



INSTRUCTION
MANUAL

ALTERED BEAST™

SEGA

Instructions de chargement:

Mise en route

1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.
2. Introduisez la cartouche de jeu dans la console, de la manière décrite dans le mode d'emploi de votre "SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM".
3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, mettez la console hors tension, retirez la cartouche et essayez à nouveau.

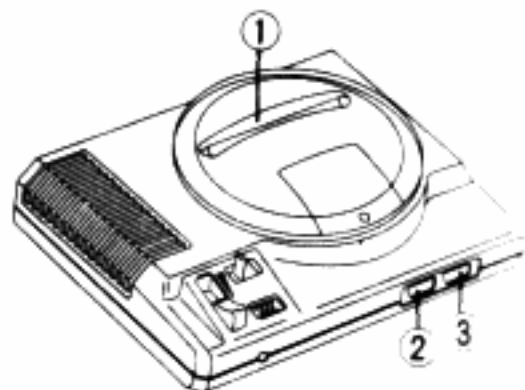
IMPORTANT:

Faites toujours très attention à ce que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une cartouche Mega Drive/Genesis.

1 Joueur: Appuyez sur la touche Start sur le bloc de commande Mega Drive/Genesis 1.

2 Joueurs: Appuyez sur la touche Start sur le bloc de commande Mega Drive/Genesis 2.

- ① Introduisez la cartouche Mega Drive/Genesis.
- ② Introduisez le bloc de commande Mega Drive/Genesis 1.
- ③ Introduisez le bloc de commande Mega Drive/Genesis 2.



Le mutant

C'est l'époque des dieux, des mythes et des légendes. L'époque où les hommes étaient des guerriers qui affrontaient courageusement des ennemis surnaturels dans la lutte sans fin du bien contre le mal. C'est l'époque du Mutant.

Appelé par Zeus, le dieu du Tonnerre, vous êtes réveillé du séjour des morts pour affronter le méchant Neff, le dieu des Enfers, pour sauver Athéna. Et Athéna n'est pas une jeune fille ordinaire. Elle est la fille de Zeus et elle doit prendre la place qui lui revient au panthéon des dieux, si du moins vous pouvez la libérer du lieu où elle est retenue prisonnière.

Bien qu'autrefois vous ayez été un Centurion Romain brave et respecté, les rigueurs de ce voyage vont exiger de vous un déploiement de force surnaturel. C'est pourquoi vous avez été investi des pouvoirs du Mutant. C'est-à-dire le pouvoir de vous transformer en une créature moitié animal moitié homme dotée d'une force extraordinaire.



Mais pour jouir de cette forme rare de vitalité, vous devez la gagner. En abattant les ennemis et en capturant les boules-esprits, vous allez rassembler l'énergie nécessaire pour vous transformer d'un animal à un autre. Et à chaque fois, vous vous rapprocherez un peu plus du royaume des enfers où Neff vous attend pour la confrontation finale.

Avec cinq rounds complets à passer avec succès, le nombre des sous-fifres que vous allez devoir vaincre est époustoufflant. Mais Neff sera sans aucun doute le plus immonde de tous vos ennemis; alors, préparez-vous à donner le meilleur de vous-même. Et n'oubliez pas, Zeus ne vous a pas fait sortir de la tombe pour que vous perdiez!

Mettez-vous aux commandes

Avant de commencer à jouer, apprenez quelles touches déclenchent les actions et les fonctions dont vous dépendrez pendant le jeu.

