

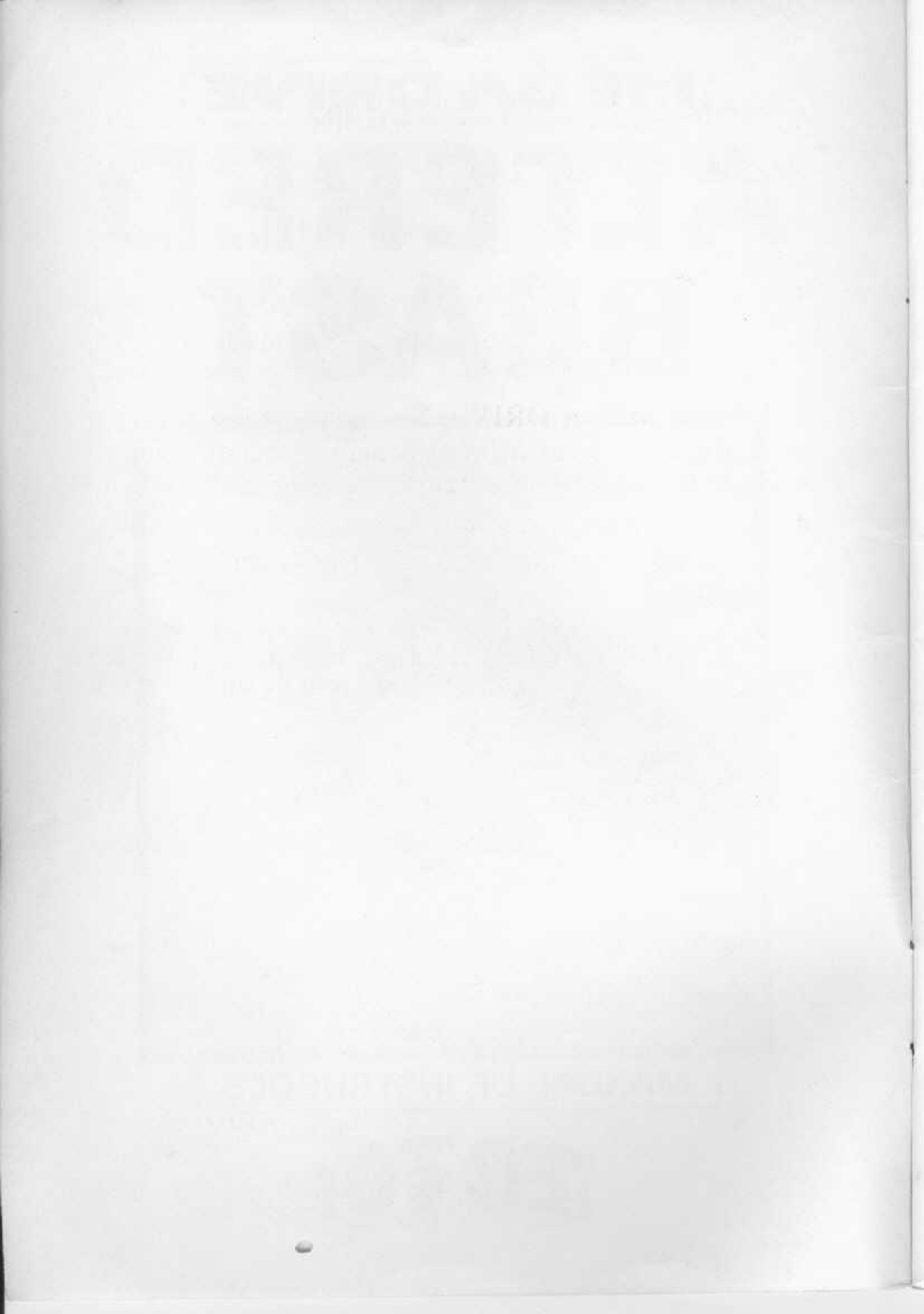
**MEGA DRIVE**

# ALTERED BEAST



**MANUAL DE INSTRUÇÕES**

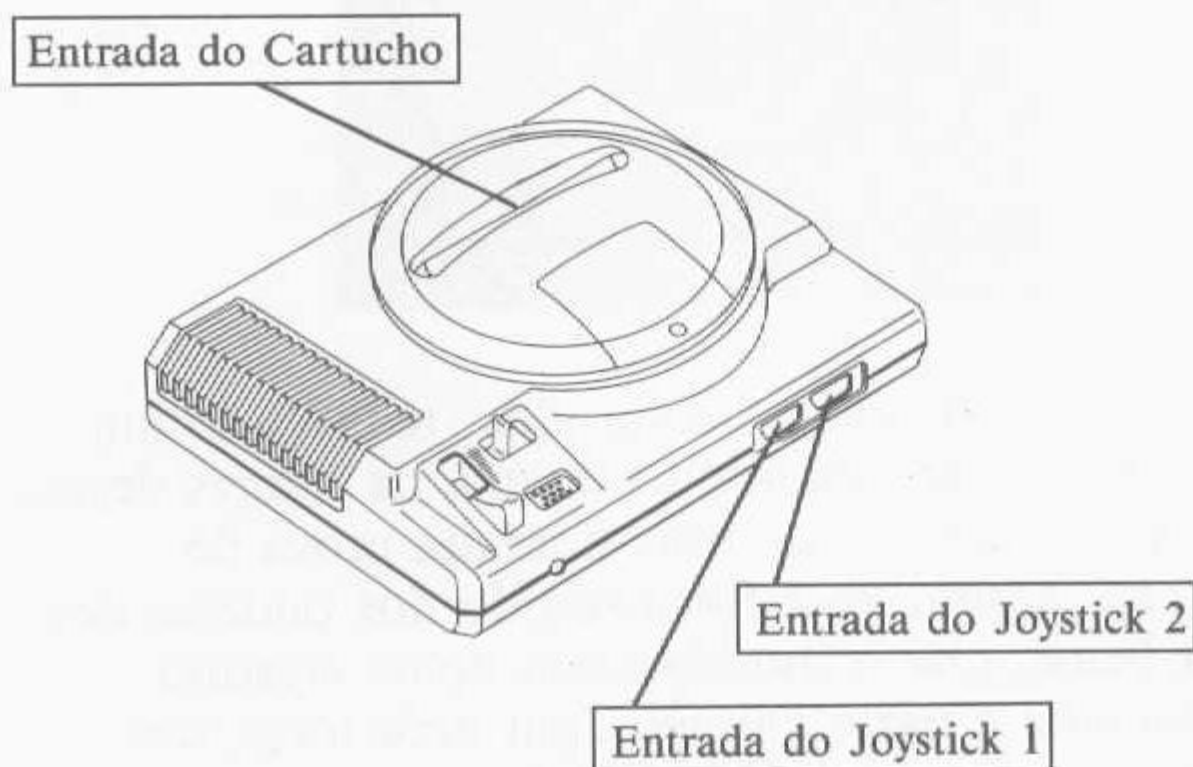
**TECTOY**



## Como Colocar o Cartucho no MEGA DRIVE

1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado.
2. Coloque o cartucho ALTERED BEAST no console (veja figura), conforme explica o manual do MEGA DRIVE.
3. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
4. Para 1 Jogador: aperte o **Botão Início** no Joystick 1. Para 2 Jogadores: aperte o **Botão Início** no Joystick 2.

**IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MEGA DRIVE estiver ligado!



## Altered Beast

Tudo isto se passa na Idade dos deuses, mitos e lendas. A Idade em que os homens eram guerreiros e, corajosamente, combatiam inimigos sobrenaturais na eterna batalha do Bem contra o Mal. É a Idade em que vivia **Altered Beast**.

Convocados por Zeus, o deus do Trovão, você ressurgiu dos mortos para desafiar o perverso Neff, o deus-demônio do Império Subterrâneo, e libertar Athena. Acontece que Athena não é uma simples donzela: ela é, na verdade, a filha de Zeus, e somente conseguirá assumir seu lugar entre os deuses se você a libertar do cativeiro.



Embora você, em sua primeira vida, tenha sido um bravo e destemido centurião romano, os rigores desta empreitada exigem uma sobre-humana prova de resistência. Assim, você foi investido dos poderes de **Altered Beast**, que o transformam numa criatura parte humana e parte animal, com uma força sem limites!

