

Piraten sind aufs Plündern aus und lassen sich davon absolut nicht abbringen. Du mußt jede Angriffswelle auslöschten und die Hinterlassenschaften von den besiegten Piraten einsammeln: Energiezellen, aber auch Booby Traps (getarnte Sprengkörper) – wenn Du unvorsichtig bist – und Disks. Dann erst kannst Du Deinen Hyperspace-Trip fortsetzen.

Asteroiden kannst Du abschießen, um Kollisionen zu vermeiden, oder nach Kristallen absuchen. Dieses lukrative Unternehmen ist aber nur möglich, wenn das Schiff mit Bergbaulassern ausgestattet ist.

Die Fracht- und Handelskonvois werden von Polizei- oder Antipiratenschiffen bewacht, die Du ausschalten mußt, bevor Du Dich über die Beute hermachen kannst. Je weiter Du im Spiel vorankommst, desto härter kämpfen die Patrouillenschiffe, um die Fracht zu schützen.

Raumstationen gibt es nur wenige und sie liegen weit auseinander, aber sie bergen auch manches Geheimnis.

Näherst Du Dich einem Planeten, löst sich das vordere Landungsboot vom Haupttrumpf des Schiffes. Der Ausblick ändert sich und zeigt Dir eine Heckansicht Deiner Schlacht mit den monströsen Weltraumschlangen. Zum Glück werden nicht alle Planeten von solchen Riesen bewacht.

Bist Du mit den Schlangen erfolgreich fertig geworden, ändert sich das Bild wieder und zeigt Dein Schiff von oben, während es über die Planetenoberfläche gleitet. Massen außerirdischer Gegner greifen Dein Schiff an; schießt Du sie ab, erhältst Du als Belohnung Zusatzsauerstoff, den Du beim Eindringen in den unterirdischen Komplex benötigst.

Während dieses Levels erscheint unten links auf dem Bildschirm eine Anzeige mit der verfügbaren Sauerstoffmenge und unten in der Mitte siehst Du, wieviel Außerirdische Du abschießen mußt, bis der Pfeil erscheint, der Dir den Weg zur Landebasis zeigt. Unten rechts steht die Anzahl der Schilde, die Dir noch bleibt, bis der Sauerstoff schwindet. Drückst Du über einer Landebasis die Leertaste, setzt das Schiff auf.

Nach der Landung mußt Du das Schiff verlassen und Deinen Weg zu Fuß durch Horden von Außerirdischen kämpfen, um zum Eingang des unterirdischen Komplexes zu gelangen. Für diese Aufgabe steht Dir nur begrenzt Sauerstoff zur Verfügung – je nach Anzahl der Feinde, die Du vor der Landung abgeschossen hast. Jedes Mal, wenn Du einen Gegner berührst, verringert sich Deine Reserve.

Bist Du in den Komplex eingedrungen, loggst Du Dich in das Computernetz des Planeten ein und kannst mit dem Handel beginnen.

Hier tauschst Du Disks und Kristalle – deren Wert von Planet zu Planet schwankt – gegen Waffen, mit denen Du Dein Schiff aufrüsten kannst. Auch Fracht kannst Du verkaufen – wenn der Preis stimmt. Falls Du weitere Besatzungsmitglieder benötigst, kannst Du sie ebenfalls hier aufnehmen.

Die Schiffsausrüstung bietet:

Spherical Bombs (Kugelbomben)
Peripheral Gun (Bordkanone)
Pulse Laser (Puls laser)
Mortar Bolts (Mörsergranaten)
Sonic Mining Laser (Bergbaulaser)
Flamethrower (Flammenwerfer)
Mortar Shower (Mörser-Streuer)
Wide-Beam Plasma Cannon (Breitstrahl-Plasmakanone)
Radial Disrupter (Radikal-Auflöser)

Es finden sich noch andere, bessere Waffen . . . wenn Du weißt, wo Du suchen mußt. Treibstoff selbst kannst Du nicht kaufen. Du erhältst ihn nur, wenn Du Missionen oder Verträge für Regierungsstellen erledigst.

Die angebotenen Missionen findest Du im Handelsbild, genauso wie die Markt-Neuigkeiten.

Dein nächstes Ziel suchst Du Dir ebenfalls im unterirdischen Komplex mit Hilfe des Navcom-Bildschirms aus.

