

MONSTER PACK

VOLUME 2

COPYRIGHT © 1991 by PSYGNOSIS LTD.



**PIRACY
IS THEFT**

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, 01 240 6756.

SHADOW OF THE BEAST II

English	Page 4
French	Page 6
German	Page 8
Italian	Page 10

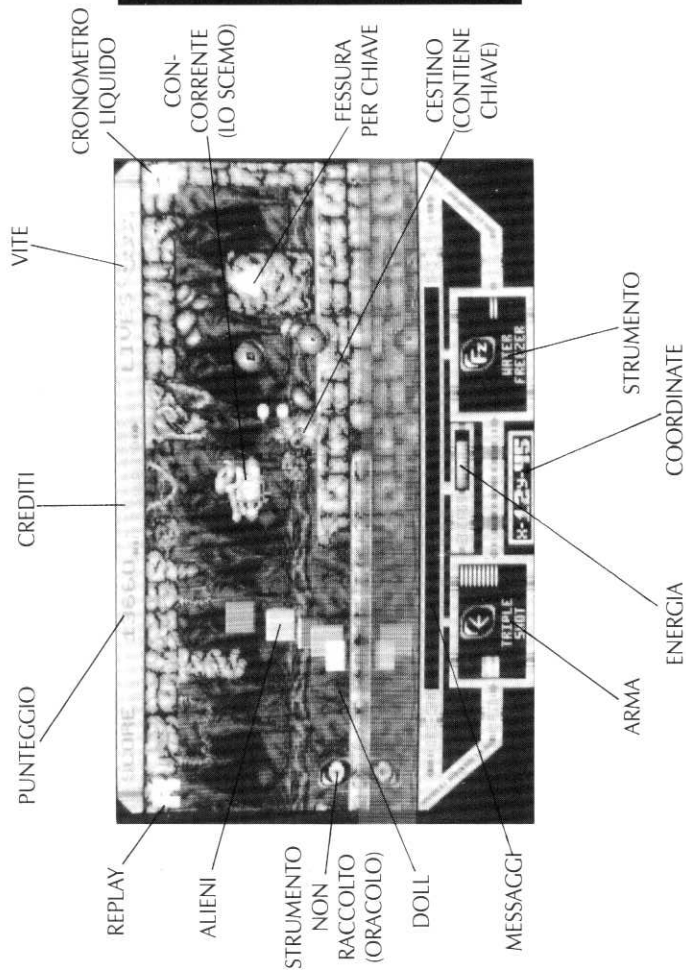
AWESOME

English	Page 12
French	Page 18
German	Page 23
Italian	Page 29

THE KILLING GAME SHOW

English	Page 34
French	Page 37
German	Page 40
Italian	Page 43

SCREEN LAYOUT



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.

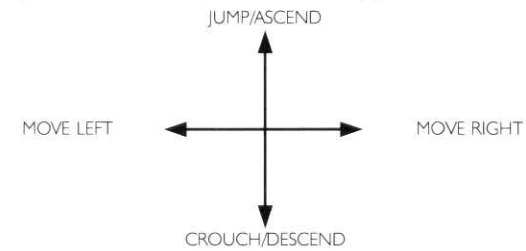
Collectable weapons are scattered throughout Kara-Moon as are other useful objects and gold.

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!)

DEINE AUFGABE

Wenn Du auf Deine Rolle in der KILLING GAME SHOW vorbereitet bist, setzt man Dich am Boden der ersten Todeskammer ab. Dann werden die HALFs freigelassen und die DOLL-Flüssigkeit wird in die Kammer gepumpt. Du mußt nun auf Deiner Flucht überleben.

Dein gepanzerter Torso bietet Dir einen gewissen Schutz, aber Du hast nur wenig Gelegenheit Dich mit den neuen Gegebenheiten vertraut zu machen.

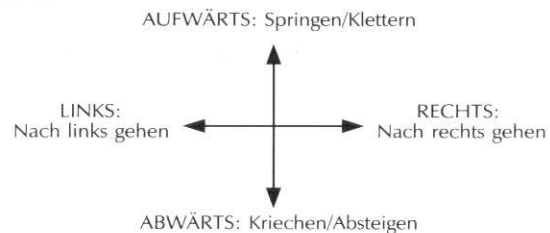
Über die gesamte Kammer verteilt finden sich getarnte Behälter mit Waffen, Werkzeugen und Schlüsseln. Schieße auf sie, um ihren Inhalt bloßzulegen und krieche über das gefundene Objekt, um es aufzuheben. Springst Du an eine Wand, wird Deine Kletterausrüstung aktiviert. Solltest Du fallen, drücke den Joystick in die Richtung einer nahegelegenen Wand, um diese zu erfassen. Das geht aber nur, wenn Du dicht genug dran bist.

