

S P E C T R U M

Awaken the beast within you...

ALTERED BEAST



ALTERED BEAST

LA BESTIA QUE HAY DENTRO DE TI HA DESPERTADO...

Zeus te ha invocado. Solamente un guerrero valiente e intrépido puede salvar a su querida hija Athena de las astutas garras de Nelfi, el Malvado Señor del Mundo Oculto.

Resucitado de la tumba, ahora tienes poderes sobrenaturales por encima de este mundo. Reúne las pelotas "místicas" del espíritu y transfórmate en una impresionante variedad de criaturas —con una fuerza poderosa que te hará golpear más fuerte que nunca—, como el Hombre Lobo, el Hombre Tigre, y desgarrar la carne de los demonios del infierno, o como el Oso, y vence a tus enemigos con tu terrible aliento.

Estás oyendo el llanto lejano de la preciosa Athena, y mientras los terrores del Mundo Oculto estrechan sus dominios, la bestia que hay en ti surge a la superficie para la batalla final.

INSTRUCCIONES DE CARGA

C64 Cassette

Mete la cinta en tu cassette. Mantén apretada la tecla SHIFT y pulsa RUN/STOP.

C64 Disco

Mete el disco en la unidad. Teclea LOAD""*",8,1 y después pulsa RETURN.

C128

Teclea GO64 y pulsa RETURN. Teclea Y cuando la pantalla te lo indique y después sigue las instrucciones apropiadas para el C64.

Spectrum Cassette

Mete la cinta en tu cassette y teclea LOAD"". Entonces pulsa ENTER. Pulsa PLAY en el cassette.

Amstrad Disco

Mete el disco en la unidad. Teclea RUN""DISC y pulsa ENTER.

Amstrad Cassette

Pulsa CTRL y la pequeña tecla ENTER. Pulsa PLAY en el cassette.

INSTRUCCIONES DE MULTICARGA

Altered Beast es un juego de multicarga. Cada nivel se cargará a medida que completes el anterior. Esto significa que para disfrutar de un juego continuo DEBES de mantener tu cinta de

Altered Beast en el cassette o tu disco de Altered Beast en la unidad de disco, en todo momento, mientras dure la sesión del juego.

Versiones en cassette/disco de Spectrum Amstrad y Commodore 64

En la versión de cassette el juego principal está en la cara 1 y los niveles en la cara 2. Cuando la pantalla te lo indique dale la vuelta a la cinta y rebobina hasta el principio de la cara dos. Entonces pulsa PLAY.

Cuando pierdas todas tus vidas rebobina el cassette hasta el principio de la cara 2 y pulsa PLAY. En la versión en disco se te indicará que metas la cara B.

METODOS DE CONTROL

Spectrum.—Joystick Sinclair, joystick Kempston, joystick cursor, teclas redefinibles.

Amstrad.—Joystick, teclas redefinibles.

C64.—Sólo joystick.

ST.—Sólo joystick.

Amiga.—Sólo joystick

OTRAS TECLAS

Spectrum/Amstrad

“H” para poner el juego en pausa. Si pulsas

“Q” abandonarás el juego, y con la tecla espaciadora saldrás del modo de pausa.

