

BAAL

ATTENTION VIRUS!

CE PRODUIT EST GARANTI PAR PSYGNOSIS LTD SANS VIRUS. PSYGNOSIS LTD N'ACCEPTERA AUCUNE RESPONSABILITÉ DES DOMMAGES CAUSÉS AUX DISQUETTES PAR UN VIRUS. LISEZ LA PAGE 2 DE CE MANUEL.

POUR ÉVITER DE CONTAMINER CES DISQUETTES PAR UN VIRUS, ÉTEIGNEZ VOTRE MACHINE DURANT 30 SECONDES AVANT DE CHARGER CE JEU.

LIMITATIONS DE GARANTIE

La (ou les) disquette(s) livrée 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 seront échangées sur le lieu d'achat.

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, renvoyez 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.

BAAL, LE LOGICIEL

Design & Programmation	de Wayne Smithson
Graphismes	de Chris Warren
Ecran du Générique	de Jeff Bramfitt
Musique	de Paul & Mike
Illustration de la jaquette	de Melvyn Grant
Direction Artistique	de Roger Dean
Textes	de Roy Barker

CHARGEMENT DE BAAL SUR AMIGA

Pour jouer à BAAL, vous avez besoin d'un Amiga avec au moins 512 Ko de mémoire et un moniteur ou un téléviseur couleur. BAAL fonctionne sur les modèles A500/A1000/A2000 et avec les microprocesseurs 68010 et 68020.

Pour charger BAAL, procédez comme suit:

- 1) Branchez votre Amiga normalement. Si cela vous pose des problèmes, référez-vous au manuel d'utilisation de l'Amiga, chapitre 2.
- 2) Allumez votre moniteur ou votre téléviseur, puis votre Amiga (sachant qu'il doit être resté éteint au moins 30 secondes avant de l'allumer, de façon à éviter les virus qui peuvent détruire la disquette).
- 3) Si nécessaire, insérez la disquette Kickstart dans le lecteur interne.
- 4) Lorsque l'Amiga vous demande la disquette Workbench, insérez la disquette BAAL dans le lecteur.
- 5) BAAL démarre automatiquement.
- 6) Si l'écran de présentation de BAAL n'est pas apparu au bout de 45 secondes, il y a peut-être un problème, soit avec la disquette, soit avec l'Amiga. Vérifiez que toutes les connections de votre matériel sont bonnes, et que vous avez bien fait ce qui est décrit ci-dessus. Si vous êtes certain que votre ordinateur fonctionne (d'autres logiciels tournent normalement), et que vous avez toujours des difficultés, consultez la page 2 de ce manuel (Limitations de Garantie) pour connaître les conditions de remplacement.

LA DISQUETTE DE BAAL DOIT RESTER DANS LE LECTEUR INTERNE PENDANT TOUTE LA DUREE DU JEU.

CHARGEMENT DE BAAL SUR ATARI ST

Pour jouer à BAAL, vous avez besoin d'un ST avec au moins 512 Ko de mémoire et un moniteur ou un téléviseur couleur.

Pour charger BAAL, procédez comme suit:

- 1) Branchez votre ST normalement. Si cela vous pose des problèmes, référez-vous au manuel d'utilisation de l'Atari.
- 2) Insérez la disquette A de BAAL dans le lecteur principal.
- 3) Allumez votre moniteur ou votre téléviseur, puis votre ST (sachant qu'il doit être resté éteint au moins 30 secondes avant de l'allumer, de façon à éviter les virus qui peuvent détruire la disquette).
- 4) BAAL démarre automatiquement.
- 5) Si l'écran de présentation de BAAL n'est pas apparu au bout de 45 secondes, il y a peut-être un problème, soit avec la disquette, soit avec le ST. Vérifiez que toutes les connections de votre matériel sont bonnes, et que vous avez bien fait ce qui est décrit ci-dessus. Si vous êtes certain que votre ordinateur fonctionne (d'autres logiciels tournent normalement), et que vous avez toujours des difficultés, consultez la page 2 de ce manuel (Limitations de Garantie) pour connaître les conditions de remplacement.
- 6) Lorsque le contenu de la disquette A a été chargé en mémoire, l'écran de présentation apparaît, puis il vous est demandé la disquette B, Insérez-la dans le lecteur.

LA DISQUETTE "B" DE BAAL DOIT RESTER DANS LE LECTEUR PRINCIPAL PENDANT TOUTE LA DUREE DU JEU.