Du kannst immer nur eine Waffe oder ein Werkzeug zur Zeit tragen.

Solltest Du den Ausgang nicht erreichen (eine Erfahrung, an die Du Dich gewöhnen mußt), erscheint eine Videoaufzeichnung Deiner letzten Aktionen, damit Du siehst, wo Du einen Fehler gemacht hast. Du kannst zu jedem Zeitpunkt der Wiederholung eingreifen und Deinen Fluchtversuch noch einmal versuchen.

CONTROLS

JOYSTICK (in Port 2):



Feuerknopf: Waffe abfeuern
Feuerknopf halten: Werkzeug benutzen

TASTEN:

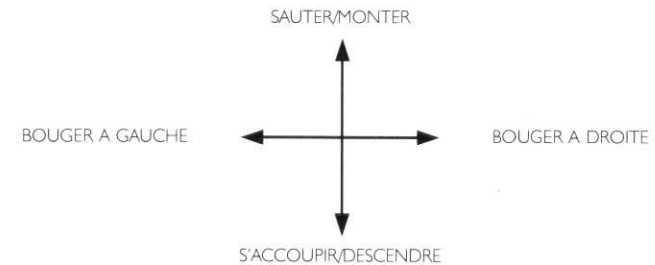
Leertaste: Pause
ESC (während Pause): Abbruch
F (während Wiederholung): Schneller Vorlauf

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

LADLEANWEISUNGEN

Schalte Deinen Rechner immer mindestens 30 Sekunden lang ab, bevor Du das Spiel lädst. Geschieht das nicht, besteht die Gefahr einer Virusinfektion der KILLING GAME SHOW Master-Diskette. Beachte in jedem Fall die ausführliche Virus-Warnung und die Garantie-Hinweise in diesem Handbuch.

ATARI ST VERSION

Lege Diskette 1 von KILLING GAME SHOW ein. Schalte den Monitor/Fernseher an und dann Deinen Computer. Lege Diskette 2 ein wenn Du dazu aufgefordert wirst. KILLING GAME SHOW 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 KILLING GAME SHOW ein. Lege Diskette 2 dann ein, wenn der entsprechende Hinweis erscheint. KILLING GAME SHOW 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 KILLING GAME SHOW 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. Einzelheiten findest Du dazu auf Seite 47.

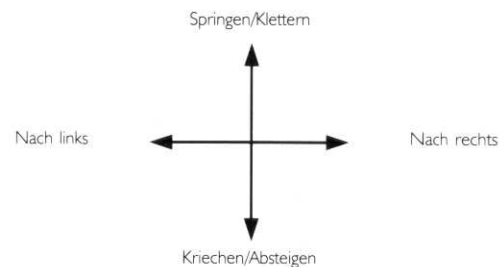
VIRUS-WARNUNG

Dieses Programm wird von Psygnosis garantiert virenfrei ausgeliefert. Psygnosis Ltd. übernimmt keine Verantwortung für Schäden an diesem Produkt durch Vireninfektion. Siehe auch Seite 47 des Handbuches für Details.

Schalte Deinen Rechner immer mindestens 30 Sekunden lang ab, bevor Du das Spiel lädst. Auf Seite 47 findest Du nähere Informationen über Viren und Deine Garantieansprüche.

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.

