

A movie poster for 'Chaos Control'. The background is a night view of New York City with the Statue of Liberty on the left. A large, red and yellow striped tentacle-like creature is reaching across the city. A dark, winged figure is flying in the upper right, firing yellow energy beams at the striped creature. The sky is dark with stars and a bright light source.

# CHAOS CONTROL

DIE JAGD BEGINNT.  
HIER UND JETZT!!

**PHILIPS**

DIGITAL VIDEO ON CD-I

**Bruno Bonnell und  
Jean-Claude Larue präsentieren  
Eine Produktion der Philips Media France**

*Unter Mitwirkung von Infogrames:*

Benoît Arribart	Fabrice Giraud
Anne-Cécile Bénita	Olivier Goulay
John C. Blackburn	William Hennebois
Hanck Mc Bride	Andrew Jenkins
Judith Burneth	Morgan Kain
Fabien Chevallier	Major Karanov
Pascal Craponne	Arakh'Kreen
Commander Darkhill	Eric Mottet
Jessica Darkhill	Yoko Nakamura
Franck Drevon	Dominique Peyronnet
Jean-Michel Fages	Pascal Polguere
Josiane Girard	Yannick Turbé

*Mitwirkende von Philips Interactive Media:*

**David Mc Elhatten,  
Maliken Fraley,  
Bertrand Gibert,  
Armelle Lohmanian,  
Jean-Claude Rocle**

*Mit besonderem Dank an:*

Richard D. Nolane,  
ICDI,  
Little Big One,  
Médialab, Vox Populi

Originalmusik und Special Effects: Thierry Carron

© PHILIPS MEDIA FRANCE 1995

Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte vorbehalten.

Kein Verleih! Keine unerlaubte Vervielfältigung, Vermietung, Aufführung oder Sendung!





Das Compact Disc-Interactive System verleiht Ihrem Fernseher eine völlig neue Dimension: Es erfüllt alle Erwartungen, die Sie an ein innovatives Multimedia-System knüpfen – mit interaktiven Titeln, mit digitalem Video und hochwertiger Klangwiedergabe.

Sie können zwischen verschiedenen Eingabegeräten wählen. Eines davon ist die Maus, ein anderes die CD-i Fernbedienung mit der Daumensteuerung, die bei den meisten CD-i Modellen zur Standardausstattung gehört. Mit dem Eingabegerät starten Sie zunächst Ihren CD-i Titel und steuern dann seinen Ablauf. Damit Sie das CD-i System einfach und problemlos benutzen können, haben wir alle Bedienungsfunktionen in nur drei Elementen zusammengefaßt, nämlich dem Steuerelement und den beiden Eingabetasten des Eingabegerätes. Diese werden im folgenden beschrieben:

### Benutzung des Steuerelements

Die Maus wird einfach bewegt. Bei anderen Eingabegeräten ist das Steuerelement z.B. eine Daumensteuerung oder eine Rollkugel. Auf dem Bildschirm entspricht ihm ein Steuersymbol, das je nach Titel z.B. durch einen Pfeil oder einen Stern dargestellt wird. Sie bewegen das Steuersymbol mit dem Steuerelement über den Bildschirm. Führen Sie es auf das gewünschte Auswahlfeld. Wenn die zugehörige Programmfunktion aktivierbar ist, wird das Feld graphisch hervorgehoben.

Die meisten Programmfunktionen werden über Auswahlfelder angeboten. Die Auswahl einer aktivierbaren Funktion verbunden mit dem Auslösen durch eine geeignete Eingabetaste nennen wir auch kurz „anklicken“. Fallweise haben die Eingabegeräte zusätzliche Tasten zur Steuerung der Musikwiedergabe.

In den meisten CD-i Titeln finden Sie eine „Hilfe“-Funktion, mit der Sie nähere Hinweise zur Benutzung des jeweiligen Programms bekommen können. Weitere Informationen entnehmen Sie bitte der Gebrauchsanweisung Ihres CD-i Players.

CD-i Discs müssen genauso vorsichtig behandelt werden wie herkömmliche Compact Discs. Sie sollten Ihre Discs nur am Rand anfassen und nach dem Abspielen jeweils sofort wieder in ihre Hüllen zurücklegen. In diesem Fall ist keine besondere Reinigung nötig. Sollte eine CD-i Disc bei der Wiedergabe Probleme bereiten, nehmen Sie sie bitte aus dem CD-i Player heraus und reinigen Sie sie – von innen nach außen – mit einem sauberen, weichen und trockenen Tuch. Achten Sie bitte darauf, daß Ihre Discs nie mit einem Lösungsmittel in Berührung kommen.