Mit dem Navcom legst Du Dein nächstes Ziel relativ zu dem Planeten fest, auf dem Du Dich gerade befindest. Du kannst entscheiden, ob Du länger hierbleibst, bis Dein Ziel nähergekommen ist – um wertvollen Treibstoff zu sparen – oder gleich loszufiegen und die Hotelrechnungen niedrig zu halten. Die Zimmerpreise sind auf jedem Planeten anders.

Wenn Du diese Entscheidung triffst, solltest Du Dir alle Verträge ansehen und auch Deine zukünftigen Reisen mit einplanen.

Der Navcom-Bildschirm zeigt zusätzlich Deine Barschaft, den Treibstoff und die Hotelrechnung, den derzeitigen Planeten und das gewählte Ziel mit Datum und Ankunftsdatum.

DIE ACHT PLANETEN

- | | | |
|----|------------------|----------|
| 1. | Wasserwelt: | Aquoss |
| 2. | Leere Welt: | Tundrars |
| 3. | Waldwelt: | Folias |
| 4. | Lavawelt: | Volcurn |
| 5. | Wüstenwelt: | Grosbar |
| 6. | Organische Welt: | Baccilus |
| 7. | Eiswelt: | Cryogene |
| 8. | Tote Welt: | Morb |

Hast Du Deinen Handel beendet und Dein nächstes Ziel gewählt, kommst Du mit Exit zum Logon-Bild zurück und kannst von dort aus wieder in Dein Schiff zurückkehren (Return To Ship), um die Reise fortzusetzen.

DEINE AUFGABE: Verlasse das Octarian-System, bevor es zerstört wird.

Ecran de situation du vaisseau

Cliquer sur "Shield" (bouclier) ou sur "Cannon" (canon) pour répartir l'énergie entre les deux.

Cliquer sur le dessin qui représente les armes pour les sélectionner. Cliquer de nouveau pour annuler.

Cliquer sur Exit pour revenir au jeu.

Manette de jeu

Piloter votre vaisseau à la manette de jeu vous demandera peut-être un certain temps d'apprentissage en ce qui concerne le défilement rotationnel (Rotational Scrolling) mais les directions et les commandes de mise à feu sont standards: vers la droite pour aller à droite, vers la gauche pour aller à gauche, bouton de mise à feu pour faire feu, etc.*

La manette de jeu dirige également le pointeur sur les écrans de sélection. Une sélection s'opère au moyen du bouton de mise à feu.

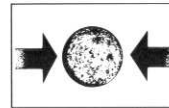
*La barre d'espacement sert à enclencher le court-circuiteur radial

Les touches

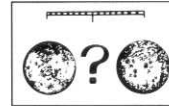
Mettre en pause:	touche Delete
Annuler la pause:	touche Help
Recommencer:	touche Escape

STEUERUNG:

Navcom-Bildschirm



Klicke dieses Symbol an und dann "next-destination"-Planet, um das neue Ziel festzulegen.



Entfernung zwischen dem Planeten, auf dem Du Dich befindest und dem Zielplaneten mit Angabe der erforderlichen Treibstoffmenge.



Bringt die Navcom-Anzeige wieder auf Normalzeit.



Simuliert Planetenorbits. Mit dem Joystick nach oben oder unten kann die Zeit vor- und zurückgestellt werden.

STAY

Du bleibst im Hotel, bis Start- und Zielplanet in der geeigneten Position sind.



