



Ce produit est COPYRIGHT.

A Psygnosis, nous essayons de créer pour vous les meilleurs logiciels de jeu. Chaque programme que nous publions représente des mois de travail acharné et avec chaque jeu nous essayons d'améliorer le standard de qualité. Respectez nos efforts et rappelez-vous que copier un programme réduit d'autant les investissements que nous pouvons faire pour créer de nouveaux jeux. De plus, c'est illégal . . .

Ce logiciel, ainsi que toutes les images d'écran, le concept, les effets sonores, la musique, la présentation et le code machine sont la propriété de Psygnosis Limited qui possède tous les droits rattachés ainsi que les copyrights. La vente de ce produit ne donne à l'acquéreur légal que le droit de l'utiliser tel qu'il a été conçu, pour la machine sur laquelle il est prévu. Toutes les autres utilisations du logiciel, telles que la copie, la duplication, la vente, la location, le prêt, ou la distribution, la transmission ou le transfert, en contravention avec ces conditions est une violation des droits de Psygnosis Limited, sauf autorisation écrite de Psygnosis Limited.

Le produit Shadow of the Beast, son code machine, ses manuels et autres produits associés sont copyright Psygnosis Limited qui se réserve tous les droits. Ces documents, code et autres ne peuvent être reproduits, loués, prêtés, ou transmis ni en tout ni en partie, sous quelque forme que ce soit, ni traduits, ou adaptés pour une machine différente de celle pour laquelle le programme est prévu à l'origine, ou transférés sur un support magnétique différent de l'original, sans l'accord écrit de Psygnosis Limited.

Psygnosis ® et les logos associés sont des marques déposées de Psygnosis Ltd.

Psyclapse ® et les logos associés sont des marques déposées de Psygnosis Ltd.

L'illustration de couverture de Shadow of the Beast est Copyright © 1989 Psygnosis Ltd. et Roger Dean

ST ®, 520 St ®, 1040 ST ® et TOS ® sont des marques déposées d'Atari Corp.

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

Psygnosis

South Harrington Building
Sefton Street, Liverpool L3 4BQ
United Kingdom
Tel: 051-709 5755

**COPYRIGHT © 1989 par PSYGNOSIS LTD.
TOUS DROITS RESERVES**

L'ombre de la bête

FÉLICITATIONS! Vous êtes propriétaire de l'un des jeux les plus sophistiqués jamais présentés sur votre machine. Avec ses incroyables 2,2 mégaoctets de graphiques ahurissants et 900 kilo-octets de sons obsédants, **L'OMBRE DE LA BÊTE** extirpe jusqu'à la dernière goutte de puissance de votre ordinateur, une puissance qui vous projette contre 132 monstres terribles dans un monde hostile où seul le plus coriace et le plus rapide peut garder un espoir de survivre . . .

Cette plaquette renferme toute l'information qui vous permettra de tirer le maximum de ce jeu. L'histoire de **L'OMBRE DE LA BÊTE** est suivie par les instructions complètes de chargement et d'exécution du jeu. Et les développeurs ont eux-même dévoilé quelques informations techniques afin de vous permettre de mieux apprécier ce qui fait de ce jeu quelque chose de si spécial.

SOMMAIRE

Le jeu	Page 2
Instructions de chargement	Page 3
A la recherche de la Bête	Page 4
L'objectif du guerrier	Page 10
Au sujet de Reflection	Page 12
Votre garantie	Page 15

L'OMBRE DE LA BÊTE

LE JEU

Il y a longtemps, par une nuit sans lune, un petit enfant fut dérobé à ses parents qui ne se doutaient de rien. Ses ravisseurs mystérieux le transportèrent très, très loin, jusqu' à l'imposant temple de Necropolis. L'enfant y fut accepté par les mages de la nuit, les prêtres guerriers du Seigneur Bête.