**CD-i HOTLINE TEL:040/2852 1299 FAX: 040/2852 1212**

### Benutzung der Eingabetasten

Alle Eingabegeräte haben eine mit „I“ (oder auch „●“) und eine mit „II“ (oder auch „●●“) bezeichnete Eingabetaste. Es hängt vom Titel ab, welche Funktionen die Eingabetasten haben. Bei zahlreichen Titeln (z.B. bei den meisten Kindertiteln) lösen beide Eingabetasten die gleiche Funktion aus, oft bietet Taste II aber auch zusätzliche Funktionalität, insbesondere eine Pausenfunktion. Indem Sie eine Taste drücken, lösen Sie die zugehörige Funktion aus.





Commander Darkhill



Hank Mc Bride



Captain Yoko Nakamura



Major Karanov

Jessica Darkhill





**D** **DEUTSCH** **4**

Am 3. März 1972 wurde die Raumsonde Pioneer 10 zu Forschungszwecken mit einer Botschaft, in der die Koordinaten der Erde mitgeteilt wurden, in den Weltraum geschickt. Im Jahre 2050, als Pioneer 10 die Grenzen des Sonnensystems längst überschritten hatte und ihre lange Reise im Kosmos weiterverfolgte, wurde sie plötzlich auf geheimnisvolle Art gestoppt, und die Funkübertragungen wurden unterbrochen. Auf der Erde wurde diese Funkstille als Panne interpretiert. Fataler Irrtum: Jemand hatte die unbedachte Botschaft der Erdbewohner abgefangen und wollte sie nun auf seine Weise ausnutzen...

## Ziel des Spieles

Sie sind Oberleutnant Jessica Darkhill und wurden damit beauftragt, die Kampfhandlungen gegen die Kesh Rhan zu leiten, ein Volk von Außerirdischen, die sich der Koordinaten der Erde bemächtigt haben... mit dem einzigen Ziel, sie zu zerstören.

Während das Mutterschiff der Kesh Rhan herannah und somit den Beginn des Großangriffs ankündigt, werden Sie mit allen anderen Kampfeinheiten in das große Hauptquartier der Erde versetzt, von dem aus alle Verteidigungsmaßnahmen befehligt werden.

Chaos Control ist ein Aktionsspiel, das aus interaktiven Sequenzen aus Computer-Bildern besteht, die von großartigen, bildschirmfüllenden Videosequenzen eingeleitet werden, in denen die Geschichte erzählt und Ihnen das Ziel Ihrer Missionen mitgeteilt wird.

## Die Steuerung

Mit dem Eingabegerät können Sie den Zeiger auf dem Bildschirm (in Form eines Dreiecks oder eines Visiers) bewegen, Ihre Auswahl treffen und mit dem Programm in Dialog treten.

- Taste 1 (•) (Aktionstaste): Drücken Sie hier, um Ihre Entscheidungen zu bestätigen (d.h. "anzuklicken"). Während einer Partie können Sie damit den Feind unter Beschuß nehmen.
- Taste 2 (• •) (Aktionstaste): Stellt die Partie auf Pause.
- Steuerelement: Zum Bewegen des Zeigers. Während der Partie kann damit das Visier bewegt werden.

### ANMERKUNG:

- Für dieses Spiel sollte vorzugsweise ein Gamepad verwendet werden.
- Für dieses Spiel ist ein CD-i Spieler mit Digital Video Cartridge erforderlich.

## Starten der Platte

Schalten Sie das Fernsehgerät und den CD-I Spieler ein, und drücken Sie auf die Taste OPEN/CLOSE des Geräts, um die Ladevorrichtung für die Platte zu öffnen. Legen Sie die Platte mit der bedruckten Seite nach oben ein. Schließen Sie die Lade, indem Sie noch einmal auf OPEN/CLOSE drücken. Klicken Sie "Play CD-I" an.

## Hauptauswahl

Wenn Chaos Control gestartet wird, gelangen Sie direkt in die Hauptauswahl. Auf diesem Bildschirm können Sie gewisse Parameter auswählen und einstellen, bevor Sie sich ins Abenteuer stürzen...

Fünf Parameter können in dieser Hauptauswahl eingestellt werden.

### Introduction (Einleitung)

Diese Option ermöglicht es Ihnen, die Einführungssequenz abzuspielen. Sie enthält viele Informationen und wird Ihnen somit auf Ihrer Jagd zugute kommen. Um sie zu beenden, drücken Sie auf eine der Aktionstasten.

### Options (Optionen)

Hier können Sie die Bewegungsgeschwindigkeit des Visiers einstellen. Wenn Sie hier anklicken, erscheint eine Unterauswahl:

- "Slow" (langsam): das Visier bewegt sich langsamer, ist aber dafür leichter zu bedienen, und die Schüsse können mit größerer Genauigkeit abgegeben werden.
- "Fast" (schnell): diese Einstellung ist für erfahrene Spieler gedacht; sie ist nicht so präzise, gestattet es aber, einer großen Anzahl von Feinden Widerstand zu leisten, was manchmal sehr nützlich sein kann.