- ① Touche de direction (Touche-D)
- ② Touche de départ
- ③ Touche A
- ④ Touche B
- ⑤ Touche C

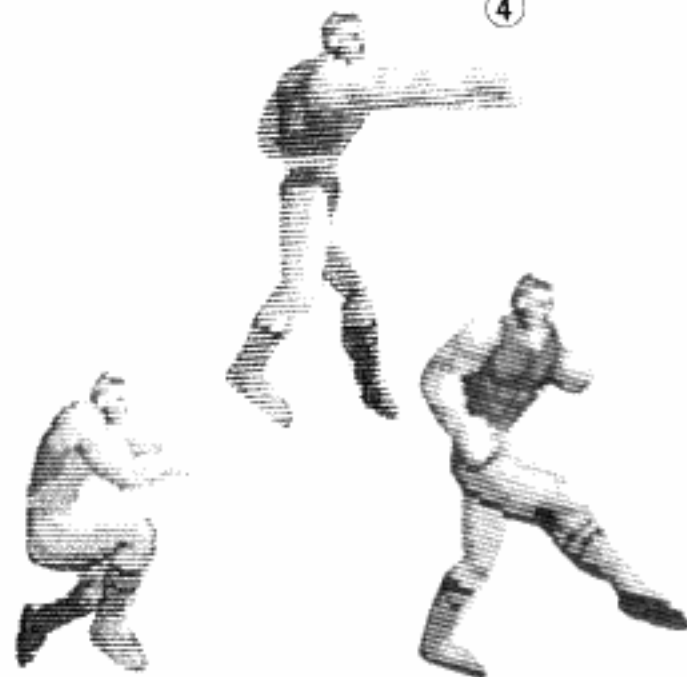


Les fonctions de base:

On trouvera ci-dessous la liste des commandes du bloc Mega Drive/Genesis.

- ① **Touche de direction (Touche-D):**
 - Permet de déplacer la flèche pour régler les options.
 - Déplace le Centurion dans différentes directions.
 - Se met à genoux
 - Saute
 - S'allonge sur le dos
- ② **Touche de départ:**
 - Choisit l'écran d'options
 - Commence la partie
- ③ **Touche A:**
 - Donne un coup de poing

- ④ **Touche B:**
 - Choisit l'écran d'options
 - Donne un coup de pied
- ⑤ **Touche C:**
 - Saute



Repérage de l'écran d'options:

Pour obtenir les écrans d'options, appuyez sur la touche de départ tout en appuyant sur la touche B lorsque l'écran du titre s'affiche. De plus amples informations sont données lors de la description de l'écran d'options.

Sélection sur l'écran d'options:

Pour effectuer une sélection sur l'écran d'options, déplacez la touche-D vers le haut ou vers le bas. Pour modifier le paramètre, déplacez la touche-D vers la gauche ou vers la droite pour augmenter ou réduire la valeur numérique ou le niveau de difficulté.

Pour déplacer le Centurion dans différentes directions:

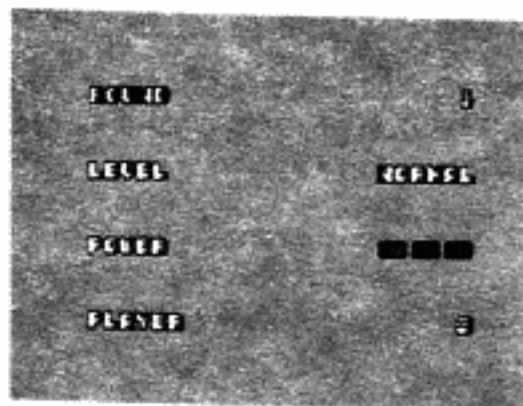
Pour déplacer le Centurion vers l'avant ou vers l'arrière, appuyez sur la touche-D vers la gauche ou vers la droite.

A genoux:

Pour vous mettre à genoux, appuyez sur la touche-D seulement vers le bas.

Saut:

Pour sauter vers le haut, appuyez sur la touche C. Pour sauter plus haut, appuyez simultanément sur la touche-D et sur la touche C.



