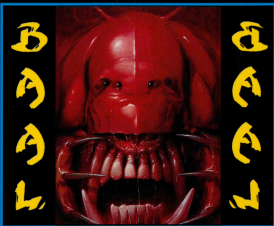


PSYCLAPSE



AN 8-BIT BLITZ FROM PSYCLAPSE



BAAL

- ★ An addictive mixture of strategy and arcade action featuring
- ★ 8 way ultra-smooth scrolling through 3 distinctive domains containing multiple levels
- ★ Over 250 highly detailed screens, superb graphics and sound effects
- ★ More than 100 monsters and 400 traps

The future of the world lies in the hands of an elite squadron of men. YOU are the leader of the Time Warriors. Can you save the earth from the evil BAAL?

His army of undead have stolen an awesome weapon of destruction, a War Machine.

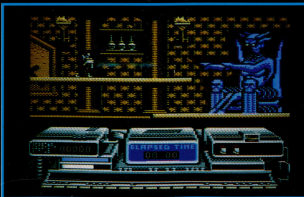
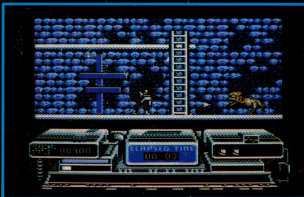
As leader of the ultimate battle fighters, your quest is to invade BAAL's domain, fighting off his monstrous demonic beasts to retrieve the War Machine... but... you must kill BAAL in the process.

Can you succeed? There is no option... the alternative is literally 'Hell on Earth'.

© PSYGNOSIS LTD. 1989
MANUFACTURED IN THE UK

Screen shots are from the C64 format

PSYCLAPSE



BAAL

BAAL



BAAL

PSYCLAPSE

BASIC INSTRUCTIONS

C64 Disk: Type → Load "****", 8, 1 and press return.
C64 Cassette: Type → Shift + Run/Stop.

BASIC PLAYING INSTRUCTIONS

The joystick Port 2 is used to control the warrior as follows:

Without fire button pressed:

Joystick centre	—	Warrior is still and in firing position where appropriate.
Up/down	—	Warrior up or down ladders where appropriate.
Left/right	—	Warrior turn/move left or right where appropriate.

With fire button pressed:

Joystick centre	—	Warrior fires laser in direction faced where appropriate (including off the ladders!).
Up	—	Warrior jumps straight up where appropriate.
Down	—	Same as joystick centre.
Left/right	—	Warrior stops and fires or transports where appropriate.
Joystick diagonal	—	Warrior somersaults forward in direction he is facing where appropriate.

(It says 'where appropriate', because depending on your situation you won't be able to carry out some actions, for instance, you can't somersault off a ladder!).

KEYBOARD ACTIONS

The keyboard is also used for some functions:

'1'	—	select laser mode 1.	'P'	—	pause game.
'2'	—	select laser mode 2*.	'R'	—	refuel laser (see note below).
'3'	—	select laser mode 3*.	Restore	—	(with fire button pressed) — abort current game.
'4'	—	select laser mode 4*.			

* Can only be used when corresponding cartridge has been collected.

REFUEL LASER: To refuel the lasers you have to first find one of the few refueling points and move up to it from the right hand side only, until you are in very close proximity to it (but not touching). If for some reason you can not refuel, the info console will tell you. For instance if you have blown the refueling point up you won't be able to refuel! It could be though, that you aren't close enough so move closer; or you could be too close (touching) in which case move back slightly and try again. To stop refueling just move your Warrior away.

TRANSPORTING: There are 4 separate domains to Baal, 2 large, 2 small. Once all war machine pieces have been collected you need to find the transporter, enter it and press the fire button. You will then be transported to the next domain. If you do not have all the war machine pieces in that particular domain, you will not be able to transport. (You require 10 components to travel from Domain 1 to Domain 2 and a further 8 from there to the final parts of your mission. Each time a component is collected it turns off one of the flashing L.E.D.s at the bottom of the screen). Once you are successfully transported, your squadron will be granted an extra Time Warrior. If you have 6 or more warriors, only 5 will be displayed in the "Active Warriors" box, but don't worry, they are still there.

THE LASER: Your laser has 4 weapon modes (you need the cartridges for 3 of them. The first is very weak and objects will need many hits before being destroyed, some more than others. Some objects can't be destroyed at all whereas others need the more powerful weapon modes (4 is the most powerful). When you are low on laser energy (electrolite), the laserbolt will flash when it is fired.

ENERGY SHIELDS: You are equipped with a personal energy shield that will protect you from alien missiles only, for a limited number of hits. It can be topped-up at any re-fueling point.

END OF LEVEL: At the end of each level you will be given an 8 digit code to allow you access to next level without having to play previous level again.

NOTE: An extra warrior will be designated to your squadron for every 5,000 personal status points you achieve.