L'enfant fut alors escorté sous le temple, dans un labyrinthe de salles et de passages, jusqu' aux Salles de la Création où les mages malfaisants exerçaient leurs arts des ténèbres, donnant naissance à des créatures, des plantes et des pièges étranges chargés de garder la forteresse de la Bête. Ils réservaient un sort bien spécial à l'enfant, qui demanda des années de préparation. Des potions secrètes concoctées avec le sang de créatures très rares transformèrent lentement son apparence, faisant de cet humain une créature dotée d'un pouvoir, d'une agilité et d'une force effrayants. L'hypnose profonde effaça complètement les souvenirs de sa vie antérieure et fit de lui le guerrier messager de la Bête.



Il passa de nombreuses années au service du temple, accédant peu à peu à la maturité. Jusqu' à ce qu'un jour il découvre un terrible secret: l'horrible vérité sur son passé . . . une révélation qui déchaîne sa colère et le pousse à engager une revanche sanglante contre ses maîtres.

Vous étiez cet enfant. Voici le moment venu d'entrer sur la scène de **L'OMBRE DE LA BÊTE!**

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Avant tout: Mettez toujours votre machine hors tension pendant au moins trente secondes avant de charger le jeu. Toute négligence à ce sujet peut entraîner la contamination de votre disquette maître par un virus. Veuillez vous reporter à la mise en garde contre les virus en page suivante et à la note de garantie en page 15 pour complément d'information.

VERSION ATARI ST

Insérez la disquette 1 de **L'OMBRE DE LA BÊTE** dans le lecteur A. Mettez votre moniteur ou poste de télévision sous tension avant l'ordinateur. Insérez la disquette 2 quand un message vous enjoint de le faire.

Le jeu se joue avec un joystick connecté dans le deuxième connecteur de joystick.

VERSION AMIGA

Mettez l'ordinateur sous tension. S'il vous demande d'insérer la disquette Kickstart, placez-en une dans le lecteur interne. Quand il vous demande ensuite d'insérer la disquette Workbench, placez la disquette 1 de **L'OMBRE DE LA BÊTE** dans le lecteur interne. Insérez la disquette 2 quand un message vous enjoint de le faire.

Le jeu se joue avec un joystick connecté dans le deuxième connecteur de joystick.

CONSEILS DE CHARGEMENT

Si l'écran générique n'est pas affiché au bout de 45 secondes, vous avez un problème avec votre ordinateur. Vérifiez que tous les fils et câbles sont correctement installés et que vous avez bien suivi la séquence ci-dessus. Si vous êtes certain du bon fonctionnement de votre matériel (d'autres logiciels tournent normalement) et que vous ne pouvez toujours pas charger **L'OMBRE DE LA BÊTE**, votre disquette est peut-être défectueuse, auquel cas elle sera remplacée gratuitement par Psygnosis. Tous les produits Psygnosis sont entièrement garantis, voir les détails en page 15.

MISE EN GARDE CONTRE LES VIRUS!

Psygnosis garantit que ce produit ne comporte pas de virus. Psygnosis Ltd. n'accepte aucune responsabilité ni obligation liée à tout dommage causé à ce produit par l'infection d'un virus. Veuillez voir la troisième page de couverture de ce manuel.

Pour éviter toute infection par un virus, mettez toujours votre machine hors tension pendant au moins trente secondes avant de charger ce jeu . . . Veuillez voir la troisième page de couverture de ce manuel pour informations complémentaires concernant les virus et votre garantie.