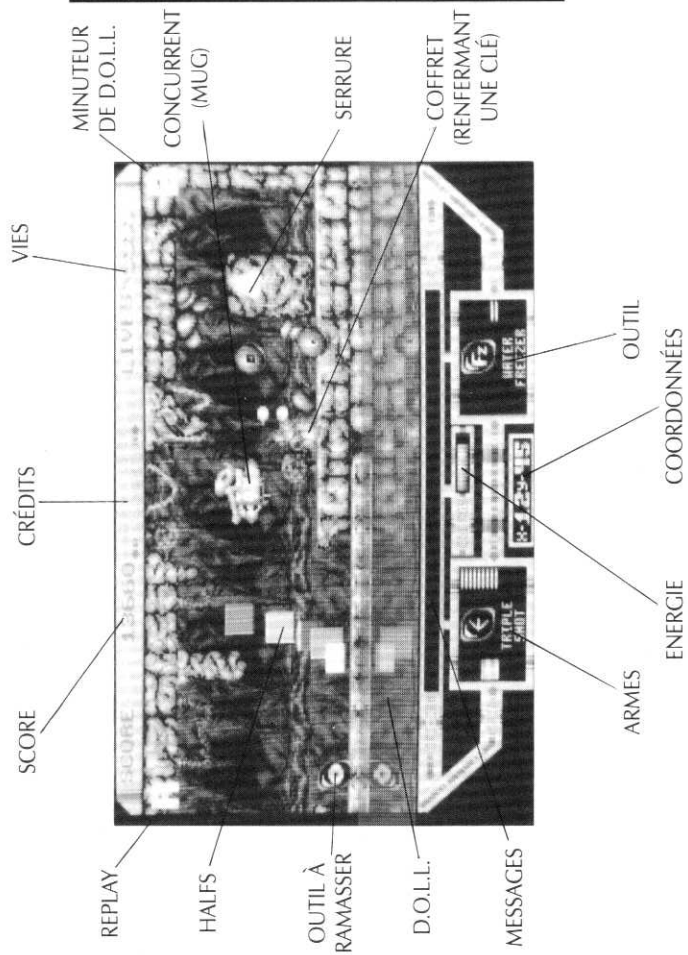
ESCAPE : Texteingabe löschen.

S : Punkte und Gold anzeigen.

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

F10 : Spiel beenden.

A FFICHAGE A L'ECRAN



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.

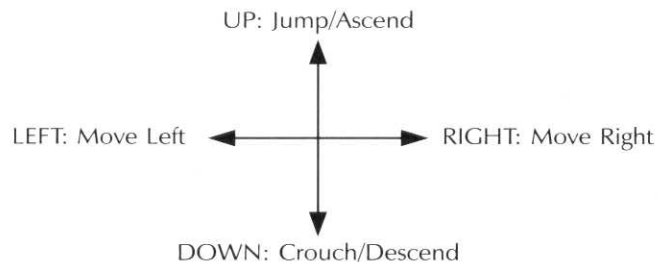
HELP: Pauso (DELETE per ricominciare).

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??

CONTROLS

JOYSTICK (in Port 2):



Fire: Fire Current Weapon
Hold Down Fire: Use Current Tool

KEYS

Spacebar: Pause
ESC (while paused): Quit
F (during replay): Fast Forward

Pirates are out for plunder and stop at nothing to get it. You have to wipe out each attack wave – collecting items, such as Energy Cells, Booby Traps (if you're not careful) and Disks, from conquered pirates – before you can continue your hyperspace journey.

Asteroids can be shot to avoid collision or mined for their crystals. However, this lucrative exercise is only possible with mining lasers attached to your ship.

Cargo and Trader convoys are patrolled by police or pirate security ships which have to be knocked out before the cargo can be expropriated. As the game progresses the patrolling ships fight more fiercely to retain their cargos.

Space stations are few and far between but they hold many secrets.

When approaching a planet the landing-craft forward of your ship segments from the main body and the view changes to show a rear view of your battle with monstrous Space Serpents. However, not all planets are guarded by these leviathans.

Having successfully dealt with the Serpents, the screen display changes again to show your ship from above as it skims the planet's surface. Swarms of alien creatures attack your ship; blasting them rewards you with extra oxygen for the dash to the underground complex.

During this level the bottom left of the screen displays the amount of oxygen you have, bottom middle shows how many aliens require annihilating before an arrow appears to point the way to the landing site while bottom right displays number of shields you have left before your oxygen starts depleting.

Pressing space while over a landing site results in a touch-down.

Once set down on the planet you leave the ship to fight your way through more aliens as you race on-foot to the entrance of the underground installation. You have limited oxygen for this task – determined by the number of aliens you destroyed before touchdown – and each time you come into contact with enemies your supply is impoverished.

When inside the complex you logon to the planet's network computer and trading may commence.

It is at this stage that you exchange disks and crystals – values of which vary from planet to planet – for weapons to enhance your ship and sell cargo . . . if the price is right. You may also take on extra crew members should you require them.

