


SHADOW OF THE

BEAST II

English	Page I
French	Page 11
German	Page 20
Italian	Page 29

COPYRIGHT© 1990 by PSYGNOSIS LTD.



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

PIRACY IS THEFT

DATI

Memoria totalmente usata: 3.5 megabytes
Dati grafici: 2 megabytes
Dati di musica e suono: 1 megabyte
Capacità sonora: 20 kilohertz
Aggiornamento dello schermo: 50 volte a secondo
Durata del progetto: 12 mesi

LIMITAZIONI DI GARANZIA

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

RINGRAZIAMENTI

Disegno, codice e grafiche di REFLECTION
Musica di Tim I Lee Wright
Copertina di Roger Dean
Interno di Jim Bowers
Codice addizionale di
Martyn Chudley & Phil Betts

SHADOW OF THE BEAST II

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

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

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

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

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

IL TUO SCOPO

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

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

LOADING INSTRUCTIONS

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

ATARI ST VERSION

Insert Disk 1 of BEAST II. Switch on the monitor/tv then your computer. Insert Disk 2 when prompted.
BEAST II is played with a joystick plugged into the second joystick port.

AMIGA VERSION

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

LOADING TIPS

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

VIRUS WARNING!

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

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

BEAST II: L'OMBRA SI SCURISCE

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

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

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

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

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

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

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

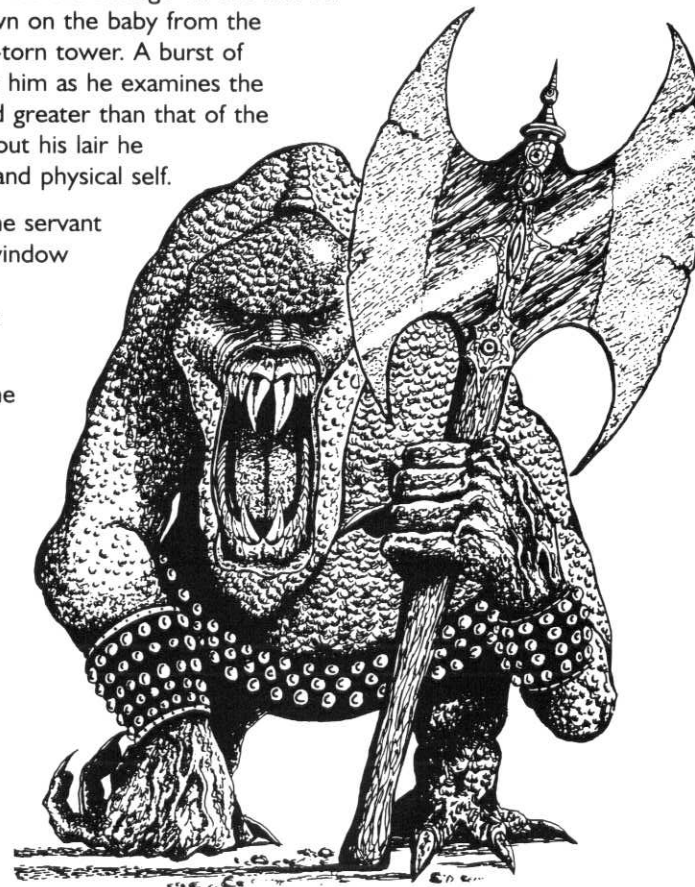
Doubting the suitability of a female for the role of warrior messenger, Zelek enters a shallow trance of peregrination and sends his thoughts to the area described by the whimpering subordinate.

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

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

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

Landing on a high ridge he resumes his more



IL GIOCO

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

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

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

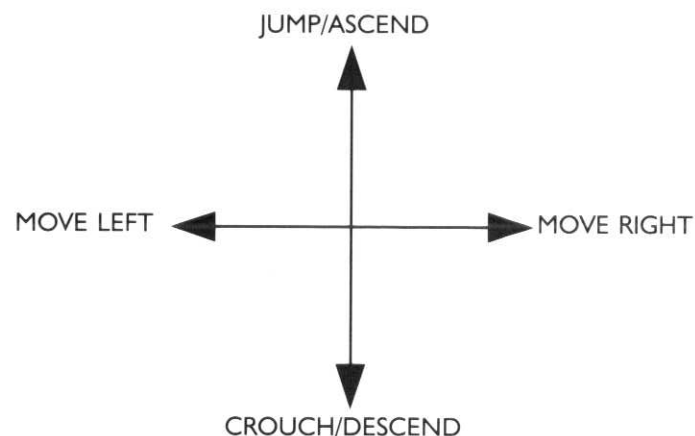
Ti giungeranno terribili notizie sulla cattura di tua sorella da parte del Beast Mage. E' stata portata a Kara-Moon, un posto lontano ed ostile dove sarà soggetta ad anni di forzata educazione fino a prendere eventualmente il tuo posto come messaggero di guerra dei Beast Lord. Questo non deve accadere!

