tout comme le prénom auparavant. Commencez par pointer sur le nom avec la souris puis appuyez sur le bouton de la souris.



Vous modifiez l'apparence de votre champion dans cette version trois fois plus grande de son portrait. Les 16 couleurs dont vous disposez sont contenues dans le rectangle situé sur le côté droit de l'écran. Quand vous sélectionnerez l'une de ces couleurs, une case blanche l'entourera. Vous pourrez alors commencer à peindre avec cette couleur à l'aide du pointeur de la souris. Si vous voulez substituer la couleur sélectionnée à celle d'une grande surface, placez la flèche sur un point quelconque de cette surface et cliquez deux fois ou utilisez le bouton droit de la souris pour "remplir" cette surface de la nouvelle couleur.

**DEFAIRE**

*Si vous faites une erreur, appuyez sur le bouton *UNDO* avec le bouton de la souris. Ceci supprimera votre dernier coup de pinceau, ramenant ainsi votre portrait à l'état dans lequel il se trouvait avant l'erreur.*

RETOURNER

Si, après plusieurs modifications, vous voulez retourner au portrait original, appuyez sur le bouton REVERT pour faire apparaître le portrait tout entier, tel qu'il était quand vous l'aviez chargé à partir de la disquette. Si REVERT n'est pas le bouton qu'il vous faut, essayez UNDO.

SAUVEGARDER

Après avoir terminé le portrait et choisi un nom, sélectionnez "SAVE CHAMPION" au bas de l'écran.

Vous sauvegardez ainsi un portrait sur une disquette. Vous pouvez continuer à éditer les portraits sauvegardés en activant "LOAD CHAMPIONS" puis en sélectionnant "PORTRAITS".



Le portrait de ce cadre est celui d'un personnage tel qu'il apparaîtra dans le miroir du Hall des Champions. Vous remarquerez que le gris foncé moyen est transparent sur ce portrait, si bien que l'on voit au travers la couleur du miroir chaque fois que vous l'utilisez. Ceci n'a pas d'effet sur la plupart des lieux où se trouve un champion mais peut s'avérer important plus tard, dans vos quêtes futures.



Si vous voulez seulement modifier l'apparence de vos champions à mesure qu'ils progressent à travers les niveaux supérieurs, vous pouvez utiliser des portraits "rehaussés". Les vingt-quatre champions de "Dungeon Master" ont tous un nouveau portrait sur la Disquette des Utilités de "Chaos Strikes Back". Ces portraits peuvent être chargés et utilisés avec l'option "LOAD CHAMPIONS" comme il a été décrit auparavant.



Vous avez parfois l'impression que, quoi que vous fassiez, vous ne pouvez pas échapper aux sinistres pièges de Chaos et à ses infatigables laquais. Mais voici qu'un pouvoir nouveau vient vous redonner confiance pour l'expédition dans le donjon, un pouvoir que Chaos n'a jamais vu auparavant: le pouvoir de l'Oracle des Conseils. L'Oracle, un être aux capacités terrifiantes, peut entrer dans un jeu sauvegardé "Chaos Strikes Back" et retrouver les champions. Il peut vous fournir des informations sur le donjon près duquel se trouvent les champions ainsi que sur les monstres et les énigmes. Il ne vous donnera pas de solutions exactes mais ses conseils et informations vous aideront à résoudre un problème et seront parfois d'une importance capitale quand les énigmes vous semblent trop difficiles ou quand les monstres vous semblent trop puissants.

L'Oracle des Conseils ne marche que sur le donjon de "Chaos Strikes Back". Pour le consulter, vous devez rejoindre un endroit proche de la partie du donjon sur laquelle vous voulez des informations. Sauvegardez et quittez alors le jeu. Eteignez l'ordinateur, introduisez la Disquette des Utilités dans le lecteur de démarrage et rallumez l'ordinateur. Quand la plaque bleue apparaît, sélectionnez "Consult the Hint Oracle". Quand vous voyez le repaire de l'Oracle des Conseils sur l'écran, introduisez la disquette du jeu sauvegardé dans le lecteur indiqué sur l'écran et choisissez LOAD.

Quand L'Oracle aura repéré l'endroit du donjon où se trouvent les champions, il vous donnera une liste d'indices se rapportant à cet endroit. La liste apparaîtra sous la forme de boutons lumineux accompagnés d'un titre court dans le repaire de l'Oracle. Si l'un des indices vous semble intéressant, sélectionnez-le avec le pointeur de la souris. Appuyez sur le bouton de la souris pour faire afficher le premier niveau du conseil. Il peut y avoir d'autres niveaux plus détaillés de conseils pour un bouton d'indices. Dans ce cas, choisissez NEXT au bas de l'écran pour les voir. Si vous voulez relire le niveau précédent d'un conseil, choisissez LAST pour reculer d'un niveau. Si vous êtes dans un indice et que vous souhaitez en essayer un autre, choisissez DONE pour retourner à la liste d'indices initiale.

Quand vous avez fini de consulter l'Oracle des Conseils, retournez à la liste d'indices initiale en choisissant DONE. Choisissez ensuite EXIT pour retourner à la plaque bleue. Si vous voulez poursuivre votre aventure, introduisez la Disquette de Jeu dans le lecteur de démarrage et choisissez l'option RESTART.
