

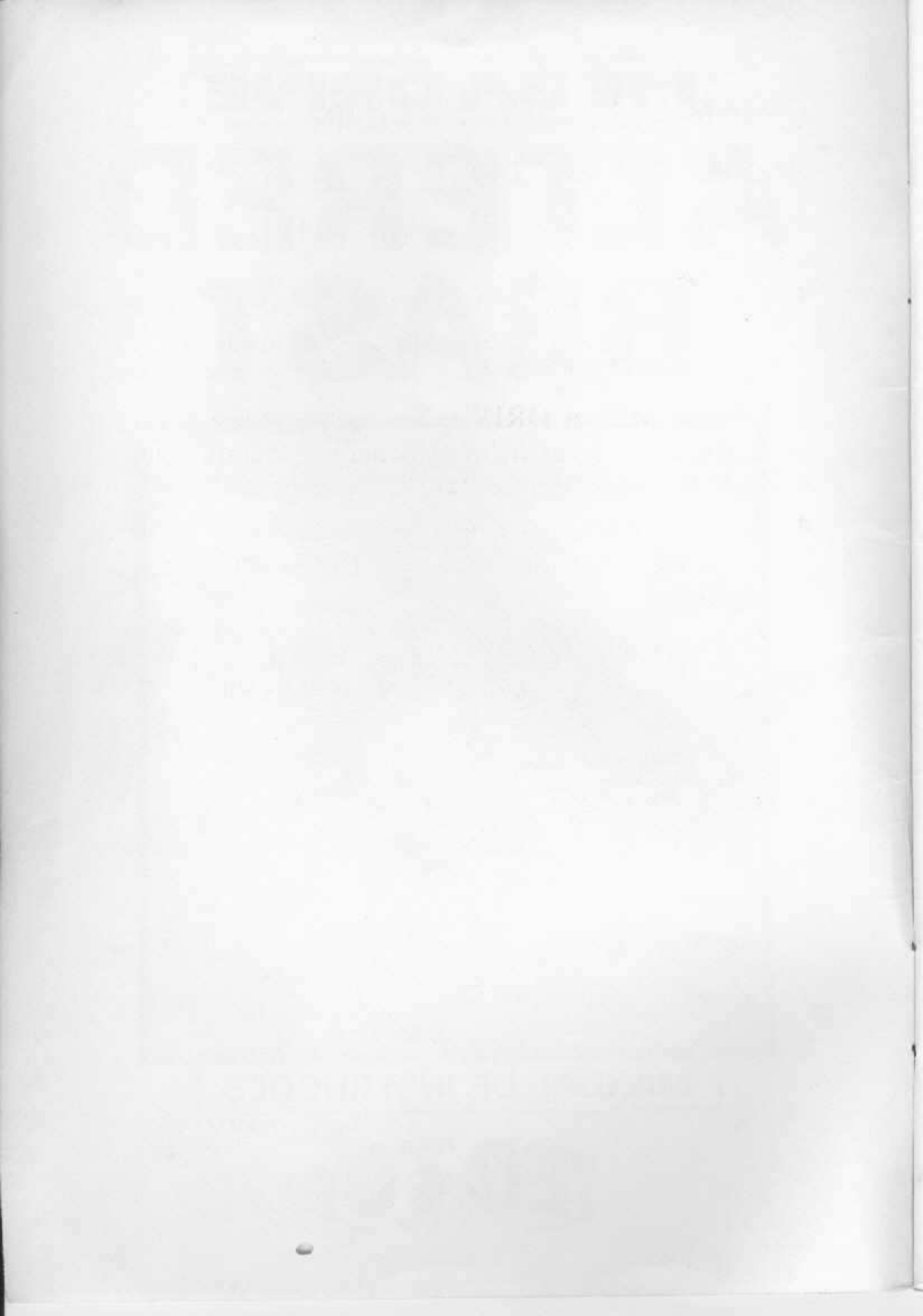
MEGA DRIVE

ALTERED BEAST



MANUAL DE INSTRUÇÕES

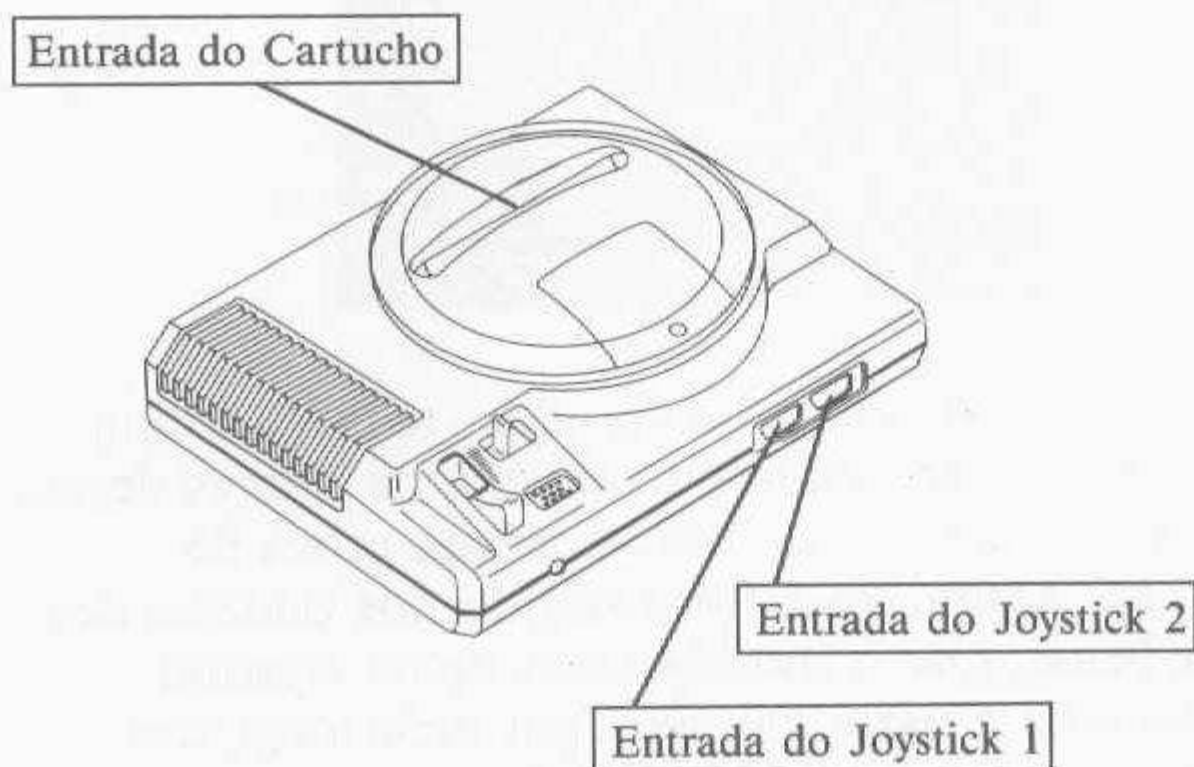
TEC TOY



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.
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!

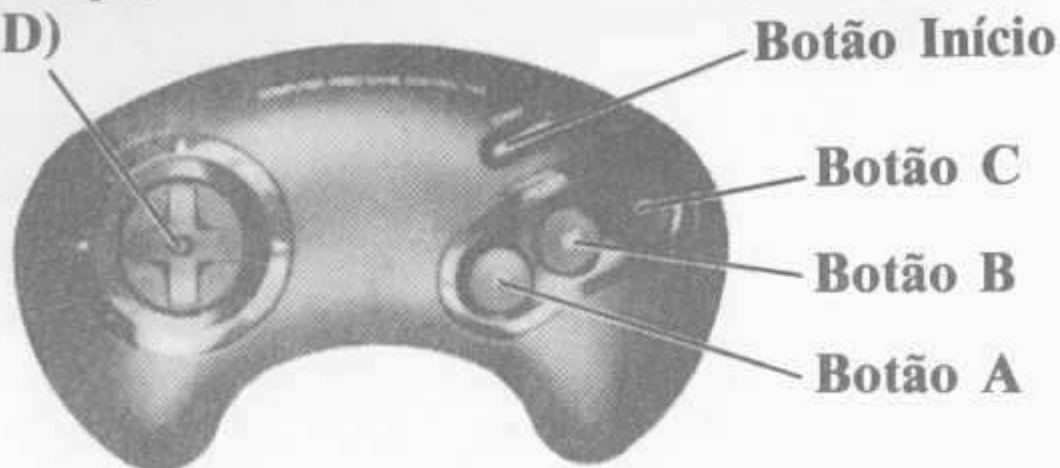


Ao faltarem cinco rodadas, o número de adversários que você derrotar é simplesmente arrasador. Mas, Neff promete ser ainda mais difícil. Portanto, prepare-se para o pior e lembre-se: não foi à toa que Zeus decidiu ir buscá-lo na tumba!

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

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

Botão A

- Faz o Centurião dar socos.

