

# Baal

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

\*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 refuelling 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 refuelling 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 refuelling 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.Ds 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-fuelling point.

**END OF LEVEL:** At the end of each level you will be given an 8 digit code to allow access to the next level with out having to play the 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. Psygnosis Ltd. will replace free of charge any disk/cassette which have manufacturing or duplication defects. These disks/cassettes should be returned directly to Psygnosis for immediate replacement.

When returning damaged product please return the disks/cassettes only. The Psygnosis 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.

## CREDITS:

Psygnosis ®, Sizzlers® and all associated logos are registered trademarks of Psygnosis Ltd.

Original Design & Programming by Wayne Smithson  
Original Graphics by Chris Warren  
BAAL Painting © by Melvyn Grant  
Commodore C64 Version and Music by Probe Software Ltd.

**Psygnosis Ltd., South Harrington Building, Sefton Street, Liverpool L3 4BQ**

**Tel: (051) 709 5755**

## Baal – C64 – French

### LOADING INSTRUCTIONS

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                                 |
| 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*                              |
| 4       | — | mettre le laser en mode 4*                              |
| P       | — | paus (n'importe quelle touche pour continuer)           |
| R       | — | recharger le laser (voir note ci-dessous)               |
| Restore | — | (avec le bouton Fire appuyé) quitter 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.

**TRANSPORT:** Il y a trois domaines séparés dans BAAL, 2 grands et 2 petit. 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.

**ECRANS 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.

## Baal – C64 – German

### LADIANWEISUNGEN

C64 Diskette: Tippen Sie LOAD "\*", 8, 1 und drücken dann die RETURN – Taste.

C64 Kasette: 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 gedrückttem 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           | — | Spießfigur feuert den Laser in die vorgegebene Richtung ab (auch auf Leitern) |
| *Joystick nach oben                   | — | Spießfigur springt hoch                                                       |
| *Joystick nach unten                  | — | Siehe "Mittelstellung"                                                        |
| *Joystick nach rechts oder nach links | — | Spießfigur bleibt stehen und schießt bzw. benutzt den Transporter             |
| *Joystick diagonal                    | — | Spießfigur vollführt einen Überschlag in die jeweilige Richtung               |

#### TASTATURBEFEHLE:

Einige Tasten haben spezielle Funktionen:

- |   |   |                                              |
|---|---|----------------------------------------------|
| 1 | — | Laser Modus "1" wählen                       |
| 2 | — | Laser Modus "2" wählen *                     |
| 3 | — | Laser Modus "3" wählen *                     |
| 4 | — | Laser Modus "4" wählen *                     |
| P | — | Pausenfunktion (weiter mit beliebiger Taste) |
| 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 abgeführt wird.

**ENERGIESCHILDE:** Sie sind mit einem persönlichen Energie-Schutzschild ausgerüstet, das nur für eine begrenzte Anzahl von gegenrischen Rakettentreffern 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.

## Baal — C64 — Italian

#### ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

C64 Disco: Batti —> Load "\*", 8, 1 e premi ritorno.

C64 Casseta: Batti—> Maiusc+Run/Stop.

#### ISTRUZIONI DI BASE

La Porta 2 del joystick si usa per controllare il guerriero come segue:

Senza bottone di fuoco premuto:

- |                    |   |                                                                 |
|--------------------|---|-----------------------------------------------------------------|
| Joystick al centro | — | Il guerriero è fermo e in posizione di sparo dove appropriato.  |
| Su/giù             | — | Il guerriero sale e scende le scale dove appropriato.           |
| Sinistra/destra    | — | Il guerriero si gira va a sinistra o a destra dove appropriato. |

Con bottone di fuoco premuto:

- |                    |   |                                                                                              |
|--------------------|---|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| Joystick al centro | — | Il guerriero spara il laser verso dove è rivolto quando appropriato (compreso dalle scale!). |
| Su                 | — | Il guerriero salta in su dove appropriato.                                                   |
| Giù                | — | Come nel joystick al centro.                                                                 |
| Sinistra/destra    | — | Il guerriero si ferma e spara o trasporta dove appropriato.                                  |
| Joystick diagonale | — | Il guerriero capriola in avanti verso dove è rivolto quando appropriato.                     |

(Si dice "quando appropriato" perché, a seconda della situazione non potrai effettuare certe azioni, per esempio, non potrai fare capriole dalle scale!).

#### AZIONI TASTIERA

Anche la tastiera si usa per alcune funzioni:

- |         |   |                                                          |
|---------|---|----------------------------------------------------------|
| '1'     | — | seleziona modalità laser 1                               |
| '2'     | — | seleziona modalità laser 2*                              |
| '3'     | — | seleziona modalità laser 3*                              |
| '4'     | — | seleziona modalità laser 4*                              |
| 'P'     | — | sospende il gioco.                                       |
| 'R'     | — | ricarica il laser (vedi alla nota sotto)                 |
| Restore | — | (con bottone di fuoco premuto) - annulla gioco in corso. |

\*Può essere usata solo quando è raccolta la cartuccia corrispondente.

**RICARICA LASER:** Per ricaricare i laser devi prima trovare uno dei punti di ricarica e avvicinarti solo dal lato destro, fino a che non arrivi vicinissimo (ma senza toccare). Se per qualche motivo non riesci a ricaricare, la consolle informazioni te lo dirà. Per esempio, se hai fatto saltare il punto di ricarica, ovviamente non potrai ricaricare! Potrebbe anche essere che non sei abbastanza vicino, per cui avvicinarti ancora; oppure che sei troppo vicino (tocchi), nel qual caso tirati leggermente indietro e riprova. Per interrompere la ricarica, basta spostare il Guerriero.

**TRASPORTO:** In Baal vi sono 4 regni distinti, 2 grandi e 2 piccoli. Una volta trovati tutti i pezzi delle macchine da guerra, dovrai cercare un trasporto, entrarci e premere il bottone di fuoco. Verrai, quindi, trasportato al prossimo regno. Se in quel particolare regno disponi di tutti i pezzi delle macchine da guerra, non sarai in grado di eseguire il trasporto. (Ti ci vogliono 10 componenti per andare dal Regno 1 al 2, e altri 8 per andare da lì alle parti finali della missione. Ogni volta che raccogli un componente, si spegne una delle spie lampeggianti in fondo allo schermo). Una volta trasportato con successo, al tuo squadrone viene assegnato un altro Guerriero del Tempo. Se disponi di 6 o più guerrieri, solo 5 appaiono nel riquadro "Guerrieri Attivi", ma non preoccuparti, sono tutti lì comunque.

**IL LASER:** Il tuo laser ha 4 modalità di arma (per 3 di queste ti occorre una cartuccia). La prima è piuttosto debole e ci vogliono diversi colpi prima di distruggere gli oggetti, alcuni anche più di altri. Alcuni oggetti, poi, non possono essere distrutti affatto mentre altri richiedono modalità d'arma più potenti (4 è quella più potente). Quando sei basso di energia laser (elettrolito), il colpo di laser lampeggia quando spari.

**SCUDI DI ENERGIA:** Tu sei fornito di uno scudo personale ad energia che ti protegge solo dai missili alieni e per un numero limitato di colpi. Lo puoi ricaricare in qualunque punto di ricarica.

**FINE LIVELLO:** Al termine di ciascun livello ti verrà dato un codice di 8 cifre per permetterti di accedere al livello seguente senza rifare di nuovo il livello precedente.

**NOTA:** Per ogni 5000 punti di status personale che consegui, il tuo squadrone riceve un altro guerriero.