Allongé sur le dos et coup de pied:

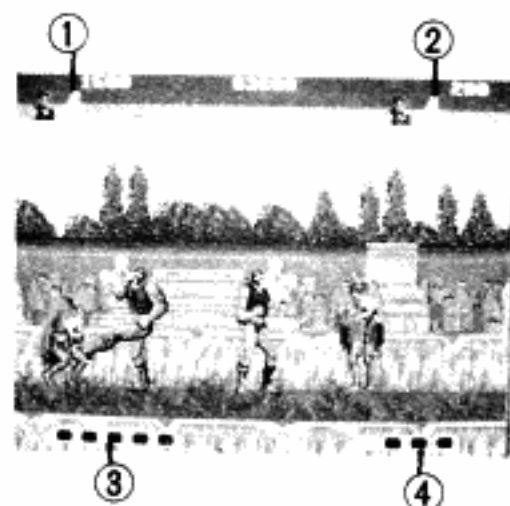
Pour vous allonger sur le dos et donner un coup de pied vers le haut, appuyez simultanément sur la touche-D et sur la touche B.

REMARQUE: Lorsque vous avez mué, les fonctions des touches A, B et C changent. Pour de plus amples détails, voir la description de chaque round.

Les signaux et les options de l'écran

Pendant la partie, l'écran vous informe de certains gains ou pertes qui vont affecter l'issue de la partie. De plus, vous aurez des options à choisir qui augmenteront ou diminueront la difficulté du jeu.

- ① Compteur de vie du joueur No. 1
- ② Compteur de vie du joueur No. 2
- ③ Compteur de puissance du joueur No. 1
- ④ Compteur de puissance du joueur No. 2



Compteur de vie:

Pendant une partie, vous recevez trois vies pour vous permettre de survivre aux attaques de l'ennemi. Le compteur de vie est illustré soit par un animal, soit par le visage du Centurion, avec un chiffre indiquant le nombre de vies restantes. Chaque fois que vous perdez une vie, le chiffre diminue d'une unité. Pour les informations complémentaires, voir la description de l'écran d'options.

Compteur de puissance:

Votre niveau d'énergie est indiqué sur le compteur de puissance. Chaque fois que vous recevez un coup direct, votre niveau d'énergie diminue et la couleur du compteur de puissance change.

Votre niveau d'énergie affecte directement vos vies. Chaque fois que le compteur de puissance disparaît complètement, vous perdez une vie.

Fin de la partie:

Lorsque vous avez perdu vos trois vies, la partie est terminée. La partie suivante commencera au premier round. Pour les informations complémentaires, voir la description de l'écran d'options.

Ecran d'options:

Pour pouvoir accroître vos chances de gagner, un écran d'options vous permet de modifier les paramètres standard du jeu. Appuyez sur la touche de départ tout en appuyant sur la touche B pour faire apparaître les options.

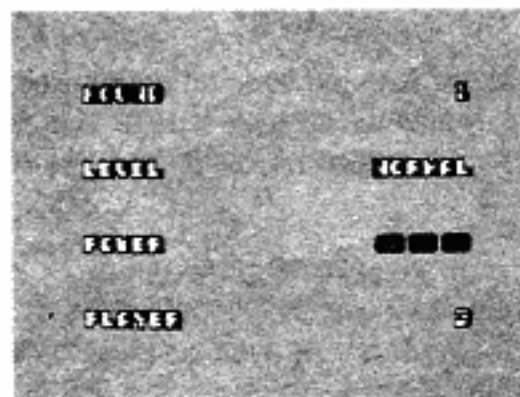
Pour commencer la partie au dernier round joué, ou pour commencer une nouvelle partie à n'importe quel round entre 1 et 5, changez le numéro du round avec la touche-D.

Pour changer le niveau de difficulté, choisissez entre NORMAL, HARD (difficile) et HARDEST (le plus difficile) avec la touche-D.

Pour augmenter ou diminuer le nombre d'unités de couleur du compteur de puissance, changez le réglage de 1-5 avec la touche-D.

Pour augmenter ou diminuer votre nombre de vies, changez le paramètre de 1-5 à côté de l'indication "Player".

Lorsque vous en avez terminé avec l'écran d'options, appuyez sur la touche de départ pour revenir à l'écran du titre. Appuyez une nouvelle fois sur la touche de départ tout en appuyant sur la touche A pour faire commencer la partie avec vos propres réglages.