**Botão B**

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

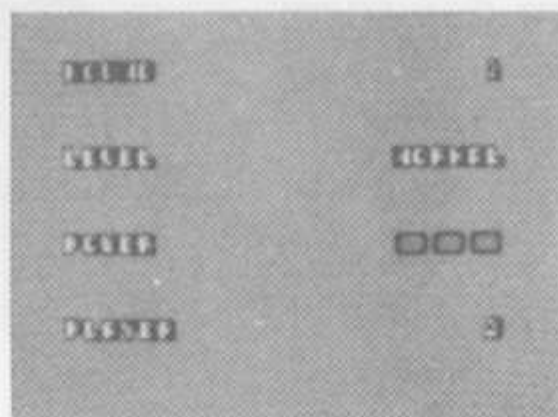
**Botão C**

- 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 Força
do
Jogador 1



Medidor
de Vidas
do
Jogador 2

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

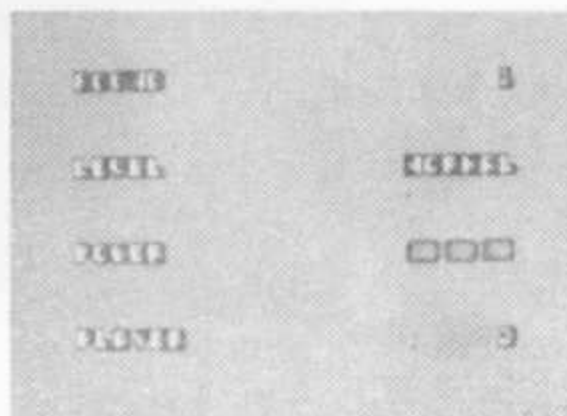
Seu nível de energia é refletido no Medidor de Força. Sempre que for atingido diretamente, seu nível de energia diminui. Isto é indicado pela mudança de cor no Medidor de Força. O nível de sua energia afeta diretamente suas vidas. Quando o medidor de força desaparecer totalmente você perderá uma vida.

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.

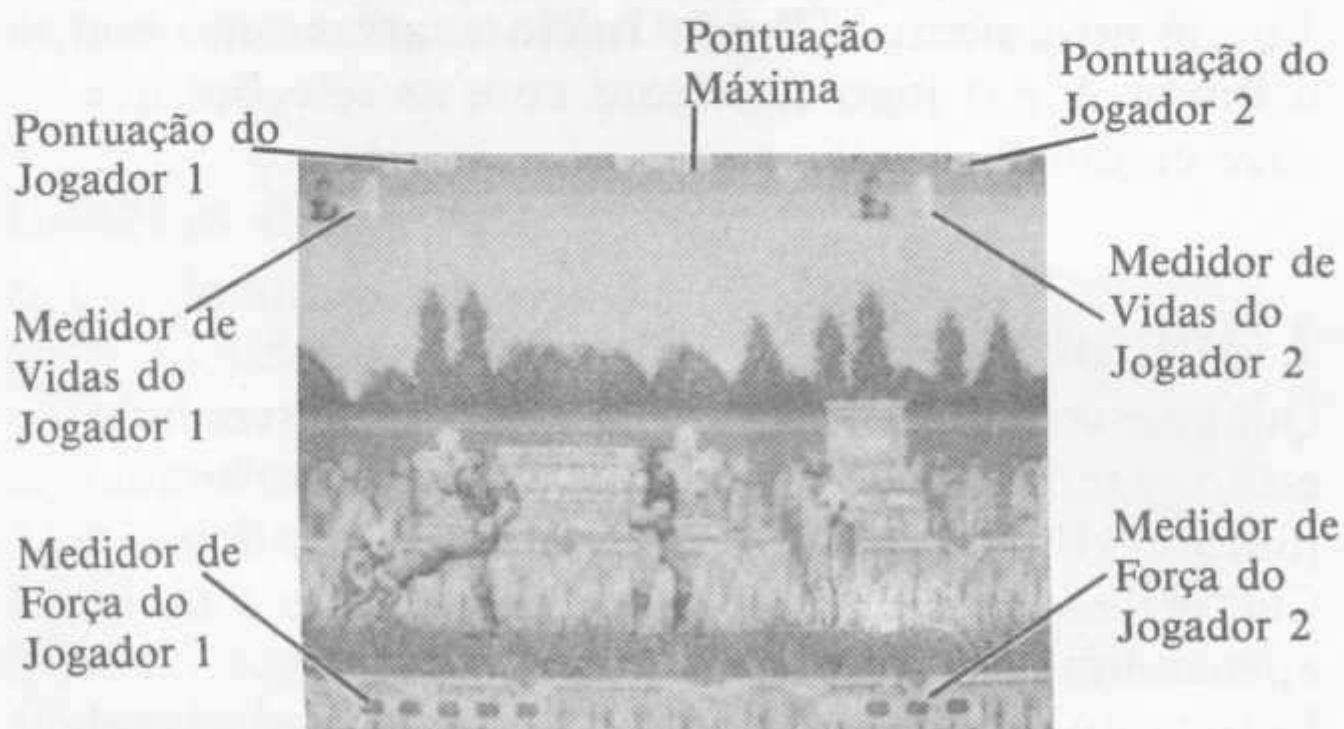
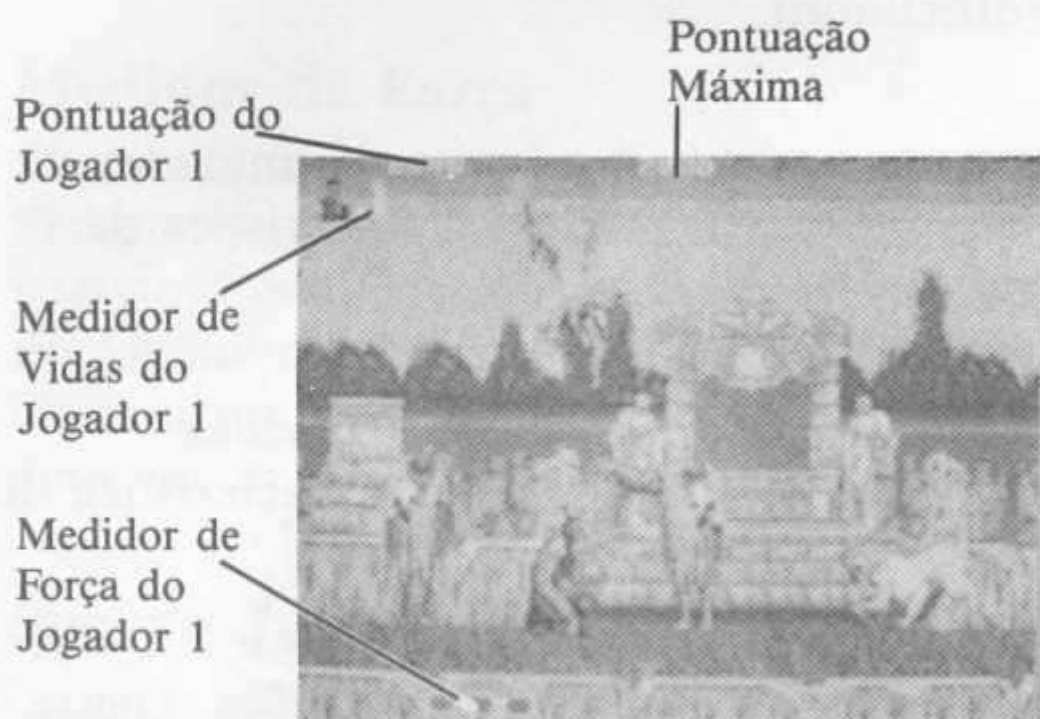
1 Jogador x 2 Jogadores

