

SHADOW OF THE

BEAST
III

Copyright © 1992 Psygnosis Ltd

This product is copyright

Here at Psygnosis we are 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 Ltd 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 Ltd's rights unless specifically authorised in writing by Psygnosis Ltd.

The product *Beast III*, its program code, manual and all associated product materials are the copyright of Psygnosis Ltd 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 Ltd.

Psygnosis © and associated logos are registered trademarks of Psygnosis Ltd. *Beast III* cover illustration is Copyright © 1992 Psygnosis Ltd/David Rowe. 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 © 1992 by Psygnosis Ltd. All Rights Reserved

Contents



English	5
French	22
German	39
Italian	56

LOADING INSTRUCTIONS

IMPORTANT: 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 III master disk. See the Virus Warning and the Warranty Notice in this manual for further information.

AMIGA

Switch your computer on. Insert a Kickstart disk if so prompted. When the display prompts for a Workbench disk insert Disk 1 of Beast III in your computer's internal drive. Insert Disk 2/3 when prompted. Beast III is played with a joystick plugged into the second joystick port.

LOADING TIPS

Should the title screen not appear within 45 seconds of turning on your machine 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 properly (i.e. other software loads successfully) and are still unable to load BeastIII then you may have a faulty disk, in which case you may obtain a free replacement from Psygnosis Ltd.
All Psygnosis products are fully guaranteed - see page 18 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 18 of this manual for details.

To avoid virus infection always ensure that your machine is switched off for at least 30 seconds before loading this game. Please see page 18 for more information regarding viruses and your warranty.

The story so far...

Shadow Of The Beast

As a small child, Aarbron was enslaved by the Priests of the Beast Lord. He was tormented for years and subjected to an evil programme of will-sapping drugs. He eventually had no purpose of his own and totally belonged to Maletoth, The Beast Lord.

He became the Beast Messenger, a creature possessing great strength and agility, and he soon forgot his human ancestry.

Time passed and Aarbron performed his duties well, he was a good slave. Then, one fateful day, he was passing time watching ritual sacrifices when the man shackled to the alter woke dim and distant memories. Perplexed, Aarbron moved closer and looked long and hard

at the face of the man about to be slaughtered...

The sacrificial knife plunged down and Aarbron remembered with horror that the man he now looked on was his father!

As he watched his father's life blood flow from his body to splash red on the cold floor of the temple, the memories of his short childhood and the truth of who he really was became clear to him.

He looked around him at the priests of the Beast Lord and felt hatred. He swore vengeance on Maletoth and his aid Zelek.

Running from the temple, cold tears stinging his anguished face, Aarbron vowed to avenge the death of his father and make them pay for his own years of torment...

He knew he had a long and difficult battle ahead of him...

Shadow Of The Beast II

Aarbron fought bravely and battled hard but failed to destroy either Zelek or Maletoth. However, he had destroyed many armies of Beast followers and was rewarded by having some of his humanity returned.

The power of the Beast was diminished... but Maletoth remained a dark threat.

Aarbron drank from a pool of cool clear water. As the refreshing liquid passed his lips, the pool darkened and grew cloudy. A dull light from its depths illuminated a vision that transfixed Aarbron's gaze:

He saw a small ramshackle house, lonely and vulnerable in the storm that raged around it.

High on a craggy cliff overlooking the house stood Maletoth... commanding the storm.

Lifting his arms to the rolling sky he began to metamorphose into his beast form... a horrific winged demon.

With a cry of triumph he leapt off the cliff and glided effortlessly through the maelstrom to land with dark grace on the roof of the little house.

Inside, a frightened mother moved to protect her baby as the clawed hand of Maletoth smashed its way through the flimsy roof and reached down.

A baby's cry, a mother's scream and Maletoth flew from the roof and into the darkness... the frightened child in his talons.

A faint whisper escaped Aarbron's lips...

'Sister!'

He heard Maletoth speak to him above the storm:

'She is perfect to take your place by my side... on Kara-Moon'

His evil laughter mingled with the thunder as the menacing vision slowly disappeared to be replaced by a bright ring of ripples.

Was Aarbron to be haunted forever by Maletoth?

He knew he must journey to Kara-Moon and face unknown terrors in order to rescue his sister.

Shadow Of The Beast III

Zelek was dead...

Aarbron collapsed to the ground and slept.

As he dreamed, an apparition appeared before him in the form of a wizened man. The man smiled.

"You have done well, Aarbron. Zelek was indeed a powerful enemy, to defeat him took great courage and strength. The world is now a safer place, thanks to your valour. But your battle is not yet over. Maletoth, although abated, is still a power to be reckoned with. To be free of his curse forever he must be destroyed.

I am Rekann. Once magician to the King, I maintained the balance between light and dark, good and evil.

Sadly, I was lapse. I should have seen Maletoth's power growing and sensed his

presence, but he was clever... very clever. I had no hope, his attack was swift. Before I could retaliate he had imprisoned me in this Cage Of Constraint. But now, your defeat of Zelek has weakened Maletoth sufficiently to allow me to contact you. His dark hold on the world is loosening. We must strike while we can. To banish Maletoth forever you must seek out these four items:

The Skull Of Louq-Garou, The Quintessence Of Being, Pendek's Mace and the Crystals Of Hodag. Only when you have these four entities will you be strong enough to face Maletoth. Awake now, Aarbron. Awake to face your greatest challenge yet... but fear not for I shall be with you to guide you along the way. Awake Aarbron...your transport awaits."

Aarbron stirred. He lay quietly on the ground, contemplating his dream. He felt different, he felt good. Looking down he saw that his body

had changed, he had regained his human form. Maletoth's curse had left him, he was free!

From the distance, Aarbron heard the throbbing hum of aircraft engines. He watched, fascinated, as an old plane flew into view and landed close by.

Aarbron waited... Nothing happened. He approached the now silent aircraft and, as he neared it, the door opened. Aarbron jumped back, but again nothing happened.

He looked inside... no-one was aboard. He climbed in and the door slammed shut. The engines fired up and the plane took off.

Aarbron made himself comfortable. The plane was heading North,... towards Maletoth.

The Game

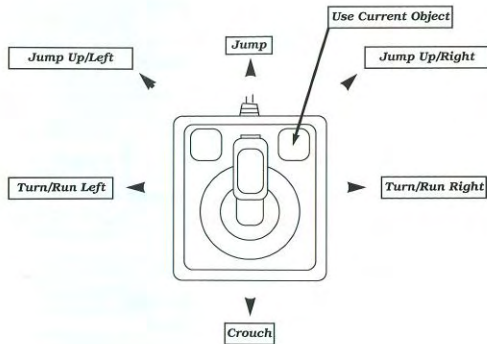
You control Aarbron as he searches the far reaches of Kara-Moon to find the four items he needs to defeat Maletoth. But the search won't be easy; Maletoth's minions infest the four regions and they will do anything and everything to prevent Aarbron reaching their master. And this time it's not simply a case of fighting a way to Maletoth, for the path is strewn with complex, intricate puzzles, switches, jet platforms, strange machinery and deadly traps.

You begin the game armed with Shurikans but along the way you may collect Grenades, Keys, Hammers and Gold to help you in your deadly task.