Mas, para chegar a esta raríssima forma de vitalidade, você precisa conquistá-la. Derrotando inimigos e capturando Bolas do Espírito, você reunirá energia suficiente para transformar-se de uma criatura em outra. E, cada vez que o fizer, ficará mais próximo do Império Subterrâneo, onde Neff o aguarda para a luta final!

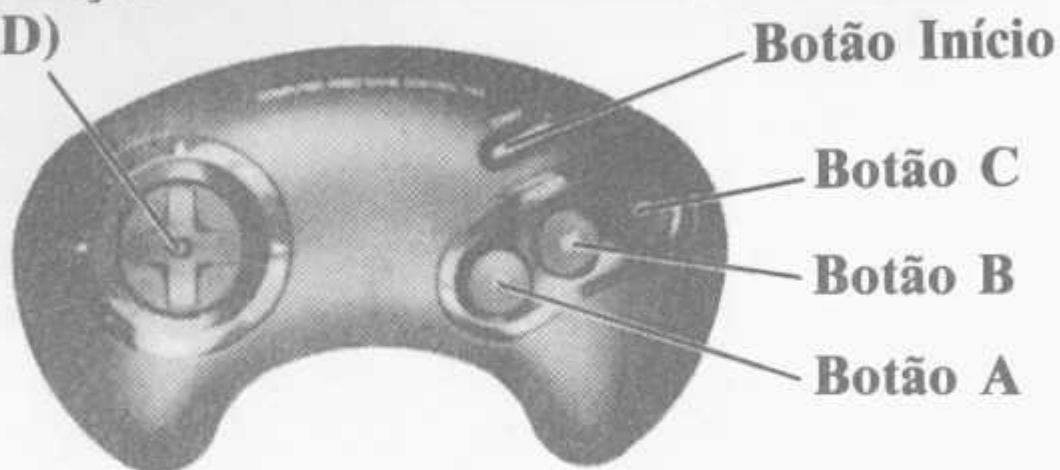


Ao faltarem cinco rodadas, o número de adversários que você derrotar é simplesmente arrasador. Mas, Neff promete ser ainda mais difícil. Portanto, prepare-se para o pior e lembre-se: não foi à toa que Zeus decidiu ir buscá-lo na tumba!

## Assuma o Controle

Antes de iniciar o jogo, tome conhecimento dos movimentos e funções de cada botão de controle.

### Botão de Direção (Botão D)



## Funções Básicas

Veja, a seguir, as funções de cada botão.

### Botão de Direção (Botão D)

- Seleciona as diversas opções, de acordo com as setas indicativas.
- Movimenta o Centurião nas diversas direções.
- Faz o Centurião ajoelhar-se, saltar e deitar-se de costas.

(Veja os detalhes de todas as operações na página seguinte.)



**Botão Início**

- Selecciona a Imagem de Opções.
- Inicia o jogo.

**Botão A**

- Faz o Centurião dar socos.

**Botão B**

- Selecciona a Imagem de Opções.
- Faz o Centurião dar chutes.

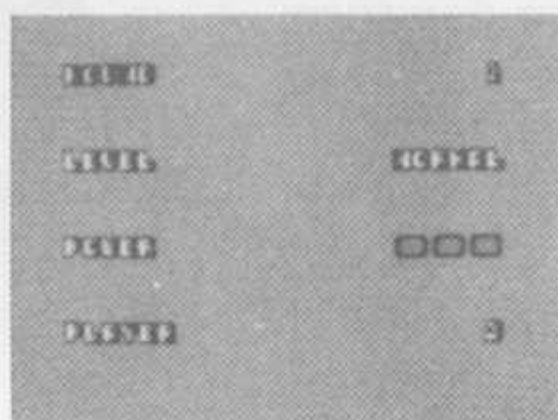
**Botão C**

- Faz o Centurião saltar.



## Como Localizar a Imagem de Opções

Para visualizar a Imagem de Opções, aperte o **Botão Início**. Ao aparecer a Imagem do Título, mantenha apertado o **Botão Início** e, simultaneamente, aperte o **Botão B**. Mais informações a seguir.