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.

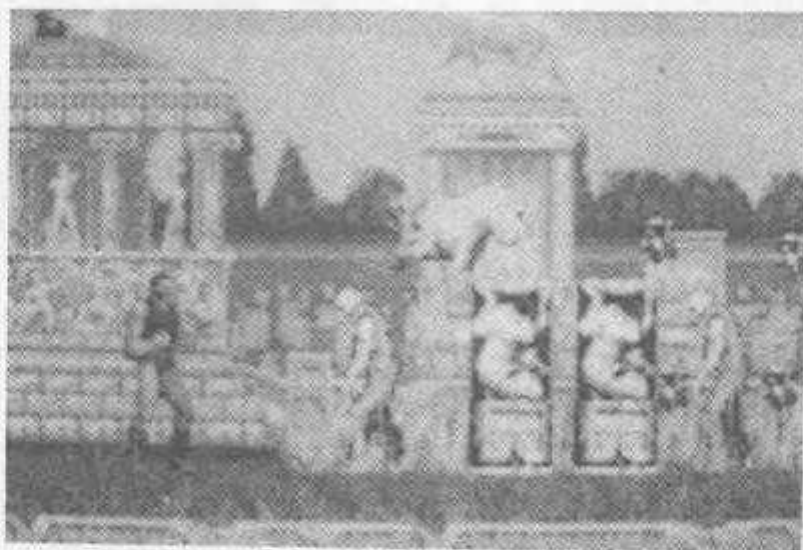
Cada jogador tem sua pontuação em separado e quem perder todas as suas vidas perde o jogo. O jogador que permanecer, continuará lutando pela vitória.

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.

