

ALTERED BEAST



PLAYER'S GUIDE

ALTERED BEAST

REVEILLENZ LA BÊTE QUI SOMMEILLE EN VOUS . . .

Zeus a fait appel à vous! Seul un guerrier brave et sans peur pourra sauver sa fille bien-aimée, Athéna, des griffes fourbes de Nelf, maléfique Seigneur des Enfers.

Vous êtes ressuscité et on vous donne des pouvoirs surnaturels qui vont au-delà de ce monde. Prenez les balles d'esprits "mystiques" et changez-vous en de nombreuses créatures féroces — en Homme Fort, donnez des coups de poing et de pied plus puissants que jamais, en Loup-garou et Tigre-garou déchirez la chair des démons de l'enfer et en Ours, abattez vos ennemis d'un souffle de votre mauvaise haleine!

Vous entendez au loin les cris de la belle Athéna, et comme les terreurs des Enfers se referment sur vous, la bête qui sommeille en vous se réveille pour faire face à la bataille finale!!

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

C64 cassette Insérez votre cassette dans le lecteur de cassettes. Maintenez les touches SHIFT et RUN/STOP enfoncées en même temps.

C64 disquette Insérez la disquette dans le lecteur de disquettes. Tapez LOAD''''',8,1 et appuyez sur RETURN.

C128 Tapez GO64 puis appuyez sur RETURN. Quand le message de guidage paraît sur l'écran, tapez Y puis RETURN et suivez les instructions pour le C64.

Spectrum cassette Insérez la cassette dans votre lecteur de cassettes et tapez LOAD'' '' puis appuyez sur la touche ENTER. Puis appuyez sur la touche PLAY du lecteur.

Amstrad disquette Insérez la disquette dans le lecteur de disquettes. Tapez RUN''DISC et appuyez sur ENTER.

Amstrad cassette Appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER. Appuyez sur la touche PLAY du lecteur.

Atari ST Insérez la disquette dans le lecteur A et mettez l'ordinateur en marche.

Amiga Insérez la disquette du jeu et allumez votre ordinateur.

INSTRUCTIONS DE MULTI-CHARGEMENT

Altered Beast est un jeu à multi-chargement. Chaque niveau sera chargé quand vous aurez fini le niveau précédent. Cela veut dire que pour pouvoir jouer sans interruption vous devez garder votre cassette Altered Beast dans votre lecteur de cassettes, ou votre disquette Altered Beast dans votre lecteur de disquettes, pendant toute la durée de la séance de jeu.

Versions disquettes ST/Amiga

En plus, on vous demandera d'insérer la disquette numéro DEUX pendant le jeu. Si vous avez une deuxième unité de disque raccordée à votre ordinateur, vous pouvez y insérer la deuxième disquette pendant la procédure de chargement.

Versions cassette/disquette Spectrum/Amstrad/Commodore 64

Sur la version cassette, le jeu principal est sur la face 1 et les niveaux sur la face 2. Quand indiqué, retournez la cassette et réembobinez la jusqu'au début de la face 2 et appuyez sur PLAY.

Quand vous perdez toutes vos vies, réembobinez la cassette jusqu'au début de la face 2 et appuyez sur PLAY.

Sur la version disquette on vous indiquera d'insérer la face B.

MOYENS DE COMMANDE

Spectrum → manette Sinclair, manette Kempston, touche curseur, touches redéfinissables

Amstrad → manette, touches redéfinissables

C64 → manette seulement

ST → manette seulement

Amiga → manette seulement

Spectrum/Amstrad

"H" pour pause, en mode pause, appuyer sur "Q" pour quitter le jeu, et ESPACE pour sortir du mode pause.

C64

Touche "SHIFT LOCK" → pour entrer/sortir de pause.

Joueur 1 → porte 1.

Joueur 2 → porte 2.

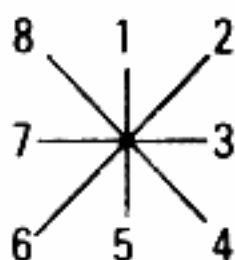
ST/Amiga

"Function Key 1" → pause, n'importe quelle touche pour sortir de pause.

Touche "ESCAPE" → pour quitter.

	ST	Amiga
Joueur 1	→ Porte 1	Porte 2
Joueur 2	→ Porte 0	Porte 1

COMMANDES



	Spec/Ams	Commodore 64	ST/Amiga
1	saut bas	saut	saut bas†
2	saut bas à droite	saut à droite	saut bas à droite†
3	marche à droite	marche à droite	marche à droite
4	-----	-----	-----
5	accroupissement	accroupissement	accroupissement
6	-----	-----	-----
7	marche à gauche	marche à gauche	marche à gauche
8	saut bas à gauche	saut à gauche	saut bas à gauche†

† Appuyer sur la touche TIR pendant ces mouvements vous fera donner un coup de poing ou de pied.

Avec la touche TIR enfoncée:

	Spec/Ams	Commodore 64	ST/Amiga
1	saut haut coup de poing	saut & coup de pied	saut haut⊕
2	saut haut à droite & coup de poing	saut à droite & coup de pied	saut haut à droite⊕
3	coup de poing à droite	coup de poing à droite	coup de poing à droite
4	-----	accroupissement & coup de pied haut	accroupissement & coup de pied haut
5	accroupissement & coup de poing bas	accroupissement & coup de poing bas	accroupissement & coup de poing bas
6	-----	accroupissement & coup de pied haut	accroupissement & coup de pied haut
7	coup de poing à gauche	coup de poing à gauche	coup de poing à gauche
8	saut haut à gauche & coup de poing	saut à gauche & coup de poing	saut haut à gauche⊕

⊕ coup de pied dans la direction courante.

DIFFICULTIES DE CHARGEMENT

Nous cherchons constamment à améliorer la qualité de notre gamme de produits et nous avons développé des niveaux élevés de contrôle de qualité pour vous apporter ce produit. Si vous rencontrez des difficultés pendant le chargement, il est improbable que la faute soit autre que le produit lui-même. Nous vous suggérons donc d'éteindre votre ordinateur et de suivre à nouveau et *avec soin* les instructions de chargement, en vérifiant que vous utilisez bien les instructions se rapportant à votre ordinateur et à votre logiciel. Si vous avez toujours des problèmes, consultez le manuel de l'Utilisateur que vous avez reçu avec votre ordinateur ou demandez l'avis de votre fournisseur de logiciel. Si les difficultés persistent après que vous ayez vérifié tout votre hardware, nous vous suggérons de renvoyer le jeu à la maison où vous l'avez acheté.

Renseignements des clients/Assistance Technique 0734 310003

ACTIVISION UK LTD, Blake House, Manor Farm Road, Reading RG2 0JN.

AUTEURS

Programmation par: Spectrum/Amstrad — Soft Option
Commodore 64 — Michael Archer
Atari ST/Commodore Amiga — Jeff Gamon

Graphique par: MAK Computer Graphics

Musique par: Spectrum/Amstrad — Paul Hileg
Commodore 64 — Martin Walker
Atari/Commodore Amiga — Uncle Art

Essayé par: Dave Cummins, Nick Goldsworthy

Produit par: Stuart Hibbert

Une Production Software Studios

Altered Beast TM and SEGA ® are trademarks of SEGA Enterprises Ltd. This game has been manufactured under licence from SEGA Enterprises Ltd. Japan.

© SEGA 1988, 1989

Marketed and Distributed by Activision