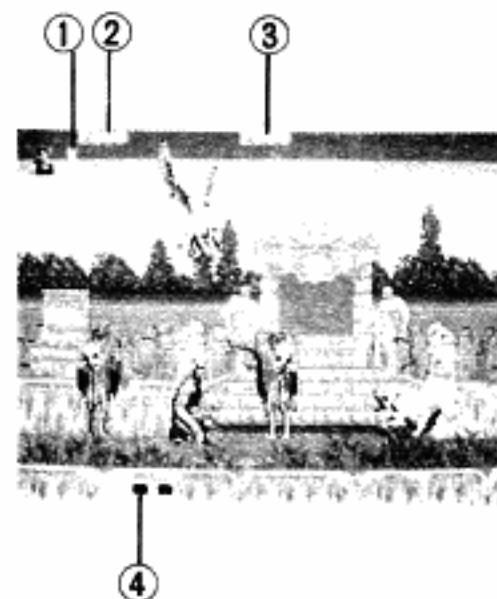
1 joueur ou 2 joueurs:

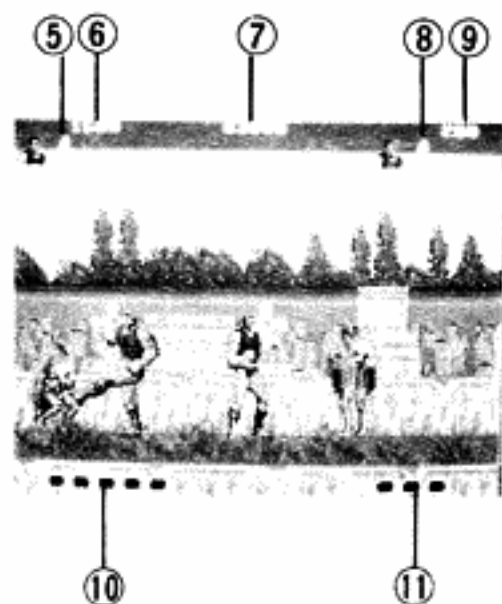
Quand vous jouez à ce jeu avec un adversaire, vous jouez en réalité avec un partenaire puisque vous allez combattre ensemble. Et deux Mutants valent mieux qu'un.

Toutefois, la victoire ou l'échec dépend de chaque individu. Les scores des deux joueurs sont affichés séparément et celui qui perd toutes ses vies perd la partie. Le joueur qui reste doit continuer à se battre pour gagner.

Les autres différences sont données ci-dessous.

- ① Compteur de vie du joueur No.1
- ② Score du joueur No.1
- ③ Score maximum
- ④ Compteur de puissance du joueur No.1
- ⑤ Compteur de vie du joueur No.1
- ⑥ Score du joueur No.1
- ⑦ Score maximum
- ⑧ Compteur de vie du joueur No.2
- ⑨ Score du joueur No.2
- ⑩ Compteur de puissance du joueur No.1
- ⑪ Compteur de puissance du joueur No.2





L'art de la mutation

Pour tirer parti de la taille et des muscles du Mutant, vous devez les gagner. Voici comment.

Le pouvoir de la boule-esprit:

Pour pouvoir vous transformer en mutant, vous devez gagner et capturer les insaisissables boules-esprits. Des boules-esprits sont libérées par les loups à trois têtes quand vous les abattez. Lorsqu'elles s'élèvent dans les airs, vous devez les toucher avec votre corps, sinon vous ne recevrez pas leur pouvoir de mutation. Les loups libèrent seulement une boule par défaite.

Chaque fois que vous capturez une boule-esprit, votre force et vos techniques de combat changent. Le type d'animal que vous deviendrez dépend du round auquel vous êtes parvenu. Ce processus comporte trois étapes.



Séquence de la mutation:

① Le contact avec une boule-esprit vous fait devenir un géant.

