

DER KONFLIKT GEHT WEITER...

Dein tödlicher Kampf und Freiheit gegen die dämonischen Kräfte des Biests Herr Maletoth ist nun nicht mehr als eine schmerzliche Erinnerung. Du versuchst die Qual der Vergangenheit zu vergessen in dem du dich auf deinen Preis für Erfolg in der blutigen Schlacht konzentrierst: einen humanoiden Körper aber sowie du dich langsam an deinen neugewonnen Körperbau anpaßt, kommt der Schmerz, den du vorübergegangenen dachtest, wieder zurück.

Du erhältst Nachrichten von der Entführung deiner Schwester. Sie ist zu einer weit entfernten fremden Welt gebracht worden von dem verderbten Biest Zauberer Zelek - einem wilden Kriegerpriester, der sich dem schändlichen Werk des Biests hingibt - der plant, sie in seiner Macht zu bringen und zu dem Sklaven zu machen, der du einst warst. Du erinnerst dich an die Pein einer solchen Versklavung und schwörst, dein junge Schwester vor demselben schrecklichen Schicksal zu bewahren, und begibst dich so mit voller Geschwindigkeit zum Platz ihrer Entführung.

Du stehst nun in einer ungewohnten böswilligen Umgebung und weißt nur daß du die Schrecken dieser feindlichen Welt überleben mußt, wenn du deine Schwester finden und sie retten willst bevor es zu spät ist und sie in die gewundene Höhle von Zeleks Gefangenschaft gerät... **BIEST II: DER SCHATTEN WIRD DUNKLER.**

Spielkontrollen:

Joystick* oder Pfeiltasten



*Joystick empfohlen

FIRE, SHIFT oder ENTER: Benutze die hervorgehobene Waffe/siehe unten

Tasten: F1-F4: Hebe die Waffe/Objekt hervor **O:** biete hervorgehobene Objekt an **A:** Frage nächste Figur über Objekt oder Figur **ESCAPE:** Verlasse Texteingabe **S:** Zeige Punktestand: gesammelte Münzen **HELP:** Pause **DELETE:** Weiterspielen **F10:** Spiel verlassen.

Design Code und Grafik von Reflections. Musik von Tim and Lee Wright. Umschlag von Roger Dean. Einleitungs Entwurf von Jim Bowers. Zusätzliche Code von Martyn Chudley & Phil Betts.

Dieses Produkt ist COPYRIGHT: das Produkt **BEAST II**, sein Programmcode, Handbücher und alles assoziierte Produktmaterial ist Copyright von PSYGNOSIS LTD, die alle Rechte daran vorbehalten.

VIRUSWARNUNG: Die in diesem Produkt enthaltenen Diskette(n) sind garantiert arbeitsfähig und frei von allen Manifestationen des "Virus"

FEHLERHAFTE DISKETTEN: **Psygnosis Ltd** ersetzt Gebührenfrei jede Diskette, die Herstellungs- oder Kopierfehler aufweist. Eine Ersatzgebühr von £2.50 ist für Disketen fällig, die vom "Virus" zerstört ist. Bitte senden die DISKETTEN NUR an: **Psygnosis Ltd**, South Harrington Building, Sefton Street, Liverpool L3 4BQ, UK. Tél (051) 709 5755

THE CONFLICT CONTINUES...

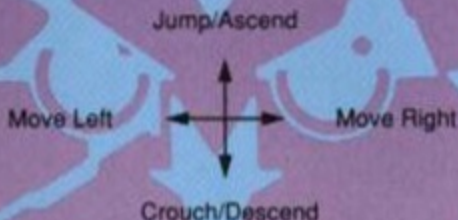
Your deadly struggle for freedom against the demonic forces of Maletoth the Beast Lord is now but a painful memory. You try to forget the anguish of the past by concentrating on your prize for success in the bloody battle: a humanoid body. But as you slowly adjust to your newly won physique the pain you thought gone is about to return.

News reaches you of your sister's abduction. She's been taken to a far-off alien world by the evil Beast Mage, Zelek - a savage warrior priest devoted to the nefarious work of the Beast Lord - who plans to place her in his power and make her the slave you once were. Remembering the torment of such enslavement you vow to protect your young sister from the same horrific fate and so journey with all speed to the place of her capture.

You now stand in unfamiliar, malevolent surroundings knowing only that you must survive the terrors of this hostile world if you are to find your sister and save her before it's too late and she enters the tortuous hell of Zelek's captivity...**BEAST II: THE SHADOW DEEPENS.**

GAME CONTROLS

Joystick* or Arrow Keys



*Joystick recommended

FIRE SHIFT or ENTER: Use highlighted weapon/object (see below).