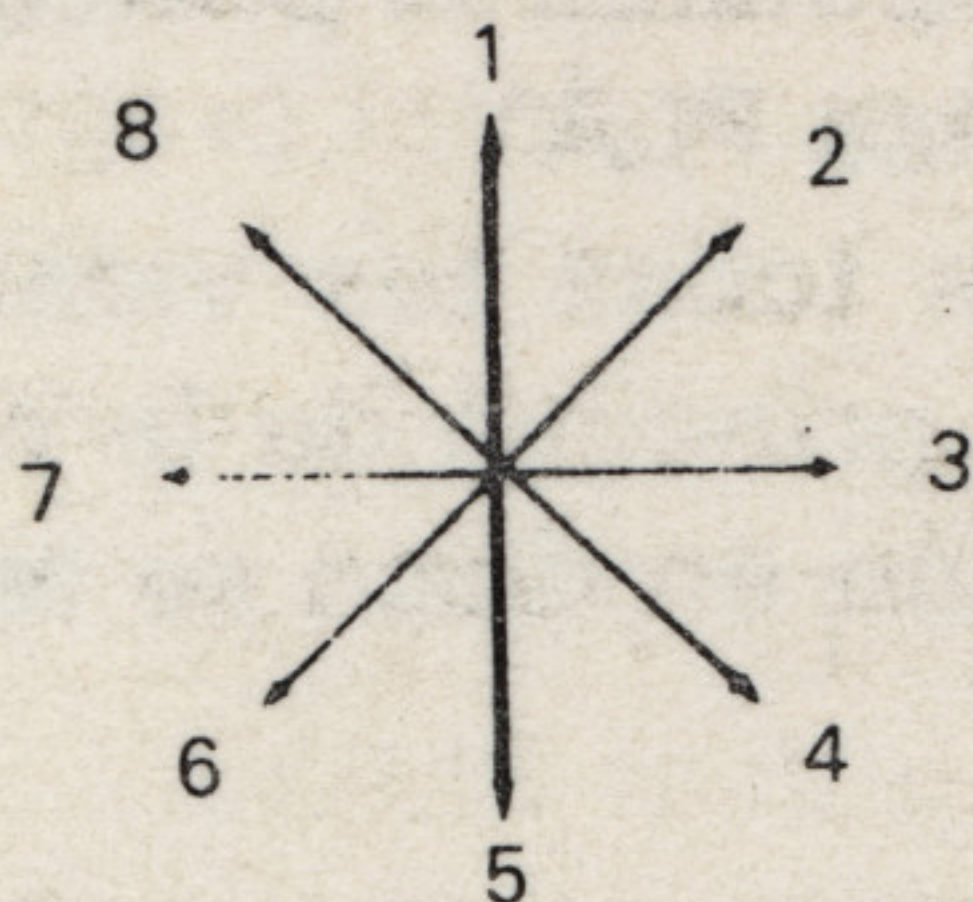
C64

Tecla “SHIFT LOCK”: Pausa sí/no.

Jugador 1: puerta 1.

Jugador 2: puerta 2.

CONTROLES



Spectrum/Amstrad

1. Salto bajo.
2. Salto bajo a la derecha.
3. Caminar hacia la derecha.
4. —
5. Agacharse.
6. —
7. Caminar hacia la izquierda.
8. Salto bajo a la izquierda.

Commodore 64

1. Salto.

2. Salto a la derecha.
3. Caminar hacia la derecha.
4. —
5. Agacharse.
6. —
7. Andar hacia la izquierda.
8. Saltar hacia la izquierda.

Spectrum/Amstrad

1. Salto alto y puñetazo.
2. Salto alto y puñetazo derecho.
3. Puñetazo a la derecha.
4. —
5. Agacharse y puñetazo bajo.
6. —
7. Puñetazo izquierdo.
8. Salto alto y puñetazo.

Commodore 64

1. Salto y patada.
2. Salto a la derecha y patada.
3. Puñetazo derecho.
4. Agacharse y patada alta.
5. Agacharse y puñetazo bajo.
6. Agacharse y patada alta.
7. Puñetazo izquierdo.
8. Salto a la izquierda y patada.

DIFICULTADES DE CARGA

Estamos siempre investigando para mejorar

la calidad de nuestra gama de productos y hemos desarrollado altos controles de calidad para ofrecerte este producto. Si tienes alguna dificultad mientras estás cargando, es más probable que sea un fallo que el producto en sí mismo. Por ello te sugerimos que apagues el ordenador y repitas las instrucciones de carga cuidadosamente, comprobando que estás usando las instrucciones adecuadas para tu ordenador y software. Si continúas teniendo problemas, consulta el Manual del Usuario que acompaña a tu ordenador o pídele consejo a tu vendedor de software habitual. En el caso de que persistan las dificultades y hayas revisado los posibles fallos de tu ordenador, te sugerimos que devuelvas el juego al lugar donde lo compraste.

© Activision UK Ltd.

Créditos

Programming by: Spectrum/Amstrad: Soft Option

Commodore 64: Michael Archer.

Atari ST/Commodore Amiga: Jeff Gamon.

Graphics by: MAK Computer Graphics.

Music by: Spectrum/Amstrad: Paul Hileg.

Commodore 64: Martin Walker.

Atari/Commodore/Amiga: Unole Art.

Tested by: Dave Cummins, Nick Goklsworthy.

Produced by: Stuar Hibbert.

A Software Studios Production.

ALTERED BEAST MSX

Carga: RUN"CAS: (+Enter)

Cada vez que perdemos todas las vidas y créditos se deberá rebobinar la cinta por la cara B y cargar la primera fase con el menú de opciones.

Cuando se pase de fase (lo cual puede saberse cuando el programa se queda "parado" y leyendo del cassette), pulsar PLAY para cargar la siguiente fase. En caso de que aparezca GAME OVER en pantalla, rebobinar al inicio de la cara B y pulsar PLAY.

Al completar el juego y acabar la escena final, rebobinar la cara B hasta el inicio y pulsar PLAY para cargar el menú y la primera fase.

Los controles por defecto son:

— Jugador 1: Teclado O, P, Q, A, SPACE.

— Jugador 2: Joystick.

— Pausa: H.

Los controles posibles son:

— Teclado (redefinible).

— Cursores (las cuatro direcciones más SPACE para disparar).

— Kempston (cualquier joystick conectado al port 2).