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

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

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!

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

DIE FAKTEN

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

GARANTIE-EINSCHRÄNKUNGEN

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

Senden Sie die Disketten zum Umtausch sofort direkt an Psygnosis.

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

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

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

CREDITS

Gestaltung, Programm und Grafik von REFLECTIONS

Musik von Tim & Lee Wright

Verpackungsgestaltung von Roger Dean

Vorspann von Jim Bowers

Zusätzliche Programmteile von Martyn Chudley & Phil Betts.

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

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

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

A range of coffees helped keep us at the keyboard.

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

FACT BOX

Total Memory Used: 3.5 megabytes

Graphics Data: 2 megabytes

Music & Sound Data: 1 megabyte

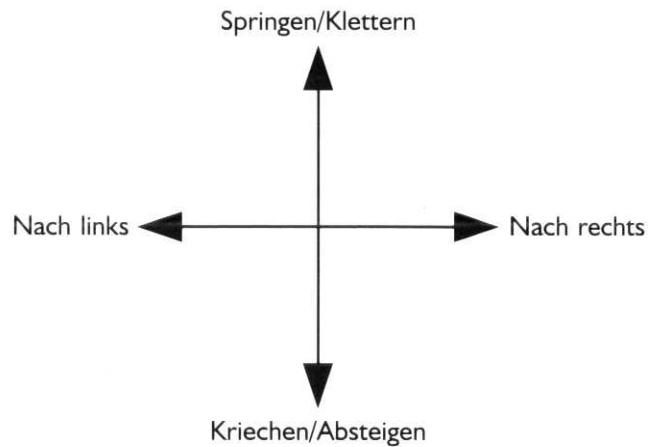
Music Sample Rate: 20 kilohertz

Screen Update: 50 time a second

Project Duration: 12 months

STEUERUNG DEINES KRIEGER

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.

SHADOW OF THE BEAST II

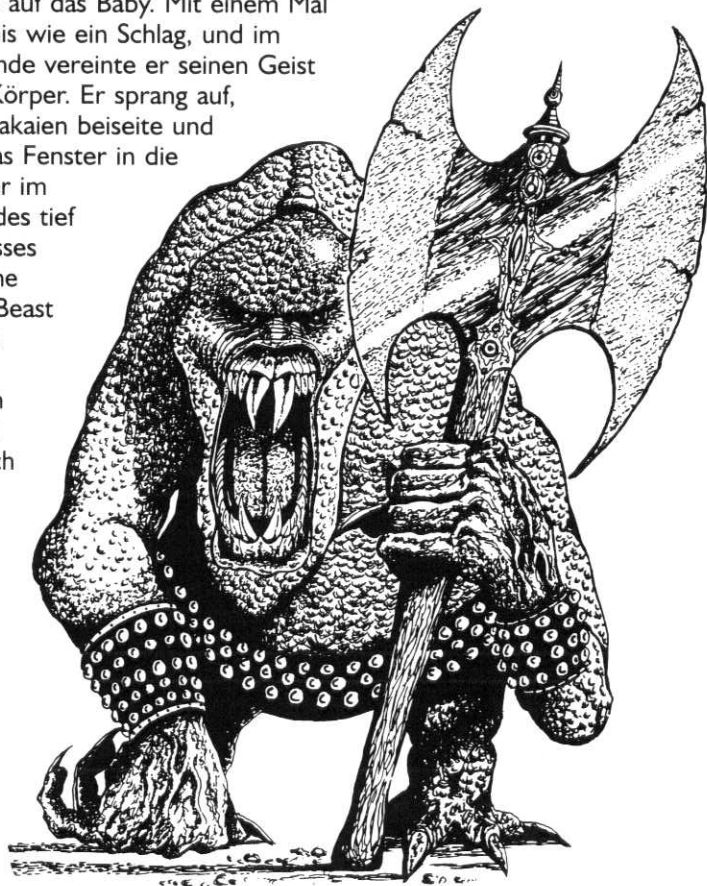
Si vous avez trouvé Shadow of the Beast époustouflant, attendez de voir Beast 2! Vous vous êtes battus contre les sbires du Mage aidé par les pouvoirs magiques de la Bête. Et bien maintenant, vous allez les retrouver dans un environnement hostile alors que vous êtes devenu un humanoïde. Le besoin urgent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

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

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

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

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



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

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 28.