Keys: F1-F4: Highlight weapon/object. **O:** Offer highlighted object. **A:** Ask nearest character about object or character. **ESCAPE:** Abandon text input. **S:** Display score/coins collected. **HELP:** Pause (**DELETE** to restart). **F10:** Quit game.

CREDITS: Design, code & graphics by **Reflections**. Music by Tim & Lee Wright, Cover artwork by Roger Dean. Intro artwork by Jim Bowers. Additional coding by Martyn Chudley & Phil Betts.

This product is COPYRIGHT: The product **BEAST II**, its program code, manuals and all associated product materials are the copyright of **Psychosis Ltd** who reserve all rights therein.

VIRUS WARNING: The disk(s) included with this product are guaranteed to be in good working order and free from all manifestations of the "Virus".

FAULTY DISKS: **Psychosis Ltd** will replace, free of charge, any disks which have manufacturing or duplication defects. A replacement cost of £2.50 will be charged for disks destroyed by the "Virus". Please return DISKS ONLY to: **Psychosis Ltd** South Harrington Building, Sefton Street, Liverpool L3 4BQ, UK. Tel: (051) 709 5755

EL CONFLICTO CONTINUA...

Tu combate mortal por la libertad contra las fuerzas demoníacas del Señor Bestia Maletoth no es más que una memoria dolorosa ahora. Intenta olvidar la angustia del pasado concentrándote en tu premio por el éxito de la batalla sangrienta: un cuerpo humanoide. Pero a medida que te ajustas a tu recientemente ganado físico, el dolor que pensaste ido va a volver.

Noticias te llegan del secuestro de tu hermana. Ha sido llevado a un mundo ajeno y lejano por el malvado Mage Bestia, Zelek - un salvaje cura guerrero devoto del trabajo nefario del Señor Bestia - que planea tenerla en su poder y hacerla la esclava que tu fuiste una vez. Recordando el tormento de tal esclavitud, juras proteger a tu hermana menor del mismo destino terrible y así viajas a toda velocidad al lugar de su captura.

Ahora estás en lugares malévolos y desconocidos, sabiendo sólo que debes sobrevivir los terrores de este mundo hostil si quieres encontrar a tu hermana y salvarla antes de que sea demasiado tarde y entre en el infierno tortuoso de la captividad de Zelek... **BESTIA II; LA SOMBRA OSCURECE.**

CONTROLES DE JUEGO

Palanca de mandos *o Teclas de Flechas: Salta/Asciende

Mueve a la Izquierda

Mueve a la Derecha

Agacha/Desciende

*Se recomienda palanca

DISPARA, MAYSCULA o ENTRA: Usa el arma/objeto subrayado [mira abajo]

Teclas: F1-F4: Subraya arma/objeto. **O:** Ofrece objeto subrayado. **A:** Pregunta al personaje más cercano acerca del objeto o personaje. **ESCAPE:** Abandona la entrada de texto. **S:** Muestra puntos/monedas recogidas. **HELP:** Pausa **[DELETE PARA VOLVER A COMENZAR]**. **F10:** Deja el juego.

CREDITOS: Diseño, código y gráficos por **Reflections**. Música de Tim & Lee Wright, Cubierta artística por Roger Dean. Trabajo artístico intro por Jim Bowers. Códigos adicionales por Martyn Chudley & Phil Betts.

Este producto tiene DERECHOS DE AUTOR: El producto **BEAST II**, su código de programa, manuales y todos los materiales producidos asociados están bajo el derecho de autor de **Psygnosis Ltd** que se guardan todos los derechos en este respecto

PELIGRO DE VIRUS: Garantizamos la buena condición de funcionamiento de este[os] disco[s] y el hecho de que está libre de todas las manifestaciones del 'Virus'.

DISCOS DEFECTUOSOS: **Psygnosis Ltd** reemplazará, gratis, cualquier disco que tenga defectos de manufacturación o de duplicación. Se cargará un costo de £2,50 por el reemplazamiento de discos destruidos por el 'Virus'. Por favor devuelva SOLO DISCOS a: **Psygnosis Ltd**, South Harrington Building, Sefton Street, Liverpool L3 4BQ, UK. TEL: 709 5755

DERECHOS DE AUTOR © 1990 por PSYGNOSIS LTD.

TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS

LA LUTTE CONTINUE...

La lutte à mort entre la liberté et les forces démoniaques du Seigneur Bestial Maletoth n'est plus qu'un souvenir douloureux. Vous essayez d'oublier l'angoisse du passé en concentrant votre pensée sur ce que vous avez gagné au terme de la bataille sanglante: un corps humanoïde. Mais tandis que vous commencez à vous familiariser avec votre nouvelle physique la douleur que vous croyiez disparu à jamais vous guette de nouveau.

