

SHADOW OF THE

BEAST II

English Page 1

French Page 11

German Page 20

Italian Page 29



This product is COPYRIGHT.

Here at Psygnosis we're dedicated to bringing you the best in computer entertainment. Every game we publish represents months of hard work dedicated to raising the standard of the games you play. Please respect our endeavours and remember that copying software reduces the investment available for producing new and original games. It is also a criminal offence.

This software product including all screen images, concepts, audio effects, musical material and program code is marketed by Psygnosis Limited who own all rights therein including copyrights. Such marketing of this product gives only the lawful possessor at any time the right to use this program limited to being read from its medium as marketed into the memory of, and expected by, the computer system to which this product is specifically adapted. Any other use or continuation of use including copying duplicating selling hiring renting, lending or otherwise distributing, transmitting or transferring this product in contravention of these conditions is in breach of Psygnosis Limited's rights unless specifically authorised in writing by Psygnosis Limited.

The product Shadow of the Beast II, its program code, manuals and all associated product materials are the copyright of Psygnosis Limited who reserve all rights therein. These documents, program code and other items may not in whole or part be copied, reproduced, hired, rented, lent or transmitted in any way nor translated or reduced to any electronic medium or machine readable form without prior consent in writing from Psygnosis Limited.

Psygnosis® and associated logos are registered trademarks of Psygnosis Limited.
Shadow of the Beast II cover illustration is Copyright © 1990 Psygnosis Ltd/Roger Dean.
ST®, 520ST®, 1040ST®, Atari® and TOS® are registered trademarks of Atari Corp.
Amiga™, AmigaDOS™, and Kickstart™ are trademarks of Commodore-Amiga Inc.

**Psygnosis Ltd. South Harrington Building
Sefton Street, Liverpool L3 4BQ
Tel: (051) 709 5755**

COPYRIGHT© 1990 by PSYGNOSIS LTD. ALL RIGHTS RESERVED

SHADOW OF THE BEAST II

If you thought Shadow of the Beast was mind blowing wait 'till you get a load of Beast II! Conflict with the Beast Mage's subordinates was tough enough when you had the powers of the beast to help you. Now you have to face them in an unfamiliar hostile environment as a puny humanoid. The compelling need to find and save your baby sister from the evils of the Beast Lord spurs you on against seemingly insurmountable odds. Have you the strength and cunning to survive?

CONTENTS	
	Page
The Game	2
Loading Instructions.....	3
The Shadow Deepens	4
Your Objective	6
Controlling the Warrior	7
Reflections of a Shadow ...	8
Fact Box	9

THE GAME

You were once the pawn of Maletoth, the Beast Lord, your humanoid body changed and your will sapped by years of subjection to the dark arts of his evil mages. Then one fateful day you looked upon the face of your father as he was dragged forward for execution, seeing his image opened your clouded mind to the truth about your past. As the sacrificial blade tore into his body and he screamed his last breath you vowed to take revenge on your masters for his slaughter and for what they'd done to you.

Using your beast-like powers you scoured the land in search of the Beast Lord and vengeance. Fighting your way through a seemingly endless barrage of adversaries you struggled valiantly towards a confrontation with Zelek, the Beast Mage. A terrific battle ensued from which you eventually emerged the victor.

Your prize was the return of your humanoid body in which you now stand proud and free, elated to be rid of the evil dominance of the Beast Lord . . . but your elation doesn't last long!

Dire news reaches you of the capture of your sister by the Beast Mage. She's been taken to Kara-Moon, a far-off hostile place where she is to be subjected to years of forced cultivation until eventually taking your place as warrior messenger to the Beast Lord. This must not happen!

Using the last of your gold you buy passage to Kara-Moon on a Tragon; one of the few creatures still able to travel to such a dangerous place; made even more so now by the presence of Zelek and his minions.

Following a journey fraught with peril, you eventually reach Kara-Moon and, armed only with a mace, prepare for battle. But ironically, without the benefit of the beast powers you fought so hard to shed, will you be strong enough to succeed?

LOADING INSTRUCTIONS

Always switch your machine off for at least 30 seconds before loading the game. Failure to do so may result in virus contamination of the BEAST II master disk. See the Virus Warning and the Warranty Notice in this manual for further information.

ATARI ST VERSION

Insert Disk 1 of BEAST II. Switch on the monitor/tv then your computer. Insert Disk 2 when prompted.

BEAST II is played with a joystick plugged into the second joystick port.

AMIGA VERSION

Switch the computer on. Insert a Kickstart disk if so prompted. When the display prompts for a Workbench disk insert Disk 1 of BEAST II into the internal drive. Insert Disk 2 when prompted.

BEAST II is played with a joystick plugged into the second joystick port.

LOADING TIPS

Should the title screen not appear within 45 seconds there may be a problem with your computer system. Check your computer connections and that the above instructions have been correctly carried out. If you are sure your computer is functioning (i.e. other software loads successfully) and are still unable to load BEAST II then you may have a faulty disk, in which case you can obtain a free replacement from Psygnosis Ltd. All Psygnosis products are fully guaranteed - see page 10 for details.

VIRUS WARNING!

This product is guaranteed by Psygnosis to be virus free. Psygnosis Ltd accept no responsibility for damage caused to this product through virus infection. Please see page 10 of this manual for details.

To avoid virus infection always ensure that your machine is switched off for at least 30 seconds before trying to load this game. Please see page 10 for more information regarding viruses and your warranty

BEAST II: THE SHADOW DEEPENS

The blanket of pitch black that drapes over the land blending shapes into a mass of indefinable darkness is only intruded upon by the occasional shaft of brilliant lightning.

In the brief but manic dancing of the diamond-white tongues of energy, one shape stands out from the rest: A tower, so tall its pinnacle seems to look down on the very source of the storm. The single window near its top is almost as black as the surroundings, but closer study reveals a faint glow from within . . .

Darkness is Zelek's ally, the only place in which he finds solace, yet the increasingly frequent bolts of dazzling lightning do nothing more than fleetingly interrupt his lonely musings. As he sits, deep in thought, his chair seems less comfortable than usual, but then what manner of being could be comfortable with the burden he now has to bear:

His recent clash with the warrior messenger was, at the time, more an annoyance than painful. If the messenger hadn't had incredible luck on his side Zelek feels sure he would have emerged victorious from the conflict. Unfortunately, his master, Maletoth the Beast Lord, takes a very different view. He's disappointed in him and has let it be known that should Zelek be unable to put right the wrongs of his defeat there are many other mages waiting to take the place of honour at his side.

Knowing to what extent Maletoth dislikes failures — and how he deals with them — Zelek must quickly make amends for losing his master's prize warrior messenger or feel his dreadful wrath.

Any humanoid child would suffice to provide the mages of darkness with another puppet on which to perform their macabre arts to mould it into another warrior messenger. But Zelek's recent defeat at the hands of the now-free warrior messenger sticks in his craw and he craves revenge, he NEEDS revenge. His lackies are even now searching the land in an effort to find a suitable candidate but time marches on and Maletoth is not renowned for his patience.

As he contemplates entering the search himself, one of Zelek's many underlings crawls into his presence and, grovelling on the floor in a pathetic attempt at homage, tells him of the birth of a child many leagues to the north . . . "On the outskirts of

Deadwood Forest there's a small cottage nestling beneath a ridge of granite, she lies within".