BAAL - COMMENT L'HORREUR A COMMENCE

L'archéologie est, au mieux, un métier étrange. Creuser pour trouver des dépouilles mortuaires, fouiner dans ce qui a été une civilisation des milliers d'années auparavant donne un peu l'impression d'être une horde de loups salivants, ou un vautour malsain dont la patience est récompensée par des reliefs véreux. Et encore, lorsqu'on a de la chance. Mais je ne devrais pas me plaindre, c'est un métier que j'aime énormément, ou du moins que j'aimais avant que n'arrivent les premières lettres. Au début, je les ai attribuées à un débile n'ayant rien de mieux à faire. Mes collègues pensaient que c'était une blague excellente. Ils commencèrent à clouer des os de poulet sur ma porte et l'un d'eux m'offrit une poupée Barbie transpercée aiguilles. Ils me charrièrent en suggérant que ces lettres étaient l'oeuvre d'une amoureuse déçue, mais ce n'était visiblement pas le cas. On aura dit qu'elles avaient été écrites par quelqu'un (quelque chose?) d'incroyablement vieux. L'écriture - les grifouillis, devrais-je dire - étaient pratiquement indéchiffrables. Ce que j'avais réussi à décrypter parlait de la destruction de la terre, ou de la mort, de la peste et d'hommes qui tueraient d'autres hommes pour le plaisir. Il y avait aussi des commentaires sur les fouilles; je n'arrivais pas à déterminer s'il s'agissait de menaces ou d'avertissements. Qui que ce soit, il était très au courant et connaissait l'existence du monolithe que nous avions mis à jour.

Nous l'avions trouvé après avoir dégagé un certain nombre de dépouilles humaines du site. L'opinion générale disait que nous avions mis la main sur un ancien cimetière, mais je n'étais pas de cet avis. La chose qui me choquait, c'était les mutilations de la plupart des restes, et les positions des corps, qui donnaient à penser que ces pauvres gens étaient morts dans un état de terreur proche de la panique. Un peu comme si ils avaient vu l'enfer et que la mort les ait saisi à ce moment - mais pourquoi?

Le monolithe était recouvert d'inscriptions hiéroglyphiques étranges et diaboliques, et de dessins représentant des monstres cornus, des démons dotés de mâchoires terrifiantes, des mutants de toutes tailles et de toutes formes. Au centre du monolithe se trouvait un seul mot: "BAAL". Le bloc de pierre était au centre du site, comme un chancre. Ou comme une énorme porte, mais qui s'ouvrait sur quoi? L'humeur de l'équipe commença à tourner au lugubre, alors qu'un vent de panique commençait à s'élever parmi nous. Nous rentrâmes au camp incertains de ce qui se passerait le lendemain. Lorsque j'arrivai chez moi, une nouvelle lettre m'attendait. J'eus soudain très froid et la peur me saisit.

Mes mains étaient moites en ouvrant l'enveloppe. Elle contenait un étrange poème écrit par mon démoniaque correspondant.

Regarde la date,
Retourne les trois derniers
Ote le I
Tes cris ne seront que silence

Je dois avouer que je ne compris pas grand chose. Qu'est qu'il y avait de spécial à propos de la date, 5 Juin 1999? Trois quoi? Et I ôté de Juin, reste jun, qu'est-ce que ça pouvait bien vouloir dire? Mais la dernière ligne de ce message me rappela les images de ces corps figés dans un cri silencieux. Je frissonnai comme si on avait marché sur ma tombe.

Je grignotai plutôt que mangeai cette nuit-là, et en regardant le steak qui était dans mon assiette, je fus pris de l'envie de devenir végétarien. La viande (la chair) se bloquait dans ma gorge. Je décidai d'échanger du solide contre du liquide et ouvrit une cannette de bière. L'amertume de la bière se mariait bien avec celle de mes sentiments. J'essayai de résoudre le problème logiquement. Qu'avaient en commun ces lettres, la date d'aujourd'hui et les pauvres âmes torturées, décédées si hideusement? Et bien sûr, il y avait le monolithe gravé et le mot BAAL - qui, ou quoi, est BAAL? La sensation de panique revint, mais je devais savoir.