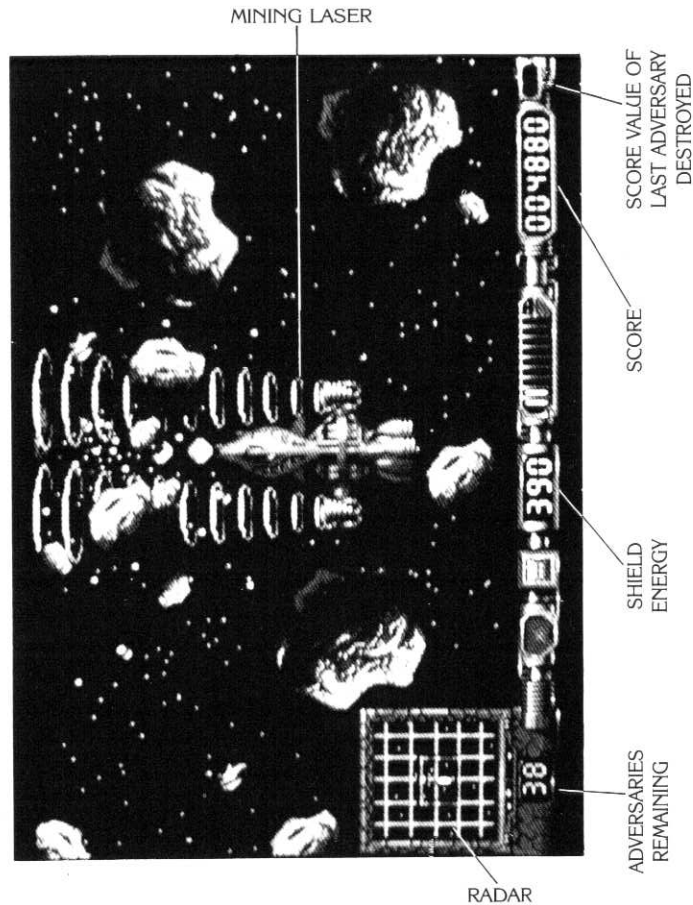
Nächste Seite (falls vorhanden)

EXIT

Bringt Dich zum Logon-Bild zurück.

Klicke einen Planeten an, um Informationen über ihn zu erhalten.
Es lassen sich nur die verfügbaren Symbole anklicken.

SCREEN DISPLAY



Awesome – Italian IL GIOCO

Comandi la magnifica navetta Elapide e il suo equipaggio, mentre nell'iperspazio vai da un pianeta all'altro, cercando di avere il carburante necessario per lasclare Octaria prima che esploda.

Purtroppo i tuoi viaggi iperspaziali sono costantemente interrotti da altri che utilizzano lo spazio come i pirati, asteroidi, navette di scorta e le occasionali stazioni nello spazio, tanto per nominarne qualcuna.

I pirati saccheggiano e non si fermano davanti a niente per ottenere quello che vogliono. Dovrai uscire da ogni attacco raccogliendo articoli tipo celle energetiche, (se non stai attento) mine antiuomo e dischi, dai pirati catturati – prima che tu possa continuare il tuo viaggio nell'iperspazio.

Gli asteroidi possono essere abbattuti per evitare la collisione o esaminate per i loro cristalli. Purtroppo, questo lavoro è possibile solo con l'innesco dei laser da ricerca sulla tua nave.

Le navette di scorta e mercantili sono pattugliate dalle navi di sicurezza dei poliziotti o pirati che devono essere abbattuti prima di appropriarsi della navetta.

Le stazioni nello spazio sono molte e lontane l'una dall'altra, ma hanno molti segreti.

Quando ti avvicinerai ad un pianeta la parte posteriore della navetta per l'atterraggio si divide dal corpo centrale e la vista cambia per mostrare la vista reale del tuo combattimento con mostruosi Serpenti spaziali. Tuttavia, non tutti i pianeti sono controllati dai questi mostri.

Se il tuo scontro con i Serpenti ha successo, lo schermo cambierà ancora la visualizzazione per mostrarti la tua navetta dall'alto mentre scorre la superficie del pianeta. Un sacco di creature aliene attaccano la tua navetta, danneggiandola verrai rifornito di ossigeno per distruggere il complesso sotto terra.

Durante questo livello sulla parte in basso a sinistra dello schermo verrà visualizzato l'ossigeno che hai, in basso al centro verrà mostrato quanti alieni devono essere annientati, prima che una freccia appaia per mostrare la via all'atterraggio, mentre in basso a destra verrà visualizzato il numero di protezione che ti è rimasto prima che il tuo ossigeno inizi ad esaurire.

Premendo la barra spaziatrice sopra una base d'atterraggio atterrerai.

Una volta sul pianeta lascerai la tua navetta per andare alla tua destinazione, mentre ti porterai all'entrata dell'installazione sotto terra incontrerai sempre più alieni. Per questo compito hai l'ossigeno limitato – determinato dal numero di alieni che avrai distrutto prima

Awesome – French

LE JEU

Vous allez commander le vaisseau stellaire Elapidae et son équipage. Vous effectuerez des voyages en hyper-espace de planète en planète, vous efforçant à chaque fois d'obtenir assez de carburant pour quitter Octaria avant sa destruction.