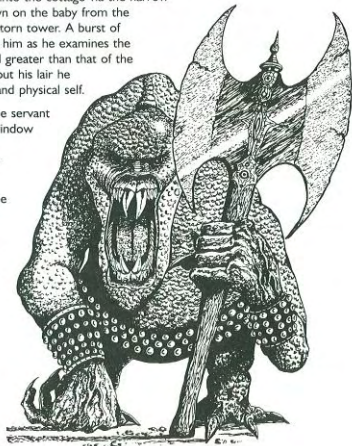
Doubting the suitability of a female for the role of warrior messenger, Zelek enters a shallow trance of peregrination and sends his thoughts to the area described by the whimpering subordinate.

Transporting his mind into the cottage via the narrow chimney he looks down on the baby from the darkness of his storm-torn tower. A burst of knowing suddenly hits him as he examines the child and with a speed greater than that of the lightning exploding about his lair he reunites his thoughts and physical self.

Standing, he pushes the servant aside, strides to the window and falls through to plummet down to the river far below . . .

Long before he hits the broiling, dark waters Zelek effortlessly metamorphoses into his beast persona. Beating huge leathery wings against the howling wind, he quickly gains height to be amidst the thunder and lightning that spurs him north.

Landing on a high ridge he resumes his more



humanoid form to look down on the cottage, confirming his thoughts on the child and feeling very good about the pain he's going to inflict on a certain ex warrior messenger.

An angry bolt of lightning hails another transformation to his beast form and, wings spread wide, he glides down to the roof of the cottage, screaming against the thunder.

Pausing for but a brief moment to bask in glorious feelings of retribution, he smashes a clenched talon through the fragile roof, reaches past the terrified mother into the crib and grabs the baby. The mother can only scream in terror and beg for him not to take her child, she may as well plead mercy from the raging storm.

Holding the baby roughly in his talons, Zelek launches himself into the night. Revenge tasting very sweet on his flickering tongue . . .

YOUR OBJECTIVE

To save your sister you must fight your way across danger-fraught Kara-Moon to reach the Beast Mage and once again defeat him in battle.

You will confront many creatures on your journey, some of whom may have information for you while others merely crave your death. Physical contact with enemies depletes your energy.

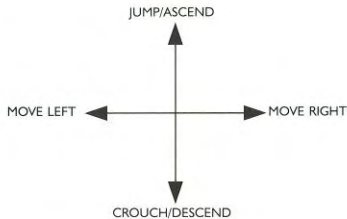
Collectable weapons are scattered throughout Kara-Moon as are other useful objects and gold.

Gold can be used to purchase weapons or food to restore lost energy. It may also gain you access to otherwise unattainable places.

Some of the puzzles and obstacles you encounter may require help from other characters – voluntary or otherwise – to overcome.

CONTROLLING THE WARRIOR

You may use joystick or arrow keys to control the warrior, but we recommend joystick.



FIRE, SHIFT OR ENTER: Use highlighted weapon/object

Keys: F1-F4: Highlight weapon/object carried.

O: Offer highlighted object.

A: Ask nearest character about object or character.

ESCAPE: Abandon text input.

S: Display score/gold collected.

HELP: Pause (DELETE to restart).

F10: Quit game.

Pressing the spacebar during the intro displays an option screen from which you may select to dispense with the game-over sequence (after you've admired it at least once of course!

REFLECTIONS OF A SHADOW

PROUD MOMENTS

We at Psygnosis are very pleased that SHADOW OF THE BEAST (BEAST I) was the proud winner of 6 international awards, including Best Graphics, Best Sound, Best Overall Presentation and Best Entertainment Program of 1989. REFLECTIONS, the programmers, while being far too modest to be seen smiling in public, are rumoured to be pleased also. Unfortunately, with all the work they've had to put in to creating BEAST II they haven't had much opportunity for self-congratulation. They did however find time to provide a little insight into the making of BEAST II:

BEAST I's method of scrolling, while looking very impressive, imposed technical limitations on what we could do with monsters within the game. We needed a completely different approach if we were to extend and enhance gameplay in the way we wanted.

As was its prequel, BEAST II was created on an Amiga 2000 using hardware scrolling, dualplay field, hardware sprites and the blitter. To get a game to run smoothly at 50 frames per second hardware scrolling has to be used since the blitter is not fast enough to move the whole screen in parallax. However, the problem with hardware scrolling is it eats large amounts of memory which in turn means increased disk access and loading time. Unfortunately, with the amount of graphics and music in our games, and only half-meg machines as standard, long disk loads are inevitable. So to reduce 'waiting time' to a minimum we've included Patience Options in BEAST II to minimise the problem.

Scrolling in BEAST II is very different to that of I in that it parallaxes in virtually every direction around the player.

The other main area in which we've improved gameplay is the style and performance of monsters: they act and react to your actions; some are intelligent, some not, while others are there to help you. Characters in BEAST II suit their locations and they all have a job to do. This feature, we feel, greatly increases depth of play.

EQUIPMENT NECESSARY FOR PRODUCING STATE-OF-THE-ART GAMES.

The BEAST II program was developed on a 25 megaherts PC running PDS 2

Graphics were created on an Amiga 2000 running a 25 megaherts 68030 processor board.

A range of coffees helped keep us at the keyboard.

Our next project, on which we've been working alongside Beast 2, is AWESOME, a shoot-'em-up that should really space you out. And after that? Beast 3 the FINAL encounter??

FACT BOX

Total Memory Used: 3.5 megabytes

Graphics Data: 2 megabytes

Music & Sound Data: 1 megabyte

Music Sample Rate: 20 kilohertz

Screen Update: 50 times a second

Project Duration: 12 months

WARRANTY LIMITATIONS

The disk(s) included with this product are guaranteed to be in correct working order and free from all manifestations of the 'Virus'. It is the purchasers responsibility to prevent infection of this product with a 'Virus' which will always cause the product to cease working. Psygnosis Ltd will replace, free of charge, any disks which have manufacturing or duplication defects. these disks should be returned directly to Psygnosis for immediate replacement.

Psygnosis Ltd will in no way assume responsibility or liability for 'Virus' damage which can always be avoided by the user switching off the computer for at least 30 seconds before trying to load this product. If disks have been destroyed by a 'Virus' then please return the disk(s) directly to Psygnosis Ltd and enclose £2.50 to cover replacement costs. When returning damaged product please return the DISKS ONLY to Psygnosis.

The Psygnosis warranty is in addition to, and does not affect your, statutory rights.

CREDITS

Design, code & graphics by REFLECTIONS

Music by Tim & Lee Wright

Cover artwork by Roger Dean

Intro artwork by Jim Bowers

Additional coding by
Martyn Chudley & Phil Betts

Manual Illustrations by Steve Simmons



SHADOW OF THE BEAST II

Si vous avez trouvé Shadow of the Beast époustouflant, attendez de voir Beast 2! Vous vous êtes battus contre les sbires du Mage aidé par les pouvoirs magiques de la Bête. Et bien maintenant, vous allez les retrouver dans un environnement hostile alors que vous êtes devenu un humanoïde. Le besoin urgent de sauver votre petite soeur des griffes diaboliques du Seigneur de la Bête vous entraine au devant de terribles dangers. Aurez-vous la force et assez d'astuce pour survivre?