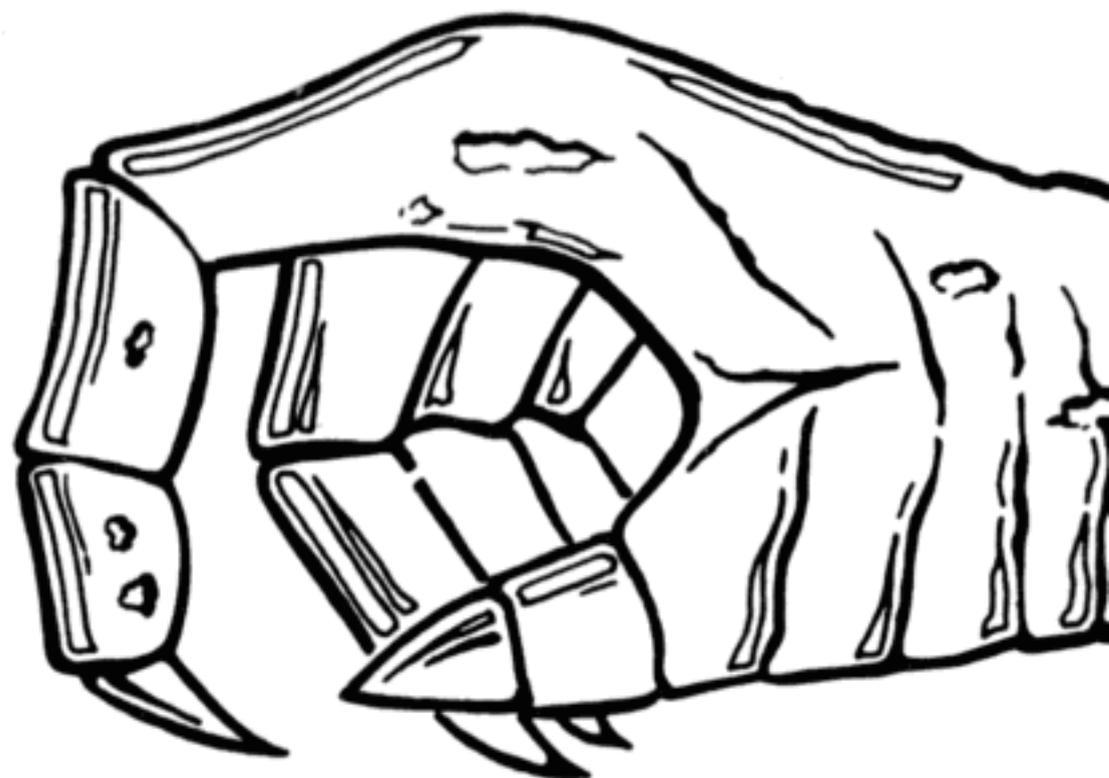
A La Recherche

Tout était calme et silencieux dans les terres de Nécropolis. La lune au ras de l'horizon dessinait des ombres allongées jusqu'aux angles de la forteresse et projetait une fraîche lumière bleutée sur le sol rocailleux, masquant les éclaboussures de sang sur la pierre des sacrifices. Pas une seule créature ne troublait cette tranquillité, pas une feuille ne bougeait dans les arbres proches. Il n'y avait pas signe de vie dans ce lieu sinistre, si ce n'était une petite tache de lumière qui éclairait le visage d'une statue usée par les temps.

Une créature était assise là-haut, dans les bras de cette image d'une divinité. Elle serrait dans sa puissante main un Globe de Vision et le déplaçait lentement d'un côté à l'autre pour en examiner les reflets. Ce faisant, la créature se remémorait les événements de la journée: le troupeau d'humains effrayés amené dans la cour centrale, leurs pathétiques appels à l'aide quand on

de la Bête

les tirait l'un après l'autre vers la pierre des sacrifices, les cris lorsque le couteau s'abattait décrivant un rapide arc de cercle et le sang de la vie qui s'écoulait.



Et puis, un visage fatigué, résigné, poussé vers la pierre, un visage qui avait de l'importance pour lui. Comment était-ce possible, alors que les vies de ces gens lui étaient indifférentes? Et quand la lame étincelante s'abattit, il reconnut le visage agonisant de son père et un flot de souvenirs douloureux le submergea.

Ses maîtres lui avaient fait ça. Ils étaient responsables de ce qu'il était devenu et de la perte de tout ce qui avait existé. Eh bien ils allaient le payer. Le guerrier ne tuerait plus pour ses maîtres, il allait exercer sa vengeance.