Selection Screen

Push your joystick left and right to rotate the Level Disks. Press fire when the required level is above Aarbron. You may only access two levels at any one time: initially Levels 1 and 2 are available to you, however, complete either and Level 3 will also become accessible.

What's On-Screen



Controls



*Scroll Thru
Inventory*



Quit



*Suicide
(Lose a life)*



Pause



*Restart From
Last Load*

BEAST III

This is Beast III - the third and final game in which you finally meet (and hopefully defeat) Maletoth. When planning a sequel, you will have to bear in mind that it needs to be head and shoulders above the previous challenge for it to be perceived as being any better at all. With this in mind, we have tried to bring together the best aspects of each of the previous two games - taking the brighter coloured backgrounds and deepest of parallax scrolling from Beast I, and the more advanced puzzles of Beast II.

To make this possible, we started from scratch with the code, substituting the playfield backgrounds for horizontally and vertically multiplexed sprite backdrops. This frees the second hardware playfield for monsters. The object language routine had to be extended to handle the more advanced puzzle systems found in Beast III. And, as is always the case, it all had to run faster than ever before, so the programming became an exercise in counting clock cycles.

It was also time to fix some of the criticisms that Beast II received. It was far too difficult (although it was actually possible to complete the whole game with one bottle of energy!) Beast III starts with very easy puzzles and becomes gradually more difficult until on the last level, where they are just as taxing as on Beast II. The puzzles tend to be more isolated and can be solved on their own without being affected by previous ones. They are also far more complex, being better able to cope with the player experimenting with the puzzle.

We have tried to create a darker, more sinister feel by use of lightly tinted greys and heavy shading, adding greatly to the atmosphere of the game. The backgrounds should be far more interesting to look at with some of the more elaborate statues being nearly twice the size of the screen. In fact, Beast III has over 1600 different 32x32 pixels blocks in its background maps.

It has taken two years to complete this, the third Beast game, and we hope you enjoy and share our twisted imagination. Now to think of something new...

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, although a very rare occurrence, will always cause the product to cease working. Psygnosis Ltd will replace, free of charge, any disks which have manufacturing or duplication defects. These disk should be returned directly to Psygnosis Ltd 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 loading this product. In the unlikely event that your disks are 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 DISKS ONLY to Psygnosis Ltd.

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

Beast III: A game by reflections

Credits

Game Design & GraphicsMartin Edmundson
Programming.....Paul Howarth
.....Cormac Batstone
Music & FX.....Tim Wright
Intro.....Geff Bramfitt

The Psygnosis Help Line

Confused by *Creepers*?

Stuck in *Cytron*?

Can't get those darling tribal *Lemmings* to do what you want?

Well take heart Luvvies, help is at hand:

If you're having problems with anyPsygnosis game just call this number

051 707 2333

and our expert team of gamers will make all your troubles little ones.

WARNING

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program, and persons found doing so will be prosecuted.



Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft - 0628 660377

**PIRACY
IS THEFT!**



French

Ce produit est sous copyright

Ici, chez Psygnosis, nous sommes dévoués à la tâche de vous présenter ce qu'il y a de meilleur dans les divertissements sur ordinateur. Nous investissons, dans chaque jeu que nous publions, des mois de travail assidu, que nous vouons à l'amélioration de la qualité des jeux que vous jouez. Veuillez respecter nos efforts et vous souvenir que si vous copiez des logiciels vous diminuez par là l'investissement disponible à la production de jeux nouveaux et innovateurs; c'est aussi un crime.

Ce produit logiciel, y compris toutes les images sur écran, les concepts, les bruitages, les parties musicales et le code du logiciel, est vendu par Psygnosis Ltd. à qui appartiennent tous les droits y compris le copyright. Le fait que ce produit a été vendu ne confère à l'acheteur légal à tout moment que le droit de l'utiliser, ce qui veut dire de lire le logiciel de l'unité magnétique vendue dans la mémoire d'un système ordinateur pour lequel il a été spécifiquement conçu et prévu par celui-ci. Toute autre utilisation, ou suite d'utilisation, y compris la fabrication de copies ou de doubles, la vente, la location, les prêts ou toute autre forme de distribution, de transmission ou de transfert de ce produit est une infraction aux droits de Psygnosis si ce n'est pas spécifiquement autorisé par écrit par Psygnosis Ltd.

Le produit Beast III, le code du logiciel, le mode d'emploi et tout le matériel accessoire du produit font partie du copyright de Psygnosis Ltd. qui se garde tous les droits. Ces documents, ce code logiciel et les autres matériels ne peuvent, ni entièrement ni en partie, être copiés, reproduits, loués, prêtés ou transmis d'aucune manière, ni traduits ou réduits à une unité électronique ou à une forme lisible par machine sans l'accord préalable, reçu par écrit, de Psygnosis Ltd.

Psygnosis © et les sigles associés sont des marques déposées de Psygnosis Ltd. L'illustration de la couverture de Beast III est Copyright © 1992 Psygnosis et David Rowe.

Amiga™, AmigaDOS™ et Kickstart™ sont des marques déposées de Commodore-Amiga Inc.

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

Copyright © 1992 par Psygnosis Ltd. Tous Droits Réservés

COMMENT CHARGER

IMPORTANT: Il faut toujours éteindre votre machine pendant au moins 30 secondes avant de charger le jeu. Si vous ne le faites pas il se peut que vos disquettes maîtres *Beast III* soient contaminées par un virus. Voir l'Avertissement Virus et l'Avis de Garantie dans ce mode d'emploi pour de plus amples informations.

AMIGA

Allumez votre ordinateur. Si on vous le demande, insérez une disquette Kickstart. Quand une demande pour une disquette Workbench est affichée, insérez la disquette 1 de *Beast III* dans le lecteur interne de votre ordinateur. Insérez la disquette 2/3 quand on vous les demande. Vous jouez à *Beast III* avec un joystick branché dans le deuxième port d'accès joystick.

CONSEILS DE CHARGEMENT

Si, quand vous allumez votre ordinateur, 45 secondes s'écoulent sans que l'écran de titre ne soit affiché, il se peut qu'il y ait un problème avec votre système ordinateur. Vérifiez toutes les connexions de l'ordinateur et assurez-vous que les instructions ci-dessus ont été suivies à la lettre. Si vous êtes certain que votre ordinateur fonctionne correctement (d'autres logiciels se chargent correctement) et vous ne pouvez toujours pas charger *Agony*, il se peut qu'il y ait une anomalie de disquette. Dans ce cas *Psygnosis Ltd.* remplacera gratuitement la disquette.

Tous les produits *Psygnosis* sont couverts par une garantie complète - voir la page 35 pour les détails.

Avertissement Virus!

Ce produit est garanti libre de tout virus par *Psygnosis*. *Psygnosis Ltd.* n'accepte aucune responsabilité pour les dommages éventuellement causés à ce produit s'il est contaminé par un virus. Veuillez voir la page 35 de ce mode d'emploi pour détails.

Afin d'éviter la contamination par virus, assurez-vous que votre machine est toujours éteinte pendant au moins 30 secondes avant de charger ce jeu. Veuillez voir la page 35 pour plus d'informations au sujet des virus et votre garantie.