S O M M A I R E S O M M A I R E	
	Page
Le Jeu	12
Instructions de Chargement	13
L'Ombre s'épaissit	14
Votre Objectif	16
Commande du Guerrier ...	17
Votre Garantie ..	10

LE JEU

Il y a bien longtemps, vous étiez esclave de Maletoth, Le Seigneur de la Bête, vous aviez un corps d'humanoïde transformé et une volonté minée par les années de soumission aux pouvoirs maléfiques de ses mages. Un jour, en assistant à l'exécution de votre père, vous semblez revenir à la raison. Quand l'épée du sacrifice transperça son corps et qu'il émit son dernier souffle, vous jurez de venger le massacre de votre père et de combattre vos maîtres.

Utilisant vos pouvoirs de bête, vous parcourez la campagne à la recherche du Seigneur de la Bête et de votre vengeance. Vous devez vous frayer un chemin contre des barrages d'adversaires que vous combattez vaillamment. Avant la rencontre avec le Mage de la Bête, Zelek. Vous sortez vainqueur de cette terrible bataille.

Le prix que vous avez dû payer est le retour à un corps humanoïde, fier et libre de la domination diabolique de Seigneur de la Bête . . . Mais votre allégresse ne va hélas pas durer!

Une terrible nouvelle vous parvient: Le Mage de la Bête a capturé votre sœur. Elle a été emmenée à Kara-Moon, un lieu éloigné et hostile où elle est soumise à des travaux forcés pour vous remplacer au bout du compte en tant que messager de guerre du Seigneur de la Bête. Ceci ne peut arriver!

Vous dépensez vos dernières pièces d'or pour voyager jusqu'à Kara-Moon sur un Tragon, une des rares créatures acceptant d'aller dans un endroit aussi dangereux. D'autant plus dangereux que Zelek et ses troupes y sont maintenant présents.

Après un périlleux voyage, vous voilà à Kara-Moon armé d'une massue et prêt au combat. Mais, ironie du sort, sans les pouvoirs de la Bête dont vous êtes maintenant libéré, serez-vous assez fort pour réussir?

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Premièrement: toujours éteindre votre machine au moins 30 secondes avant de charger le jeu. Ne pas faire cela pourrait entraîner une contamination de votre disquette SHADOW OF THE BEAST II par un virus. Voir l'avertissement concernant les virus ci-dessous et la garantie plus loin dans la notice.

VERSION ATARI ST

Insérer la disquette 1 de BEAST II dans le lecteur A. Puis allumer le moniteur et ensuite l'ordinateur. On vous dira quand insérer la disquette 2. Le jeu se joue avec un joystick branché dans le port 2.

VERSION AMIGA

Allumer l'ordinateur. Si Kickstart est demandé, insérer ce programme dans le lecteur. Si le Workbench s'affiche, insérer la disquette BEAST II dans le lecteur. On vous dira quand insérer la disquette 2. Le jeu se joue avec un joystick branché dans le port 2.

TRUCS DE CHARGEMENT

Si l'écran de titre n'apparaît pas dans les 45 secondes, il se peut qu'il y ait un problème de chargement. Vérifier que l'ordinateur est bien branché et que les instructions ci-dessus ont bien été suivies. Si vous êtes sûr que votre ordinateur marche (si les autres programmes fonctionnent correctement) et que BEAST II ne charge toujours pas, vous avez peut-être une disquette défectueuse.

ATTENTION AUX VIRUS!

Ce produit est garanti sans virus par Psygnosis. Psygnosis Ltd. n'est pas responsable des dommages causés par un virus sur ce produit. Voir plus loin dans le manuel.

Pour éviter toute contamination, éteignez toujours votre machine au moins 30 secondes avant de charger ce jeu . . . Voir plus loin dans le manuel pour plus d'informations sur les virus et la garantie.

BEAST II: L'OMBRE S'ÉPAISSIT

Seuls quelques éclairs illuminent la campagne enveloppée dans une couverture noire et dans une ombre impénétrable.

Durant ces brefs instants de clarté, brillante comme un éclat de diamant, une forme se distingue au loin; une tour, si haute, que son sommet paraît être au cœur de l'orage. Une seule fenêtre tout en haut est presque aussi sombre que les alentours, pourtant en regardant plus attentivement on peut y voir une faible lueur . . .

La nuit est l'alliée de Zelek, le seul moment où il trouve un peu de réconfort, pourtant les éclairs de plus en plus fréquents ne font qu'int interrompre fugitivement ses rêveries solitaires. En s'asseyant, plongé dans ses pensées, il trouva que son fauteuil était moins confortable que d'habitude, mais comment pouvait-il être confortable avec le fardeau qu'il avait désormais sur ses épaules?

Sa récente altercation avec le messager de guerre, à ce moment, était plus un problème qu'une douleur réelle. Si le messager avait eu moins de chance, Zelek était sûr qu'il aurait pu gagner. Malheureusement, son maître, Maletoth, le Seigneur de la Bête, avait un point de vue totalement différent. Il est très déçu et si Zelek ne remettait pas les pendules à l'heure très rapidement, il avait fait savoir que beaucoup d'autres mages pourraient prendre la place d'honneur de Zelek.

Sachant combien Maletoth abhorre les échecs — et comment il les traite — Zelek doit rapidement décider quelque chose pour compenser la perte du messager de guerre ou alors supporter sa terrible colère. N'importe quel autre enfant humanoïde pourrait devenir messager de guerre grâce aux talents macabres de mages des ténébres. Mais il fallait qu'il assouvise son besoin de vengeance face à sa défaite. Ses larbins fouillaient toute la contrée afin de trouver un bon candidat mais le temps passait et Maletoth n'était pas réputé pour être patient.

Alors qu'il pensait entamer ses propres recherches, un de ses sous-fifres lui rapporta la naissance d'un enfant dans le nord du pays . . . "elle est près de la forêt de Deadwood, dans un petit cottage en dessous d'une falaise de granit". Doutant de ce qu'une femme puisse remplir le rôle de messager de guerre, Zelek ne savait que faire. Il transféra son esprit dans l'étroite cheminée du cottage et regarda l'enfant. Tout d'un coup, il réalisa qu'il savait tout de l'enfant et aussi rapidement que l'éclair

réunit son corps et son esprit.

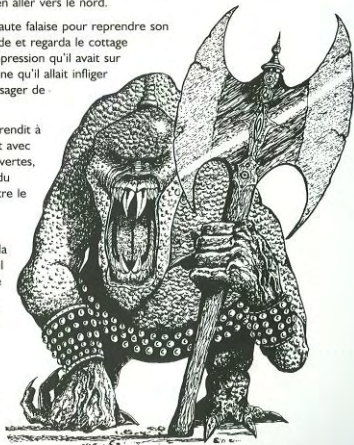
Il poussa la servante, passa au travers de la fenêtre et dégringola dans la rivière tout en bas . . .

Bien avant d'atteindre les eaux froides et noires, Zelek se métamorphosa sans effort en bête. Agitant ses immenses ailes de cuir face au vents violents, il monta dans le ciel tourmenté par l'orage et le tonnerre pour s'en aller vers le nord.