### New game (Neue Partie)

Klicken Sie diese Option an, wenn Sie eine neue Partie beginnen möchten.

### Continue (Weiterspielen)

Chaos Control verfügt über ein automatisches Speichersystem: jedesmal, wenn Sie aus einer Spielstufe als Sieger hervorgehen (es gibt vier Etappen: Manhattan, Computer, Weltraum,

**D** Mutterschiff), speichert das Programm die Partie automatisch ab (und ersetzt dabei gegebenenfalls die zuletzt gesicherte Partie). Klicken Sie "Continue" an, wenn Sie die Partie an der Stelle, an der die letzte Abspeicherung gemacht wurde, weiterspielen wollen.

**ACHTUNG:** Abgespeichert wird nicht auf der CD-I, sondern im Speicher des CD-I Spielers. Sollte es notwendig sein, Platz zu gewinnen, so schlagen Sie bitte in der Gebrauchsanweisung des CD-I Spielers nach.

### **Quit (Beenden)**

Wenn Sie die Partie beenden wollen, klicken Sie diese Option an. Es erscheint eine Unterauswahl, in der Sie diese Wahl bestätigen müssen.

## **Ihre Aufgaben**

In der ersten Spielpartie müssen Sie die außerirdischen Krieger der Kesh Rhan bekämpfen, die auf Manhattan angelandet sind und versuchen, den Zugang zum GHQ zu blockieren.

In der zweiten Spielpartie werden Sie in eine Welt der Virtual Reality versetzt, in der Sie das Virusprogramm der Kesh Rhan unschädlich machen müssen.

In der dritten Partie sind Sie Befehlshaber über den Prototyp eines extrem leistungsstarken Jagdfliegers, mit dem Sie in den Weltraum fliegen, um den Hauptteil der Flotte der Kesh Rhan anzugreifen.

In der letzten Partie geraten Sie in ein Schreckenlabyrinth voller Tücken und Fallen. Am Ende dieses Spießrutenlaufs können Sie sich endlich mit dem Mutterschiff der Kesh Rhan messen. Viel Glück!

## **Die Herausforderung bestehen**

### **Visier**

Der grüne Kreis ist Ihr Visier. Sie können es mit dem Steuerelement bewegen; wenn es rot wird, wissen Sie, daß Sie einen Feind anvisieren und daß dieser getroffen wird, wenn Sie in diesem Augenblick schießen. Wird es hingegen gelb, so bedeutet das, daß Sie einen Alliierten vor sich haben, den Sie besser verschonen sollten.



## Energieleiste

Diese Leiste stellt Ihren Energievorrat dar. Je mehr Sie von feindlichen Schüssen getroffen werden, desto mehr schwindet Ihre Reserve.

## Anzeige der Geschützerhitzung

Wenn Sie schießen, erscheint in der rechten unteren Bildschirmcke eine Leiste, die die Erhitzung Ihres Geschützes anzeigt. Der Erhitzungsgrad ändert sich je nach Schußfrequenz. Bei Repetierfeuer wechselt die Farbe von grün auf rot. In diesem Fall müssen Sie kurz abwarten, bevor Sie weiterschließen (bis das Geschütz wieder abgekühlt ist).

## Punktezähler

Im oberen Bildschirmteil zeigt Ihnen ein Zähler die Anzahl der Punkte an. Sie können feststellen, daß allein die Tatsache, daß Sie am Leben bleiben, bereits Ihre Punktzahl erhöht! Jeder getroffene Feind bringt Ihnen 1000 Punkte ein, es sei denn, es handelt sich um einen unzerstörbaren Feind, bei dem Sie nur 100 Punkte gewinnen können. Wenn Sie hingegen Ihre Verbündeten unter Beschuß nehmen, kommt Ihnen dies teuer zu stehen: -2000 Punkte.

Zur Erinnerung: Wenn Sie aus einem Kampf als Sieger hervorgehen, wird die Partie automatisch abgespeichert.

## Personen

### Die Verbündeten

**Jessica Darkhill:** Jessica ist eine der besten Pilotinnen der Orbitalen Verteidigungskräfte. Sie gehört zur 11. Kompanie. Zu Beginn der Geschichte ist sie Oberleutnant. Als sie nach Manhattan gelangt, wird sie zum Major befördert und muß die Operation FUNSAI führen — mit dem Ziel, die feindlichen Linien zu durchbrechen und vor allem das Mutterschiff der Kesh Rhan zu zerstören. Ihr Verlobter, Major Morgan Kain, war eines der zahlreichen Opfer der Kesh Rhan-Attacke auf dem Mars.