WARRANTY LIMITATIONS: The disk/cassette included in this product is guaranteed to be in correct working order. Psychonosis Ltd. will replace free of charge any disk/cassette which have manufacturing or duplication defects. These disks/cassettes should be returned directly to Psychonosis for immediate replacement.

When returning damaged product please return the disks/cassettes only.
The Psychonosis warranty is in addition to and does not affect your statutory rights.

COPYRIGHT: This game is sold subject to the following conditions; all authorised copying, hiring, lending, exchanging, public performance and broadcasting is strictly prohibited.

PSYGNOSIS LIMITED

Century Buildings, Tower Street, Liverpool L3 4BJ, United Kingdom
Telephone: UK: 051-709 5755 INT: 44 51 709 5755 FAX: 051-709 6466

CREDITS:

Psychonosis ® and associated logos are registered trademarks of Psychonosis Limited.

Psychopase ® and associated logos are registered trademarks of Psychonosis Limited.

Original Design and Programming by Wayne Smithson
Original Graphics by Chris Warren

Baal Painting © by Melvyn Grant
Commodore C64 Version and Music by Probe Software Ltd.

CREDITS

Disquette C64: Tapez LOAD "****", 8, 1 et appuyez sur Return.
Cassette C64: Tapez Shift + Run/Stop.

CONTRÔLE AU JOYSTICK

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

Sand le bouton Fire:

Joy au centre	—	Le Guerrier ne bouge pas 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 enforcé:

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!

TOUCHES À UTILISER PENDANT LE JEU

F1	—	passer l'écran en 50 Hz	4	—	mettre le laser en mode 4*
F2	—	passer l'écran en 60 Hz	P	—	paus (n'importe quelle touche pour continuer)
1	—	mettre le laser en mode 1	R	—	recharger le laser (voir note ci-dessous)
2	—	mettre le laser en mode 2*	Restore	—	(avec le bouton Fire appuyé) — quitter la partie en cours
3	—	mettre le laser en mode 3*			

* 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.

TRANSPORT: Il y a trois domaines séparés dans BAAL, 2 grands et 2 petits. Une fois que toutes les pièces de l'engin de guerre ont été retrouvées, 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.

ÉCRANS DE PROTECTION: 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.

FIN DE TABLEAU: A la fin de chaque niveau, il vous sera donné 1 code à 8 chiffres qui vous permettra de jouer directement au niveau suivant sans passer par les niveaux précédents.

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

CREDITS

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

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

BAAL™ et le logo associé est une marque déposée de Psychonosis Ltd.

L'illustration de couverture est Copyright © 1989 Psychonosis Ltd. et Melvyn Grant.

Original Design and Programming by Wayne Smithson
Original Graphics by Chris Warren

Baal Painting © by Melvyn Grant
Commodore C64 Version and Music by Probe Software Ltd.

Distribution exclusive:
16/32, 82 rue Curial, 75019 PARIS
Telephone: (1) 40 37 08 37

LADEANBEWEISUNG

C64 Diskette: Tippen Sie LOAD "****", 8, 1 und drücken dann die RETURN – Taste.
C64 Kassetten: Drücken Sie gleichzeitig die Tasten SHIFT und RUN/STOP herunter. Betätigen Sie dann die PLAY-Taste des Datenrekorders.

STEUERUNG UND KONTROLLEN

Der "Time Warrior" wird mit dem Joystick gesteuert.

Beachten Sie dabei, daß nicht jede Aktion oder Bewegung der Spielfigur in jeder Situation möglich ist.

(Beispiel: es ist nicht möglich, von einer Leiter aus einen Überschlag zu machen).

Steuerung mit nicht gedrücktem Feuerknopf:

* Joystick in Mittelstellung	—	Spielfigur steht still und ist in Feuerposition
* Joystick nach oben oder nach unten	—	Spielfigur steigt Leitern herauf oder herunter
* Joystick nach rechts oder nach links	—	Spielfigur dreht sich bzw. bewegt sich in die entsprechende Richtung

Steuerung mit gedrücktem Feuerknopf:

* Joystick in Mittelstellung	—	Spielfigur feuert den Laser in die vorgegebene Richtung ab (auch auf Leitern)
* Joystick nach oben	—	Spielfigur springt hoch
* Joystick nach unten	—	Siehe "Mittelstellung"
* Joystick nach rechts oder nach links	—	Spielfigur bleibt stehen und schließt bzw. benutzt den Transporter
* Joystick diagonal	—	Spielfigur vollführt einen Überschlag in die jeweilige Richtung

TASTATURBEFEHLE: Einige Tasten haben spezielle Funktionen:

1	—	Laser Modus "1" wählen	4	—	Laser Modus "4" wählen *)
2	—	Laser Modus "2" wählen *)	P	—	Pausenfunktion (weiter mit beliebiger Taste)
3	—	Laser Modus "3" wählen *)	R	—	Laser wiederaufladen (siehe unten)

Wenn Sie gleichzeitig den Feuerknopf und die RESTORE – Taste drücken, können Sie das laufende Spiel abbrechen.