VIRUS-WARNUNG

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

réunit son corps et son esprit.

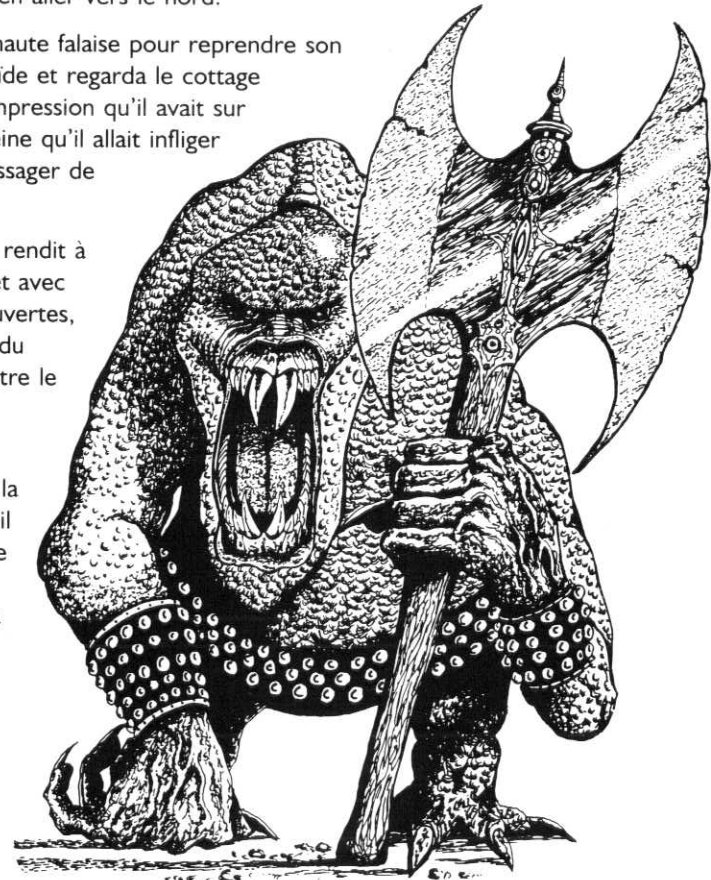
Il poussa la servante, passa au travers de la fenêtre et dégringola dans la rivière tout en bas . . .

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

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

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

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



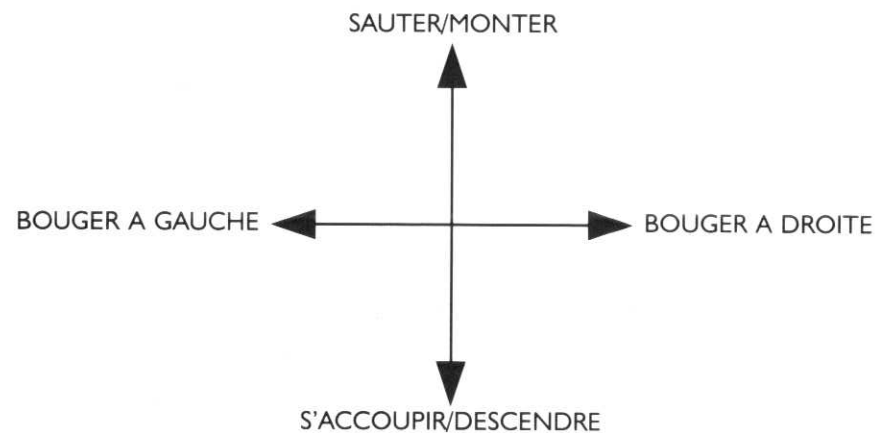
SHADOW OF THE BEAST II

Sollte Shadow of the Beast Dich schon in Atem gehalten haben, warte erst einmal ab, bis Du Beast II gesehen hast! Die Auseinandersetzung mit den Helfern des Beast-Lords war schon unglaublich hart, als Dir noch die Macht eines Beasts zur Verfügung stand. Nun aber stehst Du Deinen Gegnern in einer unbekanntenen feindlichen Landschaft als einfacher Mensch gegenüber. Die verzweifelte Suche nach Deiner kleinen Schwester treibt Dich jedoch immer weiter, auch wenn die Widrigkeiten schier unüberwindlich scheinen. Du mußt sie aus den Klauen des Bösen befreien. Aber bist Du wirklich stark und ausdauernd genug, um dieses Abenteuer zu überleben?

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

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