Cependant, vos sauts en hyper-espace en défilement rotationnel sont constamment interrompus par des hordes de pirates, des astéroïdes, des convois de marchandises et, plus rarement, par une station spatiale, pour ne citer que quelques uns de ces obstacles.

Les pirates se livrent au pillage et rien ne les arrête. Pour poursuivre votre voyage en hyper-espace, il vous faut repousser chaque vague d'attaque et leur subtiliser au passage des objets: des cellules énergétiques et des disques, mais attention aux objets piégés.

Il est possible d'éviter une collision avec un astéroïde en faisant feu sur lui. Vous pouvez aussi récolter les cristaux qu'il contient si votre vaisseau dispose de lasers de forage.

Les convois de marchandises ou les vaisseaux marchands sont escortés par des patrouilles de la police ou par des pirates dont il faut d'abord vous débarrasser avant de pouvoir vous approprier la cargaison. Plus vous progressez dans le jeu, plus les escortes se défendent âprement.

Si les stations spatiales sont peu nombre ses et très distantes les unes des autres, elle recèlent en revanche de nombreux secrets.

Quand vous vous approchez d'une planète, la barge de débarquement placée à l'avant de votre vaisseau se détache de celui-ci et l'écran de vos moniteur se modifie pour afficher une vue prise de l'arrière et montrant la bataille contre de terribles serpents de l'espace. Rassurez-vous, toutes les planètes ne sont pas gardées par de telles créatures.

Une fois que vous êtes parvenu à vous débarrasser de ces serpents, l'affichage change de nouveau montre une vue en plongée de votre vaisseau alors que celui-ci survole la planète. Des bandes de créatures l'attaquent. Les détruire vous donne droit à de l'oxygène supplémentaire, qui vous servira pour votre trajet vers le complexe souterrain.

Quand vous vous trouvez à ce niveau, en bas à gauche de l'écran, s'affiche la quantité d'oxygène restant; au milieu, le nombre de monstres à détruire avant l'apparition de la flèche qui vous indiquera le point d'atterrissage; à droite, le nombre de bouclier restant avant que votre oxygène ne vienne à manquer.

Pour atterrir à l'endroit voulu, il suffit d'appuyer sur la barre d'espacement.

Une fois posé sur la planète, vous quittez votre vaisseau en vous frayant, à pied, un chemin parmi les monstres et courez jusqu'à l'entrée de la base souterraine. Attention, vos réserve d'oxygène sont limitées; elles sont déterminées par le nombre de monstres que vous tuez avant l'atterrissage et, chaque fois que vous entrez en contact avec des ennemis, elles diminuent.

Parvenu à l'intérieur du complexe, connectez-vous au réseau informatique de la planète. Les transactions peuvent alors commencer.

C'est à ce moment-là que vous troquez vos disques et vos cristaux (dont la valeur varie en fonction de la planète où vous vous trouvez) contre des armes dont équiper votre vaisseau et que vous vendez des marchandises - si le prix vous convient. Vous avez en outre la possibilité de recruter de nouveaux membres d'équipage si le besoin s'en fait sentir.

Le elaborazioni della navetta comprendono:

Bombe sferiche
Pistola periferica
Pulse Laser
Mortai
Sonic Mining Lasers
Lancia flamme
Mortal a dispersione
Cannone a colpi penetranti
Radial Disrupter (premi la barra spaziatrice per fare fuoco)

Molte altre armi avanzate sono disponibili . . . se sai dove guadare.

Il carburante non può essere comperato, ma solo preso in prestito attraverso lo schermo della compravendita, come le notizie di mercato.

Inoltre pianifichi la destinazione seguente dall'interno del complesso usando lo schermo Navcom.

Usi il Navcom per posizionare la destinazione seguente in relazione al pianeta su cui ti trovi attualmente. Decidi se rimanere in giro aspettando fino a che la destinazione finisce - prendi nota che le spese dell'hotel variano da pianeta a pianeta. Quando prenderai questa decisione dovrai esaminare tutti i contratti che avrai a disposizione ed inoltre tenere in considerazione viaggi futuri.

Inoltre lo schermo Navcom visualizza la tua ricchezza, carburante e costo dell'hotel, il pianeta attuale e la destinazione selezionata, in più la data attuale e la data predetta.