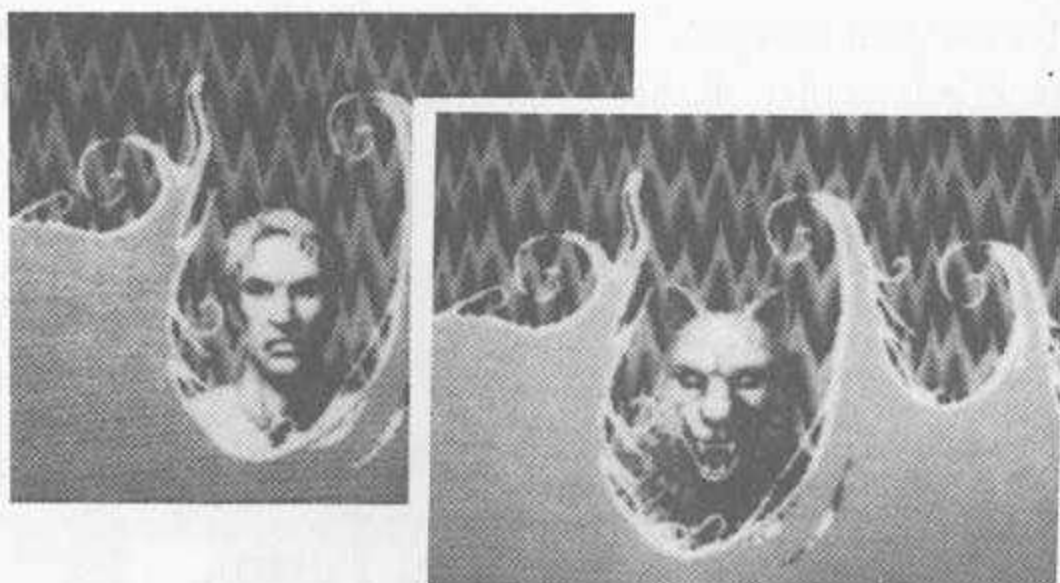
- **O Processo da Transformação**



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.

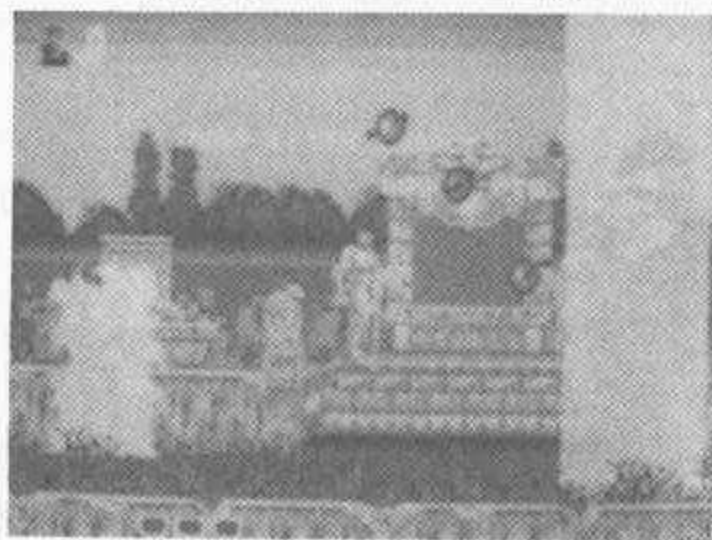
Agora, Faça Seu Jogo!

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.

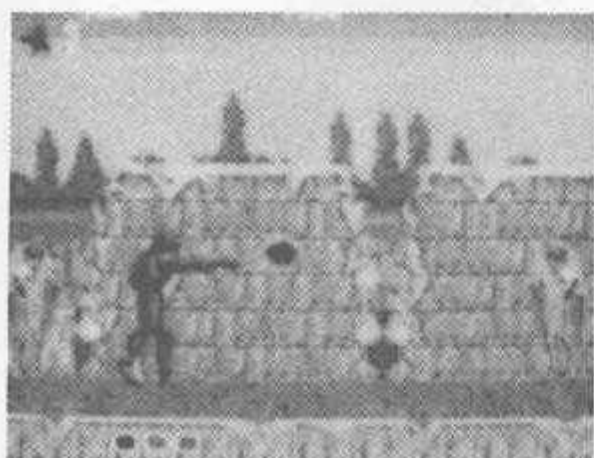
Rodada 1: Lobisomem

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.

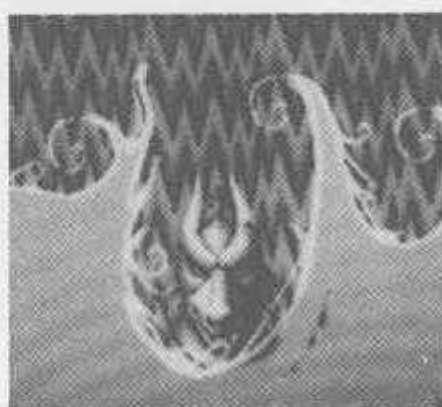


Aggar (Chefe)

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

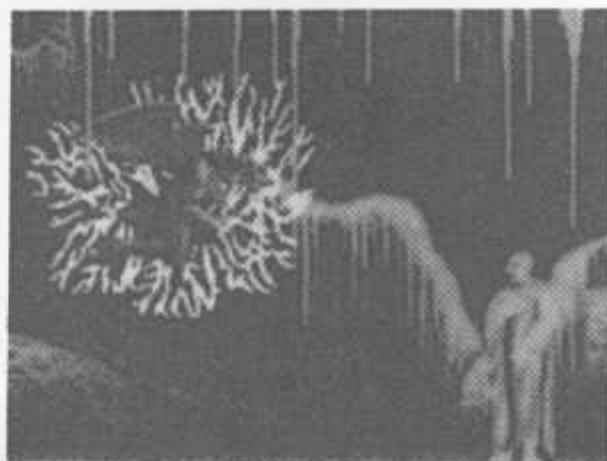


contra você. Mas com o poder das Bolas do Espírito você escapa, transformando-se num Homem-Dragão lançador de fogo.