L'histoire jusqu'à ce jour...

Shadow Of The Beast

Quand Aarbron était tout petit, il fut réduit à l'esclavage par les prêtres du *Beast Lord*. Il fut tourmenté pendant des années et soumis à un programme néfaste de drogues destinées à saper sa volonté. Il finit par n'avoir aucun but propre à lui et devint la propriété exclusive de *Maletoth, The Beast Lord*. Il devint le *Beast Messenger*, une créature dotée de force et d'agilité prodigieuses; et il oublia bientôt son ascendance humaine.

Le temps passa et Aarbron remplit bien ses devoirs; c'était un bon esclave. Puis, un jour fatidique, alors qu'il passait son temps à regarder des sacrifices rituels, l'homme enchaîné à l'autel réveilla de vagues souvenirs lointains. Perplexe, Aarbron se rapprocha et

fixa longuement le visage de l'homme qui allait être abattu...

Le couteau sacrificatoire plongea et Aarbron se souvint avec horreur que l'homme, à présent sous ses yeux, était son père! Alors qu'il regardait le sang couler à flots du corps de son père, marquant d'éclaboussures rouges le sol froid du temple, les souvenirs de sa courte enfance et la vérité sur son identité réelle lui devinrent clairs.

Il jeta un regard circulaire sur les prêtres de Beast Lord et ressentit de la haine. Il jura de se venger sur Maletoth ainsi que sur son conseiller, Zelek. Fuyant le temple, des larmes froides piquant son visage angoissé, Aarbron fit voeu de venger la mort de son père et de leur faire payer ses propres années de tourment.

Il n'ignorait pas qu'une longue et difficile bataille l'attendait...

Shadow Of The Beast II

Aarbron se battit bravement tout en livrant une rude bataille mais ne réussit à détruire ni Zelek ni Maletoth. Cependant, il avait détruit bien des armées partisans de La Bête et sa récompense fut qu'il recouvra une partie de son humanité.

La puissance de la Bête était amoindrie... mais Maletoth demeurerait toujours une sombre menace. Aarbron s'abreuva à une mare d'eau froide limpide fraîche. Au moment même que le liquide rafraîchissant passa ses lèvres, la mare s'assombrit et devint trouble; de ses profondeurs une faible lueur éclaira une vision qui transperça le regard d'Aarbron:

Il aperçut une petite maison délabrée, solitaire et vulnérable dans la tempête qui faisait rage autour d'elle. Sur les hauteurs d'une falaise

rocailleuse dominant la maison se tenait Maletoth... dirigeant la tempête.

Levant les bras vers le ciel qui grondait, il commença à se métamorphoser sous sa forme bestiale... un horrible démon ailé.

Dans un cri de triomphe, il s'élança de la falaise et se mit à planer sans effort dans le maelstrom afin d'atterrir avec une grâce sinistre sur le toit de la petite maison.

A l'intérieur, une mère apeurée alla protéger son bébé au moment même où la main à griffes de Maletoth fraya son chemin en brisant le toit fragile pour descendre plus bas.

Les pleurs d'un bébé, les hurlements d'une mère et Maletoth s'envola du toit vers les ténèbres... avec l'enfant effrayé dans ses serres. Des lèvres d'Aarbron s'échappa un léger chuchotement... "Ma sœur!"

Il entendit Maletoth lui parler au-dessus de la tempête:

"Elle te remplacera parfaitement à mes côtés... sur Kara-Moon."

Son rire malveillant se confondit avec le tonnerre à mesure que la vision menaçante disparaissait lentement pour faire place à un cercle lumineux de rides.

Aarbron allait-il être hanté à jamais par Maletoth?

Il savait qu'il lui faudrait voyager jusqu'à Kara-Moon et affronter des terreurs inconnues afin de libérer sa sœur.

Shadow Of The Beast III

Zelek était mort...

Aarbron s'écroula au sol et dormit.

Dans son rêve, une apparition se présenta devant lui sous la forme d'un homme ratatiné. Le vieillard sourit.

"Aarbron, vous avez bien agi. Zelek était vraiment un ennemi puissant; de le battre exigea beaucoup de force et de courage. A présent, grâce à votre vaillance, le monde est moins dangereux. Mais votre combat n'est pas encore terminé. Maletoth, bien que diminué, reste encore une puissance qu'il ne faut pas sous-estimer. Pour nous débarrasser à jamais de son influence maléfique, nous devons le détruire. Je suis Rekann. Autrefois magicien du roi, je maintenais l'équilibre entre la lumière et l'obscurité ainsi qu'entre le bien et le mal. Je fus déchu, ce qui était déplorable. J'aurais dû me rendre compte du pouvoir grandissant de

Maletoth et sentir sa présence, mais il était intelligent... très intelligent. Je n'avais aucun espoir, son attaque fut rapide. Avant que je pus riposter, il m'avait déjà emprisonné dans cette cage de contrainte. Mais maintenant, votre victoire sur Zelek a suffisamment affaibli Maletoth pour me permettre de vous contacter. Son obscure emprise sur le monde se relâche. Nous devons attaquer pendant que nous le pouvons. Afin de bannir Maletoth à jamais vous devez chercher ces quatre articles:

Le Crâne du Louq-Garou, La Quintessence d'Etre, La Masse de Pendek et Les Crystaux d'Hodag. Seulement quand vous posséderez ces quatre entités, pourrez-vous alors être de taille à affronter Maletoth. Aarbron, réveille-toi maintenant. Réveille-toi pour relever le plus grand défi de ta vie... Mais n'aie crainte car je serai là pour te guider tout le long de ton parcours. Aarbron réveille-toi... ton moyen de transport attend."

Aarbron bougea. Couché tranquillement sur le sol, il considérait son rêve. Il se sentait différent, il se sentait bien. En se regardant, il s'aperçut que son corps avait changé; il avait recouvré sa forme humaine. Le sort maléfique de Maletoth l'avait quitté; il était libre!

Aarbron entendit, de loin, le vrombissement sourd des moteurs d'avion. Il regarda, fasciné, comme un vieil appareil volait déjà en vue et vint atterrir tout proche. Aarbron attendit... Rien ne se passa. Il s'avança vers l'avion, à présent silencieux, et la porte s'ouvrit sitôt qu'il s'approcha. Aarbron fit un bond en arrière... une fois encore, rien ne se passa. Il jeta un coup d'oeil à l'intérieur... personne à bord. Il grimpa dedans et la porte se referma en claquant. Les moteurs se mirent en route et l'engin décolla.

Aarbron se mit à l'aise. L'appareil faisait cap au nord... vers Maletoth.

