

SHADOW OF THE





Ce produit est sous copyright

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

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

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

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

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

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

Copyright © 1992 par Psygnosis Ltd. Tous Droits Réservés

COMMENT CHARGER

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

AMIGA

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

CONSEILS DE CHARGEMENT

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

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

Avertissement Virus!

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

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

L'histoire jusqu'à ce jour...

Shadow Of The Beast

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

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

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

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

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

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

Shadow Of The Beast II

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Aarbron allait-il être hanté à jamais par Maletoth?

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

Shadow Of The Beast III

Zelek était mort...

Aarbron s'écroula au sol et dormit.

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

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

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

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

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

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

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

Le jeu

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

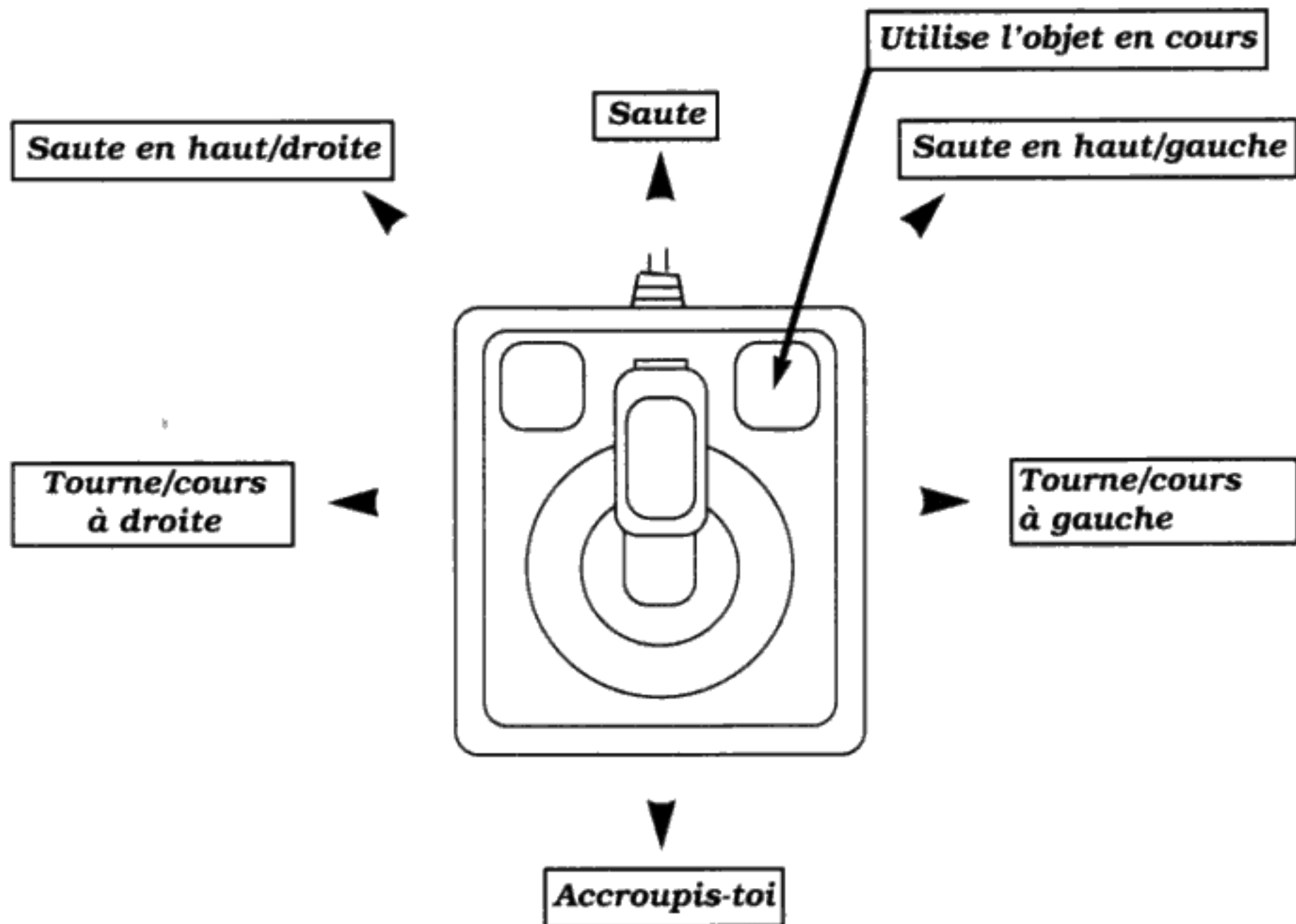
Au début du jeu vous n'êtes armé que de Shurikans, mais il vous est possible de ramasser en cours de route des grenades, des clés, des marteaux et de l'or pour vous aider dans votre tâche périlleuse.

L'écran de sélection

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

Contrôles

Joystick



Touches



***Défilement de
l'inventaire***



Abandon



***Suicide
(Perte d'une Vie)***



Pause



***Redémarre à
partir du dernier
chargement***

LIMITATIONS DE LA GARANTIE

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

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

Beast III Un jeu de Reflections

Credits

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

La ligne S.O.S. Psygnosis

Embêté par *Creepers*?

Perdu dans *Cytron*?

Impossible de maîtriser ces charmants petits *Lemmings*?

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

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

19.44.51.707.2333

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

AVERTISSEMENT

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

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



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

Copyright © 1992 Psygnosis Ltd