## Como Fazer a Seleção na Imagem das Opções

Movimente o **Botão D** para cima ou para baixo. Para trocar de opção, movimente o **Botão D** para a esquerda ou para a direita a fim de mudar o número da rodada ou o nível de dificuldade do jogo.

## Como Movimentar o Centurião nas Diversas Direções

Para a frente ou para trás: aperte o **Botão D** para a direita ou para a esquerda, respectivamente.

Para ajoelhar-se: aperte o **Botão D** só para baixo.

Para saltar: para saltar para cima, aperte o **Botão C**; para saltar mais alto, aperte o **Botão D** para cima e, ao mesmo tempo, o **Botão C**.



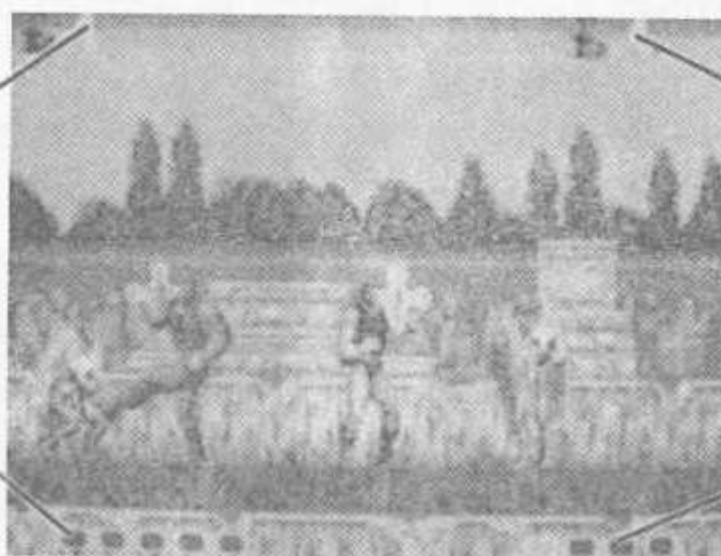
Para ficar deitado de costas e dar chutes para cima: aperte o **Botão D** para baixo e, simultaneamente, aperte o **Botão B**.

Observação: uma vez que o Centurião esteja transformado, as funções dos **Botões A, B e C** mudarão. Veja maiores detalhes na descrição de cada rodada.

## Informações e Opções

Durante o jogo, aparecem na tela informações com os ganhos e perdas que afetam o desenvolvimento de sua ação. Aparecem, também, opções que, se forem selecionadas, aumentarão ou diminuirão o nível de dificuldade do jogo.

Medidor  
de Vidas  
do  
Jogador 1



Medidor  
de Vidas  
do  
Jogador 2

Medidor  
de Força  
do  
Jogador 1

Medidor  
de Força  
do  
Jogador 2

## Medidor de Vidas

Durante o jogo, você recebe três vidas para sobreviver ao ataque inimigo. O Medidor de Vidas é ilustrado com a cara do Centurião normal ou transformado, mais um número que indica o número de vidas remanescentes. Ao perder uma vida, o número diminui. (Maiores detalhes em Imagens das Opções.)

## Medidor de Força

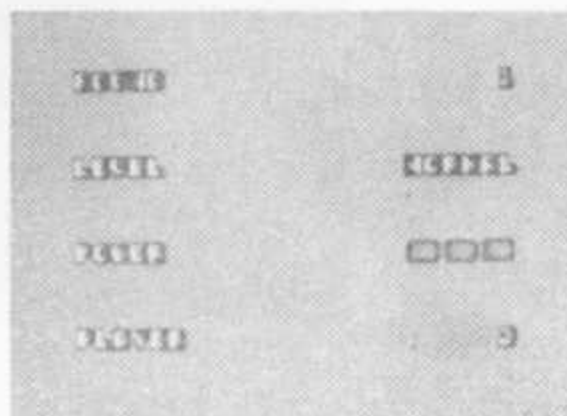
Seu nível de energia é refletido no Medidor de Força. Sempre que for atingido diretamente, seu nível de energia diminui. Isto é indicado pela mudança de cor no Medidor de Força. O nível de sua energia afeta diretamente suas vidas. Quando o medidor de força desaparecer totalmente você perderá uma vida.

## Fim do Jogo

Quando perder as três vidas, o jogo acaba. O jogo seguinte se inicia a partir da Rodada 1. (Maiores detalhes em Imagem das Opções.)

## Imagem das Opções

A fim de aumentar suas possibilidades de vencer, você pode mudar as características do jogo. Aperte o **Botão Início** e, ao mesmo tempo, o **Botão B** para visualizar as diferentes opções que o jogo oferece.



Para recomençar o jogo a partir da última rodada disputada, ou para iniciar um novo jogo a partir das rodadas 1 a 5, é só mudar o número da rodada, utilizando o **Botão D**.

Para mudar o nível de dificuldade, utilize o **Botão D** para selecionar “Normal”, “Hard” (difícil), “Hardest” (difícilimo).

Para aumentar ou diminuir o número de unidades de cor do Medidor de Força, mude a característica de 1 até 5, utilizando o **Botão D**.

Para aumentar ou diminuir o número de vidas disponível para cada jogador, mude a característica de 1 até 5 (próximo de “Player”).

Ao terminar de operar a Imagem das Opções, aperte o **Botão Início** para voltar à Imagem do Título. Aperte novamente o **Botão Início** e, ao mesmo tempo, o **Botão A** e o jogo começará com as seleções que você escolheu.