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.

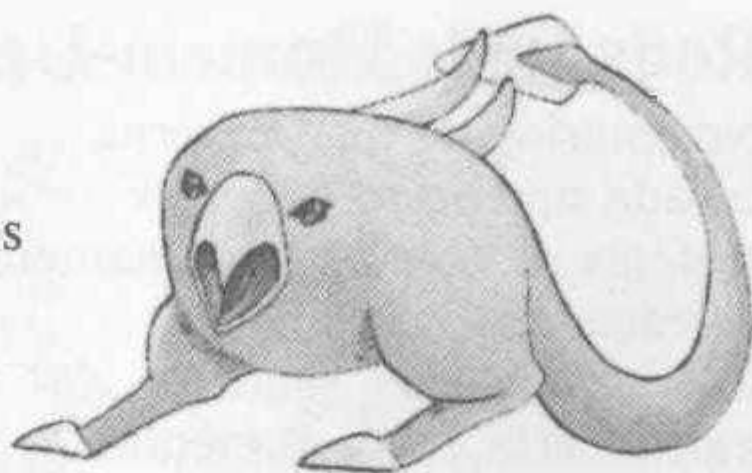


Chicken Stingers

300 pontos.

Estes monstros usam seus rabos envenenados como chicotes.

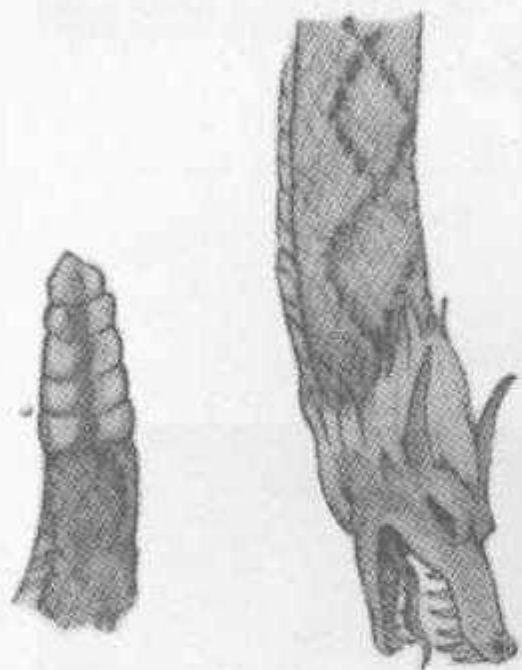
São difíceis de atingir.



