

CENTER GAMES
DR. GETULIO VARGAS, 1570/201

ALTERED BEAST



TEC TOY

REPRODUCED
BY PERMISSION
OF THE ORIGINAL
PUBLISHER

TEC TOY

Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
 2. Coloque o cartucho ALTERED BEAST no console (veja figura), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
 3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
 4. Para começar o jogo, aperte o Botão 1 ou o Botão 2.
- IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



Altered Beast

Você era um centurião romano, um bravo guerreiro que não conhecia o medo. E, ao morrer no campo de batalha, com coragem e honra, pensou que teria paz e descanso por toda a eternidade.

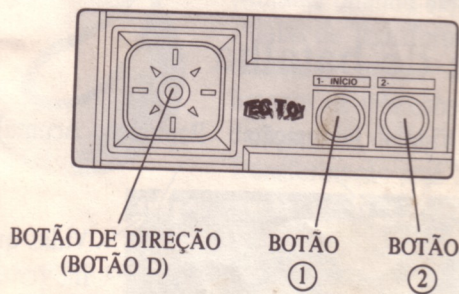
Mas, quando o nefasto Neff, Senhor do Submundo, seqüestrou a bela Athena, seu pai, Zeus, buscou um forte e bravo guerreiro para salvá-la. Ele escolheu você e o trouxe da tumba novamente para a vida! E como você se transformou numa Criatura Mutante, Zeus lhe concedeu vários poderes sobrenaturais.

No interior de algumas das criaturas inimigas, existiam as miraculosas *Pílulas de Transformação*. Se derrotasse tais criaturas e se apossasse das Pílulas de Transformação, você conquistaria os poderes de Altered Beast — a Criatura Mutante, transformando-se, alternadamente, em diferentes criaturas, todas possuidoras de temíveis forças e destreza!

De homem a super-homem, a homem-lobo, a homem-dragão, a homem-tigre e, finalmente, ao mais poderoso de todos: o Homem-lobo Dourado! Agora você possuía o dom de fazer o que nenhum outro homem, vivo ou morto, havia jamais conseguido: lutar contra os demônios do Submundo e... vencer!

Ao longe, você podia ouvir os gritos da bela Athena. Zeus fê-lo voltar do túmulo, onde repousava. À sua espera estavam os bizarros e tortuosos escravos do nefasto Neff. E, então, principiou a mais dura luta de todas as suas existências... Afinal, o seu grito de batalha sempre fora: “Jamais diga — Morra!”

Assuma o controle!



O Botão D: Movimenta o centurião para a ESQUERDA ou para a DIREITA. Aperte PARA BAIXO para fazer o centurião AJOELHAR-SE.

Botão 1: Serve para INICIAR O JOGO e para chutar.

Botão 2: Serve para golpear.

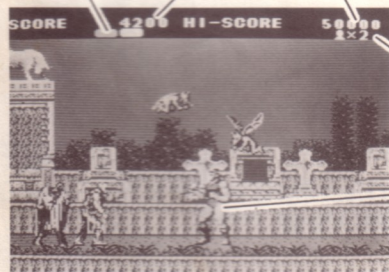
Botão 1 e Botão 2: Apertados simultaneamente, servem para pular.

Botão D PARA BAIXO e Botão 1: Apertados em seqüência servem para chutar o inimigo.

(Depois do centurião transformar-se em Criatura Mutante, assumindo diversas formas, as funções dos Botões 1 e 2 mudarão. Todos os detalhes a respeito estão especificados nas páginas seguintes, na descrição de cada rodada.)

A cena de batalha

Medidor de Vida Pontuação Pontuação Acumulada



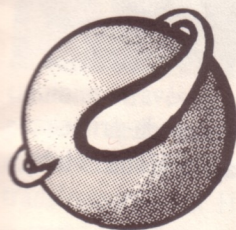
Vidas que lhe restam

Centurião

Para começar o jogo, aperte o Botão 1 no Joystick 1.
Medidor de Vida: ao começar o jogo, o Medidor de Vida indica três unidades. Cada vez que o inimigo tocar você, o nível do Medidor diminuirá. Quando o Medidor desaparecer, isso significa que você acaba de perder uma vida.