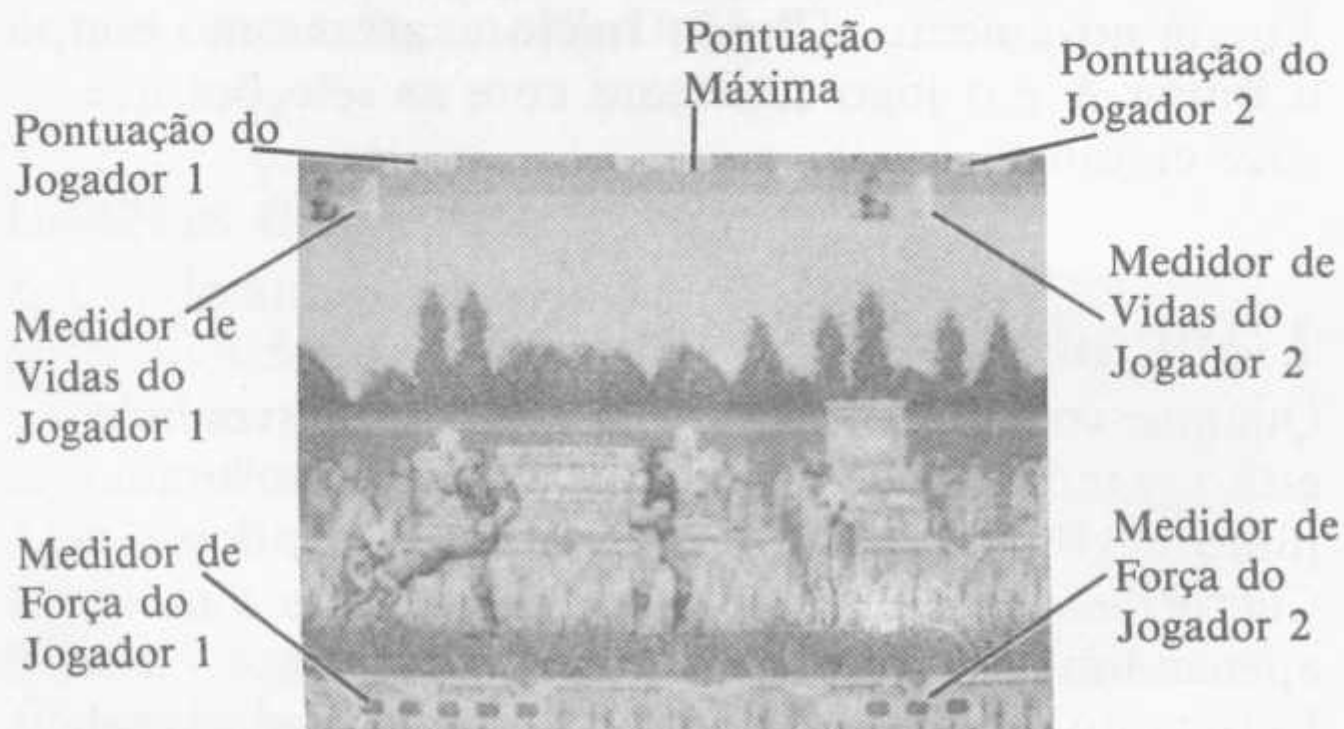
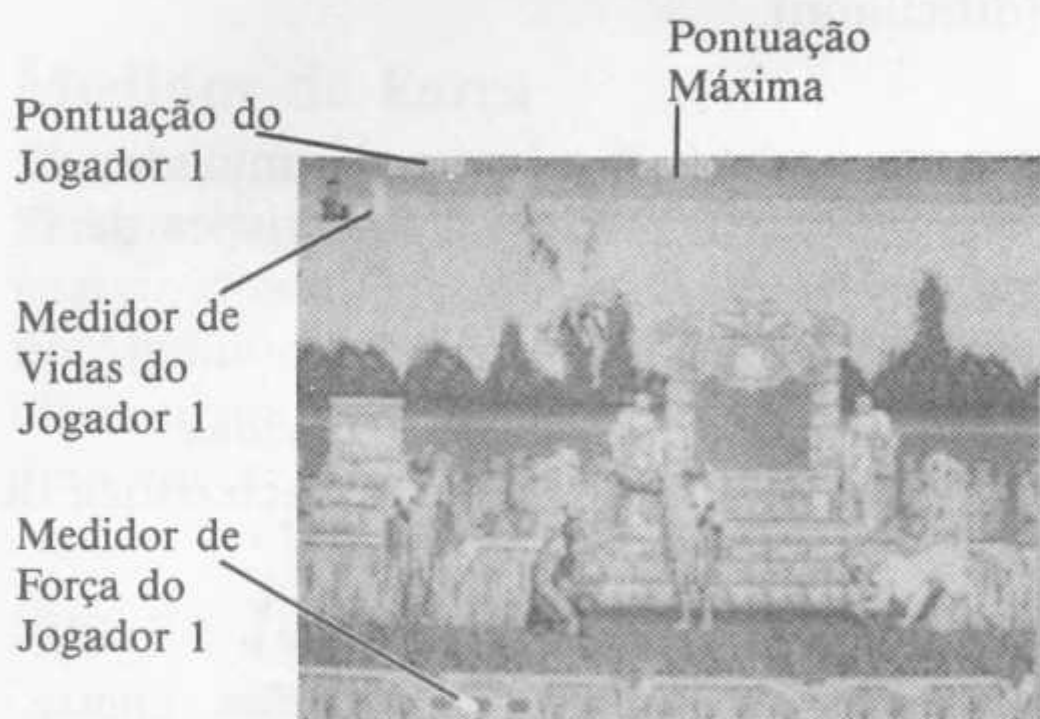
## 1 Jogador x 2 Jogadores

Quando você joga com um **adversário**, na verdade está jogando com um parceiro, pois ambos lutam juntos. Afinal, dois **Altered Beasts**, isto é, dois Centuriões transformados são melhores do que apenas um!

Entretanto, ganhar ou perder continua sendo igual.

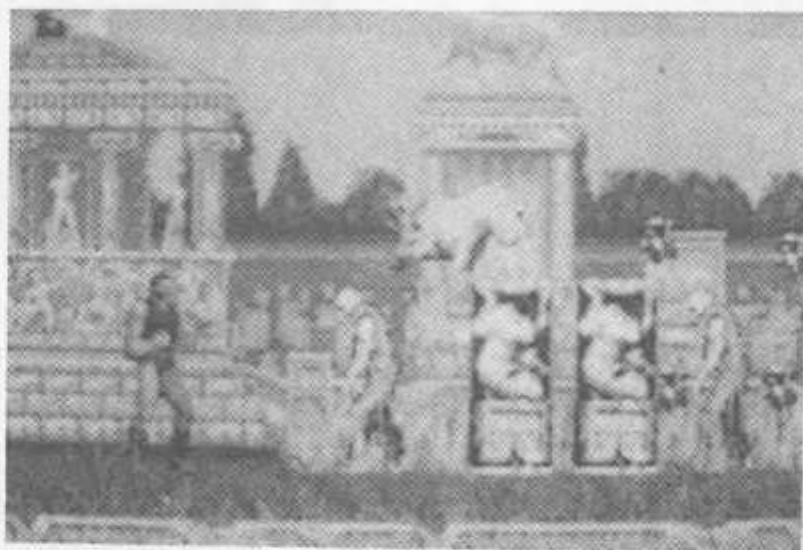
Cada jogador tem sua pontuação em separado e quem perder todas as suas vidas perde o jogo. O jogador que permanecer, continuará lutando pela vitória.