Rattle Tail

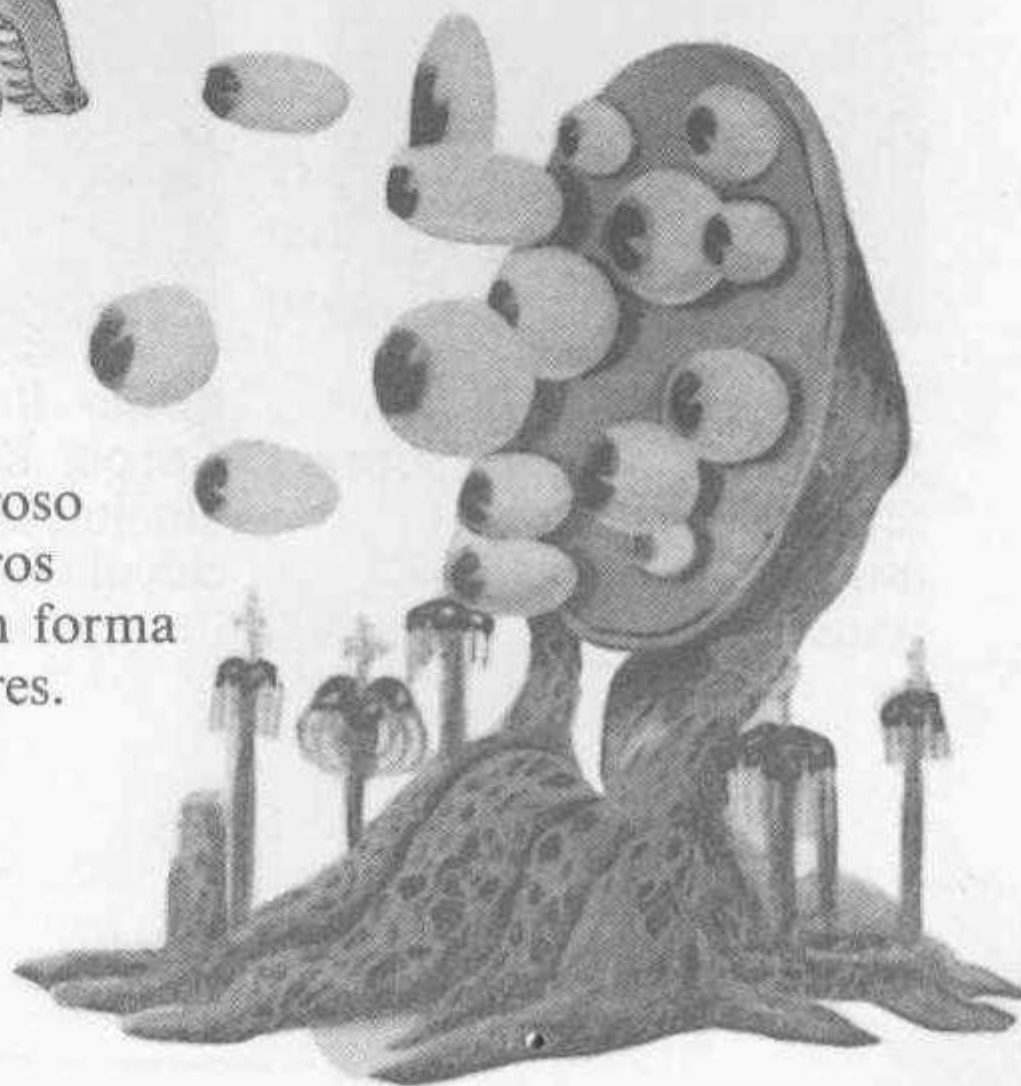
500 pontos.

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

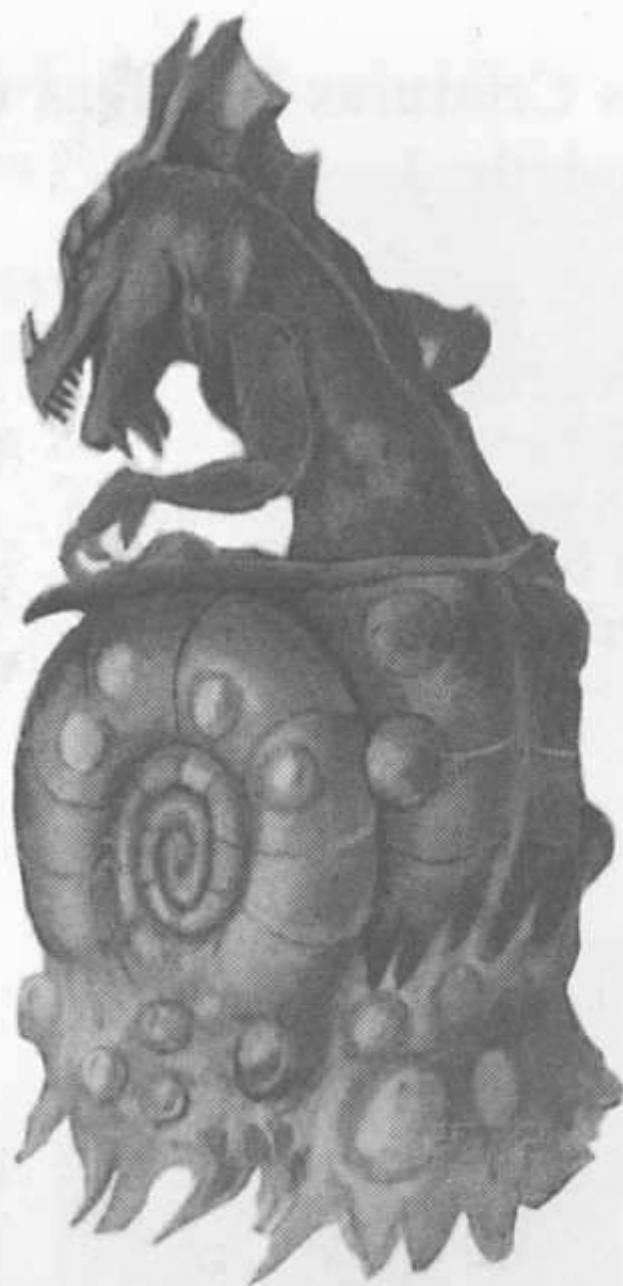
500 pontos.

Apesar de se movimentarem com lentidão, possuem grande força.