Le jeu

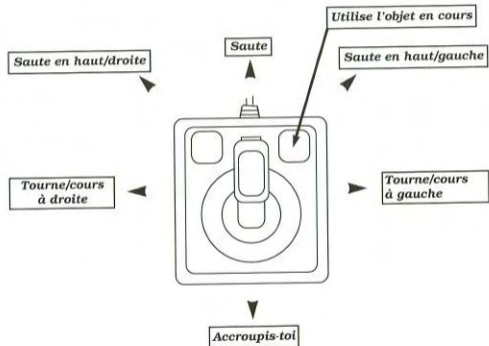
Vous contrôlez Aarbron à mesure qu'il entreprend ses recherches dans les contrées reculées de Kara-Moon dans le but de trouver les quatre articles dont il a besoin pour vaincre Maletoth. Mais les recherches ne seront pas faciles; les larbins de Maletoth infestent les quatre régions, prêts à tout et au pire pour empêcher Aarbron d'atteindre leur maître. Et cette fois, ce n'est pas simplement une histoire de se battre pour parvenir jusqu'à Maletoth car le chemin est jonché de complexes casse-têtes difficile à démêler, de commutateurs, de plate-formes de jet, d'étranges machines ainsi que de pièges mortels.

Au début du jeu vous n'êtes armé que de Shurikans, mais il vous est possible de ramasser en cours de route des grenades, des clés, des marteaux et de l'or pour vous aider dans votre tâche périlleuse.

L'écran de sélection

Poussez votre manette gauche et droite pour faire tourner les disques des niveaux. Appuyez sur feu lorsque le niveau désiré apparaît au-dessus d'Aarbron. Vous ne pouvez accéder qu'à deux niveaux à la fois: initialement, les niveaux 1 et 2 sont à votre disposition; cependant, une fois que le niveau 1 ou 2 est achevé, le niveau 3 devient accessible.

Contrôles Joystick



Touches



Défilement de l'inventaire



Abandon



Suicide
(Perte d'une Vie)



Pause



Redémarre à partir du dernier chargement

LIMITATIONS DE LA GARANTIE

Nous garantissons que les disquettes qui font partie de ce produit sont en bon état et ne sont en aucune manière atteintes par le 'Virus'. Il incombe à l'acheteur d'empêcher toute infestation de ce produit par un virus quelconque, ce qui, bien que cela n'arrive pas souvent, l'empêchera inmanquablement de fonctionner. Toute disquette ayant un défaut de fabrication ou de copie sera remplacée gratuitement par Psygnosis Ltd. Dans ce cas les disquettes doivent être renvoyées directement à Psygnosis et seront remplacées immédiatement.

Psygnosis décline toute responsabilité pour les dommages causés par un 'Virus', que l'utilisateur peut toujours prévenir s'il éteint son ordinateur pendant au moins 30 secondes avant de charger ce produit. Si, dû à des circonstances exceptionnelles, des disquettes ont été détruites par un 'Virus', veuillez renvoyer les disquettes directement à Psygnosis avec la somme de 2,50 livres sterling pour défrayer les frais de remplacement. Quand vous renvoyez un produit endommagé veuillez renvoyer SEULEMENT LES DISQUETTES à Psygnosis.

Beast III Un jeu de Reflections

Credits

Conception de jeu & GraphiquesMartin Edmundson
ProgrammationPaul Howarth
.....Cormac Batstone
Musique & FX.....Tim Wright
Séquence d'introductionJeff Bramfitt

La ligne S.O.S. Psygnosis

Embêté par *Creepers*?

Perdu dans *Cytron*?

Impossible de maîtriser ces charmants petits *Lemmings*?

Eh bien ne désespérez pas mes amis, l'aide est à portée de la main:

Si vous avez des problèmes avec quelque jeu de Psygnosis, appelez simplement ce numéro

19.44.51.707.2333

et notre équipe experte de joueurs vous réduira tous vos problèmes.

AVERTISSEMENT

C'est un crime de vendre, louer, offrir à la vente ou au louage ou de distribuer d'aucune façon des copies illégales de ce logiciel ordinateur, et toute personne coupable sera poursuivie.



Toute information concernant le copiage illégal doit être envoyée à The Federation Against Software Theft - 19 44 628 660377.

**LA PIRATERIE
C'EST DU VOL!**



German

Dieses Produkt ist Copyright

Hier bei Psygnosis sind wir ständig darum bemüht, Ihnen das Beste an Computer-Unterhaltung zu bringen. Jedes Spiel, das wir veröffentlichen, ist das Ergebnis von Monaten harter Arbeit, die wir darauf verwenden, den Standard der Spiele, die Sie spielen, zu verbessern. Bitte respektieren Sie unsere Mühe und denken Sie daran, daß unerlaubtes Kopieren von Software die Investitionen zur Produktion neuer und origineller Spiele reduziert. Es ist außerdem strafbar.

Dieses Software-Produkt, einschließlich Bildschirminhalte, Konzepte, Geräusch-Effekte, Musik-Material und Programm-Kode wird vertrieben von Psygnosis Ltd, die alle Rechte daran besitzt, einschließlich des Urheberrechts. Nur der rechtmäßige Besitzer des Produkts hat zu jeder Zeit das Recht, dieses Programm zu benutzen, jedoch ausschließlich, um es von dem Medium, auf dem es vertrieben wurde, in den Speicher des Computersystems einzulesen, für das dieses Produkt speziell adaptiert ist. Jegliche andere Verwendung oder Weiterverwendung, einschließlich Kopie, Vervielfältigung, Verkauf, Verleih, Vermietung oder andersartige Verteilung, Sendung oder Transfer dieses Produkts unter Mißachtung dieser Bedingungen ist ein Bruch von Psygnosis Ltd's Rechten, sofern nicht eine schriftliche Genehmigung von Psygnosis Ltd. vorliegt.

Das Produkt Beast III, sein Programm-Kode, Handbuch und alle zugehörigen Produkte sind Copyright von Psygnosis Ltd, die alle Rechte vorbehalten. Diese Dokumente, Programm-Kode oder andere Elemente dürfen weder ganz noch teilweise kopiert, vervielfältigt, verliehen, vermietet oder anderswie übertragen, noch in irgendein elektronisches Medium oder maschinenlesbare Form übersetzt oder reduziert werden ohne vorherige schriftliche Genehmigung von Psygnosis Ltd.

Psygnosis ® und ihre Logos sind eingetragene Warenzeichen von Psygnosis Ltd.
Beast III Einbandillustration Copyright © 1992 Psygnosis Ltd/David Rowe
Amiga™, AmigaDOS™ und Kickstart™ sind Warenzeichen der Commodore-Amiga Inc.

Psygnosis Ltd, South Harrington Building
Sefton Street, Liverpool L3 4BQ
Tel: +44 - 051 - 709 5755

Copyright © 1992 Psygnosis Ltd. Alle Rechte vorbehalten

LADEANWEISUNGEN

WICHTIG: Schalten Sie Ihren Computer immer für mindestens 30 Sekunden lang aus, bevor Sie das Spiel laden. Nichtbeachtung könnte zu einer Virusinfektion der Beast III Masterdiskette führen. Siehe auch die Garantieerklärung und die Viruswarnung in diesem Handbuch.

AMIGA

Schalten Sie Ihren Computer ein. Legen Sie die Kickstart-Diskette ein, falls Sie dazu aufgefordert werden. Wenn die Aufforderung zum Einlegen einer Workbenchdiskette erfolgt, legen Sie Disk 1 von Beast III in das eingebaute Laufwerk Ihres Computers ein. Legen Sie Disk 2/3 ein, wenn Sie dazu aufgefordert werden.