Outras diferenças são apresentadas abaixo.



## A Arte da Transformação

Para você contar com o tamanho e a musculatura de **Altered Beast** você precisa conquistá-los. Veja como:



## O Poder das Bolas do Espírito

A fim de se transformar em **Altered Beast** você precisa localizar e capturar as esquivas Bolas do Espírito. Elas são liberadas dos lobos de três cabeças quando você os atacar. Assim que elas flutuarem no ar, você deve tocá-las com seu corpo, caso contrário não receberá o poder da transformação. Cada lobo libera apenas uma Bola do Espírito e somente quando é derrotado.





Toda a vez que capturar uma Bola do Espírito, sua força e sua técnica de luta sofrerão uma mudança. O tipo de criatura em que se transformará depende da rodada que você atingir.

A transformação é um processo de três partes.

### • O Processo da Transformação

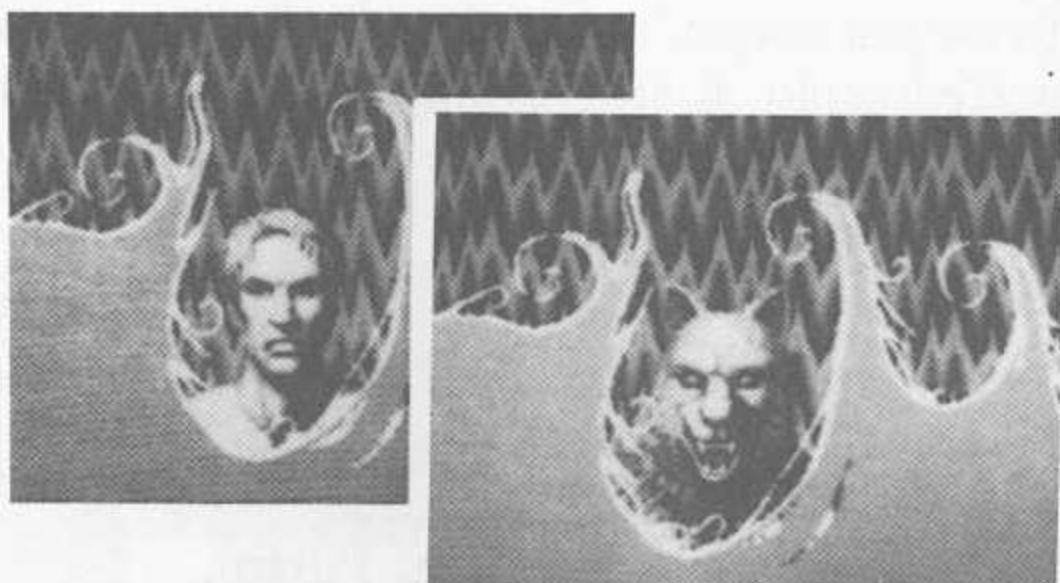


O contato com uma Bola do Espírito faz de você um gigante.



O contato com duas Bolas do Espírito faz de você um super-homem.





O contato com três Bolas do Espírito transforma você em **Altered Beast**.

### • 2 Jogadores

Se o jogo é disputado por 2 Jogadores, duas Bolas do Espírito serão liberadas pelos lobos e você precisa capturar a sua antes de seu adversário.

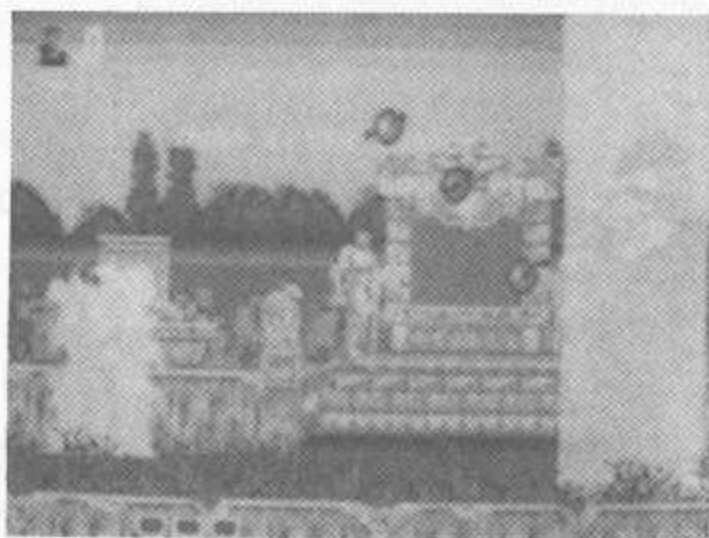
## Agora, Faça Seu Jogo!

Aqui são explicadas a pontuação e as rodadas.

### O Chefe

Há um Chefe no final de cada rodada: trata-se de um inimigo terrível, extremamente perigoso. Ele surge de uma nuvem de fumaça e ataca implacavelmente. Você precisa derrotá-lo para entrar na rodada seguinte.

Ao fazê-lo, aparece a face sarcástica de Neff, que extrairá as Bolas do



Espírito de seu corpo, reduzindo-o novamente a um simples Centurião. E será assim que você seguirá para a próxima rodada.

## **Neff, O Deus-Demônio!**

Durante a rodada, Neff o desafiará várias vezes. No meio de trovões e relâmpagos, Neff atenta contra a sua vida com força ameaçadora. Porém, como pode aproximar-se de você só até um certo ponto, é aconselhável que se mantenha a distância, pois assim ele não poderá segui-lo.



- Se derrotar Neff na primeira vez em que ele aparecer numa rodada, você ganha 100 000 pontos.
- Se derrotar Neff na segunda vez em que ele aparecer numa rodada, você ganha 50 000 pontos.
- Se derrotar Neff na terceira vez em que ele aparecer numa rodada, você ganha 20 000 pontos.