Il se posa sur une haute falaise pour reprendre son apparence humanoïde et regarda le cottage confirmant ainsi l'impression qu'il avait sur l'enfant et sur la peine qu'il allait infliger à un certain ex-messager de guerre.

Un nouvel éclair le rendit à son aspect bestial et avec ses ailes grandes ouvertes, il glissa vers le toit du cottage hurlant contre le vent.

Après une courte pause mais sentant la vengeance proche, il écrasa d'un coup de serre le toit du cottage, bouscula la mère et attrapa le bébé hurlant dans son couffin. La mère ne put que crier de terreur et supplier de ne pas prendre son



enfant. Tenant le bébé dans ses serres, Zelek s'envole dans la nuit. Le goût de la vengeance lui était très agréable . . .

VOTRE OBJECTIF

Pour sauver votre soeur, vous devez vous frayer un chemin à travers la ville dangereuse de Kara-Moon pour atteindre le Mage de la Bête et le vaincre une fois de plus.

Vous rencontrerez de nombreuses créatures au cours de votre voyage, certaines pouvant vous donner d'importantes informations alors que d'autres ne cherchent qu'à vous tuer. Le contact physique avec les ennemis réduit votre énergie.

Des armes sont à ramasser tout au long du parcours vers Kara-Moon tout comme d'autres objets utiles ou des pièces d'or.

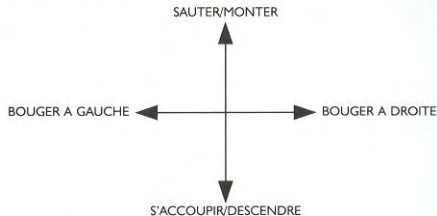
L'or peut être utilisé pour acheter des armes ou de la nourriture pour vous remettre daplomb. Il peut aussi servir pour aller dans certains endroits difficiles à atteindre.

Pour surmonter certains casses-têtes et obstacles vous aurez besoin de l'aide fortuite ou volontaire de personnages.



COMMANDE DU GUERRIER

Vous pouvez utiliser un joystick ou les flèches du clavier pour contrôler le guerrier (nous recommandons l'utilisation d'un joystick).



FEU, SHIFT ou ENTER: utiliser les armes/objets surlignés

Touches: F1-F4: surligner l'arme ou l'objet porté

O: offrir l'arme ou l'objet porté

A: Demander des renseignements au personnage le plus proche sur l'arme ou l'objet porté

ESCAPE: Abandonner le texte

S: afficher le score et l'or collecté

F10: quitter le jeu

Niveaux des samplings des musiques: 20 kilohertz

Vitesse à l'écran: 50 images par secondes

Durée du projet

CREDITS

Réalisation, code et graphismes par REFLECTIONS

Musique de Tim et Lee Wright

Dessin de la boîte par Roger Dean

Dessin de l'introduction par Jim Bowers

Codes supplémentaires par

Martyn Chudley et Phil Betts



Dieses Produkt unterliegt dem Urheberrecht

Wir von Psygnosis sind bestrebt, Ihnen immer bessere Computer-Unterhaltung zu bieten. Jedes veröffentlichte Spiel stellt monatelange Arbeit dar, die darauf abzielt, die Standards für moderne Computerspiele weiter voranzutreiben. Bitte respektieren Sie unsere Bemühungen, und denken Sie daran, daß durch Kopieren und Weitergeben von Computerprogrammen die verfügbaren Mittel für Neuentwicklungen immer geringer werden. Darüberhinaus handelt es sich dabei um eine strafbare Handlung.

Dieses Software-Produkt mit all seinen Bildern, Konzepten, Geräuscheffekten, Musik und Programmcodes wird von Psygnosis Limited vertrieben, die alle Rechte einschließlich des Urheberrechts daran besitzt. Der Vertrieb des Produktes gestattet nur dem rechtmäßigen Besitzer jederzeit das Recht, daß Programm zu nutzen, wobei sich die Nutzung darauf beschränkt, daß Programm vom vertriebenen Datenträger in den Speicher des dafür vorgesehenen Rechners einzulesen. Jede andere Verwendung oder Weiterverwendung einschließlich Kopie, Vervielfältigung, Verkauf, Verleih, Vermietung oder andere Verteilung, Sendung oder Übertragung des Produktes im Widerspruch zu diesen Bedingungen, stellt eine Verletzung der Rechte Psygnosis dar, sofern keine schriftliche Genehmigung der Psygnosis Limited vorliegt.

Das Produkt Beast II, der Programmcode, das Handbuch und alle dazugehörigen Materialien unterliegen dem Urheberrecht der Psygnosis Limited, die sich alle Rechte vorbehält. Die Unterlagen, Programmcodes und andere Teile dürfen ohne schriftliche Zustimmung der Psygnosis Ltd. weder im ganzen noch auszugsweise kopiert, reproduziert, verliehen, vermietet oder in irgendeiner Form gesendet, übersetzt oder auf ein elektronisches Medium oder in maschinenlesbare Form übertragen werden.

Psygnosis und die dazugehörigen Titel sind eingetragene Warenzeichen der Psygnosis Limited. Beast II Verpackungs-Illustration - Copyright 1990 Psygnosis Ltd./Roger Dean. ST, S20ST, I040ST, Atari und TOS sind eingetragene Warenzeichen der Atari Corp. Amiga, AmigaDOS und Kickstart sind Warenzeichen der Commodore-Amiga Inc.

**Psygnosis Ltd. South Harrington Building
Sefton Street, Liverpool L3 4BQ
Tel: (051) 709 5755**

COPYRIGHT © 1990 PSYGNOSIS LTD. ALLE RECHTE VORBEHALTEN

SHADOW OF THE BEAST II

Sollte *Shadow of the Beast* Dich schon in Atem gehalten haben, warte erst einmal ab, bis Du *Beast II* gesehen hast! Die Auseinandersetzung mit den Helfern des *Beast-Lords* war schon unglaublich hart, als Dir noch die Macht eines *Beasts* zur Verfügung stand. Nun aber stehst Du Deinen Gegnern in einer unbekanntenen feindlichen Landschaft als einfacher Mensch gegenüber.

Die verzweifelte Suche nach Deiner kleinen Schwester treibt Dich jedoch immer weiter, auch wenn die Widrigkeiten schier unüberwindlich scheinen. Du mußt sie aus den Klauen des Bösen befreien. Aber bist Du wirklich stark und ausdauernd genug, um dieses Abenteuer zu überleben?