Je programmai tout ce que je pus sur l'ordinateur, dans l'espoir que quelque chose de sensé pourrait apparaître, mais je ne savais rien de BAAL. En désespoir de cause, je décidai d'appeler mon vieux maître d'université, priant pour qu'il n'ait pas déménagé ou (et je réalisai l'âge qu'il devait avoir) qu'il ne soit pas mort. Au bout d'un temps qui me parut effroyablement long, une femme répondit et je sentis mon cœur se flétrir en pensant qu'il devait être mort. Mais elle m'expliqua qu'elle était sa femme de chambre, qu'il était déjà au lit et qu'il détestait être dérangé. Rapidement, je parvins à la convaincre de me le passer. En un rien de temps, j'entendis le grognement du vieux Jonesy, grognant à propos d'un imbécile qui le réveillait en plein milieu de la nuit, et pour qui se prenait-il, l'imbécile en question? Je répondis d'un seul mot: BAAL. Silence - on aurait entendu tomber une épingle. Puis un murmure.

“Ne déplacez pas la pierre,”

“La pierre? Mais . . . Comment savez-vous?” demandai-je.

“Je le tiens d’un vieux moine écossais du douzième siècle.

Il a écrit qu’une pierre gravée causerait la mort et la destruction du monde lorsque les hommes atteindraient les étoiles. Ses contemporains le prirent pour un fou et l’enfermèrent, mais il semble qu’il ne soit pas si fou que ça.”

“Mais je ne comprends pas, que viennent faire les étoiles là-dedans?”

Il sembla agacé, et je souris intérieurement car il n’avait visiblement pas changé, Toujours aussi impatient.

“Ne voyez-vous pas qu’il s’agit d’une référence aux vols Interplanétaires?”

Je réalisai alors qu’il parlait que je ne lui avais pas parlé de mon correspondant secret, et je lui résumai rapidement tous les détails. Ils n’avaient aucun sens pour lui non plus, et il me dit qu’il devrait se référer à ses notes et me rappellerait plus tard. Il me laissa sur un avertissement peu rassurant:

“Malheur à celui qui déplace la pierre!”

Je restai immobile un moment, essayant d’imaginer que derrière le monolithe était tapie une bête, une créature si ignoble que la libérer signifierait la destruction de l’homme. Je ne pouvais simplement pas y croire. C’était comme le début d’un film d’horreur, sauf que cette fois-ci, c’était pour de vrai. Et que le héros de l’histoire n’avait absolument pas envie d’en voir la fin - le héros, c’était moi.

Je fus brutalement réveillé par la sonnerie stridente du téléphone.

“Où étiez-vous?” hurla Jonesy, “J’ai essayé de vous joindre pendant des heures! Vous n’avez pas déplacé cette pierre, j’espère?”

Je m’excusai et lui assurai qu’il n’en était pas question.

“Pendant que vous dormiez, j’ai travaillé. J’ai relu la prophétie de ce vieux moine fou au cas où il y aurait une référence à la date.”

Il me demanda de lui relire le quatrain. Lorsque j’en eus terminé, je crus que le téléphone était coupé: puis j’entendis un grognement et avant d’avoir pu lui demander s’il allait bien, je l’entendis dire:

“Vous avez reçu cette lettre un 5 Juin - un jour trop tôt.”

“Que voulez-vous dire?” demandai-je.

“Cette lettre aurait dû arriver aujourd’hui, le 6.”

“C’est possible”, répliquai-je, “mais l’ôté de Juin, ça ne veut toujours rien dire.”

“Mon dieu, mais vous avez décidé d’être obtus, aujourd’hui, ma parole!”

M’apostropha-t-il durement. “Ce n’est pas un I, c’est le chiffre 1!

Ecoutez: regardez la date (nous savons que c’est maintenant le 6 Juin 1999),

retournez les trois derniers - cela change les trois 9 en 6, ôtez le 1 (pas le 1 comme vous le pensiez), cela vous laisse la date du 6ème jour du 6ème mois, suivi de 666. Vous savez ce que cela signifie?"

Je parvins à dire d'une voix blanche: "Oh mon Dieu, le signe du diable!"

Je regardai ma montre et réalisai brusquement qu'il était beaucoup plus tard que je pensais - presque 8 heures! Je lâchai le téléphone et me mis à courir pour rattrapper mes coéquipiers avant qu'ils n'aient le temps de commencer l'excavation. J'espérais encore arriver à temps jusqu'à ce que j'arrive au sommet de la colline qui surplombait le site.

Ils avaient ramené un énorme bulldozer auquel ils avaient attaché d'épais cordages métalliques, encerclant le monolithe. Mes cris furent perdus dans le vacarme de la machine qu'on mettait en route, et je vis avec horreur la pierre commencer à se déplacer. Pendant ce qui me sembla une éternité, rien ne se passa. Je dévalai la colline.

Puis un sourd murmure se fit entendre, et une bouffée d'air fétide jaillit de l'excavation. Je fus projeté au sol par le grondement qui suivit, la puanteur de la mort me remplissant de haut-le-cœur.