GLI OTTO PIANETI

- | | | |
|----|----------------|-----------|
| 1. | Mondo mare | Acquoss |
| 2. | Mondo arido | Tundras |
| 3. | Mondo foresta | Follas |
| 4. | Mondo lava | Volcurn |
| 5. | Mondo deserto | Grosbar |
| 6. | Mondo organico | Bacillius |
| 7. | Mondo ghiaccio | Cryogene |
| 8. | Mondo morto | Morb |

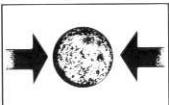
Una volta che la compravendita è completata e hai selezionato la destinazione seguente, premendo Exit ti porterai indietro allo schermo logon, dove selezionerai Return To Ship continuare il tuo viaggio.

IL TUO SCOPO:

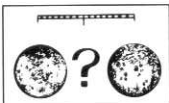
Uscire dai sistema Octarian prima che venga distrutto.

CONTROLS

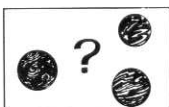
Navcom Screen



Click on this then on 'next-destination' planet to select it.



Distance between current planet and selected planet plus fuel loads required.



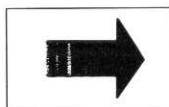
Returns Navcom display to present time.



Simulates planets' orbits. Move joystick for forward or reverse time.



Stay in hotel until present planet and selected planet are suitably positioned.



Next page (if applicable)

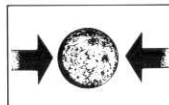


Takes you back to Logon Screen.

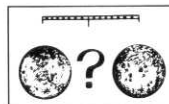
Click on a planet to glean information on it.
Only relevant icons are accessible.

CONTROLLI

Schermo Navcom



Clicca su questo poi sui pianeta "next-destination"



Distanza fra il pianeta attuale e il pianeta selezionato più il carico carburante richiesto



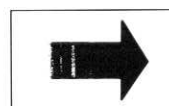
Ritorna allo schermo Navcom ai tempo attuale



Simulazione orbita dei pianeti. Muovi il joystick per portare avanti o indietro il tempo.



Rimani in hotel finché il pianeta attuale e il pianeta selezionato sono pronti per il posizionamento



Pagina seguente (se applicabile)



Ti porta indietro allo schermo Logon

Clicca su un pianeta per averne delle informazioni.
Solo icone rilevanti sono accessibili.

SHIP ENHANCEMENTS INCLUDE

Spherical bombs
 Peripheral gun
 Pulse Laser
 Mortar Bolts
 Sonic Mining Lasers
 Flame Thrower
 Mortar Shower
 Wide-Beam Plasma Cannon
 Radial Disrupter (press space to fire)

Other, more advanced weaponry is available . . . if you know where to look.

Fuel can not be bought as such, only earned by undertaking missions or contracts for governing bodies.

Available missions or contracts can be perused through the trading screen, as can market news.

You also plan your next destination from inside complexes using the Navcom Screen.

You use Navcom to position your next destination in relation to the planet you're currently on. You decide whether you should stick around waiting until your destination orbits closer – thus saving precious fuel - or go now and save money on hotel bills. Please note that hotel expenses vary from planet to planet.

When making this decision you should examine all contracts available to you and also take future journeys in to account.

The Navcom screen also displays your wealth, fuel and hotel bill, current planet and selected destination plus actual date and predicted date.