② Le contact avec deux boules-esprits vous fait devenir un surhomme.





- ③ Le contact avec trois boules-esprits vous transforme en Mutant.



Deux joueurs:

Si la partie est jouée à deux, deux boules-esprits sont libérées par les loups et vous devez capturer la vôtre pour avancer.

Et maintenant, jouez!

Cette section explique les points et les rounds.

Le chef:

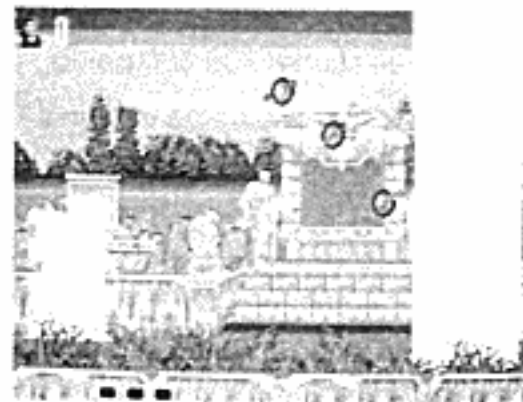
Chaque round a son propre chef qui apparaît à la fin sous forme d'un ennemi horrible et dangereux. Il surgit de l'intérieur d'un nuage de fumée et vous attaque sans merci. Vous devez l'abattre pour pouvoir passer au round suivant.

Quand vous y parvenez, le visage moqueur de Neff apparaît et il tire toutes les boules-esprits de votre corps pour vous réduire à un Centurion ordinaire pour le round suivant.

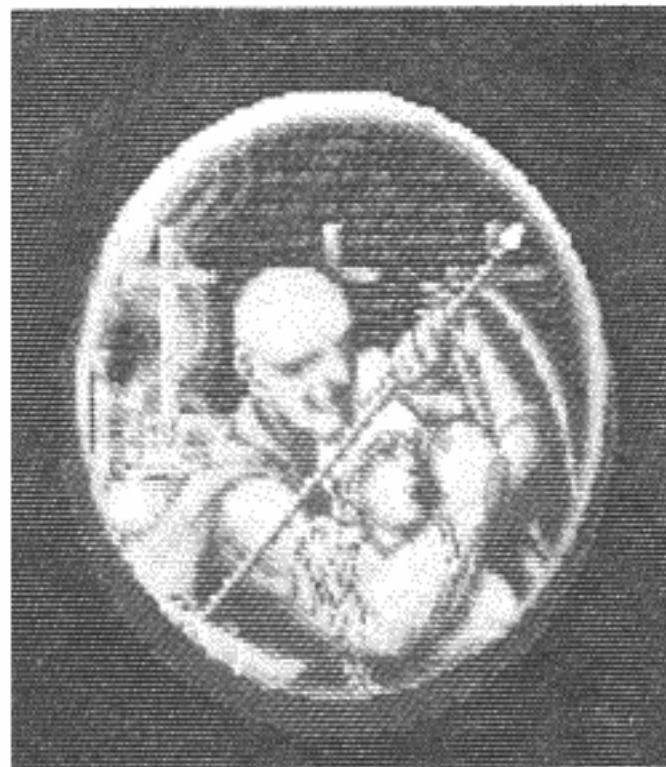
Le dieu des Démons, Neff:

Neff apparaît plusieurs fois au cours d'un round pour vous attaquer. Au milieu d'éclairs et de coups de tonnerre, il lance des coups qui mettent

votre vie en péril. Mais il peut s'approcher de vous jusqu'à une certaine distance, et il est donc très astucieux d'essayer de l'éviter puisqu'il ne peut pas vous suivre.



- Vous abattez Neff la première fois qu'il apparaît dans un round: 100 000 points.
- Vous abattez Neff la deuxième fois qu'il apparaît dans un round: 50 000 points.
- Vous abattez Neff la troisième fois qu'il apparaît dans un round: 20 000 points.



1er round: Le loup-garou.