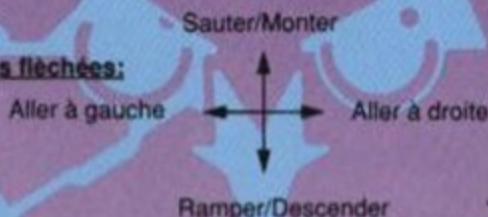
La nouvelle vous parvient du rapt de votre soeur. Le malfaisant Mage Bestial Zelek, un prêtre guerrier sauvage dévoué aux plans maléfiques du Seigneur Bestial, l'a transportée jusqu'à un monde étranger et lointain où il envisage l'envoyer pour la rendre esclave, tout comme vous vous l'étiez.

En vous souvenant des tourments de votre esclavage, vous jurez de protéger votre petite soeur contre les horreurs du même sort. Vous voyagez donc en toute hâte jusqu'au lieu de sa captivité.

Vous êtes maintenant dans un environnement étranger et hostile, sachant seulement que si vous voulez trouver votre soeur vivante et la sauver, avant qu'elle n'entre dans l'enfer vivant de l'esclavage aux ordres de Zelek, vous devez survivre aux terreurs de ce monde malencontreux... **LA BETE II : L'OMBRE S'APPROFONDISSE.**

LES CONTROLES DU JEU

Manche à balai* ou touches fléchées:



*Manche à balai recommandée

TIR, MAJUSCULES OU ENTRÉE: Utiliser arme/objet mis en relief (voir ci dessous).

Touches F1-F4: Mettre en relief arme/objet. **O:** Offrir l'objet mis en relief. **A:** Demander des informations au sujet d'un objet ou d'un personnage au personnage le plus proche. **ESC** Abandonner une entrée de texte. **S:** Afficher le score ou le nombre de pièces accumulées. **AIDE:** Arrêter (**RET, ARR** pour recommencer). **F10:** Quitter le jeu.

REMERCIEMENTS: Conception, programmation et graphismes par **Reflections**. Musique par Tim et Lee Wright. Illustrations de couverture par Roger Dean. Illustrations de la présentation par Jim Bowers. Programmation supplémentaire par Martyn Chudley et Phil Betts.

Ce produit est protégé par COPYRIGHT: Le produit **BETE II**, le logiciel, les modes d'emploi et tout les autres matériaux qui y sont associés font partie du copyright **PSYGNOSIS** qui réserve tous ses droits.

Attention VIRUS: Nous garantissons que les disquettes qui font partie de ce produit sont en bon état et ne sont atteintes d'aucun virus.

DISQUETTES ENDOMMAGÉES: Toute disquette qui revellera des fautes de fabrication ou de copiage sera remplacée gratuitement par **Psychgnosis Ltd**. Si une disquette a été détruite par un virus nous la remplacerons moyennant une somme de £2.50. Veuillez envoyer les DISQUETTES SEULEMENT à: **Psychgnosis Ltd**, South Harrington Building, Sefton Street, Liverpool L3 4BQ, UK. Tél (051) 709 5755

LA GUERRA CONTINUA...

La lotta mortale per la libertà contro le forze demoniache della Grande Belva Maletoth, è oggi solo un ricordo doloroso. Adesso cerchi di dimenticare il tormento del passato concentrandoti sul premio ottenuto nel vincere la sanguinosa guerra: un corpo umanoide. Ma mentre ti stai adattando al tuo nuovo fisico, il dolore che credevi scomparso sta per riemergere.

Ti arriva la notizia che tua sorella è stata rapita. Essa è stata portata in un lontanissimo mondo alieno dal maligno Mago Belva, Zelek - un feroce prete-guerriero dedicato a continuare la nefasta opera della Grande Belva - le cui intenzioni sono di assoggettarla al suo potere e farne una schiava, come eri tu prima. Ricordando i tormenti di quell'asservimento, tu giuri di proteggere la tua sorellina da quell'orribile destino e parti immediatamente alla volta della scena del rapimento.

Adesso ti trovi in un ambiente sconosciuto e malevolo, con la sola consapevolezza di dover sopravvivere ai terrore di questo mondo ostile, se vuoi trovare tua sorella e salvarla prima che sia troppo tardi, prima che venga assorbita nell'inferno contorto della prigione di Zelek... **LA BELVA II: L'OMBRA INCUPISCE.**

CONTROLLI

Joystick* o Tasti Freccia:



*Si consiglia il joystick

FUOCO, SHIFT o INVIO: per usare l'arma/oggetto evidenziati (vedi sotto).