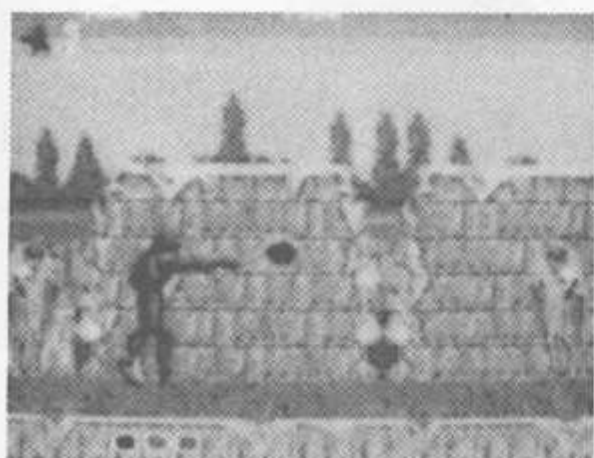
## **Rodada 1: Lobisomem**

A Rodada 1 acontece na Acrópole de Hades, onde Zeus foi buscar o Centurião em sua tumba. Aqui você será atacado por várias e perversas criaturas.

Elimine os lobos de três cabeças, capture as poderosas Bolas do Espírito e você se transformará num feroz Lobisomem.



• *Funções dos Botões A e B na Rodada 1*



**Botão A:** Bola de Fogo.  
Bolas de Fogo serão expelidas da ponta de sua mão.



**Botão B:** Barras de Fogo.  
Você se transformará numa Barra de Fogo e avançará contra o inimigo.

**As Criaturas Inimigas e a Pontuação da Rodada 1**

**Slow Feet**

100 pontos.  
São zumbis do mais baixo nível. Quando atingidos, explodem em pedaços.

**Headless Horrors**

100 pontos.  
Carregam suas cabeças nas próprias mãos e golpeiam com perigosa perfeição.





### **Skinny Orcuses**

500 pontos.

São bestas aladas que atacam do céu e só são derrotadas com pontapés rápidos, quando estiverem em terra.

### **Grave Masters**

300 pontos.

Os senhores dos zumbis possuem braços longos e estão prontos para atacar e derrotar você.



### **Os Lobos de Três Cabeças**

1 000 pontos.

São lobos azuis, que abrigam as mágicas Bolas do Espírito.

Você não pode ganhar o jogo sem derrotar os lobos.

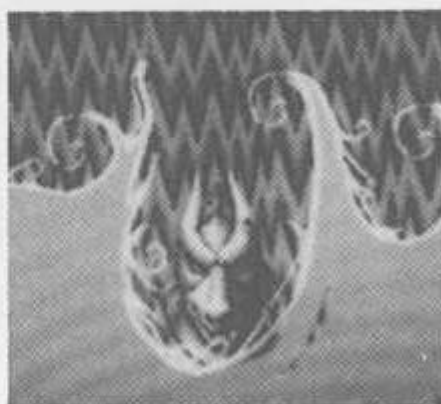


### **Aggar (Chefe)**

É um monstro enorme sem pernas e que continuamente arranca a própria cabeça (logo substituída por outra, como por encanto) e a lança contra você.

## **Rodada 2: Homem-Dragão**

Você agora começa a descer, rumo ao Império Subterrâneo, por uma caverna escura e úmida. De repente, surge uma barreira compacta, formada por criaturas repelentes que se lançam



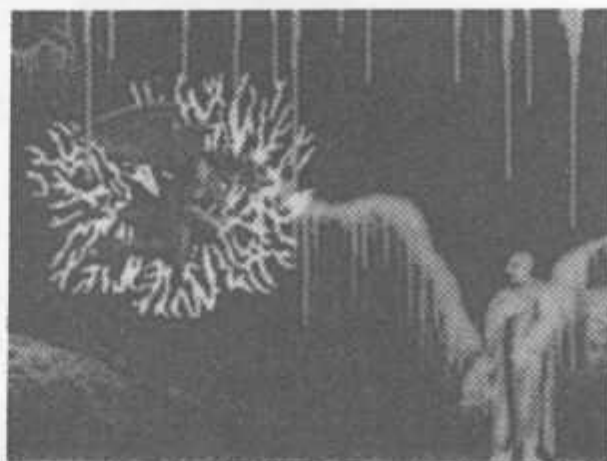
contra você. Mas com o poder das Bolas do Espírito você escapa, transformando-se num Homem-Dragão lançador de fogo.



## Funções dos Botões A e B na Rodada 2



**Botão A:** Descarga de Relâmpago. O Relâmpago é disparado de sua própria mão.



**Botão B:** Barreira de Laser. Como você está envolto em um raio térmico eletrificado qualquer coisa que o tocar será queimada instantaneamente.

## As Criaturas Inimigas e a Pontuação da Rodada 2

### Round Leeches

100 pontos.

Cuidado com a sua cabeça!

Estes sanguessugas grudam em você e sugam toda sua energia.





### Chicken Stingers

300 pontos.

Estes monstros usam seus rabos envenenados como chicotes.

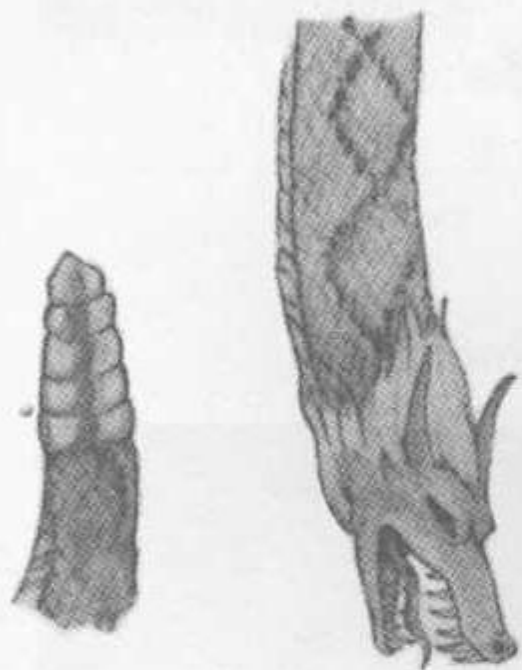
São difíceis de atingir.