Beast III wird mit einem Joystick im zweiten Joystick-Port gespielt.

LADE-TIPS

Erscheint der Titelbildschirm nicht innerhalb von 45 Sekunden nach dem Einschalten Ihrer Maschine, könnte Ihr Computersystem Probleme haben. Prüfen Sie die Verbindungen und stellen Sie sicher, daß die o.a. Anweisungen korrekt ausgeführt wurden. Wenn Sie sicher sind, daß Ihr Computer korrekt funktioniert (d.h. andere Software lädt korrekt) und immer noch nicht Beast III laden können, haben Sie vielleicht eine fehlerhafte Diskette, die in diesem Fall kostenlos von Psygnosis Ltd. ersetzt wird

Alle Psygnosis-Produkte sind voll garantiert - siehe Seite 52 für Details.

VIRUS-WARNUNG !

Dieses Produkt wird von Psygnosis als virusfrei garantiert. Psygnosis Ltd übernimmt keine Haftung für Schäden an diesem Produkt durch Virusinfektion. Siehe Seite 52 dieses Handbuchs für Details.

Um Virusinfektion zu vermeiden, lassen Sie Ihren Computer immer mindestens 30 Sekunden lang ausgeschaltet, bevor Sie dieses Spiel laden. Siehe Seite 52 für weitere Information in Bezug auf Viren und Ihre Garantie.

Die bisherige Story...

Shadow Of The Beast

Als kleines Kind wurde Aarbron von den Priestern des Beast Lord versklavt. Er wurde jahrelang gequält und einem üblen Programm willensschwächender Drogen unterworfen. Am Ende hatte er keinen eigenen Lebenszweck mehr und gehörte Maletoth, dem Beast Lord, ganz und gar.

Er wurde der Beastbote, eine Kreatur von großer Kraft und Beweglichkeit, und bald hatte er seine menschliche Herkunft vergessen.

Die Zeit verging und Aarbron erfüllte seine Pflichten gut, er war ein guter Sklave. Dann, eines schicksalsreichen Tages, verbrachte er die Zeit damit, rituellen Opfern zuzuschauen, als der Mann, der an den Altar gekettet wurde, schwache und entfernte Erinnerungen in ihm

weckte. Verwirrt ging Aarbron näher und schaute lange und hart in das Gesicht des Mannes, der dahingemetzelt werden sollte... Das Opfermesser stieß zu, und Aarbron erinnerte sich mit Schrecken daran, daß der Mann, den er nun ansah, sein Vater war!

Als er seines Vaters Blut rot auf den kalten Boden des Tempels fließen sah, kehrten ihm die Erinnerungen an seine kurze Kindheit und die Wahrheit, wer er wirklich war, klar zurück.

Er schaute die Priester des Beast Lord um sich herum an und fühlte Haß. Er schwor Maletoth und seinem Gehilfen Zelek bittere Rache. Als er vom Tempel wegrann, mit kalten Tränen in seinem gequälten Gesicht, gelobte Aarbron, seines Vaters Tod zu rächen und sie für seine eigenen Jahre der Qual teuer zahlen zu lassen...

Er wußte, er hatte einen langen und schweren Kampf vor sich...

Shadow Of The Beast II

Aarbron kämpfte tapfer und schlug sich hart, doch es gelang ihm nicht, weder Zelek noch Maletoth zu zerstören. Er hatte jedoch viele Armeen von Gefolgsleuten des Beast zerstört und wurde damit belohnt, etwas von seinem Menschtum zurückzubekommen.

Die Macht des Beast war nun geringer... doch Maletoth blieb eine finstere Drohung.

Aarbron trank von einem Tümpel frischen klaren Wassers. Als das erfrischende Naß seine Lippen berührte, wurde der Tümpel dunkel und wolkig. Ein trübes Licht aus seiner Tiefe erleuchtete eine Vision, die Aarbrons Blick erstarren ließ:

Er sah ein kleines baufälliges Haus, einsam und schwach in dem Sturm, der um es tobte.

Hoch auf einem schroffen Felsen über dem Haus stand Maletoth... den Sturm befehlend.

Er hob seine Arme zum rollenden Himmel und begann, sich in seine Bestienform zu wandeln... ein schrecklicher, geflügelter Dämon.

Mit einem Schrei des Triumphs sprang er vom Felsen und glitt mühelos durch den Wirbelsturm, um mit finsterner Anmut auf dem Dach des kleinen Hauses zu landen.

Drinnen versuchte eine verängstigte Mutter, ihr Baby zu schützen, als die Klauenhand von Maletoth durch das dürftige Dach schlug und nach unten reichte.

Ein Weinen des Babys, ein Aufschrei der Mutter, und Maletoth flog hinfort vom Dach und ins Dunkel... das verschreckte Kind in den Klauen.

Ein schwaches Flüstern entrang sich Aarbrons Lippen... 'Schwester!'

Er hörte Maletoth über dem Sturm zu sich sprechen:

"Sie ist perfekt, um deinen Platz an meiner Seite zu übernehmen... auf Kara-Moon"

Sein böses Gelächter mischte sich mit dem Donner, als die drohende Vision langsam verschwand, um einem hellen Ring von gekräuselten Wellen Platz zu machen.

Sollte Aarbron für immer von Maletoth verfolgt werden?

Er wußte, er mußte sich nach Kara-Moon begeben und unbekanntem Schrecken entgegen-treten, um seine Schwester zu retten.

Shadow Of The Beast III

Zelek war tot...

Aarbron fiel zu Boden und schlief.

Als er träumte, zeigte sich ihm eine Erscheinung in Form eines verhutzelten Mannes. Der Mann lächelte.

"Gute Arbeit, Aarbron. Zelek war in der Tat ein mächtiger Feind, ihn zu besiegen brauchte es viel Mut und Kraft. Die Welt ist nun ein sichererer Platz, dank deines Heldenmuts. Doch dein Kampf ist noch nicht vorbei. Maletoth, obwohl geschwächt, ist immer noch eine Macht, mit der man rechnen muß. Um von seinem Fluch für immer frei zu sein, muß er zerstört werden.

Ich bin Rekann. Einst Magier des Königs, hielt ich das Gleichgewicht zwischen Licht und Dunkel, Gut und Böse.

Leider versäumte ich meine Pflicht. Ich hätte sie Macht Maletoths wachsen sehen und seine Anwesenheit fühlen müssen, doch er war schlau... sehr schlau. Ich hatte keine Hoffnung, so schnell war sein Angriff. Bevor ich mich wehren konnte, hatte er mich in seinem Zwangskäfig gefangen genommen. Doch nun hat dein Sieg Zelek Maletoth ausreichend geschwächt, um mir zu gestatten, mit dir in Verbindung zu treten. Sein finsterer Griff um die Welt lockert sich. Wir müssen zuschlagen, solange wir können.

Um Maletoth für immer zu bannen, mußt du diese vier Dinge finden:

Den Schädel von Louq-Garou, die Quintessenz des Seins, Pendeks Keule und die Kristalle von Hodag. Nur wenn du diese vier Dinge hast, wirst du stark genug sein, Maletoth entgegen zu treten.