Seite	
Das Spiel	21
Ladeanweisungen	22
Der Schatten wird dunkler	23
Deine Aufgabe	25
Reflections of a Shadow	27
Die Fakten	28
Garantie	28

DAS SPIEL

Einst warst Du *Knappe* von *Maletoth*, dem *Beast-Lord*. Dein Körper war deformiert und Dein Wille von der jahrelangen Beeinflussung durch die dunklen Mächte seiner bösen Magier gebrochen. Dann kam der schicksalsschwere Tag, an dem Du in das Antlitz Deines Vaters sehen mußtest, als man ihn zur Hinrichtung schleppte. Und dieser Anblick vertrieb die Nebel aus Deinem Gehirn, so daß die Wahrheit über die letzten Jahre klar zu Tage trat. Als die *Henkersklinge* sich tief in seinen Körper bohrte und er seinen letzten Atemzug tat, schworst Du Dir, an Deinen Herren bittere Rache für dieses Verbrechen und das, was sie Dir angetan hatten, zu nehmen. Mit Deinen Kräften durchforschtest Du das ganze Land nach dem *Beast-Lord* und seiner Gefolgschaft. Der Kampf führte gegen eine scheinbar endlose Gegnerschaft und endete bei der Gegenüberstellung mit *Zelek*, dem *Beast-Magier*. Eine furchtbare Schlacht entbrannte, aus der Du zu guter Letzt aber doch als Sieger hervorgingst.

Der Lohn war die Rückkehr zu Deinem menschlichen Aussehen, stolz und endlich frei, frei von den bösen Unterdrückern des *Beast-Lords* . . . doch leider war die Freude nur von kurzen Dauer!

Schlechte Nachrichten erreichten Dich und kündeten von der Entführung Deiner Schwester durch den *Beast-Lord*. Er hatte sie nach *Kara-Moon* gebracht, einem weit entfernten Ort, wo sie dasselbe Schicksal erwartete, wie einst Dich. Am Ende würde sie vielleicht sogar Deinen Platz als *Botschafter* des *Beast-Lords* einnehmen. Das darf einfach nicht geschehen!

Mit Deinem letzte Gold kauftest Du Dir eine Passage auf einem *Tragon* nach *Kara-Moon*; *Tragons* sind die einzigen Lebewesen, die solch eine gefährliche Gegend durchqueren können. Eine Gegend, die durch *Zelek* und seine *Vasallen* jetzt noch gefährlicher geworden war.

Nun folgt eine gefährvolle Reise, an deren Ende Du vielleicht in *Kara-Moon* ankommst, bewaffnet nur mit einer Keule, aber bereit zum Kampf. Ist es nicht Ironie des Schicksals, daß Du gerade so hart dafür gefochten hast, um die Kräfte eines *Beasts* abzulegen? Wo Du sie jetzt so gut gebrauchen könntest. Bist Du ohne sie stark genug, um zu siegen?

LADLEANWEISUNGEN

Schalte Deinen Rechner immer mindestens 30 Sekunden lang ab, bevor Du das Spiel lädst. Geschieht das nicht, besteht die Gefahr einer Virusinfektion der BEAST II Master-Diskette. Beachte in jedem Fall die Virus-Warnung auf Seite 28 und die Garantie-Hinweise auf Seite 28.

ATARI ST VERSION

Lege Diskette 1 ein. Schalte den Monitor/Fernseher an und dann Deinen Computer. Lege Diskette 2 ein, wenn Du dazu aufgefordert wirst. BEAST II spielst Du mit einem Joystick, der am 2. Joystick-Port angeschlossen wird.

AMIGA VERSION

Schalte den Computer an und lege eine Kickstart-Diskette ein, wenn Du dazu aufgefordert wirst. Wenn auf dem Bildschirm die Workbench-Diskette angefordert wird, lege Diskette 1 von BEAST II ein. Lege Diskette 2 dann ein, wenn der entsprechende Hinweis erscheint. BEAST II spielst Du mit einem Joystick, der am 2. Joystick-Port angeschlossen wird.

TIPS

Sollte das Titelbild nicht innerhalb von 45 Sekunden erscheinen, könnte ein Fehler vorliegen. Prüfe alle Kabelverbindungen und ob alle Ladeanweisungen korrekt befolgt wurden. Bist Du sicher, daß Dein Rechner einwandfrei arbeitet (andere Programme werden problemlos geladen) und BEAST II läßt sich immer noch nicht starten, kann es sein, daß die Diskette fehlerhaft ist. In diesem Fall liefert Psygnosis kostenlosen Ersatz. Alle Psygnosis-Produkte sind mit einer umfassenden Garantie versehen – siehe auch Seite 28.

VIRUS-WARNUNG

Dieses Programm ist garantiert virenfrei. Psygnosis Ltd. übernimmt keine Verantwortung für Schäden an diesem Produkt durch Vireninfektion. Siehe auch Seite 30 des Handbuchs für Details. Schalte Deinen Rechner immer mindestens 28 Sekunden lang ab, bevor Du das Spiel lädst. Auf Seite 28 findest Du hierzu noch genauere Informationen.

BEAST II: DER SCHATTEN WIRD DUNKLER

Die Finsternis, die das Land bedeckt, wird nur gelegentlich von einem grellen Blitz aufgehellt. Während der kurzen, aber heftigen Blitzschläge, erscheint ein Umriß, der sich deutlich von der Umgebung abhebt: Ein Turm, der so hoch ist, daß seine Spitze weit über dem Unwetter zu schweben scheint. Das einzige Fenster nahe der Spitze ist fast so schwarz wie alles andere, aber wenn man genau hinschaut zeigt sich ein schwaches Glühen.

Die Dunkelheit ist Zeleks Zuhause, der einzige Ort an dem er Frieden findet, auch wenn das immer stärker werdende Unwetter seine einsamen Gedanken mit hellen Blitzen stört. Wie er da so sitzt, scheint sein Stuhl ihm weniger bequem als sonst, aber welches Wesen könnte sich unter der Last, die er jetzt zu tragen hat, bequem ausstrecken.

Seine kürzliche Auseinandersetzung mit dem Botschafter erschien ihm nun mehr erstaunlich als schmerzvoll. Hätte dieser nicht so unwahrscheinliches Glück gehabt, wäre Zelek sicher siegreich aus dem Kampf hervorgegangen. Unglücklicherweise sah sein Herr, der Beast-Lord Maletoth, die Geschichte ganz anders. Er war sehr enttäuscht und hatte Zelek klar zu verstehen gegeben, daß er die Sache schnellstens bereinigen mußte. Denn es gab weiß Gott viele andere Magier, die nur darauf warteten, Zeleks ehrenvollen Platz an seiner Seite einzunehmen.

Da er genau wußte, wie Maletoth Versager schätzte - und wie er mit ihnen umsprang - mußte Zelek schnell dafür sorgen, daß er den Botschafter loswurde, denn sonst würde er Maletoths Zorn zu spüren bekommen. Jedes beliebige Menschenkind hätte den finsternen Magiern gereicht, um eine neue Marionette für ihre makabren Künste und ein neuer Botschafter zu werden. Aber Zeleks Niederlage durch die Hand des befreiten Botschafters nagte an seinem Stolz und er sann auf Rache, er LECHZTE nach Rache. Seine Lakaien suchten schon im ganzen Land nach einem geeigneten Kandidaten, aber die Zeit verrann und Maletoth war nicht gerade für Geduld berühmt.

Als er gerade beschlossen hatte, sich selbst auf die Suche zu machen, kroch einer der Untergebenen in sein Blickfeld. Er wand sich auf dem Fußboden, um Ehrerbietung zu zeigen, und berichtete von der Geburt eines Kindes, viele

Meilen weit im Norden. . . "Am Rande von Deadwood Forest gibt es einen kleinen Bauernhof, der unterhalb einer Granitklippe liegt. Dort ist sie".