Moldy Snail (Chefe)

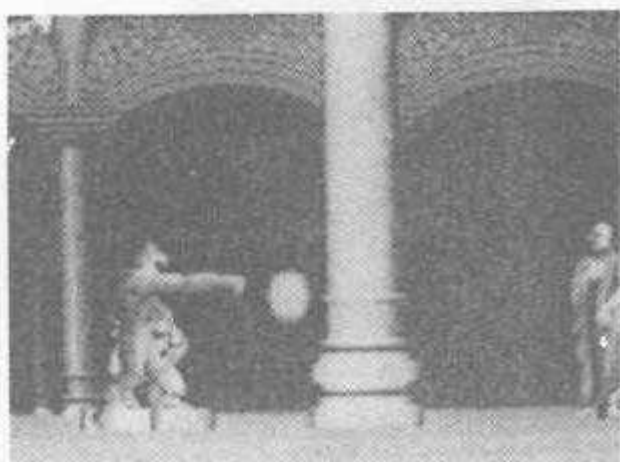
É um monstro híbrido,
parte caracol, parte
salamandra.

**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 expele 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?

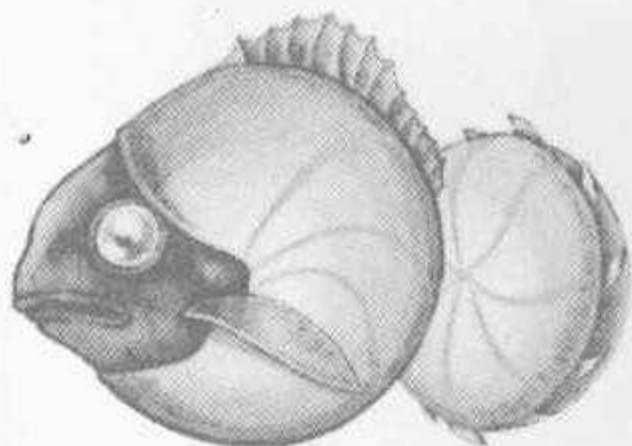


• *Funções dos Botões A e B na rodada 5*

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

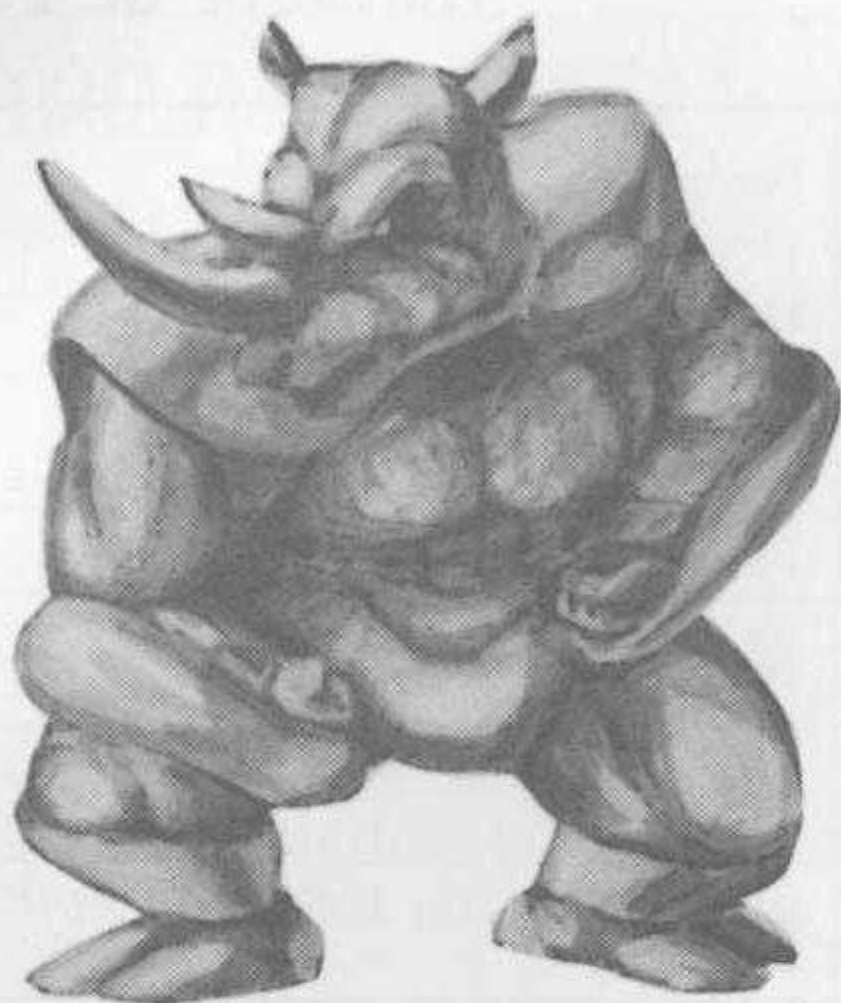
300 pontos.

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			



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