THE EIGHT PLANETS

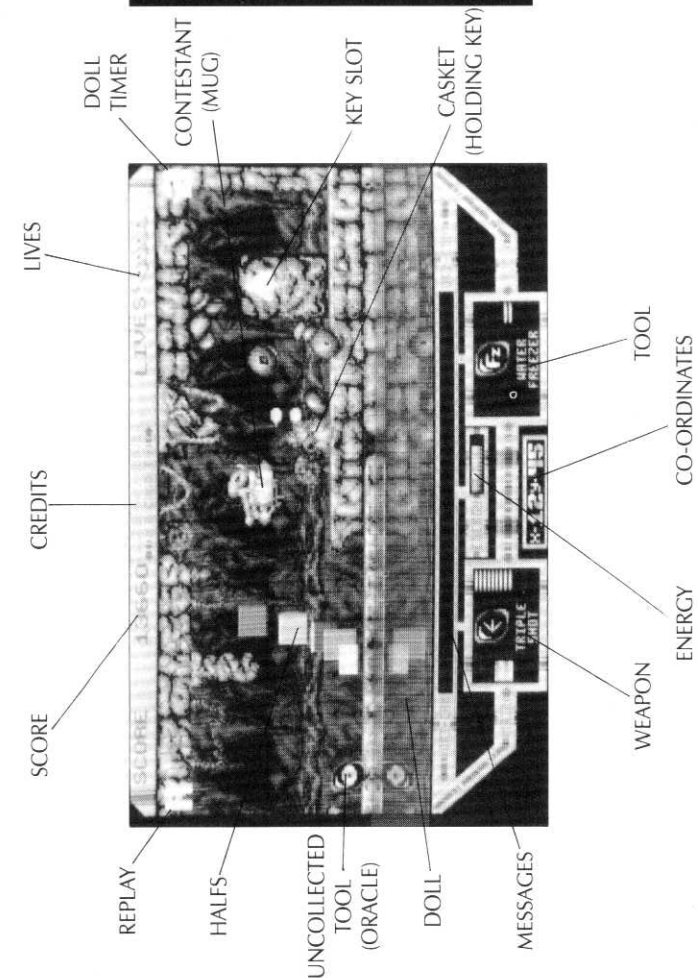
- | | |
|-------------------|-----------|
| 1. Sea World: | Aquoss |
| 2. Barren World: | Tundrars |
| 3. Forest World: | Follas |
| 4. Lava World: | Volcurn |
| 5. Desert World: | Grosbar |
| 6. Organic World: | Bacillius |
| 7. Ice World: | Cryogene |
| 8. Dead World: | Morb |

Once trading is complete and you've selected your next destination, pressing Exit will take you back to the logon screen from where you select Return To Ship to continue your journey.

YOUR OBJECTIVE

To get out of the Octarian system before it's destroyed.

SCREEN LAYOUT



Awesome – English

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

ATARI ST VERSION

Insert Disk 1 of AWESOME. Switch on the monitor/tv then your computer. Insert the other disks when prompted.
AWESOME 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 AWESOME into the internal drive. Insert the other disks when prompted.
AWESOME 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 AWESOME 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

THE GAME

You command the enhanceable Starship Elapidae and her crew as you hyperspace from planet to planet in an effort to get sufficient fuel to leave Octaria before she blows.

However, your Rotational Scrolling interplanetary hyperspace travels are constantly interrupted by other space users such as swarms or pirates, asteroids, cargo convoys and the occasional space station to name but a few . . .

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Eteignez toujours votre micro au moins 30 secondes avant de charger un jeu. Ne pas prendre cette précaution peut entraîner la contamination par un virus de votre disque "KILLING GAME SHOW".

ATARI ST

Insérez le disque 1 de Killing Game Show. Allumez votre moniteur/TV puis votre micro. Insérez le disque 2 quand cela vous est demandé. KILLING GAME SHOW se joue avec un joystick branché sur le port joystick 2.

AMIGA

Allumez votre micro. Insérez le disque Kickstart si cela vous est demandé. Quand le dessin du Workbench apparaît, insérez le disque 1 de KILLING GAME SHOW dans le lecteur puis insérez le disque 2 quand cela est demandé.

TRUCS DE CHARGEMENT

Si l'écran de présentation n'apparaît pas dans les 45 secondes, il peut y avoir un problème avec votre système. Vérifiez alors les branchements et suivez bien les instructions de chargement.

ATTENTION AUX VIRUS

Ce produit est garanti sans virus par PSYGNOSIS LTD. Psygnosis n'acceptera pas la responsabilité des dommages occasionnés à ce produit par un virus. Voir page 47 pour plus de détails.

Shadow of the Beast II – Italian

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.

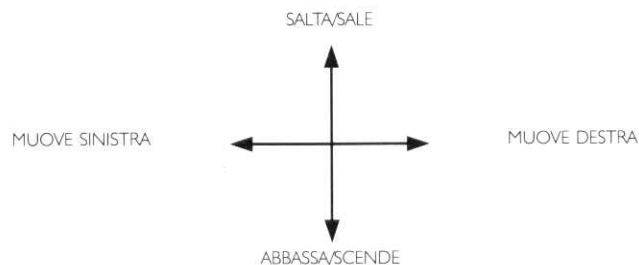
IL TUO SCOPO

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.



VOTRE OBJECTIF

Vous voici dans le KILLING GAME SHOW et vous avez été placé à la base du premier puits de la mort. Les HALFs vont être lâchés et le DOLL se remplit dans le puits. Votre objectif est de vous en sortir vivant.