Zweifelnd, ob ein Mädchen als Nachfolger des Botschafters geeignet war, versenkte sich Zelek in Trance und sandte seine Gedanken an den Ort, den ihm sein wimmernder Vasall beschrieben hatte. Sein Geist drang durch den Kamin in das Haus ein, und er blickte hoch von seinem finsternen Turm hinab auf das Baby. Mit einem Mal traf ihn die Erkenntnis wie ein Schlag, und im Bruchteil einer Sekunde vereinte er seinen Geist wieder mit seinem Körper. Er sprang auf, schleuderte seinen Lakaien beiseite und stürzte sich durch das Fenster in die Tiefe. Lange bevor er im brodelnden Wasser des tief unten gelegenen Flusses landete, hatte er seine Verwandlung in das Beast beendet. Die großen ledrigen Schwingen peitschten durch den heulenden Wind und trieben ihn rasch nach Norden.

Auf der Klippe oberhalb des Hauses landete er und verwandelte sich in seine menschlichere Form. Er konzentrierte seine Gedanken auf das Kind und fühlte sich bei der Vorstellung,



daß er dem abtrünnigen Botschafter gleich großen Schmerz zufügen würde, einfach großartig.

Ein gleißender Blitz beleuchtete seine erneute Verwandlung in das Beast und mit weit gespreizten Schwingen stieß er auf das kleine Anwesen hinab. Sein Schrei übertönte sogar den Sturm.

Für einen kurzen Moment hielt er inne, um in dem herrlichen Gefühl der Vergeltung zu baden, dann hieb er mit der geballten Klaue durch das morsche Dach des Hauses, griff nach der Wiege und riß das Baby an sich. Die entsetzte Mutter schrie laut auf und flehte ihn an, er möge ihr das Kind lassen, doch genausogut hätte sie den Sturm um Gnade bitten können.

Das Baby fest an sich gepreßt, spreizte Zelek seine Schwingen und entschwand in der Nacht. Der Geschmack der Rache war zuckersüß. . .

DEINE AUFGABE

Um Deine Schwester zu befreien, mußt Du Dir einen Weg durch das gefährliche Kara-Moon bahnen, den Magier finden und ihn erneut im Kampf besiegen.

Auf Deiner Reise wirst Du vielen Kreaturen begegnen, von denen einige Informationen für Dich haben, andere aber schlicht nach Deinem Leben trachten. Berührst Du die Gegner, verlierst Du Energie.

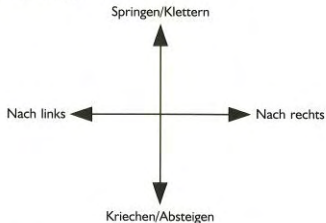
Über ganz Kara-Moon verstreut finden sich Waffen, andere nützliche Gegenstände und Gold.

Mit Gold kannst Du Waffen, Lebensmittel und verlorene Energie kaufen. Auch verschafft es Dir Zutritt zu Plätzen, die Dir sonst verschlossen bleiben.

Einige der Rätsel und Hindernisse kannst Du nur mit freiwilliger oder unfreiwilliger Hilfe anderer Wesen überwinden.

STEUERUNG DEINES KRIEGERES

Du kannst Deinen Krieger mit dem Joystick oder den Cursortasten steuern. Es empfiehlt sich aber ein Joystick.



Feuerknopf, SHIFT oder ENTER: Aktive Waffe/Objekt benutzen.
Tasten:

F1 - F4 : Waffe oder Gegenstand aktivieren.

O : Aktive Waffe/Gegenstand anbieten.

A : Nächststehendes Wesen über Objekt/Wesen befragen.

ESCAPE : Texteingabe löschen.

S : Punkte und Gold anzeigen.

HELP : Pause. (Mit DELETE geht es weiter.)

F10 : Spiel beenden.

REFLECTIONS OF A SHADOW

STOLZER AUGENBLICK

Wir von Psygnosis freuen uns sehr, daß SHADOW OF THE BEAST (BEAST I) mit 6 internationalen Preisen ausgezeichnet wurde. Prämiert wurden unter anderem beste Grafik, bester Sound, beste Gesamtgestaltung und bestes Unterhaltungsprogramm 1989 REFLECTIONS, die Programmierer, waren viel zu bescheiden, als das sie in der Öffentlichkeit gelächelt hätten, aber aus gut informierter Quelle wissen wir, daß sie sich auch gefreut haben. Unglücklicherweise ließ Ihnen die Arbeit an BEAST II wenig Zeit, sich zu beglückwünschen. Trotzdem fanden sie noch Gelegenheit, uns einen kleinen Einblick in die Entstehung von BEAST zu gestatten:

Das Scrolling von BEAST I sah zwar sehr beeindruckend aus, erlegte uns aber technische Grenzen bei dem auf, was wir mit den Monstern im Spiel tun konnten. Wir brauchten einen völlig neuen Ansatz, um das Spiel so zu erweitern und zu verbessern, wie es geplant war.

Wie sein Vorgänger wurde BEAST II auf einem Amiga 2000 entwickelt und benutzt Hardware-Scrolling, Hardware-Sprites und den Blitter. Um das Spiel mit 50 Bildern pro Sekunde ruckfrei zu bewegen, war Hardware-Scrolling erforderlich, da der Blitter nicht schnell genug ist, um den ganzen Bildschirm zu verschieben. Das Problem beim Hardware-Scrolling ist aber, daß es enorme Speichermengen verbraucht, was zu erhöhten Diskettenzugriffen und Ladezeiten führt. Bei den Grafikmengen und der Musik und dadurch, daß die meisten Rechner standardmäßig nur mit 512 K ausgestattet sind, sind lange Ladezeiten leider unvermeidbar.

Das Scrolling in BEAST II ist ganz anders als bei BEAST I, da es praktisch in alle Richtungen rund um den Spieler funktioniert. Ein anderer großer Bereich, in dem wir das Spiel verbessert haben, ist die Art und das Verhalten der Monster: sie agieren und reagieren auf den Spieler; einige sind intelligent, andere nicht, weitere wiederum sollen Dir sogar helfen. Die Wesen in BEAST II passen sich ihrer Umgebung an und haben alle eine Aufgabe. Diese Eigenart gibt dem Spiel unserer Meinung nach mehr Tiefe.

MIT DIESEM WERKZEUG WURDE EIN AUSSERGEWÖHNLICHES SPIEL GESCHAFFEN

Das BEAST II Programm wurde auf einem 25 Megahertz PC mit PDS entwickelt.

Die Grafiken entstanden auf einem Amiga 2000, der über eine mit 25 Megahertz getaktete 68030 Karte verfügt.

Den ganzen Rest verdanken wir Unmengen von Kaffee, der uns an der Tastatur wachhielt.

Unser nächstes Projekt, an dem wir schon parallel gearbeitet haben, heißt AWESOME, ein "Ballerspiel", das Euch wirklich vom Hocker reißen wird. Und danach? BEAST III - die letzte Herausforderung?