Debout, il souleva le globe au-dessus de sa tête et le brisa de sa main griffue en centaines de petits éclats. La tête du guerrier se tourna vers le ciel, cherchant les coques sombres des vaisseaux de ses maîtres et laissa s'échapper un hurlement qui exprimait tout son défi lorsqu'ils arrivèrent. Rien ne pourrait l'arrêter maintenant. Il les écraserait comme il avait écrasé leur Globe et poursuivrait sa tâche jusqu'à ce que leur sang et celui de leurs créatures abreuve la terre . . .



... des yeux rouge flamme regardaient de l'autre côté de la plaine brûlée par le soleil, balayant la lointaine ligne d'arbres. Le guerrier se donnait un court instant pour profiter du calme, un répit avant de se lancer corps et âme contre les créatures monstrueuses créées par ses maîtres.

Inspirant rapidement, il fit jouer ses muscles durs et prit conscience du sang qui s'élançait dans ses artères, de son double coeur qui battait furieusement dans sa poitrine. Le guerrier savait que sa survie dépendait entièrement de sa force et de sa rapidité. Son dernier jour serait celui où il s'affaiblirait, sa dernière heure celle où il perdrait de sa rapidité.

Il se mit à courir entre les arbres, soulevant une traînée de poussière derrière lui. Le soleil de la plaine lui aurait été fatal, mais l'abri des arbres lui réservait presque certainement un sort encore plus sombre. A l'approche des premières frondaisons, l'instinct du guerrier lui dit qu'il ne serait sans doute pas longtemps seul. Ses yeux balayaient sans cesse l'espace devant lui, à la recherche du plus infime mouvement qui trahirait un prédateur.

Quand il arriva, ce fut à très grande vitesse, droit sur le guerrier, les ailes noires cassant les branches et un cri perçant sorti de la bouche ensanglantée quand il le découvrit. Le guerrier eut à peine le temps de se jeter à terre alors que la créature plongeait sur la tête. Il roula sur le côté tout en projetant son poing couvert de plaques osseuses vers le bas-ventre mou de la créature. Elle cria à nouveau, de douleur cette fois, et finit par s'écraser entre les racines noueuses d'un arbre.



Le guerrier ne jeta même pas un coup d'oeil au cadavre. Un autre cri avait retenti derrière lui, trop près cette fois. Alors qu'il se projetait vers un abri, un autre démon ailé volait vers lui, toutes serres sorties pour tuer. Le guerrier frappa à nouveau mais la créature était trop rapide

et il sentit les serres fouiller dans son abdomen pendant qu'il faisait un roulé-boulé des buissons. Il resta allongé, haletant, momentanément étourdi. Il sentait quelque chose d'humide et de chaud sur son flanc et sur son ventre, une douleur naissante. Mais il s'efforça de l'ignorer. Le blessure se coagulerait suffisamment rapidement, et s'il restait là il perdrait plus qu'un peu de sang.



Il se redressa lentement, luttant contre les vagues de douleur qui le lançaient, sentant son coeur battre plus vite, mais il fallait partir. D'autres créatures seraient bientôt attirées par l'odeur du sang et il n'était pas en état de repousser une attaque de plus. Tout en trébuchant entre les arbres, un détail attira son attention, contre un tronc à quelque distance. En se rapprochant, il reconnut un porche, une construction des Mages-Bêtes, et il accéléra le pas. Songeant à toutes les créatures qui suivraient bientôt sa trace, il décida de courir le risque et pénétra dans la pénombre.

Il était temps! Un cri à glacer le sang retentit derrière lui, suivi du fracas d'une autre créature ailée venue s'écraser contre l'ouverture. Le guerrier se donna le temps de constater qu'il avait une fois de plus gagné contre le destin, avant de faire le point sur sa situation. Un souffle frais lui arrivait du fond de la cavité, et maintenant que la créature avait battu en retraite, un silence menaçant s'abbattit, interrompu seulement par le bruit des gouttes tombant dans la caverne.

Quand les yeux du guerrier se furent accoutumés à la faible lumière, il distingua un escalier usé qui s'enroulait dans la pénombre. Ses soupçons se confirmaient, il était tombé sur un autre poste avancé de son ex-maître. Ils devenaient plus fréquents. Était-il au bout de son long voyage? Avait-il enfin trouvé la forteresse? Il n'y avait qu'un seul moyen de le savoir . . .