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 KILLING GAME SHOW master disk. See the Virus Warning and the Warranty Notice in this manual for further information.

ATARI ST VERSION

Insert Disk 1 of KILLING GAME SHOW. Switch on the monitor/tv then your computer. Insert Disk 2 when prompted.

KILLING GAME SHOW 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 KILLING GAME SHOW into the internal drive. Insert Disk 2 when prompted.

KILLING GAME SHOW 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 KILLING GAME SHOW 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 47 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 47 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 47 for more information regarding viruses and your warranty

YOUR OBJECTIVE

Once 'kitted out' to take part in THE KILLING GAME SHOW you're placed at the base of the first Pit Of Death. Then HALFs are released and the DOLL is pumped into the pit. Your objective is to escape alive.

Your armoured torso provides a certain amount of protection but you'll have very little time to familiarise yourself with its idiosyncracies.

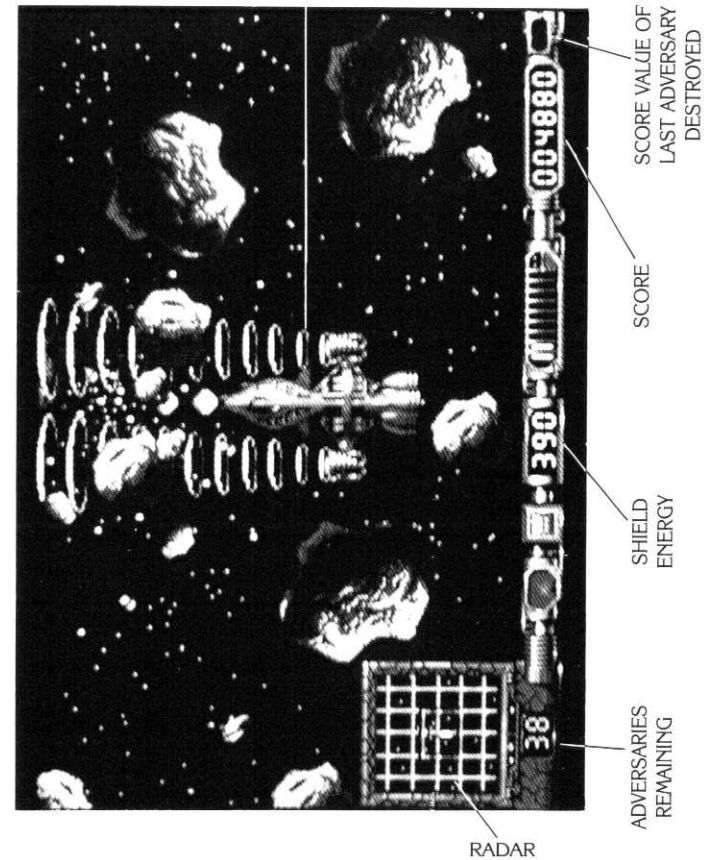
Scattered throughout each pit are camouflaged containers concealing weapons, tools or access keys. Shoot them to reveal what they contain and crouch over the object to collect it. Jumping at a wall activates your climbing equipment. Should you fall, pushing the joystick in the direction of a nearby wall enables you to grab on, if you're close enough.

You may only carry one weapon and one tool at any time.

Should you not make it to the exit (an occurrence you'll have to get used to) a video replay of your last attempt is shown so you can see where you went wrong. You may take over at any point during the replay and continue your attempt to escape.

SCREEN DISPLAY

MINING LASER



SCREEN DISPLAY



Ship's Status Screen

Click on *Shield* or *Cannon* to balance power between the two.
Click on weapon representation to select it. Click again to de-select.
Click on *Exit* to return to the game.

Joystick

Control of your ship with the joystick may take some getting used to in the *Rotational Scrolling* sections but direction and firing commands are standard:

Left for left, right for right, fire to fire and so on* . . .

The joystick also controls the pointer on selection screens.
Fire selects.

*Use space bar to fire *Radial Disrupter*.

Keys

Pause:	Delete
Unpause:	Help
Restart:	Escape

dell'atterraggio – ed ogni volta che avrai un contatto con i nemici il tuo rifornimento diminuirà.

Quando ti troverai dentro il complesso ti collegherai al computer dei pianeta e la compravendita può avere inizio.