### Rattle Tail

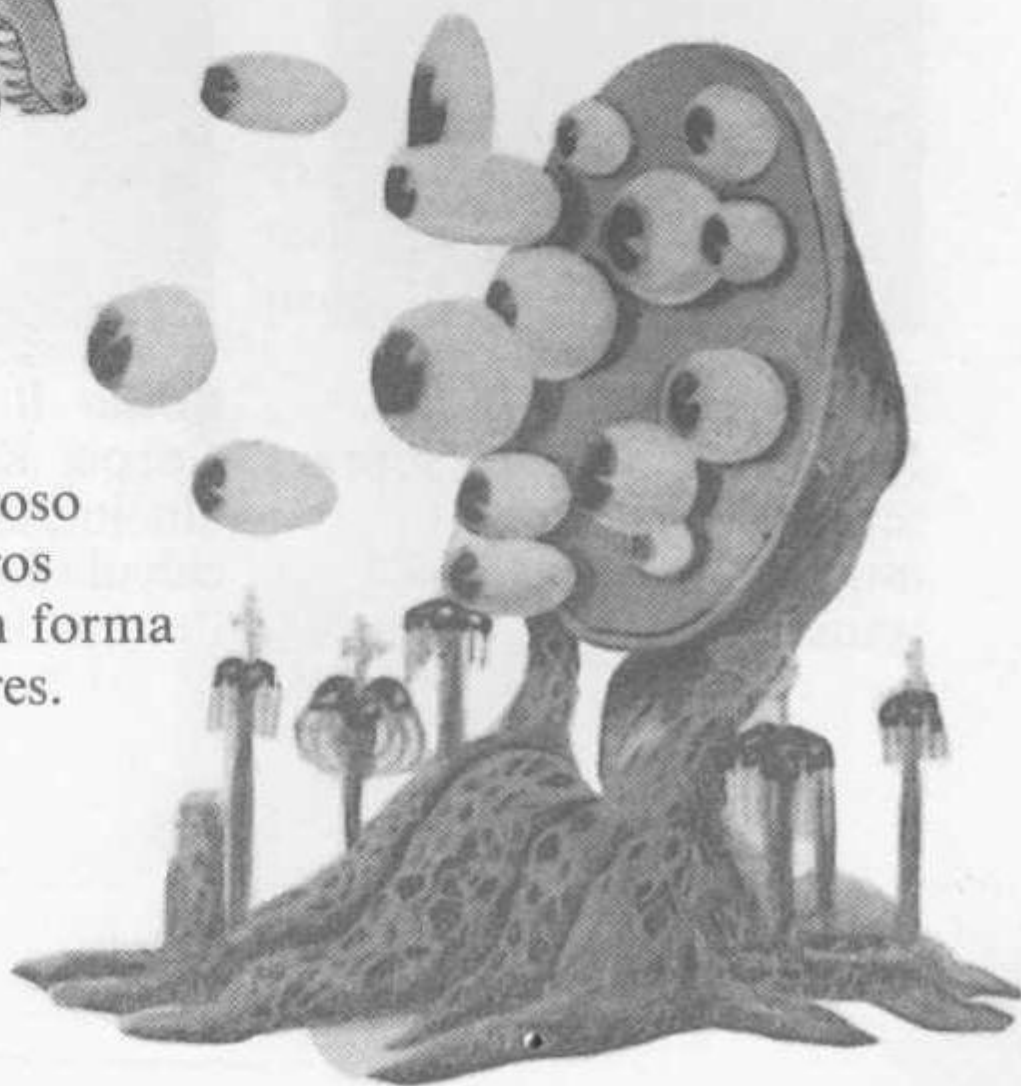
500 pontos.

Parecidos com os dragões chineses, eles atacam de cima e de baixo.



### Octeyes (Chefe)

É um ser asqueroso que expele esporos envenenados, em forma de globos oculares.



## Rodada 3: Homem-Urso

No interior de uma caverna cavada na rocha, enormes crateras se abrem repentinamente ameaçando tragá-lo!

Cair numa delas significa morte certa. Para aumentar suas chances de sobrevivência, transforme-se num Homem-Urso, a fim de vencer com cuidado e habilidade um terreno tão difícil.



### • Funções dos Botões A e B na Rodada 3



**Botão A:** O Sopro do Homem-Urso. Ao soprar seus inimigos, estes imediatamente se transformam em pedaços.



**Botão B:** O Rodopio do Corpo. Rodopios alucinantes e golpes calculados tiram a vida de seus inimigos.

## As Criaturas Inimigas e a Pontuação da Rodada 3

### Cave Needles

100 pontos.

São vespas transmutadas em bichos de solo, cujo ferrão é mortal.



### Fossils

Trata-se de monstros de pedra.