*) kann nur angewählt werden, wenn vorher die entsprechenden Patronen aufgesammelt worden sind.

WIEDERAUFLADEN DES LASERS: Um den Laser wieder aufzuladen, müssen Sie zuerst einmal einen der Aufladepunkte finden und sich ihm von rechts nähern (ihn aber nicht berühren).

Falls Sie aus irgendeinem Grund nicht laden können, informieren Sie sich in dem "Info-Konsole".

Für den Fall, daß der Ladepunkt zerspringt, gibt es für Sie keine Möglichkeit zu laden.

Es könnte aber auch sein, daß Sie nicht nah genug sind, also versuchen Sie näher heran zu kommen; oder aber Sie sind zu nah (Berührung). In diesem Fall gehen Sie langsam zurück und versuchen es nochmal.

Um das Laden zu unterbrechen, müssen Sie nur Ihren Krieger wegbewegen.

TRANSPORT: Es gibt drei separate Bereiche bei BAAL, zwei große und ein kleiner. Wenn alle Maschinenteile eingesammelt worden sind, müssen Sie den Transporter finden ihn betreten und dann den Feuerknopf drücken. Sie werden dann in den neuen Bereich transportiert. Falls Sie nicht alle Maschinenteile in dem jeweiligen Bereich gefunden haben, kommen Sie nicht weiter.

Sie benötigen 10 Komponenten von Bereich 1 zu Bereich 2, und von dort aus weitere acht zum letzten Teil Ihrer Mission.

Immer wenn Sie ein fehlendes Teil aufgesammelt haben, erlischt eine der blinkenden L.E.D.s am unteren Bildschirmrand.

Nach jedem erfolgreichen Transport bekommt Ihr Team als Bonus einen weiteren "Time Warrior" zugeteilt. Falls Sie sechs oder mehr "Time Warriors" haben, werden trotzdem nur jeweils nur fünf in der "Active Warriors Box" angezeigt. Machen Sie sich aber keine Sorgen, die anderen Krieger sind trotzdem da.

DER LASER: Ihr Laser hat vier verschiedene Modi, von denen Sie für drei Patronen brauchen.

Die erste ist sehr weich und die Objekte benötigen viele Treffer, bevor sie zerstört werden können, und davon brauchen einige mehr und andere weniger.

Manche Objekte können nicht zerstört werden, andere dagegen brauchen einen stärkeren Modus (4 ist der stärkste).

Wenn sie nicht mehr viel Laser-Energie haben, leuchtet der Laserblitz auf, wenn der Laser abgefeuert wird.

ENERGIESCHILDE: Sie sind mit einem persönlichen Energie-Schutzschild ausgerüstet, das nur für eine begrenzte Anzahl von gegnerischen Raketen Treffern schützt. Der Schild kann jedoch an jedem Aufladepunkt wieder neu aufgefüllt werden.

DAS ENDE DES LEVELS: Am Ende jedes Levels wird Ihnen ein achtstelliger Code gegeben, mit dem Sie (ohne den bereits bewältigten Level noch einmal spielen zu müssen) direkt in den nächsten Level kommen.

ANMERKUNG: Alle 5000 Punkte (personal status) wird Ihrem Team ein Extra-Warrior Zugeteilt.

GARANTIEBESTIMMUNGEN: Psychonosis garantiert, daß Ihnen vorliegende Produkt voll funktionsfähig ist.

Sollte dieses Programm aus irgendwelchen Gründen nicht korrekt laufen, weil beispielsweise ein Kopierfehler vorliegt, wenden Sie sich bitte an den Fachhändler, bei dem Sie das Programm gekauft haben.

Derekte Software wird Schnellstmöglichst umgetauscht.

COPYRIGHT: Dieses Programm ist urheberrechtlich geschützt und darf nur privat genutzt werden.

Gewerbliche Nutzung, Verleihen, Tauschgeschäfte, Rückkauf, kopierung bzw. Vervielfältigungen sind untersagt.

Zu widerhandlung wird zivilrechtlich und strafrechtlich verfolgt.

VERTRIEB: RUSHWARE
Bruchweg 128-132, D-4044 Kaarst 2
Tele: 02101-6070

Psychonosis ® und die dazugehörigen Firmenemblem sind eingetragene Warenzeichen der Psychonosis Ltd.

Psychopase ® und die dazugehörigen Firmenemblem sind eingetragene Warenzeichen der Psychonosis Ltd.

BAAL™ und das dazugehörige Emblem sind Warenzeichen der Psychonosis Ltd.

Die BAAL™ Titellillustration und das Poster unterliegen dem Urheberrecht von Melvyn Grant/© Psychonosis 1989.