

SHADOW OF THE

BEAST  
III

Copyright © 1992 Psygnosis Ltd

### 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 contravengono 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!**

**Pagina 70**

# Contents

<b>English</b> .....	<b>5</b>
<b>French</b> .....	<b>22</b>
<b>German</b> .....	<b>39</b>
<b>Italian</b> .....	<b>56</b>

**Page 3**

## Tasti



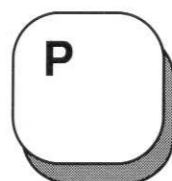
Scorri  
Inventario



Esci



Suicidio  
(Perdi una vita)



Pausa



Ricomincia  
dall'ultimo  
caricamento

## 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*

## **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.*

## **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.*



*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.*

*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 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*

*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*

*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.*

## **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.*

*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.*

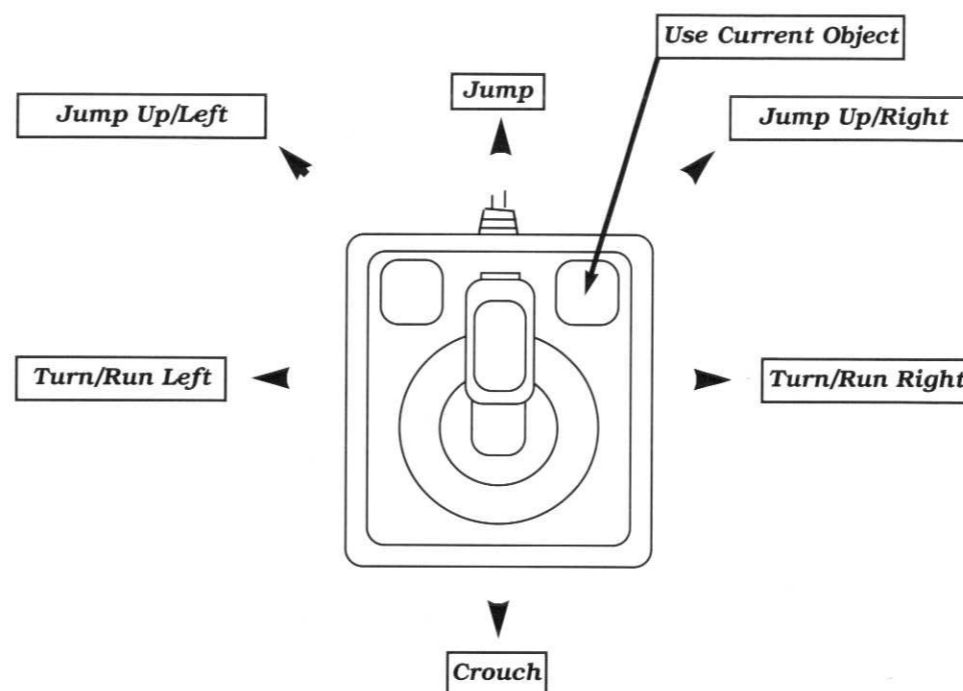
*Si guardò intorno, guardò i sacerdoti del Signore delle Bestie e sentì montare l'odio. Giurò eterna vendetta contro Maletoth e il suo aiutante Zelek.*

*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...*

Pagina 58

## What's On-Screen



Page 15



#### ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

**IMPORTANTE:** *Spegnere 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.**

**Pagina 56**

## 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.*

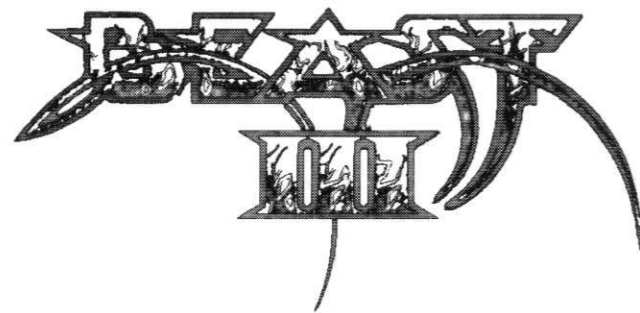
*It was also time to fix some of the criticisms that Beast II received. It was far too difficult (although it was actually possible to complete the whole game with one bottle of energy!) Beast III starts with very easy puzzles and becomes gradually more difficult until on the last level, where they are 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...*

REFLECTIONS - Aug '92

**Page 17**



**Italian**

### The Psygnosis Help Line

Confused by *Creepers*?

Stuck in *Cytron*?