DIE FAKTEN

Gesamtspeicherplatz: 3,5 Megabyte
Grafikdaten: 2 Megabyte
Musik-und Geräuschdaten: 1 Megabyte
Musik-Sample-Frequenz: 20 Kilohertz
Bildschirmaufbau: 50 mal pro Sekunde
Projektdauer: 12 Monate

GARANTIE-EINSCHRÄNKUNGEN

Die Diskette (n) für dieses Produkt sind garantiert funktionsfähig und virusfrei. Der Käufer muß selbst dafür sorgen, daß dieses Produkt nicht von einem Virus befallen wird, da das Programm dann nicht mehr funktionsfähig ist. Psygnosis liefert kostenlosen, Ersatz für Disketten, die Herstellungs-oder, Vervielfältigungsfehler aufweisen.

Senden Sie die Disketten zum Umtausch sofort direkt an Psygnosis.

Psygnosis übernimmt in keinem Fall die Verantwortung für Schäden durch Vireneinwirkung. Diese können vermieden werden, indem der Benutzer seinen Computer für mindestens 30 Sekunden ausschaltet, bevor er dieses Produkt benutzt. Disketten, die von Viren zerstört wurden, senden Sie bitte mit 2,50 Pfund zur Deckung der entstehenden Kosten an Psygnosis.

Wenn Sie beschädigte Produkte einsenden, schicken Sie immer nur die Disketten ein.

Diese Psygnosis Garantie ist ein Zusatz und berührt nicht Ihre normalen Käuferrechte.

CREDITS

Gestaltung, Programm und Grafik von REFLECTIONS
Musik von Tim & Lee Wright
Verpackungsgestaltung von Roger Dean
Vorspann von Jim Bowers
Zusätzliche Programmteile von Martyn Chudley & Phil Betts.

SHADOW OF THE BEAST II

Questo prodotto è tutelato da diritti d'autore.

Qui alla Psygnosis ci dedichiamo a dare il meglio per il divertimento su computer. Ogni programma che pubblichiamo rappresenta mesi di lavoro dedicati per realizzare campioni di gioco per voi.

Questi prodotti software includono tutti gli schermi d'immagine, concetti, effetti audio, materiali musicali e programmi codificati che sono venduti dalla Psygnosis Limited che detiene tutti i diritti d'autore.

Il prodotto Beast II, è un programma codificato, i manuali e tutti i materiali associati sono tutelati dalla Psygnosis Limited che detiene tutti i diritti.

BEAST II

Se pensavi che Shadow of The Beast facesse impazzire, aspetta a caricare Beast II! Combattere i seguaci di Beast Mage con l'aiuto del potere di Beast era già abbastanza duro. Ora dovrai trovarti a faccia con loro in un territorio ostile con un umanoide avverso. La tua meta è quella di salvare tua sorella dai cattivi Beast Lord che ti spingono verso insormontabili avversità. Hai la forza e l'astuzia per sopravvivere?

IL GIOCO

Un tempo eri la pedina di Maletoth il Beast Lord, il tuo corpo mutò, e, la tua volontà venne piegata da anni di soggezione alla arti oscure delle sue cattive magie. Poi un giorno guardando il viso di tuo padre mentre veniva portato all'esecuzione, la tua mente chiusa si aprì alla verità del tuo passato. Quando il suo corpo venne sacrificato e sentisti il suo ultimo urlo, tu giurasti di vendicarti per la sua uccisione e per quello che ti avevano fatto.

Usando i poteri di The Beast tu girerai il mondo alla ricerca dei Beast Lord e della tua vendetta. Combattendo contro mille avversità arriverai al confronto con Zelek, il Beast Mage. Una terribile battaglia da cui, alla fine, uscirai vincitore.

Il tuo premio è il ritorno del tuo corpo umanoide, in cui ora stai orgoglioso e libero, contento di esserti sottratto al dominio maivagio del Beast Lord.

Ti giungeranno terribili notizie sulla cattura di tua sorella da parte del Beast Mage. E' stata portata a Kara-Moon, un posto lontano ed ostile dove sarà soggetta ad anni di forzata educazione fino a prendere eventualmente il tuo posto come messaggero di guerra dei Beast Lord. Questo non deve accadere!

Usando il denaro rimasto comprerai un passaggio per Zara-Moon, su un Tragen, una delle poche creature ancora in grado di viaggiare in un posto così pericoloso, reso ancora più pericoloso dalla presenza di Zelek e dei suoi servi.

Attraverso un viaggio pieno di rischi e pericoli, potrai raggiungere eventualmente Kara-Moon armato solo con un bastone preparato per la battaglia.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Spegni sempre il tuo computer per almeno 30 secondi prima di caricare il gioco. Se non seguirai queste indicazioni potrebbe risultare un virus di contaminazione sul disco master di The Beast II. Per ulteriori informazioni controlla la avvertenze dei virus e le notizie di garanzia.

VERSIONE ATARI ST

Inserisci il disco 1 di Beast II; Accendi il tuo schermo/TV e poi il computer. Quando sei pronto inserisci disco 2. Beast II è giocato con un joystick inserito nella porta 2 del joystick.

VERSIONE AMIGA

Accendi il computer. Inserisci, se pronto, un disco Kickstart. Quando il display richiede un disco Workbench inserisci Disco 1 di Beast II nel drive interno. Quando sei pronto inserisci il Disco 2. Beast II è giocato con un joystick inserito nella porta 2 del joystick.

AVVERTENZE SUI VIRUS!

La Psygnosis non garantisce questo prodotto dai virus. La Psygnosis Ltd. non si assume alcuna responsabilità per danni causati a questo prodotto attraverso dei virus. Per cortesia guarda . . . di questo manuale per dettagli.

Per evitare questo virus assicurati sempre che il computer sia spento per almeno 30 secondi prima di provare a caricare questo gioco. Per cortesia guarda . . . per più informazioni riguardanti le avvertenze sui virus.

BEAST II: L'OMBRA SI SCURISCE

Il manto oscuro che ricopre il paese amalgamando la forma in una massa non definita, scura come la pece, è trapassato occasionalmente dal lampo brillante di un fulmine.

Nella breve ma frenetica danza di lampi di luce bianco come diamante, solo una forma si delinea definita: Una torre, così alta che la sua cima sembra che guardi giù sopra l'occhio della tempesta. La finestra in alto è nera quasi come l'ambiente intorno, ma osservandola da vicino si vede all'interno un tenue bagliore.

L'oscurità è alleata di Zelek, l'unico posto dove egli trova pace, perciò i frequenti lampi di luce brillante non fanno altro che interrompere i suoi pensieri. Stando seduto a pensare, la tua sedia sembra meno confortevole del solito, ma nulla può essere confortevole sapendo che c'è un grosso incarico da portare a termine.

Il suo ultimo scontro con i guerrieri era, a quel tempo, più noioso che penoso. Se i messaggeri non avessero avuto un'incredibile fortuna dalla loro parte, Zelek è sicuro che sarebbe emerso vincitore dal conflitto. Sfortunatamente, il suo capo, Maletoth The Beast Lord, la pensa diversamente. E' arrabbiato con lui e ha fatto sapere che se Zelek non sarà in grado di porre rimedio alle sue sconfitte, ci sono altri Mage che aspettano di prendere il posto d'onore al suo fianco.

Sapendo quanto a Maletoth non piacciono le sconfitte, Zelek deve rimediare al più presto per aver perso il suo guerriero migliore, altrimenti sentirà la sua terribile collera.