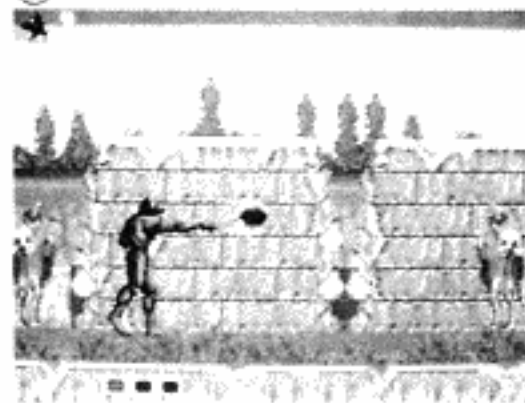
Le premier round se déroule sur l'Acropole de l'Hadès d'où Zeus vous a réveillé de la tombe. Là vous serez attaqué par plusieurs créatures abominables. Détruisez les loups à trois têtes, capturez les boules-esprits toutes puissantes et vous serez transformé en un loup-garou féroce.

• Fonctions des touches A et B pendant le 1er round:

- ① **Touche A:** Boule de feu.
Des boules de feu sortent de l'extrémité de votre bras.
- ② **Touche B:** Flamme.
Vous devenez une bande de feu et vous vous précipitez sur l'ennemi.



①



②



Les créatures ennemies et les points du 1er round:

- ① **Pieds lents:** 100 points. Des zombies du dernier rang. Ils éclatent en morceaux quand vous les détruisez.
- ② **Horreurs sans tête:** 100 points. Ils portent leur tête dans leur main et leurs coups de poing ont une rare précision.



- ④ **Maîtres des tombes:** 300 points. Avec leurs longs bras, ces maîtres des zombies vont essayer de vous battre.



- ⑥ **Aggar: (le Chef)**
Un énorme monstre sans jambe avec des perles géantes et sans fin qu'il va arracher et jeter jusqu'à ce que vous soyez vaincu.

- ③ **Orcus décharnés:** 500 points. Des animaux ailés qui attaquent du ciel et qui ne peuvent être vaincus qu'avec des coups de pied rapides quand vous êtes allongé sur le sol.



- ⑤ **Loups à trois têtes:** 1 000 points. Ces loups bleus détiennent les boules-esprits magiques. Vous ne pouvez pas gagner sans les détruire.



2ème round: Le dragon-garou.

Dans une caverne obscure et humide, vous commencez votre descente aux enfers. Là, un barrage de créatures encore plus immondes sont sommées de vous attaquer. Mais avec le pouvoir des boules-esprits, vous allez voler comme un dragon-garou qui lance du feu.

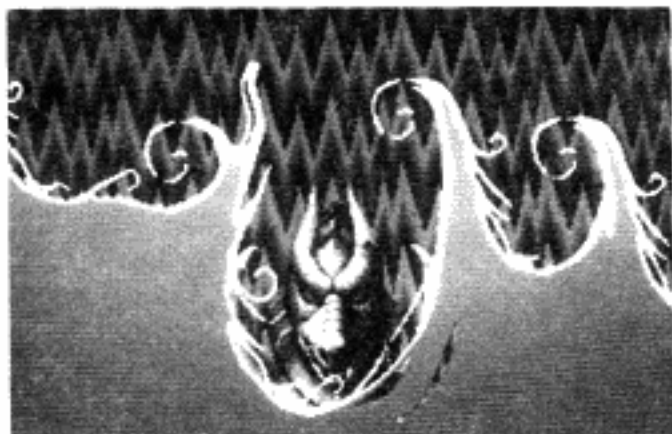
• Fonctions des touches A et B pendant le 2ème round:

① Touche A: Eclairs.

Des éclairs jaillissent en grésillant de votre bras.

② Touche B: Barrière de laser.