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

We'll take heart Luvvies, help is at hand:

If you're having problems with any **Psygnosis** 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!**

#### 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 & Grafik .....Martin Edmundson  
Programmierung .....Paul Howarth  
.....Cormac Batstone  
Musik & FX .....Tim Wright  
Intro .....Jeff Bramfitt

Seite 52

#### 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.

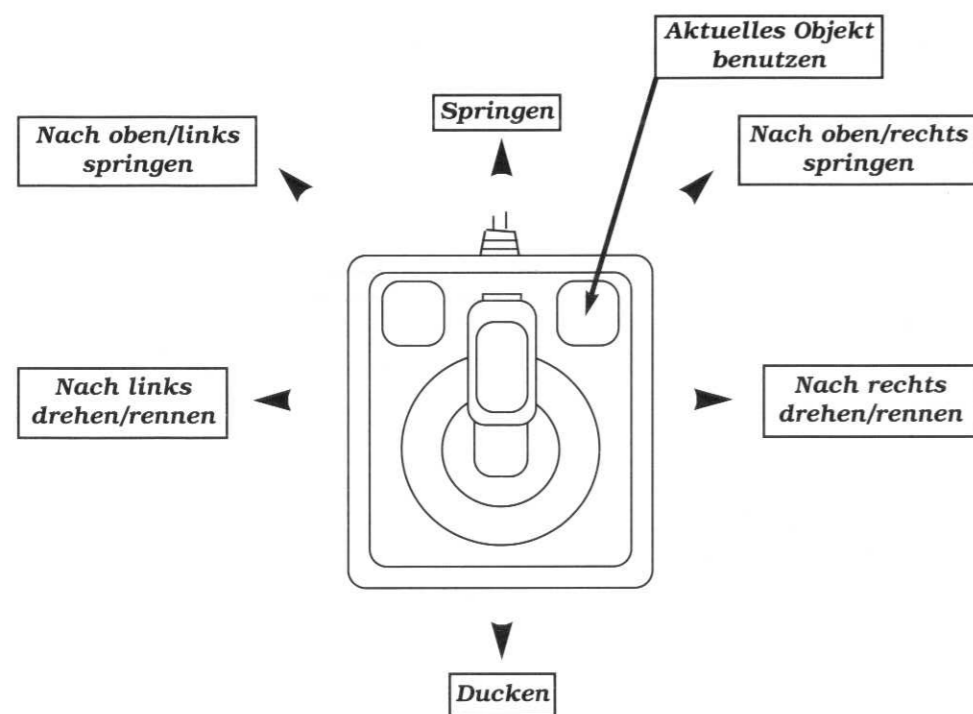
Amiga™, AmigaDOS™ et Kickstart™ sont des marques déposées de Commodore-Amiga Inc.

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

Copyright © 1992 par Psygnosis Ltd. Tous Droits Réservés

Page 21

## Steuerung Joystick



*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*



## **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.*

## **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 partisanses de La Bête et sa récompense fut qu'il recouvra une partie de son humanité.*

*La puissance de la Bête était amoindrie... mais Maletoth demeurait 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*

*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."*

*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.*

*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.*

*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."*

## **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.*

## **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.*



Die bisherige Story...

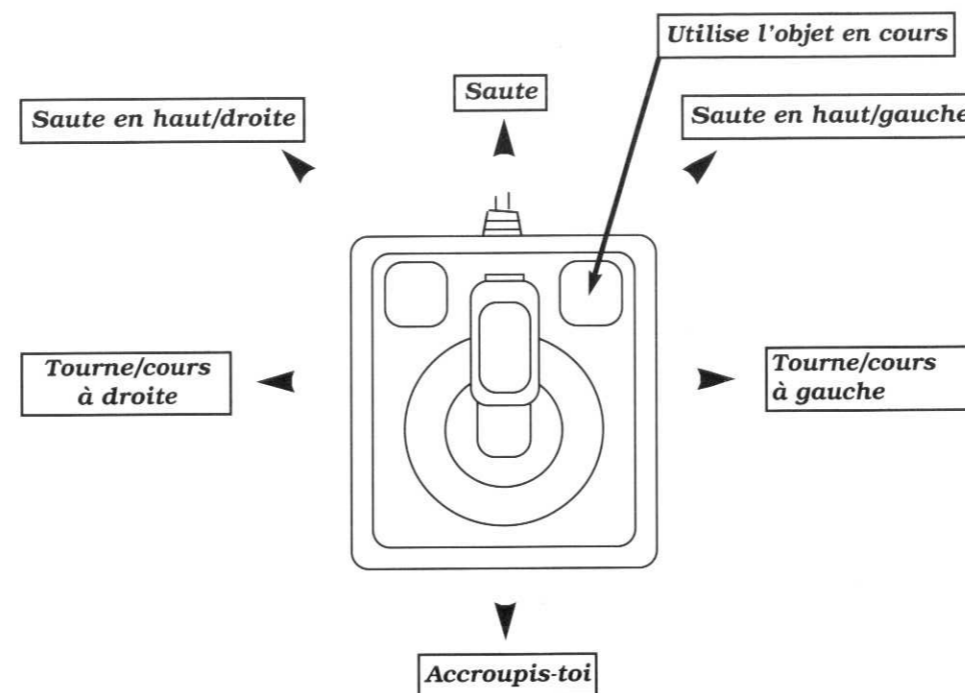
## Shadow Of The Beast

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

## Contrôles Joystick



## **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 vorbehält. 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

## **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 & Graphiques .....Martin Edmundson  
Programmation .....Paul Howarth  
.....Cormac Batstone  
Musique & FX.....Tim Wright  
Séquence d'introduction .....Jeff Bramfitt