Descendant l'escalier à pas feutrés, le guerrier se préparait à faire face à une abomination quelconque qui devait l'attendre en bas. L'escalier cessa bientôt de tourner et le guerrier se trouva sur une corniche étroite. La phosphorescence des parois de la caverne suffisait à révéler une salle gigantesque qui se perdait dans l'obscurité totale. Le silence fut interrompu par des grondements de colère retentissant au loin. L'occupant de cette caverne, quel qu'il soit, avait décelé son odeur.

La corniche sur laquelle il se trouvait paraissant vide, il continua sa progression. Soudain, un sifflement se fit entendre derrière lui. Le guerrier sauta instinctivement et il sentit une brûlure à ses pieds alors qu'une boule blanche tirée d'en contre-bas éclata violemment contre la paroi de la caverne. Ses anciens maîtres avaient découvert sa présence et deviné ses intentions. Il devrait être doublement sur ses gardes. Ils utiliseraient tout ce qui était en leur pouvoir pour l'arrêter.

Il distinguait une échelle en bois appuyée contre la corniche. S'élançant dessus d'un bond félin, il commença à descendre. Il se laissa tomber sans faire de bruit sur une seconde corniche. A peine ses pieds avaient-ils touché le sol qu'une abominable créature se jeta sur lui dans un grincement de dents féroce. Le guerrier se retourna calmement et s'en débarrassa d'un seul coup.

Cette épreuve continua tout au long de sa progression dans la caverne. Des créatures dont il ignorait jusqu'à l'existence l'attaquaient à chaque pas, il les détruisait toutes avec détermination, gardant en mémoire la promesse qu'il s'était faite de continuer jusqu'à ce que la dernière soit morte.

Il venait juste d'atterrir sur une autre corniche quand son regard fut attiré par quelque chose de brillant au loin. Se rapprochant, il aperçut une clef de l'autre côté d'un large gouffre. Il s'apprêtait à traverser rapidement quand il fut cloué sur place par un rugissement d'une puissance effrayante. Il se trouva brutalement face-à-face avec un immense garde qui

ressemblait à une bête. Son opposant le toisa pendant un bref instant et le chargea en faisant tournoyer sa hache de combat à double tranchant. Sans perdre un instant, le guerrier esquiva le coup et écrasa son poing sur la gorge du garde. Un craquement se fit entendre et le cou se renversa, le garde fit quelques pas en arrière et son corps immense bascula par-dessus le bord de la corniche.

Sans lui laisser le temps de reprendre son souffle, une autre silhouette lourdaude lui fonça dessus tête baissée. Mais le guerrier était rapide et d'un coup de pied, il envoya le garde s'écraser à côté de son collègue. Le chemin vers la clef était libre. Il courut jusqu'au bout de la corniche et prit un puissant élan. Il bondit par-dessus le précipice, atteignant de justesse le bord de l'étagère.

Une pluie de terre et de pierres s'abattit sur lui, lui coupant le souffle alors qu'il se balançait au-dessus du vide. Il sentit que ses mains trempées de sueur commençaient à perdre prise. S'il lâchait, il était pratiquement certain de mourir. S'il parvenait à se hisser sur l'étagère, qui sait où la clef le ferait pénétrer? C'est maintenant que la vraie destinée du guerrier allait se décider . . .



L'OBJECTIF DU GUERRIER

Vous devez traverser plusieurs régions en combattant pour parvenir au coeur de la forteresse de l'ennemi et faire face à votre ultime adversaire. Toutes les créatures que vous rencontrez sont hostiles et vous causeront des dommages chaque fois qu'elles vous toucheront. Vous pouvez éviter le contact en écartant les créatures par des coups de poing ou de pied quand elles se rapprochent trop ou en leur tirant dessus si vous avez une arme.

Chaque fois que vous êtes endommagé, votre rythme cardiaque augmente. Il est affiché dans l'angle supérieur gauche de l'écran. Si votre rythme est trop élevé, votre coeur explose entraînant votre mort instantanée.