Votre "torse-armure" vous donne une certaine protection mais vous n'aurez que peu de temps pour vous familiariser avec ses particularités.

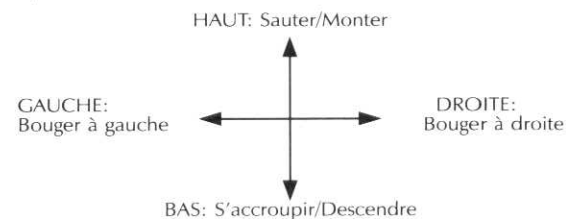
Des containers camouflés sont éparpillés dans chaque puits et cachent des armes, des outils ou des clés d'accès. En tirant dessus, vous découvrirez ce qu'ils contiennent et vous pourrez les ramasser en vous accroupissant. Si vous sautez sur un mur, votre équipement de montée s'activera. Si vous tombez en poussant le joystick dans la direction d'un mur proche, vous pourrez vous y raccrocher, si vous êtes assez proche.

Vous ne pouvez porter une seule arme ou un seul outil en même temps.

Si vous n'arrivez pas à la sortie (une possibilité à laquelle il faudra vous habituer), une vidéo vous repassera votre dernière tentative afin que vous puissiez voir où vous avez échoué. Vous pouvez recommencer à jouer à partir de n'importe quel moment de la vidéo et continuer à jouer pour vous échapper.

CONTROLES

JOYSTICK (Port 2):



FEU: Utiliser l'arme que vous portez

GARDER LE BOUTON FEU APPUYE: Utiliser l'outil que vous portez

TOUCHES:

ESPACE: Pause

ESC (pendant la pause): Quitter

F (pendant la vidéo): Avance rapide

Shadow of the Beast II – 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 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 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.

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.

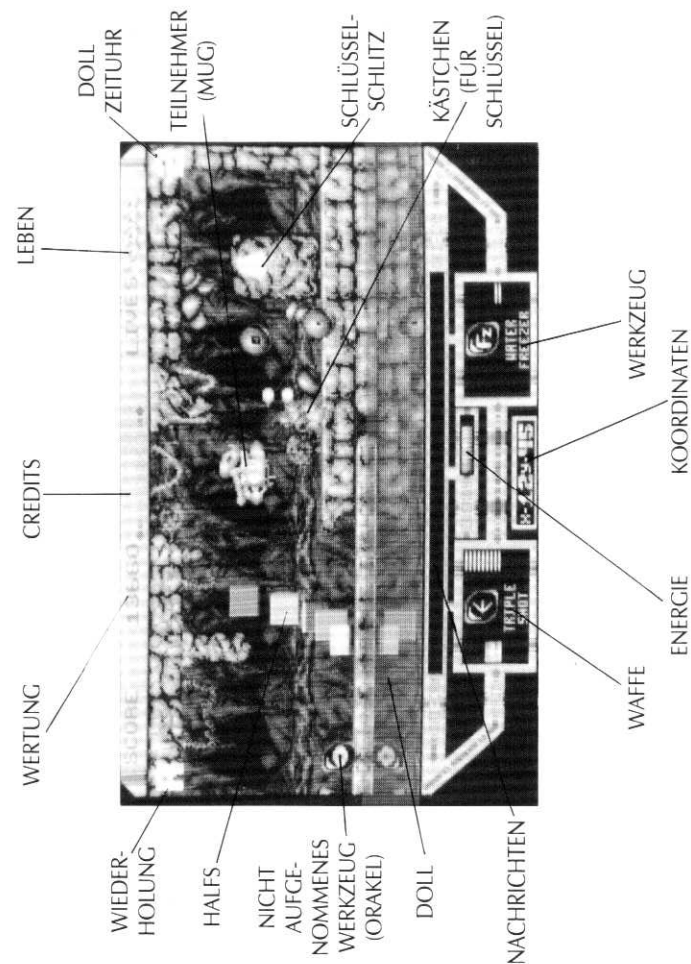
Auf Deiner Reise wirst Du vielen Kreaturen begegnen, von denen einige Informationen für Dich haben, andere aber schlicht nach Deinem Leben trachten. Berührst Du die Gegner, verlierst Du Energie.

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.

SCREEN LAYOUT



Shadow of the Beast II – French

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

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.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Spegner sempre il computer per almeno 30 secondi prima di caricare il gioco. Altrimenti vi è la possibilità di contaminazione da virus del disco master KILLING GAME SHOW. Fare riferimento alle Avvertenze Virus e la Garanzia in questo manuale.