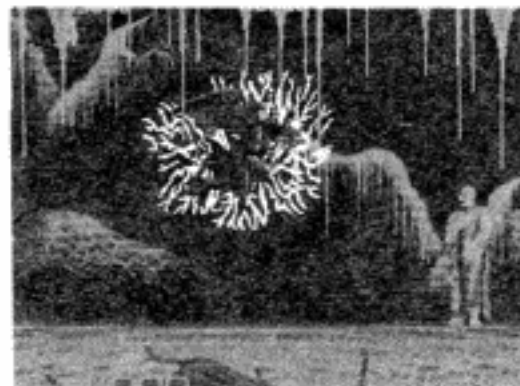
Avec un rayon thermique électrifié, tout ce qui vous touche est instantanément cuit.



①



②



Les créatures ennemies et les points du 2ème round:

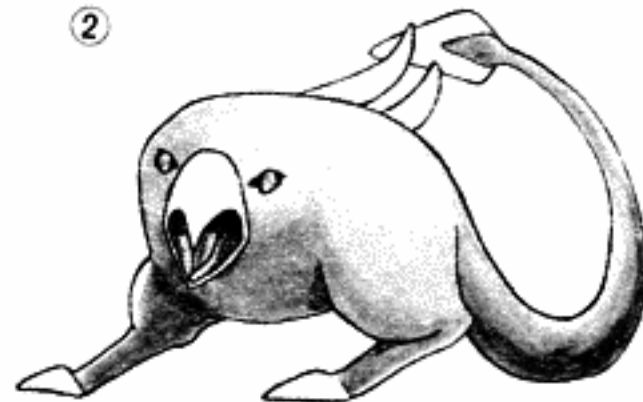
- ① **Sangsues rondes:** 100 points. Faites attention à votre tête! Elles vont s'y coller et vous sucer toute votre énergie.

①



- ② **Chicken Stingers:** 300 points. Avec leur queue coupante empoisonnée, ces monstres sont difficiles à atteindre.

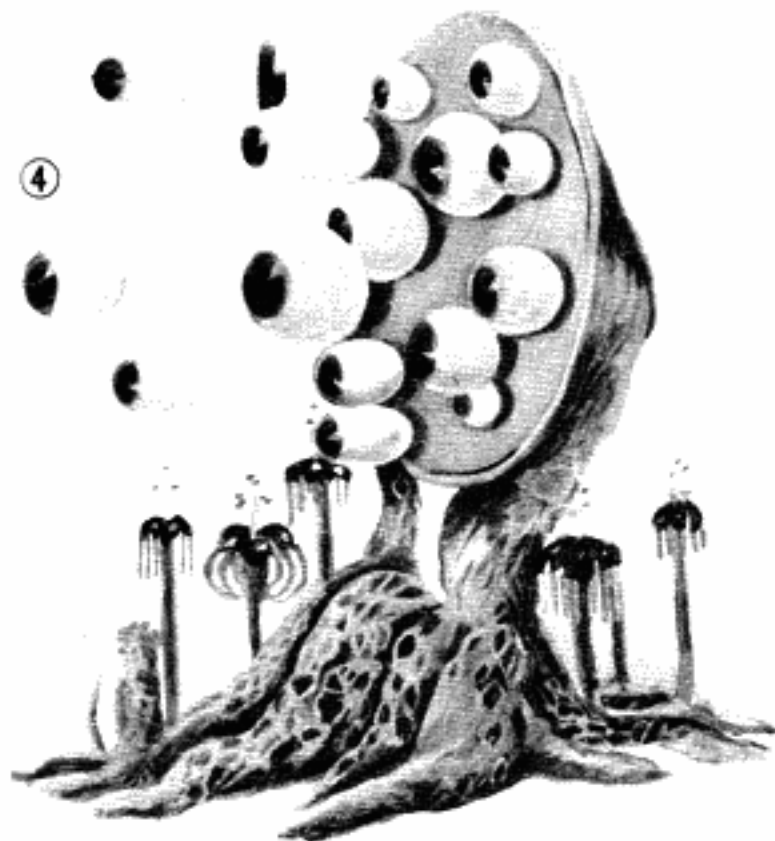
②



- ③ **Queue à sonnette:** 500 points. Ces individus, qui ressemblent aux dragons chinois, vous attaquent du haut et du bas.