Erwache nun, Aarbron. Erwache, um deine bisher größte Herausforderung anzunehmen... doch fürchte dich nicht, denn ich bin mit dir, um dich den Weg entlang zu geleiten. Erwache, Aarbron... dein Transport wartet."

Aarbron rührte sich. Er lag ruhig auf dem Boden und betrachtete seinen Traum. Er fühlte sich anders, er fühlte sich gut. Er schaute an sich herab und sah, daß sein Körper sich gewandelt hatte, er hatte seine menschliche Gestalt wiedererlangt. Maletoths Fluch hatte ihn verlassen, er war frei!

Aus der Entfernung hörte Aarbron das Brummen von Flugzeugmotoren. Er schaute fasziniert zu, wie ein altes Flugzeug in Sicht kam und nahebei landete.

Aarbron wartete... Nichts geschah.

Er näherte sich dem nun lautlosen Flugzeug und die Tür ging auf. Aarbron sprang zurück, doch wiederum geschah nichts.

Er sah hinein... niemand war an Bord. Er stieg ein und die Tür schlug zu. Die Motoren drehten sich und das Flugzeug startete.

Aarbron machte es sich bequem. Das Flugzeug flog gen Norden... in Richtung Maletoth.

Das Spiel

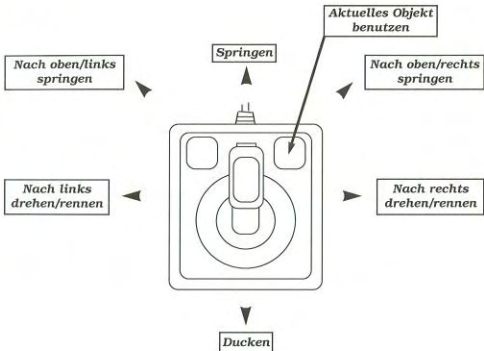
Sie steuern Aarbron, wenn er die weiten Horizonte von Kara-Moon durchsucht, um die vier Dinge zu finden, die er braucht, um Maletoth zu besiegen. Doch die Suche ist nicht leicht; die vier Regionen wimmeln von Maletoths Hütern, und sie werden alles tun, um Aarbron daran zu hindern, ihren Meister zu erreichen. Und diesmal geht es nicht nur einfach darum, sich einen Weg zu Maletoth zu erkämpfen, denn dieser Weg ist übersät mit komplizierten Rätseln, Schaltern, Jetplattformen, merkwürdigen Maschinen und tödlichen Fallen.

Sie beginnen das Spiel bewaffnet mit Shurikans, doch entlang des Wegs können Sie Granaten, Schlüssel, Hämmer und Gold sammeln, die Ihnen bei Ihrer tödlichen Mission helfen.

Auswahlbildschirm

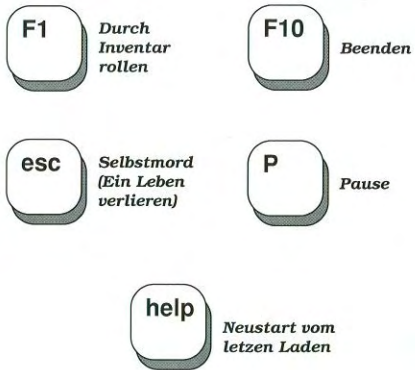
Bewegen Sie Ihren Joystick nach links und rechts, um die Niveauscheiben zu drehen. Drücken Sie Feuer, wenn das gewünschte Niveau über Aarbron ist. Sie können zu jeder Zeit nur zwei Niveaus betreten: anfangs Niveaus 1 und 2, doch nachdem Sie eins der beiden beendet haben, können Sie auch auf Niveau 3.

Steuerung Joystick



Seite 50

Tasten



Seite 51

GARANTIE

Die Diskette(n), die mit diesem Produkt geliefert werden, sind dahingehend garantiert, daß sie korrekt lauffähig und frei von allen Erscheinungen des 'Virus' sind. Es liegt in der Verantwortung des Käufers, die Infektion dieses Produkts mit einem 'Virus' zu verhindern, der das Produkt immer am Laufen hindern würde. Psygnosis Ltd ersetzt kostenlos alle Disketten, die Herstellungs- oder Duplikationsfehler aufweisen. Solche Disketten sollten direkt an Psygnosis Ltd zum unverzüglichen Ersatz zurückgeschickt werden.

Psygnosis Ltd übernimmt in keinem Fall Verantwortung oder Haftung für 'Virus'-Schäden, die immer dadurch vermieden werden können, daß Sie den Computer für mindestens 30 Sekunden ausgeschaltet halten, bevor Sie dieses Produkt laden. Falls Disketten durch einen 'Virus' zerstört worden sind, senden Sie sie bitte direkt an Psygnosis Ltd und legen Sie £2.50 bei, um die Ersatzkosten zu decken. Wenn Sie beschädigte Produkte zurückschicken, senden Sie bitte NUR DIE DISKETTEN an Psygnosis Ltd.

Beast III - Ein Spiel von Reflections

Autoren

Spieldesign & GrafikMartin Edmundson
ProgrammierungPaul Howarth
.....Cormac Batstone
Musik & FXTim Wright
IntroJeff Bramfitt

Die Psygnosis Telefonhilfe

Verwirrt von *Creepers*?

Steckengeblieben in *Cytron*?

Machen die lieben kleinen *Lemmings* immer noch nicht, was Sie wollen?

Keine Angst, Ihr Lieben, Hilfe ist nicht weit:

Wenn Sie Probleme mit irgendeinem Psygnosis-Spiel haben, rufen Sie einfach diese Nummer an

+44 - 51 - 707 2333

und unser Team von Spielexperten läßt alle Ihre Sorgen verschwinden.

WARNUNG

Es ist strafbar, das Urheberrecht verletzend (illegale) Kopien dieses Computerprogramms zu verkaufen, zu vermieten, zum Verkauf anzubieten oder auszustellen oder anderwie zu vertreiben. Zuwiderhandelnde werden strafrechtlich verfolgt.

Jegliche Information über Piraterie sollte weitergegeben werden an:
The Federation Against Software Theft - 0044 628 660377



**PIRATERIE
IST DIEBSTAHL!**



Italian

Questo è un prodotto con copyright

La Psygnosis è un'azienda dedicata a fornire il meglio dei video giochi. Ogni gioco pubblicato rappresenta mesi di intenso lavoro dedicato ad elevare lo standard dei prodotti che il cliente esegue. Si prega di voler dare il dovuto rispetto a questi sforzi e di ricordare che il software che viene copiato abusivamente riduce gli investimenti disponibili alla produzione di nuovi giochi originali e costituisce, inoltre, un reato penale.

Il presente prodotto di software, ivi compresi le immagini sullo schermo, i concetti, gli effetti audio, il materiale musicale e il codice di programma, sono commercializzati dalla Psygnosis Ltd, che ne detiene, altresì, tutti i diritti inerenti unitamente ai copyrights. Tale commercializzazione del presente prodotto consente solamente al suo legittimo possessore il diritto di usare, in ogni momento, il suddetto programma limitatamente alla lettura del medium, così come distribuito, nella memoria del sistema di computer previsto per il quale il suddetto prodotto è stato specificamente adattato. Ogni e qualsiasi altro utilizzo o sua continuazione comprendente copiatura, riproduzione, vendita, noleggio, affitto, prestito o altra forma di distribuzione, ovvero la trasmissione o trasferimento del prodotto in contravvenzione alle predette condizioni, costituiscono infrazione dei diritti della Psygnosis Ltd, a meno che non siano stati esplicitamente autorizzati dalla medesima Psygnosis Ltd.