E' a questo punto che cambi i dischi e i cristalli – i quali valori variano da pianeta a pianeta – per armi per accrescere la tua navetta e vendere la mercanzia . . . se il prezzo è giusto. Se lo richiederai potrai prendere dei membri dell'equipaggio in più.

Schermo condizioni navetta

Clicca sulla protezione o sul Cannone per bilanciare il potere fra i due.

Clicca sulla rappresentazione arma per selezionarla. Clicca ancora per togliere la selezione.

Clicca su Exit (Uscita) per ritornare al gioco.

Joystick

Il controllo della tua navetta con il joystick potrebbe portare qualche difficoltà iniziale nella sezione Rotational Scrolling, ma i comandi di direzione e di fuoco sono standard: sinistra, per sinistra, destra per destra, fuoco per fuoco e così via . . .

Inoltre il joystick controlla il puntatore sugli schermi di selezione, il tasto fuoco attiva la selezione.

**Usa la barra spaziatrice per sparare a Radical Disrupter.*

Tasti

Pausa:	Delete
Pausa non selezionata:	Help
Restart:	Escape

Liste du matériel pour équiper le vaisseau:

Bombes sphériques
Fusil périphérique
Laser pulse
Mortier à éclairs
Lasers soniques de forage
Lance-flammes
Mortier-douche
Canon à plasma à faisceau large
Court-circuiteur radial (appuyer sur la barre d'espacement pour faire feu)

Vous pourrez vous procurer d'autres armes plus perfectionnées si vous savez chercher. Le carburant s'obtient en l'achetant ou en acceptant des missions ou des contrats des gouvernements locaux.

La liste des missions et des contrats proposés et les informations sur le marché se consultent sur l'écran navcom.

C'est également de l'intérieur des complexes que vous établissez votre destination suivante, à l'aide de l'écran navcom.

Grâce à cet écran, vous positionnez votre point de destination par rapport à la planète sur laquelle vous vous trouvez. Ensuite, vous pouvez décider d'attendre sur place que la planète en question se rapproche dans son orbite - en économisant ainsi de précieuses quantités de carburant - ou bien de partir sur le champ - en économisant ainsi sur vos notes d'hôtel. Notez que les frais d'hôtel varient en fonction de la planète sur laquelle vous vous trouvez.

Lors de cette décision, prenez soin d'examiner les contrats qui vous sont proposés et de prévoir les trajets ultérieurs.

L'écran navcom affiche également votre état de santé, vos réserves en carburant, le montant de vos notes d'hôtel, le nom de la planète sur laquelle vous vous trouvez et la destination choisie ainsi que la date réelle et la date prévue.

LES HUIT PLANÈTES

- | | |
|----------------------|-----------|
| 1. Monde marin: | Aquoss |
| 2. Monde stérile: | Tundrars |
| 3. Monde forestier: | Follias |
| 4. Monde de lave: | Volcurn |
| 5. Monde désertique: | Grosbar |
| 6. Monde organique: | Bacillius |
| 7. Monde de glace: | Cryogene |
| 8. Monde sans vie: | Mord |

Une fois vos transactions achevées et votre destination sélectionnée, appuyer sur "Exit" (sortie) vous ramènera sur l'écran de connexion au réseau, d'où il vous suffit de sélectionner "Return To Ship" pour poursuivre votre périple.

VOTRE OBJECTIF

Quitter le système octarien avant sa destruction.

Schiffsstatus-Bild

Klicke Schild oder Kanone an, um die Energie zwischen beiden zu verteilen.

Klicke das Waffenbild an, um die Waffe zu aktivieren. Mit einem zweiten Klicken wird sie wieder abgeschaltet.

Klicke Exit an, um zum Spiel zurückzukehren.

Joystick

Die Steuerung des Schiffes mit dem Joystick ist in den Abschnitten mit drehendem Scrolling gewöhnungsbedürftig, aber die Richtungs- und Feuerbefehle sind wie gewohnt: Links für links, rechts für rechts, Feuerknopf zum Feuern und so weiter . . . *

Mit dem Joystick steuerst Du auch den Zeiger in den Bildern, wo etwas ausgewählt werden kann. Der Feuerknopf bestätigt die Auswahl.

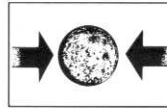
* Mit der Leertaste wird der Radial Disrupter ausgelöst.