Déjà, la panique s'était répandue parmi les hommes et certains commençaient à courir. Ce furent les plus chanceux - les autres furent pétrifiés de terreur et ils moururent alors que BAAL s'élevait au-dessus du charnier, lançant des flammes sur tout ce qui se trouvait à portée. Puis, alors que la fumée se dissipait, il regarda alentour, l'air d'un général diabolique comptant les morts avec satisfaction. Mon esprit était catalysé sur une seule idée - fuir, mais je dus y renoncer car il se retourna vers la colline où je me tenais, immobile.

"C'est gentil d'être venu assister au spectacle", grinça BAAL sarcastiquement. "Désolé de n'avoir pas fait durer les choses un peu plus longtemps, mais peu importe, le Grand Événement te terrorisera à mort". Il fit une pause, et ajouta: "Oui, littéralement à mort".

"Pourquoi moi?" hurlé-je (plus de colère que de peur).

Il agita la main comme pour me congédier et répondit: "Tu m'as été utile, mais n'importe lequel de tes pathétiques congénées aurait pu satisfaire mes besoins. A propos, as-tu apprécié mes lettres?"

Il prononça ces mots avec une grimace diabolique sur le visage. Son expression en disait assez long: il se réveillait dans une explosion d'énergie, si longtemps contenue. Les lettres n'étaient qu'un jeu, dont j'allais probablement être le perdant. Il interrompit mes pensées en déclarant qu'alors même qu'il me parlait, ses armées de morts-vivants était en train de dérober la chose qu'il était venu chercher - un engin de guerre top secret qui lui permettrait de régner sur le monde. Il renifla.

“Lorsque nous nous rencontrerons à nouveau, je serai ton maître. Et enfin, le monde sera à moi.”

Puis il disparut à l'intérieur de l'excavation dans une bouffée d'air nauséux, pour attendre le retour de ses morts-vivants. J'eus l'impression désagréable que nous nous rencontrerions à nouveau très rapidement.

C'était il y a trois jours. Il s'est passé beaucoup de choses depuis. Un conseil de guerre a été mis sur pied et un escadron d'élite, dont le nom de code est “Guerriers du Temps”, a été formé; leur mission est de trouver BAAL, de le détruire et de ramener l'engin de guerre.

INSTRUCTIONS POUR LA MISSION

VOUS êtes à la tête des Guerriers du Temps et voici les instructions de votre mission Top Secret. Vous devez guider chacun des Guerriers dans sa recherche. Bien qu'il soit impossible de prévoir les horreurs que vous rencontrerez lorsque vous pénétrerez dans l'autre de BAAL, il faut savoir que ses énormes pouvoirs, en plus de son armée de bêtes monstrueuses, en font un ennemi extrêmement dangereux.

Nous prions pour que vous réussissiez. Nous savons que vous réussirez. De nombreuses vies périront avant que BAAL ne soit battu. S'il ne l'est pas, nous courons le risque d'être soumis à démon fou de puissance, au mieux. Et au pire, la Terre telle que nous la connaissons est condamnée. NOTRE DESTIN EST ENTRE VOS MAINS...

Contrôle au joystick:

Le joystick permet de diriger le Guerrier comme indiqué ci-dessous:

Sans le bouton Fire:

- | | |
|---------------|---|
| Joy au centre | — Le Guerrier ne bouge pas et est prêt à tirer. |
| Haut/bas | — Le Guerrier monte ou descend les échelles. |
| Droite/gauche | — Il tourne ou avance à gauche ou à droite. |

Avec le bouton Fire enfoncé:

- | | |
|---------------|---|
| Joy au centre | — Le Guerrier déclenche son laser dans la direction vers laquelle il est tourné (y compris lorsqu'il est sur une échelle!). |
| Haut | — Le Guerrier saute en l'air. |
| Gauche/Droite | — Le Guerrier s'arrête et tire ou active le transporteur. |
| Diagonale | — Le Guerrier avance par bonds dans la direction vers laquelle il est tourné. |

Dans tous les cas, ces actions sont tributaires de votre situation. Par exemple, vous ne pouvez avancer par bonds sur une échelle!