Il prodotto denominato *Beast III*, il suo codice di programma, il manuale, nonché ogni materiale associato, sono copyright della Psygnosis Ltd che ne riserva d'ora in avanti tutti i diritti. La loro parziale o totale copiatura, riproduzione, noleggio, affitto, prestito o trasmissione in qualsivoglia maniera, nonché la traduzione o riduzione a qualunque forma leggibile da ogni e qualsiasi mezzo elettronico, sono vietati senza il previo assenso scritto della Psygnosis Ltd.

Psygnosis® e i simboli associati sono marchi registrati della Psygnosis Ltd.

L'illustrazione di copertina di *Beast III* è Copyright © 1992 della Psygnosis Ltd/
David Rowe.

Amiga™, AmigaDOS™, e Kickstart™ sono marchi della Commodore-Amiga Inc.

Psygnosis Ltd, South Harrington Building
Sefton Street, Liverpool L3 4BQ
Tel: +44 - 51 - 709 5755

Copyright © 1992 della Psygnosis Ltd. Tutti i Diritti Riservati

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

IMPORTANTE: Spegnerne sempre il computer per almeno 30 secondi prima di caricare il gioco. In caso contrario, si corre il rischio di contaminazione da virus del disco master di *Beast III*. Per ulteriori informazioni, vedere l'Avvertimento Virus e la Nota di Garanzia in questo manuale.

AMIGA

Accendi il computer. Inserisci il dischetti di Kickstart se viene richiesto. Quando sul video appare la richiesta di Workbench inserisci il Dischetto 1 di *Beast III* nel drive interno del tuo computer. Inserisci il Dischetto 2/3 quando viene richiesto.

Per giocare *Beast III*, il joystick viene inserito nel secondo porto joystick.

SUGGERIMENTI DI CARICAMENTO

Se la videata titoli non appare entro 45 secondi dopo che hai acceso il computer, questo può indicare cattivo funzionamento del sistema. Controlla i collegamenti del computer e che le istruzioni precedenti siano state eseguite correttamente. Se hai la certezza che il tuo computer funziona (per cui l'altro software si carica senza difficoltà) ma ciò non ostante non riesci a caricare *Beast III*, allora può darsi che il dischetto sia guasto; in questo caso, potrai ottenere dischetti sostitutivi da *Psygnosis Ltd.*

Tutti i prodotti di *Psygnosis* sono pienamente garantiti - vedere pagina 69 per ulteriori informazioni.

AVVERTIMENTO VIRUS!

Questo prodotto è garantito privo di virus dalla *Psygnosis*. La *Psygnosis* non accetta alcuna responsabilità per danni causati al prodotto da infezione da virus. Si prega vedere pagina 69 per ulteriori informazioni.

Per evitare infezioni da virus, assicurarsi sempre che il computer rimanga spento per almeno 30 secondi prima di caricare il gioco.

Si prega vedere pagina 69 per ulteriori informazioni sui virus e sulla garanzia.

Riassunto...

Shadow Of The Beast

Da piccolo, Aarbron era stato ridotto in schiavitù dai Sacerdoti del Signore delle Bestie. Era stato tormentato per anni e sottoposto ad una malvagia dieta di droghe xxx. Era stato ridotto a non aver più una volontà propria ed ormai apparteneva anima e corpo a Maletoth, il Signore delle Bestie.

Era divenuto il Messaggero delle Bestie, una creatura dotata di grande forza e agilità, e aveva ben presto dimenticato la sua origine umana.

Il tempo era trascorso e Aarbron espletava bene i suoi doveri, era un ottimo schiavo. Ma, un fatidico giorno, mentre passava il tempo a guardare i sacrifici rituali, accadde che l'uomo legato all'altare risvegliasse in lui memorie lontane e confuse. Perplesso, Aarbron si avvicinò

e guardò a lungo e con attenzione il volto dell' uomo che stava per essere sacrificato...

Il pugnale sacrificale scese impietoso ed Aarbron ricordò con orrore che l'uomo che stava guardando era suo padre!

Mentre guardava l'ultimo soffio di vita spirare dal corpo di suo padre, imbrattando di rosso sangue il freddo marmo del tempio, gli tornarono alla mente i ricordi della sua breve infanzia e Aarbron ricordò finalmente chi era.

Si guardò intorno, guardò i sacerdoti del Signore delle Bestie e sentì montare l'odio.

Giurò eterna vendetta contro Maletoth e il suo aiutante Zelek.

Fuggì piangendo dal tempio, con le lacrime gelide che gli bruciavano il volto sconvolto, giurando che avrebbe vendicato la morte di suo padre e che avrebbero pagato per tutti gli anni dei suoi tormenti...

Sapeva che avrebbe dovuto affrontare una lunga e dura battaglia...

Shadow Of The Beast II

Aarbron combatté con tutto il suo coraggio e la sua anima, ma non riuscì a distruggere né Zelek né Maletoth. Era però riuscito a distruggere molti eserciti di seguaci delle Bestie e aveva in cambio ottenuto di ritornare parzialmente umano.

Il potere delle Bestie era stato ridotto...ma Maletoth rimaneva ancora un'oscura minaccia.

Aarbron si fermò a bere da una pozza di limpida acqua fresca. Mentre si rinfrescava le labbra con le chiare acque, la pozza si offuscò e si intorbidì; una cupa luce dal fondo della pozza illuminò una visione che fece impietrire lo sguardo di Aarbron:

Vide una povera casupola, isolata e vulnerabile nella tempesta che gli infuriava attorno.

Alto su un dirupo scosceso soprastante la casetta si ergeva Maletoth...che comandava la tempesta.

Alzando le braccia verso le nubi che si accavallavano egli cominciò a mutarsi nella sua forma bestiale...un orribile demone alato.

Con un urlo di trionfo, si gettò dal dirupo librandosi in volo portato dal maelstrom, atterrando con tenebrosa leggerezza sul tetto della casupola.

All'interno, una mamma impaurita si gettò a proteggere il suo bambino, mentre gli artigli di Maletoth sfondarono l'esile tetto per raggiungerli.

Un pianto di bimbo, un urlo di mamma e Maletoth si involò verso le tenebre...con il bimbo terrorizzato tra gli artigli.

Dalle labbra di Aarbron uscì un sussurro sommesso... "Sorellina!"

Aarbroth udì Maletoth che gli parlava da sopra la tempesta:

"Lei prenderà il tuo posto al mio fianco su Kara-Moon".

La sua risata diabolica si confuse con il tuono mentre la visione conturbante si dissolveva lentamente nei cerchi delle acque limpide.

E dunque Maletoth avrebbe per sempre perseguitato Aarbron?

Seppe in quel momento che doveva recarsi a Kara-Moon ed affrontare terrori ignoti per riuscire a salvare la sua sorellina.