Tout au long de votre progression vers la forteresse, vous trouverez différents objets qui pourront vous être utiles dans votre recherche. Certains d'entre eux, les clefs par exemple, sont ramassés en passant dessus et seront utilisés ultérieurement. Les objets en votre possession sont affichés en haut de l'écran. D'autres objets, par exemple les potions, ont un effet immédiat, indiqué à l'écran quand vous passez dessus.

Des armes peuvent également être recueillies à certains endroits. Elles servent à détruire vos opposants au lieu de les frapper de coups de poing ou de pied. Certaines créatures ne pouvant être détruites que par certaines armes. Il vous revient de découvrir la meilleure utilisation des objets que vous trouverez et de maîtriser les créatures que vous rencontrerez.

COMMANDE DU GUERRIER

Vous commandez les mouvements du guerrier par le joystick:

**SAUTER/HAUT
(UTILISER SORTIE)**

ALLER A GAUCHE

ALLER A DROITE

SE BAISSER/BAS

Appuyez sur le bouton de mise à feu pour les COUPS DE POING, COUPS DE PIED (en sautant). Si vous possédez une arme, le bouton de mise à feu fait office de détente.

Le guerrier saute ou se baisse quand vous déplacez le joystick vers le haut ou vers la bas. Si le guerrier est sur une échelle ou à côté d'elle, ce mouvement lui fera monter ou descendre l'échelle.

Il existe des sorties entre les tableaux. Si vous vous trouvez en face de l'une d'entre elles, marchez simplement droit vers elle pour l'utiliser. Si elle se trouve à côté de vous, rapprochez-vous et poussez le joystick vers le haut.

Il est sage de regarder où vous mettez les pieds. Le guerrier survit à de petites chutes mais une chute dans un gouffre ou du haut d'une corniche élevée sera fatale.

Tapez "P" pour faire une pause, utilisez le bouton "Feu" du joystick pour reprendre le jeu.

Tapez "Escape" pour reprendre le jeu n'importe où.

Ne comptez pas sur la chance. Seules votre habileté et votre ingéniosité vous permettront de survivre.

A P R O P O S D E R E F L E C T I O N

REFLECTION, l'équipe qui a développé **L'OMBRE DE LA BÊTE**, vous explique ce qui rend ce jeu tellement spécial . . .

Salut, Nous nous appelons Martin Edmondson (21 ans) et Paul Howarth (20 ans). Nous vivons à Newcastle en Angleterre. L'ombre de la bête est notre deuxième jeu sur machines 16 bits. Le premier était Ballistix, un autre jeu Psygnosis pour Amiga et Atari ST. Auparavant, nous avons programmé des jeux pour le micro BBC: vous vous souvenez peut-être de Ravenskull et de Codename Droid.

L'OMBRE DE LA BÊTE, notre projet le plus ambitieux à ce jour, est le résultat de neuf mois de travail intensif. Nous avons écrit Ballistix en vue d'une production pour l'Atari et l'Amiga, ce qui se traduit par deux versions très similaires. Avec La Bête, nous voulions faire quelque chose qui pousserait vraiment les deux machines dans leurs derniers retranchements. Nous avons commencé par la version Amiga pour profiter directement des avantages offerts par cette machine.

Les défilements se font à 50 images par seconde sur l'Amiga. C'est la vitesse de la majorité des machines d'arcade, ce qui explique leur supériorité sur les micros, qui tournent plus lentement. Ces défilements "qualité arcade" étaient le plus difficile à réaliser. Le plus simple aurait été de faire le gros du travail au Blitter mais il n'est pas tout-à-fait aussi rapide que ce que certains veulent vous le faire croire.

Nous avons donc été forcés de recourir beaucoup plus aux sprites et aux scrollings machine. Nous avons consacré beaucoup de temps et d'efforts à trouver la manière la plus rapide d'exécuter chacune des tâches, comme par exemple le recouvrement de l'action par l'affichage du score sans ralentir l'affichage. Pour obtenir la vitesse désirée, nous avons fait appel à des techniques délicates et peu utilisées telles qu'attacher et multiplexer les sprites plusieurs fois par rafraîchissement d'écran.