Tasti F1 - F4: Evidenziano l'arma/oggetto. **O:** Porge l'oggetto evidenziato. **A:** Fa domande al personaggio più vicino, circa l'oggetto o il personaggio. **ESC:** Abbandona la scrittura del testo. **S:** Fa apparire i punti/monete raccolti. **HELP (AIUTO):** Pausa (Per riprendere, **DEL**). **F10:** Abbandona il gioco.

TITOLI: Disegno codici e grafica della Reflections. Commento musicale di Tim & Lee Wright, Illustrazioni di copertina di Roger Dean. Illustrazioni all'introduzione di Jim Bowers. Codificazioni aggiuntive di Martyn Chudley & Phil Betts.

Il prodotto è protetto da COPYRIGHT: BEAST II, il codice di programma, i manuali e tutti i materiali di produzione connessi, sono un esclusiva della **Psygnosis Ltd**, che ne riserva fin d'ora tutti i diritti.

PRECAUZIONI ANTIVIRUS: I dischi acclusi al prodotto sono garantiti in ottime condizioni di funzionamento ed esenti da qualsiasi manifestazione di "Virus".

DISCHI DIFETTOSI: La **Psygnosis Ltd** si impegna a sostituire, senza alcun aggravio di spesa, qualunque disco che presenti difetti di fabbricazione o di riproduzione. Per i dischi che venissero distrutti dal "Virus", viene applicato un diritto di sostituzione di £2.50. Si prega di voler rinviare i SOLI DISCHI alla **Psygnosis Ltd**, South Harrington Building, Sefton Street, Liverpool L3 4BQ, Gran Bretagna. Tel (051) 709 5755

DE STRIJD GAAT DOOR

Je dodelijke vrijheidstrijd tegen de demonische krachten van de Beestmeester Maletoth is nu een pijnlijke herinnering. Je probeert de kwellingen van het verleden te vergeten door te concentreren op jouw beloning voor toegang in de bloedige strijd: een mensachtig lichaam. Maar terwijl jij je langzaam aanpast aan je nieuw verkregen lichaamsbouw, keert de pijn terug, waarvan je dacht dat die verdwenen was.

Je krijgt te horen dat je zus is ontvoerd. Ze is meegenomen naar een verre vreemde wereld door de boosaardige Beestmagiër Zelek - een woeste krijgerspriester, toegewijd aan het snode werk van de Beestmeester - die haar in zijn macht wil krijgen en van haar net zo'n slaaf wil maken als jij vroeger was. Terwijl jij je de marteling van zo'n slavernij herinnert, zweer je om jouw zus te beschermen voor hetzelfde vreselijke lot en daarom reis je zo snel mogelijk naar de plaats waar ze wordt gevangen gehouden.

Je bevindt je nu in een onbekende, boosaardige omgeving, en je weet dat je de verschrikkingen van deze vijandige wereld moet overleven als je je zus wil vinden en haar wil redden voor het te laat is en zij de kwellende hel van Zelek's gevangenschap binnengaat.... **BEAST II: DE SCHADUWEN WORDEN LANGER.**

SPELBEDIENING

Joystick* of Pijltoetsen:



*Joystick aanbevolen

FIRE (VUREN), SHIFT OF ENTER: Gebruik oplichtend wapen/objekt (zie onder).

Toetsen F1-F4: Laat wapen/objekt oplichten. **O:** Bied oplichtend objekt aan. **A:** Vraag dichtstbijzijnde persoon over objekt of persoon. **ESCAPE:** Stop met tekst invoer. **S:** Laat verzamelde score/munten zien. **ELP:** Pauzeren (**DELETE** om opnieuw te beginnen). **F10:** Ophouden met spel.

VERANTWOORDING: Ontwerp, code & grafische vormgeving door **Reflections**. Muziek door Tim & Lee Wright. Grafisch werk voor hoes door Roger Dean. Grafisch werk voor introductie door Jim Bowers. Aanvullende codering door Martyn Chudley & Phil Betts.

Op dit produkt rusten Auteursrechten: Op het produkt **BEAST II**, de programmacode ervan, de handleidingen en al het bijbehorende produktmateriaal rusten auteursrechten van **Psygnosis Ltd**, die alle rechten voorbehouden.

VIRUS WAARSCHUWING: Van de diskette(s) die deel uitmaken van dit produkt wordt gegarandeerd dat ze goed werken en dat ze vrij zijn van alle mogelijke verschijningen van het 'Virus'.

DEFEKTE DISKETTES: **Psygnosis Ltd** zal gratis alle diskettes vervangen die productie- of kopieerfouten bevatten. Er wordt £2,50 gerekend voor een vervangende diskette, voor diskettes die zijn vernietigd door het 'Virus'. **Stuur ALLEEN DISKETTES naar: Psygnosis Ltd, South Harrington Building, Sefton Street, Liverpool L3 4BQ, Engeland. Tel. 09 44 51 709 5755**