Shadow Of The Beast III

Zelek era morto...

Aarbron crollò al suolo a si addormentò.

In sogno, gli apparve una visione sotto forma di un vecchio rugoso. L'uomo gli sorrise.

"Ti sei comportato bene, Aarbron. Zelek era davvero un nemico potente e sconfiggerlo ha richiesto grande coraggio e grande forza. Il mondo è ora più sicuro, grazie al tuo valore. Ma la tua battaglia non è ancora finita. Maletoth, anche se ridimensionato, resta sempre un grosso pericolo da affrontare. Per liberarti per sempre dalla sua maledizione, egli dovrà essere distrutto. Io sono Rekann. Un tempo ero il mago del Re, e preservavo l'equilibrio tra la luce e le tenebre, tra il bene e il male.

Purtroppo, non fui attento. Avrei dovuto vedere che la potenza di Maletoth cresceva a avrei dovuto sentire la sua presenza, ma egli era

furbo...molto furbo. Non ebbi scampo, il suo attacco fu subitaneo. Prima che potessi reagire, egli mi aveva imprigionato in questa Gabbia di Contenzione. Ma ora, la sconfitta di Zelek ha indebolito Maletoth abbastanza da permettermi di prendere contatto con te. La sua morsa tenebrosa sul mondo si sta allentando. Dobbiamo colpire mentre ne abbiamo la capacità. Per bandire Maletoth per sempre, tu dovrai cercare questi quattro oggetti:

Il Teschio di Louq-Garou, la Quintessenza dell' Essere, la Mazza di Pendek e i Cristalli di Hodag. Solo quando avrai queste quattro entità sarai forte abbastanza da affrontare Maletoth. Svegliati ora, Aarbron. Svegliati e affronta la tua sfida più dura...ma non temere, io ti sarò accanto per guidarti lungo il cammino. Svegliati, Aarbron...ti attende il tuo mezzo di trasporto".

Aarbron si scosse. Rimase a giacere, ripensando al suo sogno. Si sentiva diverso, si sentiva bene.

Guardandosi, vide che il suo corpo si era trasformato, aveva riconquistato la sua forma umana. La maledizione di Maletoth lo aveva abbandonato, era ormai libero!

In distanza, Aarbron sentì il ronzio di motori d'aereo. Osservò affascinato un vecchio aereo che apparve alla sua vista e gli atterrò accanto.

Aarbron attese...ma nulla accadde.

Si avvicinò allora all'aereo ormai muto e, mentre si avvicinava, il portello si aprì.

Aarbron fece istintivamente un salto indietro, ma di nuovo, non accadde niente. Guardò dentro l'aereo...nessuno a bordo. Vi salì dentro e il portello si richiuse con un tonfo. I motori si accesero e l'aereo decollò.

Aarbron si mise comodo. L'aereo si stava dirigendo verso Nord...verso Maletoth.

Il Gioco

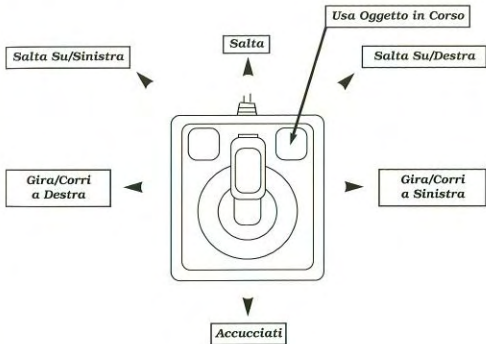
Tu controlli Aarbron mentre fruga le parti più remote di Kara-Moon alla ricerca dei quattro oggetti di cui ha bisogno per sconfiggere Maletoth. Ma la ricerca non è certo facile; gli schiavetti di Maletoth infestano le quattro regioni e faranno di tutto per impedire ad Aarbron di raggiungere il loro padrone. E questa volta non si tratta semplicemente di aprirsi a fatica una strada per arrivare a Maletoth, perché il percorso è complicato da difficili ed intricati indovinelli, da piattaforme jet, da strani marchingegni e da trappole mortali.

All'inizio del gioco, tu sei armato di Shurikans, ma lungo la strada puoi raccogliere Granate, Chiavi, Martelli e Oro, per aiutarti nel tuo compito mortale.

La Videata di Selezione

Spingi il joystick a destra e sinistra per rotare i Dischetti Livello. Premi spara quando il livello richiesto è al di sopra di Aarbron. Puoi accedere soltanto a due livelli per volta: all'inizio hai a disposizione Livello 1 e Livello 2, ma, una volta completato uno qualunque di questi, avrai accesso anche al Livello 3.

Controlli Joystick



Tasti



**Scorri
Inventario**



Esci



**Suicidio
(Perdi una vita)**



Pausa



**Ricomincia
dall'ultimo
caricamento**

LIMITI DI GARANZIA:

I dischetti acclusi al presente prodotto sono garantiti in perfetto funzionamento ed esenti da ogni manifestazione di 'Virus'. E' responsabilità dell'acquirente prevenire l'infezione del prodotto da parte di un 'Virus' che, anche se occorre di rado, ne provocherà sempre la cessazione del funzionamento. La Psygnosis Ltd sostituirà gratuitamente qualunque dischetto che presenti difetti di fabbricazione o di riproduzione. Tali dischetti dovranno essere restituiti direttamente alla Psygnosis Ltd per una immediata sostituzione.

La Psygnosis Ltd non assume alcuna responsabilità per danni da 'Virus' che possono essere sempre evitati dall'utente mediante lo spegnimento del computer per almeno 30 secondi prima di caricare il prodotto. Qualora dischetti venissero distrutti da un 'Virus', si prega di restituirli direttamente alla Psygnosis Ltd accludendo la somma di £2.50 (sterline) a copertura dei costi di sostituzione. Nel restituire prodotti danneggiati, si prega di voler inviare alla Psygnosis Ltd SOLO I DISCHETTI. La garanzia della Psygnosis Ltd è aggiuntiva e non influenza i normali diritti statutori.

Beast III - Un gioco della Reflections

Titoli

*Progettazione & GraficaMartin Edmundson
CodificazionePaul Howarth
.....Cormac Batstone
Musica & FX.....Tim Wright
Sequenza d'Introduzione.....Jeff Bramfitt*

Il Telefono Amico Psygnosis

Confusi da *Creepers*?

Perduti in *Cytron*?

Non riuscite a far fare a quegli adorabili *Lemmings* quello che volete? Coraggio, piccoli, siamo qui per questo:

Se avete difficoltà con uno qualunque dei giochi della Psygnosis, basta telefonare al

0044-51-7072333

e la nostra squadra di esperti maestri ridurrà in briciole i vostri problemi.

AVVERTENZA

La vendita, il noleggio, l'offerta o esposizione a scopo di vendita, o il noleggio o altra distribuzione di copie illegali del presente programma per computer, costituiscono reato penale e le persone che vi contravvengono verranno perseguite a termini di legge.

Ogni informazione riguardante atti di pirateria devono essere indirizzate alla FAST - Federazione Contro I Furti di Software - +44 - 628 - 660377



**LA PIRATERIA
E' FURTO!**