Lorsque l'écran de présentation est affiché que la musique joue, vous pouvez utiliser les touches suivantes:

- S — Sauver la table des meilleurs scores sur la disquette
- F10 — Passage de la présentation à la table des meilleurs scores, et réciproquement
- (espace) — Commencer à jouer

TOUCHES À UTILISER PENDANT LE JEU:

- F1 — passer l'écran en 50 Hz
- F2 — passer l'écran en 60 Hz
- 1 — mettre le laser en mode 1
- 2 — mettre le laser en mode 2*
- 3 — mettre le laser en mode 3*
- % — mettre le laser en mode 4*
- C — activer ou non l'affichage des coordonnées
- P — pause (n'importe quelle touche pour continuer)
- R — recharger le laser (voir note ci-dessous)
- S — sauver la partie en cours (voir note ci-dessous)
- L — recharger une partie sauvée (voir note)
- Esc — (avec le bouton fire enfoncé) arrêter la partie en cours

*Ne peut être utilisé que lorsque la cartouche correspondante a été ramassée. Les chiffres correspondent à ceux qui sont sur le clavier principal (pas sur le pavé numérique).

RECHARGER LE LASER: Pour recharger le laser, il vous faut trouver l'un des rares points de recharge, et s'en approcher du côté droit seulement, jusqu'à ce que vous soyez très proche (mais sans le toucher). Si pour une raison ou une autre vous ne pouvez pas recharger, l'écran d'information vous préviendra. Par exemple, si vous avez détruit le point de recharge en tirant dessus, vous ne pourrez plus l'utiliser! Il se peut également que vous soyez trop proche (à le toucher), auquel cas il faut s'écarter un peu; ou alors pas assez proche, auquel cas vous devez vous rapprocher un peu. Pour arrêter la recharge, écartez-vous du point de recharge.

SAUVER UNE PARTIE EN COURS: Procédez exactement comme pour recharger le laser, mais au lieu d'appuyer sur la lettre 'R', appuyez sur "S". Cette possibilité est limitée et en conséquence vous ne pourrez sauver la partie que dans le monde souterrain.

CHARGER UNE PARTIE: Pour recharger une partie qui a été sauvée, il suffit d'appuyer sur "L". Une confirmation vous est alors demandée; tapez "Y" pour Yes si vous voulez effectivement recharger une partie, ou "N" pour annuler. Cette option n'est disponible que dans le monde souterrain.

TRANSPORT: Il y a trois domaines séparés dans BAAL, 2 grands et un petit. Une fois que toutes les pièces de l'engin de guerre ont été retrouvées (elles clignotent en jaune), vous devez trouver le transporteur, entrer dedans et appuyer sur le bouton Fire. Vous serez alors transporté vers le domaine suivant. Si vous n'avez pas toutes les pièces nécessaires dans un domaine particulier, vous ne pourrez pas utiliser le transporteur (il faut 10 éléments pour passer du premier au second domaine, et 8 supplémentaires pour passer du second au troisième. A chaque fois que vous ramassez un élément, une des LED clignotantes qui sont au bas de l'écran s'éteint). Une fois que vous avez été transporté, votre escadron gagne un Guerrier du Temps. Si vous avez plus de 5 guerriers, 5 seulement seront affichés dans la fenêtre "Active Warriors" (Guerriers vivants), mais rassurez-vous, ils sont tous là.

LE LASER: Votre laser possède 4 modes de fonctionnement (3 d'entre eux nécessitent une cartouche). Le premier est très faible et il faudra toucher les objets de nombreuses fois pour les détruire, certains plus que d'autres. Certains objets ne peuvent pas être détruits du tout, et d'autres nécessitent des modes plus puissants (le mode 4 est le plus fort). Lorsque votre laser arrive à court d'énergie, il clignotera lorsque vous l'utiliserez.

ECRANS DE PROTECTION/SCANNER: Vous êtes équipé d'un écran de protection personnel qui ne vous protège que des missiles ennemis, et pour un nombre limité d'impacts. Il est rechargé en même temps que le laser. Le scanner est équipé d'un système de prévention assez rudimentaire, une flèche rouge clignotante en haut de l'écran vous préviendra de l'approche d'un ennemi.

NOTE: Un Guerrier supplémentaire vous sera alloué tous les 5000 points.

FIN DU JEU:

Une fois que le jeu est terminé, et que vous avez réussi un bon score, vous devrez vous identifier. Pour ce faire, tapez simplement votre nom au clavier. Les chiffres du pavé numérique permettent d'obtenir certains caractères spéciaux. Si vous faites une faute de frappe, utilisez la touche "Backspace" pour la corriger. Appuyez sur "Return" lorsque vous avez fini.

Pour redémarrer le jeu, appuyez sur la barre d'espace, ou si vous préférez revenir à l'écran d'introduction pour écouter la musique (il y en a 11 minutes!), appuyez sur la touche "Return".

INFORMATIONS GRAPHIQUES BAAL