**Hank Mc Bride:** Dies ist einer der Piloten, die zur Gruppe 1 der 11. Kompanie gehören: er ist Jessicas rechte Hand. Ihm ist nicht so leicht Angst zu machen. Er läßt keine Gelegenheit ungenützt, um Jessica, für die er viel mehr als nur Sympathie empfindet, zu necken...

**Kommandant Darkhill:** Kommandant Darkhill ist Jessicas Vater. Er hat sie wie einen Sohn, den er nie hatte, aufgezogen, damit sie Schwierigkeiten kühn und kaltblütig meistern kann. Heute ist

er zwar stolz auf sie, manchmal bedauert er aber, daß sie beim Militär ist. Er leitet die Mondbasis.

Kapitän Yoko Nakamura: Sie ist wissenschaftlicher Offizier und arbeitet in der Forschungsabteilung des GHQ von Manhattan. Wie Jessica hat sie ihren Mann in der Schlacht auf dem Mars verloren. Deswegen setzt sie all Ihre Mittel ein, um Jessica dabei zu helfen, den Virus zu bekämpfen, den die Kesh Rhan in das Kontrollsystem des Verteidigungsnetzes eingeschleust haben.

Morgan Kain: Er war Jessicas Verlobter. Er ist im Kampf bei der Schlacht um den Mars gefallen. Sein Tod ist für Jessica ein zusätzlicher Ansporn zur Bekämpfung der Kesh Rhan.

## Die Feinde

Arakh'Kreen: Dies ist der Lord Commander der Kesh-Rhan-Flotte. Er befindet sich an Bord des Mutterschiffs, von dem aus er gegen die Erdbewohner einen erbitterten Kampf führt. Sein Ziel ist es, die Erde zu zerstören.

### Atmosphärischer Jagdflieger

Standardjagdflieger, der zum Schutz der anlandenden Truppen eingesetzt wird.

### Transporter

Gerät, das zum Anlanden sowohl der Truppen als auch der Kamproboter verwendet wird. Gilt für Raumschiffe als unzerstörbar.

### Antischwerkraft-Speeder

Leichtes Angriffsfahrzeug, das speziell für Kampfhandlungen in schwierigem Gelände entwickelt wurde: Städte, Schluchten, Wälder... Es ist wendig, aber nur leicht gepanzert und somit leicht zu zerstören.

### Kesh Rhan Battle Bot (je nach Stärke rot, blau, violett)

Kamproboter der Kesh Rhan, deren Verbindung Pilot/Maschine noch unbekannt ist.

### Kommando-Warbot

Kommando-Roboter, ausgerüstet mit einer ziemlich primitiven, aber dennoch fürchterlichen Waffe: ein Mono-Glühdraht-Schwert, mit dem auch besonders dicke Panzerungen durchschnitten werden können.

### Leichter orbitaler Jagdflieger

Standard-Weltraumjäger der Kesh Rhan-Flotte, der mit einem zentralen Plasmageschütz ausgestattet ist.

### Schwerer orbitaler Jagdflieger

Wie der leichte orbitale Jagdflieger, jedoch mit einer weitaus stärkeren Panzerung, bleibt aber dabei genauso beweglich. Der Leistungsstärke nach steht er mit den Jagdfliegern der Orbitalen Verteidigungskräfte auf einer Stufe.

### Autonomes Defensivgeschütz

Unbemanntes Geschütz, das auf Bewegungen reagiert. Es dient der Alien-Flotte als Verteidigungsbarriere.

### Kettenpanzer

Antischwerkraft-Panzer mit einer außerordentlichen Durchschlagskraft aufgrund seiner drei Plasmageschütze, die im Dauerfeuer schießen, und seiner zwei vorderen Anti-Personen-Lasertürme.

### Leichter Kreuzer

Truppentransportkruzer, der dank seiner Wendigkeit zu allen Fronten gelangt. Es handelt sich um die in der Flotte am stärksten vertretene schwere Einheit. Unzerstörbar. Für ihn sind stärkere Schüsse notwendig als die der Raumschiffe.

### Schwerer Kreuzer

Schweres Transportfahrzeug. Aufgrund der zahlreichen Türme, die entlang dem Flugkörper aufgereiht sind, wird jede Annäherung gefährlich. Wie der leichte Kreuzer ist auch dieses Gerät unzerstörbar.

### Verteidigungsturm

Entspricht dem autonomen Geschütz auf dem Boden. Dank seiner Speziallafette haftet er auf jeder beliebigen Oberfläche.

### Vom Virus produzierte Kampfprogramme

Ursprünglich Anti-Virus-Programme, die vom Alien-Virus neu kompiliert wurden. Sie attackieren und zerstören jedes Programm, das nicht außerirdischer Herkunft ist.