Un élément clé du jeu est la musique obsédante composée par David Whitaker. Il a écrit rien moins que six longs morceaux (chacun d'entre eux ayant ses propres sous-motifs) pour coller aux changements de scène. Les instruments de la musique ont été générés par un synthétiseur Korg M1 et échantillonnés à plus de 20 KHz, ce qui donne une musique de qualité supérieure à ce que l'on entend dans la plupart des jeux sur ordinateur.

Nous nous sommes bien amusés en créant **L'OMBRE DE LA BÊTE** et nous espérons qu'il vous plaira. Vous aurez sans doute du mal à en venir à bout, et nous vous souhaitons beaucoup de plaisir!

Quelques mots sur nous-mêmes . . .

Nous avons tous les deux commencé des études d'informatique, mais au bout de quelques mois et nous avons commencé à écrire des jeux professionnellement. Nous travaillons chez nous à Newcastle. Le développement de logiciels prend beaucoup de temps et nous laisse très peu de loisirs. *(Note: Martin est très intéressé par les voitures, surtout les italiennes, rouges et rapides. Paul quant à lui est surtout intéressé par l'argent!)*

Nous travaillons maintenant sur un autre jeu Psygnosis. Nous ne pouvons pas en dire beaucoup plus pour le moment. Nous utilisons une technique de défilement d'écran entièrement nouvelle et très différente de ce qui existe. Elle nous permet d'atteindre la vitesse "arcade". Ouvrez les yeux. Nous regrettons que ce soit notre dernier jeu pour le ST et l'Amiga. A moins que les habitudes de piratage sur ces machines ne changent, nous les délaisserons entièrement pour les consoles qui ne souffrent pas des pirates de logiciels. Aucun développeur n'a les moyens financiers de travailler neuf ou dix mois sur un produit pour se le faire voler. Le développement de logiciels pour consoles est une perspective très tentante pour nous et le piratage pourrait bien être le dernier clou dans le cercueil du ST et de l'Amiga.

L'OMBRE DE LA BÊTE EN CHIFFRES

Taille:	350 écrans
Mémoire totale utilisée	3,5 Mo
Données graphismes:	2,2 Mo
Données son et musique:	850 Ko
Fréquence d'échantillonnage musique:	20 KHz
Rafraîchissement d'écran:	50 fois par seconde
Nombre maximum de couleurs à l'écran:	128
Nombre de monstres différents:	132
Taille maximum des sprites:	220 x 150 pixels (plus de la moitié de l'écran)
Nombre de défilements:	13 extérieures 2 grandes zones intérieures
Durée de travail sur le projet:	9 mois

LIMITATIONS DE GARANTIE

La (ou les) disquette(s) livrée(s) avec ce produit est garantie en état de fonctionnement correct, et libre de tout "virus". C'est à l'acquéreur de s'assurer qu'aucun virus ne viendra infecter cette disquette, ce qui empêcherait le logiciel de fonctionner. Psygnosis Ltd. remplacera gratuitement les disquettes qui comportent un défaut de fabrication ou de duplication. Ces disquettes doivent être renvoyées à Psygnosis pour procéder à l'échange.

Psygnosis Ltd. n'assume cependant aucune responsabilité en ce qui concerne des dommages liés à un virus, qui peuvent être évités en éteignant l'ordinateur pendant 30 secondes avant de charger le jeu. Si vos disquettes ont été détruites par un virus, renvoyer les disquettes directement à Psygnosis en joignant l'équivalent de £2.50 pour couvrir les frais de remplacement. N'envoyez QUE les disquettes (pas l'emballage).

Cette garantie s'ajoute à la garantie légale et ne grève en aucun cas les droits statutaires de l'acquéreur.

CREDITS

Code, design and concept by Reflections

Music by David Whittaker

Cover Picture by Roger Dean

This booklet conceived and produced by Partners in Publishing

COPYRIGHT PSYGNOSIS 1989.