VERSIONE ATARI

Inserire il Disco 1 del KILLING GAME SHOW. Accendere prima lo schermo e poi il computer. Inserire il Disco 2 quando richiesto.

KILLING GAME SHOW viene giocato con il joystick inserito nella seconda porta.

VERSIONE AMIGA

Accendere il computer. Inserire il dischetto Kickstart, se richiesto. Quando la videata un dischetto Workbench, inserire il Disco 1 di KILLING GAME SHOW nell'unità disco interna. Inserire il Disco 2 quando richiesto.

KILLING GAME SHOW viene giocato con il joystick inserito nella seconda porta.

SUGGERIMENTI PER IL CARICAMENTO

Se la videata titoli non appare entro 45 secondi, potrebbero esserci difficoltà con il computer. Controllare le connessioni del computer e fare attenzione che tutte le istruzioni precedenti siano state seguite. Se si è sicuri che il computer funziona (per esempio, se l'altro software si carica senza difficoltà) e non si riesce ciò nonostante a caricare KILLING GAME SHOW, allora può significare che il disco non funziona, in qual caso potrete richiedere una copia supplementare gratuita a Psygnosis Ltd. Tutti i prodotti della Psygnosis sono pienamente garantiti – vedere pag. 47 per ulteriori dettagli.

IL TUO OBIETTIVO

Quando sei ben a posto per partecipare ai KILLING GAME SHOW, vieni posizionato alla base della prima Fossa della Morte (Pit of Death). A questo punto vengono messi in circolo gli ALIENI ASSASSINI e viene pompato nel pozzo il LIQUIDO MORTALE. Il tuo obiettivo è di uscirne salvando la pelle!

L'armatura che copre il tuo tronco ti assicura una certa protezione, ma avrai molto poco tempo a disposizione per impadronirti di tutte le sue idiosincratichità particolarità.

Sparsi qua e là per la fossa vi sono contenitori camuffati che nascondono armi, strumenti o chiavi di accesso. Sparagli per scoprire quello che contengono e accucciati sull'oggetto per raccoglierlo. Saltare un muro attiva la tua attrezzatura da scalata. Se cadi, ti puoi attaccare se sei abbastanza vicino ad un muro, spingendo il joystick nella direzione del muro più vicino.

Puoi trasportare solo un'arma e uno strumento per volta.

Se non ce la fai a raggiungere l'uscita (questa è una cosa a cui ti dovrai abituare) ti verrà mostrato il video del replay del tuo ultimo tentativo, in modo che tu possa renderti conto di che cosa hai sbagliato. Tu puoi intervenire in qualunque punto del replay, riprendendo il gioco da quel punto e continuando quindi nel tuo tentativo di fuga.

Shadow of the Beast II – English

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 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

CONTROLLI

JOYSTICK (nella Porta 2):



Fuoco: Sparare l'Arma in Corso

Fuoco Premuto: Usare lo Strumento in Corso

TASTI

Barra spaziatrice: Pausa

ESC (mentre in pausa): Uscire dal gioco

F (durante il replay): Riavvolgimento Rapido

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 aimed at 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 products Shadow of the Beast II, Awesome and The Killing Game Show, their 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.

The Killing Game Show cover illustration is Copyright © 1990 Psygnosis Ltd./Tim White.

The Awesome cover illustration is Copyright © 1990 Psygnosis Ltd./John Harris.

The 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 Buildings
Sefton Street Liverpool L3 4BQ
Tel: (051) 709 5755**

COPYRIGHT© 1991 by PSYGNOSIS LTD. ALL RIGHTS RESERVED

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.

SHADOW OF THE BEAST II 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

AWESOME CREDITS

Design, code & graphics by REFLECTIONS –
Martin Edmondson and Cormac Batstone
Music by Tim & Lee Wright
Cover Artwork by John Harris
Intro Artwork by Jim Bowers
Logo and Lettering by Roger Dean
Text by Nik Wild

THE KILLING GAME SHOW CREDITS

Design and Programming by Martyn R. Chudley
Music and Sound Effects by Ray Norrish
Artists: Martin R. Chudley, Jeff Bramfitt, Jim Bowers, Pete Lyon
Cover Illustration by Tim White
Lettering by Roger Dean