Un qualsiasi bambino umanoide potrebbe rappresentare per i Mage dell'oscurità, un altro pupazzo su cui compiere le loro arti macabre, atte a trasformarlo in un altro messaggero di guerra. Ma le recenti sconfitte di Zelek per mano dei liberi messaggeri di guerra feriscono il suo orgoglio ed

egli richiede vendetta, ha BISOGNO di vendetta. I suoi lacchè anche ora stanno cercando nel territorio un candidato adatto, ma il tempo passa e Maletoth non è conosciuto per la sua pazienza.

Mentre sta pensando di mettersi personalmente alla ricerca, uno dei tanti tirapiedi di Zelek striscia alla sua presenza e, strisciando sul pavimento in un patetico tentativo di ossequio, gli dice della nascita di una bambina a molte leghe verso nord. . . "Nella periferia di Deadwood Forest c'è un cottage sotto una costa di granito, si trova il".

Dubitando del fatto che una ragazza sia adatta per il ruolo di un messaggero di guerra, Zelek si inoltra in un profondo abisso di pensieri e manda le sue meditazioni nell'area descritta dai piagnucolosi subordinati. Entrando con la sua mente nel cottage attraverso il piccolo camino, egli guarda giù verso la bambina dall'oscurità della sua torre.

Un pensiero lo colpisce



all'improvviso mentre la scruta, e, con una velocità superiore a quella del fulmine che esplode sopra il suo covo, ruiuinisce i suoi pensieri e il suo corpo fisico.

Soffermandosi per un breve momento per crogiolarsi in gloriose sensazioni malvagie egli frantuma il fragile tetto, raggiunge il lettino della bambina passando davanti alla madre terrorizzata. La madre può soltanto urlare il suo terrore e pregario di lasciare la sua bambina e chiedere misericordia a questo attacco furioso.

Tenendo la bambina con i suoi artigli, Zelek si lancia nella notte. Il gusto della vendetta è molto dolce sulla sua lingua.

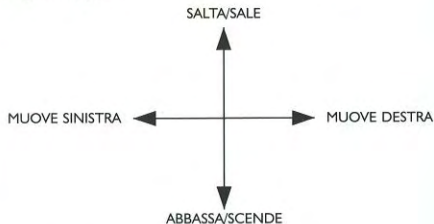
IL TUO SCOPO

Per salvare tua sorella dovrai, attraverso Kara-Moon, combattere contro situazioni pericolose per raggiungere il Magico Beast e ancora una volta sconfiggerlo.

Nel viaggio dovrai confrontarti con molte creature, alcune di loro potrebbero darti delle informazioni mentre altre chiedere soltanto la tua morte. Contatti psicologici con i tuoi nemici possono esaurire le tue energie. Le armi, come altri oggetti e denari, sono sparse attraverso Kara-Moon. Il denaro può essere usato per comperare armi o cibo per restituirti le energie. Può inoltre dare la possibilità di penetrare in posti inaccessibili. Quando incontrerai dei difficili puzzle ed ostacoli scegli dei caratteri per darti un aiuto.

CONTROLLO DEL GUERRIERO

Puoi usare il joystick o i tasti cursore per controllare il guerriero, ma noi consigliamo il joystick.



FIRE, SHIFT o ENTER: Usa armi od oggetti evidenziati

Tasti: F1-F4: Evidenzia armi ed oggetti trasportati.

O: Offre l'oggetto evidenziato.

A: Richiede il carattere più vicino all'oggetto o al carattere.

ESCAPE: abbandona testo immesso.

S: Visualizza i punti o i denari raccolti.

HELP: Pauso (DELETE per ricominciare).

F10: esce dal gioco.

Un altro progetto al quale abbiamo lavorato a fianco di BEAST II, è AWESOME, un shoot-'em-up che dovrebbe darvi tempo. E dopo quello? Beast III l'incontro FINALE??

DATI

Memoria totalmente usata: 3.5 megabytes

Dati grafici: 2 megabytes

Dati di musica e suono: 1 megabyte

Capacità sonora: 20 kilohertz

Aggiornamento dello schermo: 50 volte a secondo

Durata del progetto: 12 mesi

LIMITAZIONI DI GARANZIA

Il disco/dischi acciusi con questo prodotto sono garantiti per un corretto lavoro e liberi da tutte le manifestazioni di virus. E' responsabilità del compratore prevenire infezioni da virus a questo prodotto, che causano l'arresto del lavoro. Psygnosis sostituirà, gratis, qualsiasi disco con difetti industriali o di duplicazione. Questi dischi vanno spediti immediatamente alla Psygnosis per la loro sostituzione. La Psygnosis Ltd. non si assume alcuna responsabilità per i danni da Virus che possono essere evitati spegnendo il computer per almeno 30 secondi prima di provare a caricare questo prodotto. Se i dischi sono stati distrutti da un "Virus" siete pregati di rimandarli direttamente alla Psygnosis Ltd. e di accludere 2.50 sterline per coprire i costi di restituzione. Vi preghiamo di inviare il prodotto danneggiato unicamente alla Psygnosis.

RINGRAZIAMENTI

Disegno, codice e grafiche di REFLECTION

Musica di Tim I Lee Wright

Copertina di Roger Dean

Interno di Jim Bowers

Codice addizionale di

Martyn Chudley & Phil Betts

PSYGNOSIS
FREEPOST
LIVERPOOL
L3 3AB
UNITED KINGDOM

Thank you for buying our product. In order to help us maintain future quality and keep you and your retailer informed of new products please complete and return this questionnaire. No stamp is required if posted within the U.K.

NAME ADDRESS POST CODE COUNTRY	AGE OF USER Under 8 <input type="checkbox"/> 8-12 <input type="checkbox"/> 13-17 <input type="checkbox"/> 18-24 <input type="checkbox"/> 25-50 <input type="checkbox"/> Over 50 <input type="checkbox"/>	HOW DID YOU LEARN OF THIS PRODUCT? Store display <input type="checkbox"/> Advertising <input type="checkbox"/> Review <input type="checkbox"/> Friends or Relative <input type="checkbox"/> Other <input type="checkbox"/>
PRODUCT PURCHASED HOW DO YOU RATE THIS GAME? SCALE 1-10 (1 bad, 10 good) <input type="text"/>	MY COMPUTER IS:- 	
STORE NAME ADDRESS POST CODE COUNTRY	WHICH COMPUTER MAGAZINES DO YOU READ? ANY OTHER COMMENTS 	
NUMBER OF COMPUTER GAMES OWNED <input type="checkbox"/> 0-2 <input type="checkbox"/> 3-5 <input type="checkbox"/> 6-10 <input type="checkbox"/> 11-20 <input type="checkbox"/> Over 20		
NUMBER OF PSYGNOSIS/PSYCLAPSE GAMES OWNED <input type="checkbox"/> 0-2 <input type="checkbox"/> 3-5 <input type="checkbox"/> 6-10 <input type="checkbox"/> 11-20 <input type="checkbox"/> Over 20		
FAVOURITE COMPUTER GAME:- FAVOURITE PSYGNOSIS/PSYCLAPSE:-	PSYGNOSIS PRODUCT REGISTRATION	