Fim do jogo (Game Over): Você começa o jogo com três vidas. Se perder todas elas, o jogo acaba.

Transformando-se em Criatura Mutante



Você conquista o poder de transformar-se em Criatura Mutante quando capturar as Pílulas de Transformação, que existem no interior dos lobos brancos de três cabeças. Ao derrotar um deles, a Pílula de Transformação será libertada no ar. Não a deixe escapar!

Você começa cada rodada como um homem normal. Ao conseguir a primeira Pílula de Transformação, transforma-se num super-homem, de músculos poderosos. Ao capturar mais uma Pílula de Transformação, você se transforma numa Criatura Mutante!

Em cada rodada, você se transforma numa diferente Criatura. Imediatamente após cada transformação, Neff aparece e ordena que um de seus escravos lute contra você. Derrote esses monstros e avance para a rodada seguinte.

Rodada 1: Homem-lobo

Você retorna à vida no mesmo túmulo onde descansou por cem anos. Nesta rodada, você deve lutar contra os Zumbis e todos os maus espíritos que Neff colocou no túmulo e nas ruínas do castelo. Se capturar duas Pílulas de Transformação no decorrer da primeira rodada, você se transforma num selvagem Homem-lobo, com temíveis poderes!



Os botões do seu Joystick atuam assim:

Botão 1:

Bola de Fogo: Um soco disparará bolas de fogo de suas mãos!

Botão 2:

Flecha de Fogo: Você produz o poder da chama, que destrói todos os inimigos na direção em que estiver voltado!

Rodada 2: Homem-dragão



Aqui você está a um passo do Submundo. Abrirá seu caminho através de uma escura e úmida caverna, povoada de bestas famintas, sequiosas de seu sangue! Se capturar as Pílulas de Transformação, você se transformará num Homem-dragão, protegido por escamas metálicas e com o poder de voar!

Os botões do seu Joystick atuam assim:

Botão 1:

Golpe Relampejante: Relâmpagos se irradiarão de seus braços.

Botão 2:

Força Profunda: Todo o seu corpo se torna eletrificado, e qualquer coisa que tocar será eletrocutada!

Botão D:

Movimenta o Homem-dragão para cima, para baixo, para a esquerda e para a direita.

Rodada 3: Homem-tigre



Nesta rodada, você destrói os portões da fortaleza do Submundo de Neff! Estaria Athena prisioneira no interior da fortaleza? É isto que você precisa descobrir. Ao capturar as Pilulas de Transformação, prepare-se para transformar-se num poderoso Homem-tigre.

Os botões do seu Joystick atuam assim:

Botão 1:

Chama Trepidante: Uma trepidante bola de fogo rolará da ponta de seus dedos.

Botão 2:

Pilar de Fogo: inimigos, acima e abaixo de você, serão atingidos pelas chamas de fogo que você lançar para cima e para baixo!

Rodada 4: Homem-lobo Dourado



Aqui você atinge o âmago da perigosa fortaleza de Neff, o reduto dos mortos-vivos! Enfrentará as mais repelentes de todas as criaturas, inclusive o próprio e demoníaco Neff! Mas, nem tudo está perdido. Se capturar as Pilulas de Transformação, você se transformará na mais poderosa de todas as Criaturas Mutantes: o Homem-lobo Dourado!

Os botões do seu Joystick atuam assim:

Fogo Dourado: Chamejantes bolas de fogo dourado farão seus inimigos explodir!

Botão 2:

Flecha Dourada: Massacra seus inimigos numa onda de fogo dourado!

Conheça seus inimigos

Aqui estão os escravos do nefasto Neff, que tentarão evitar que você salve Athena.



Headless Horror: 100 pontos
Este zumbi dá socos quando se aproxima.



Slow Foot: 100 pontos
Esta é a forma mais humilde de Zumbi. Explode ao mais leve toque.