Keys

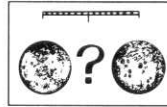
Pause:	Delete
Weiter:	Help
Neustart:	Escape

LES COMMANDES

Ecran navcom



Cliquez dessus puis sur la planète "next destination" (destination suivante) pour sélectionner celle-ci.



Distance entre la planète où vous vous trouvez et la planète de destination et quantité de carburant requis pour effectuer le voyage.



Retour à l'écran navcom au moment présent.



Simule les orbites planétaires. Déplacez la manette de jeu pour faire avancer le temps ou pour le remonter.

STAY

Descendre à l'hôtel jusqu'à que la planète où vous vous trouvez et la planète de destination se trouvent dans une bonne position.



Page suivante (s'il y en a plusieurs).

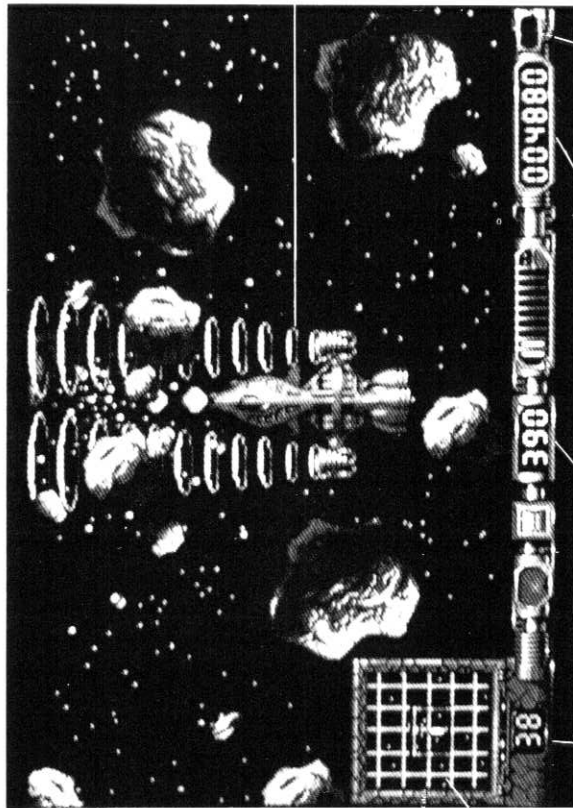
EXIT

Vous ramène à l'écran de connexion au réseau.

Cliquer sur une planète vous fournit des informations à son sujet.
Toutes les icônes ne sont pas accessibles en même temps.

SCREEN DISPLAY

MINING LASER



SCORE VALUE OF
LAST ADVERSARY
DESTROYED

SCORE

SHIELD
ENERGY

ADVERSARIES
REMAINING

RADAR

Awesome – German LADEANWEISUNGEN

Schalte Deinen Rechner immer mindestens 30 Sekunden lang ab, bevor Du das Spiel lädst. Geschieht das nicht, besteht die Gefahr einer Virusinfektion der AWESOME Master-Diskette. Beachte in jedem Fall die Virus-Warnung und die Garantie-Hinweise auf Seite 47.

ATARI ST VERSION

Legе Diskette 1 ein. Schalte den Monitor/Fernseher an und dann Deinen Computer. Legе Diskette 2 ein, wenn Du dazu aufgefordert wirst. AWESOME 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 AWESOME ein. Legе Diskette 2 dann ein, wenn der entsprechende Hinweis erscheint. AWESOME 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 AWESOME 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 47.

VIRUS-WARNUNG

Dieses Programm ist garantiert virenfrei. Psygnosis Ltd. übernimmt keine Verantwortung für Schäden an diesem Produkt durch Vireninfektion. Siehe auch Seite 30 des Handbuches für Details. Schalte Deinen Rechner immer mindestens 47 Sekunden lang ab, bevor Du das Spiel lädst. Auf Seite 47 findest Du hierzu noch genauere Informationen.

DAS SPIEL

Du befehligst das ausbaufähige Sternenschiff Elapidae und seine Besatzung, während Du von Planet zu Planet springst, um genügend Treibstoff für das Verlassen Octarias zu beschaffen.

Allerdings wird Deine interplanetarische Hyperspace-Rundreise laufend von anderen Weltraumbewohnern unterbrochen. Da gibt es Piratenschwärme, Asteroiden, Frachterkonvois und gelegentlich eine Raumstation, um nur einige zu nennen . . .