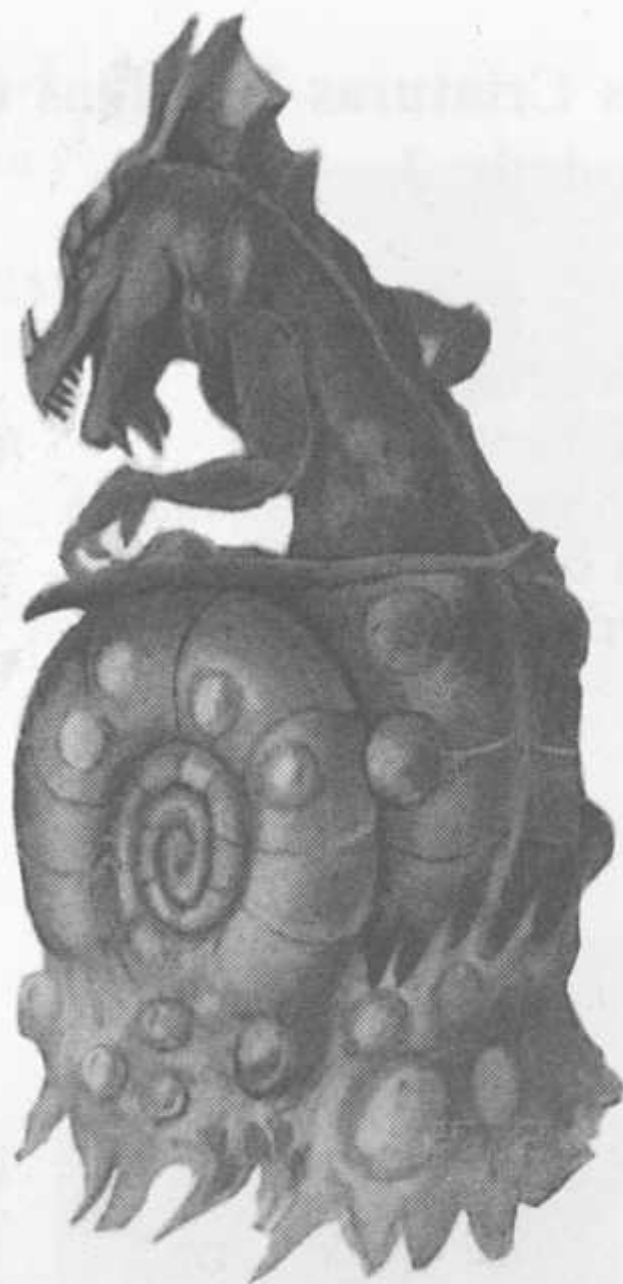
### Rock Turtles

500 pontos.

Apesar de se movimentarem com lentidão, possuem grande força.



**Moldy Snail (Chefe)**  
É um monstro híbrido,  
parte caracol, parte  
salamandra.

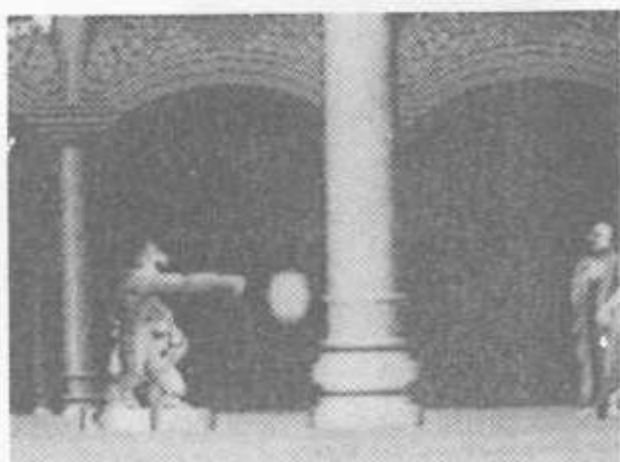


## Rodada 4: Homem-Tigre

Você acaba de chegar.  
Diante dos portões do  
Palácio Subterrâneo, você  
se move com cuidado,  
à procura de uma entrada.  
Agora, transformado  
em Homem-Tigre,  
nada poderá detê-lo.



• *Funções dos Botões A e B na Rodada 4*



**Botão A:** Fogo Ambulante. Bolas de Fogo dançantes são expelidas da ponta de seus dedos.



**Botão B:** Coluna de Fogo. Elimina os inimigos em duas direções: para cima e para baixo.

**As Criaturas Inimigas e a Pontuação da Rodada 4**

**Hammer Demons**  
500 pontos.  
Atacam, de cima,  
com um martelo  
enorme.





**Crocodile Worm (Chefe)**

Ele sopra fogo, flutua e expelle ferozes dragões em miniatura.

**Rodada 5: Lobisomem Dourado**

Até aqui, você sobreviveu ao labirinto do Império Subterrâneo. Mas, agora, Neff está a postos, a fim de conservar Athena no cativeiro.

Conseguirá você sobreviver ao teste final de força de vontade e habilidade?



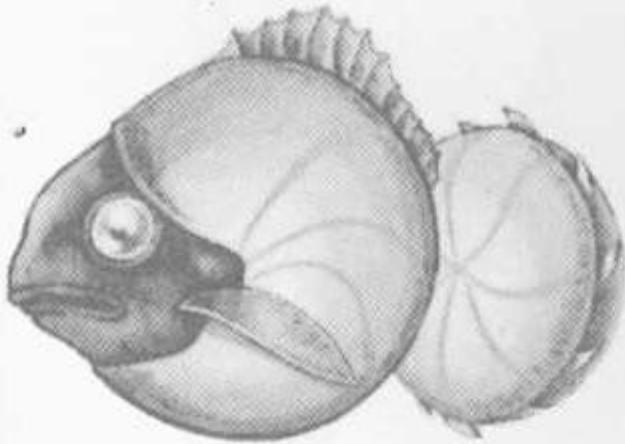


• *Funções dos Botões A e B na rodada 5*

**Botão A:** Fogo de Ouro.  
Lança Bolas de Fogo  
douradas.

**Botão B:** Flechas de Ouro.  
Massacra os inimigos com  
Ondas de Fogo douradas.

**As Criaturas Inimigas  
e a Pontuação da Rodada 5**



**Saw Fishes**  
100 pontos.  
Peixes cujas  
nadadeiras  
são perigosas serras  
circulares.

**Gory Goats**  
200 pontos.  
Possuem andar  
leve, mas suas patas  
são poderosíssimas.



**Rad Boars**

500 pontos.

Javalis armados  
de cassetetes, loucos  
por sangue!

**Dark Unicorn**

300 pontos.

Desfere rápidos  
pontapés em pleno  
salto, causando  
dor e perda de  
energia.



## Neff

O último inimigo.  
Tudo que podemos  
dizer é... boa sorte!



## Dicas Úteis

- Cada inimigo tem um ponto fraco, que pode ser localizado mais efetivamente com certos chutes ou socos. Descubra quais desses golpes funcionam melhor e tire vantagem disso mais tarde.
- Se as Bolas do Espírito saírem flutuando na tela, elas estarão perdidas para sempre.
- A fim de prorrogar o jogo, ao aparecer a imagem “Game Over” (fim do jogo), aperte o **Botão Início** e, ao mesmo tempo, o **Botão A**. Você retoma o jogo no início da última rodada que disputou.

## Marcador de Pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

# TECTOY

## *CERTIFICADO DE GARANTIA*

A TECTOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TECTOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica autorizada TECTOY.

ETIQUETA

**TECTOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.**

Rua Ramos Ferreira, 1913 — Manaus — AM — CEP: 69.000

Indústria Brasileira

**CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR**

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038

TELEFONE: (011) 261-5797

**TECTOY**

PRODUZIDO  
NA ZONA FRANCA  
DE MANAUS



CONHEÇA O AMAZONAS