Grave Master: 300 pontos
Este temível violador de túmulos é um brutamonte, com braços de grande alcance.



Skinny Orcus: 500 pontos
Terror alado que surge do céu para atacar.



Lobo de Três Cabeças: 1.000 pontos
Estes lobos fantasmagóricos atacam em alcateias. Dentre eles, destacam-se os brancos, que contêm as Pílulas de Transformação de que você necessita para transformar-se em Criatura Mutante.



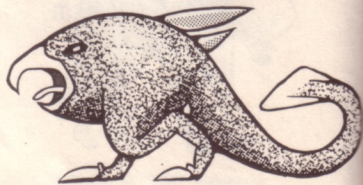
Aggar (Boss)

Ele ataca arrancando a própria cabeça e arremessando-a. Novas cabeças surgem indefinidamente, e o monstro as usará como munição adicional.



Round Leech: 300 pontos

Se este dentuço o morder, todo o poder que você tem será sugado!



Chicken Stinger: 300 pontos

É um monstro que ataca, golpeando com seu rabo afiado e venenoso.

Octeyes (Boss)

Este ser repelente lança esporos envenenados e em forma de globos oculares. Se um deles tocá-lo, você está morto!



Rattle Tail: 500 pontos

Semelhante a um dragão chinês, ataca chacoalhando o rabo. Cuidado: ele vem de cima e de baixo, simultaneamente!



Cave Needle: 100 pontos
Vespa mutante que anda no chão e possui um ferrão mortal.



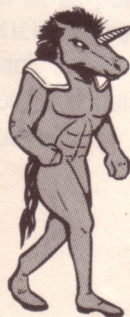
Hammer Demon: 500 pontos
É um monstro armado com um martelo gigante, e que ataca de cima.



Crocodile Wurm (Boss)
Monstro alado que ataca cuspidando fogo.



Cory Goat: 200 pontos
Não é um adversário particularmente forte, mas é rápido. Portanto, cuidado com ele!



Dark Unicorn: 300 pontos
Este nefasto unicórnio possui a incrível habilidade de desferir rapidíssimos chutes voadores.



Saw Fish: 100 pontos
Sua espinha é tão afiada quanto a lâmina de uma serra. Quando roda sobre si mesmo, torna-se extremamente forte.



Bad Boar: 500 pontos
É um horrível suíno, muito esperto na defesa e, por isso, praticamente invencível.

Pontos de bonificação

Além dos pontos que recebe normalmente ao derrotar os inimigos, você ganhará pontos extras pela derrota dos chefes (*bosses*) dos escravos de Neff.

Os pontos de bonificação são os seguintes:

1. Derrotar os chefes em sua primeira aparição:
100.000 pontos.
2. Derrotar os chefes em sua segunda aparição:
50.000 pontos.
3. Derrotar os chefes em sua terceira aparição:
50.000 pontos.

OBSERVAÇÃO: Você só pode lutar contra o nefasto Neff quando estiver na fase de Criatura Mutante.



Dicas úteis:

- Aprenda o que funciona melhor para derrotar o inimigo, socos ou pontapés. Cada inimigo possui seus próprios pontos fracos, e também seus peculiares pontos fortes.
- Não permita que as Pílulas de Transformação abandonem a tela. Se não conquistar o poder da Criatura Mutante, você jogará em terrível desvantagem.

PRORROGAÇÃO DO JOGO: Quando a imagem *GAME OVER* (Jogo Encerrado) aparecer na tela, aperte o Botão D, na posição **DIAGONAL ESQUERDA SUPERIOR** e, simultaneamente, os Botões 1 e 2. Aparecerá, então, a mensagem "*CONTINUE*" e, assim, você poderá retomar o jogo no início da rodada em que fora eliminado.

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

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.

TECTOY

Nºco 021421887

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

TECTOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.
 Rua Ramos Ferreira, 1913 — Manaus — AM — CEP: 69.000
 Indústria Brasileira
CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR
 Av. Ermâno Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038
 TELEFONE: (011) 261-5797

Projeto:
GameManualScansBR

Pablo Rozados