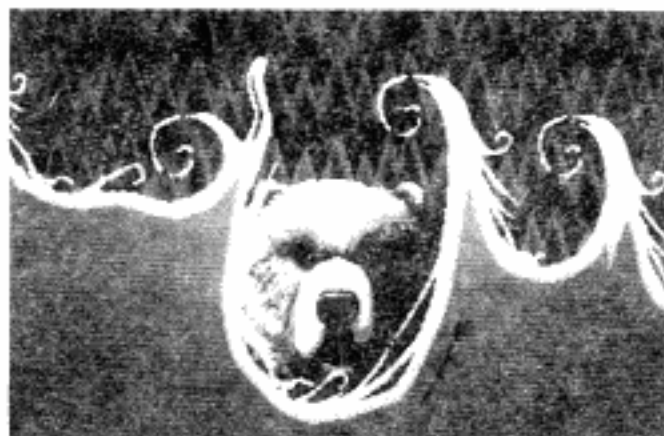
- ④ **Huit-yeux:** (le Chef)
Cette fougère nauséabonde engendre des spores empoisonnées en forme d'yeux.



3ème round: L'ours-garou.

A l'intérieur d'une profonde caverne creusée dans le rocher, vous êtes entouré de crevasses de toutes parts. Si vous tombez dedans, vous ne reverrez pas le monde de la lumière. Transformez-vous en un ours-garou prudent et rusé pour améliorer vos chances de survie.

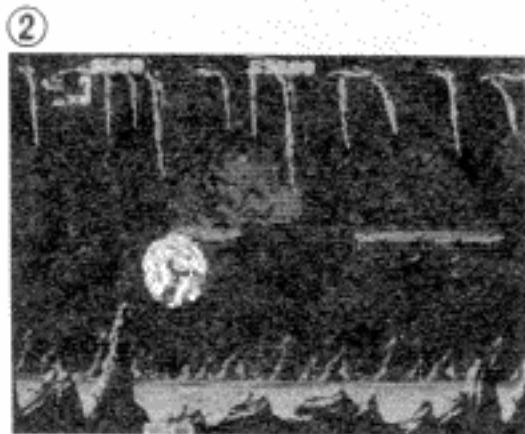
- **Fonctions des touches A et B pendant le 3ème round:**



- ① **Touche A:** Haleine de l'ours.
Cette haleine a le pouvoir de transformer immédiatement tous les ennemis qu'elle touche en pierre.



- ② **Touche B: Vrille.**
Des vrilles folles et des coups calculés
aspirent la vie de vos ennemis.



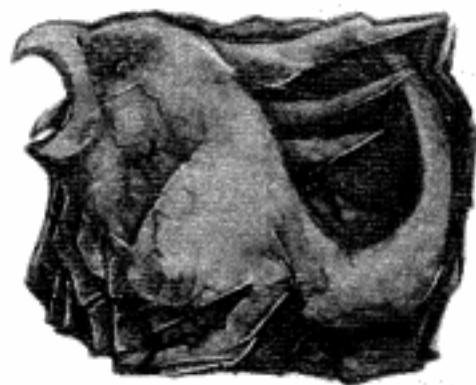
Les créatures ennemies et les points du 3ème round:

- ① **Aiguilles des cavernes:** 100 points. Des
abeilles mutantes avec un dard mortel.



- ② **Fossiles:** Des monstres de pierre.

②



- ③ **Tortues de rocher:** 500 points. Ils ont beau
se déplacer lentement, ils n'en ont pas moins
une force terrible.

③



4ème round: Le tigre-garou.

Vous êtes arrivé. Vous vous tenez, furieux,
devant les grilles du palais des enfers, cherchant
hardiment une entrée. En tant que tigre-garou,
rien ne peut vous retenir.

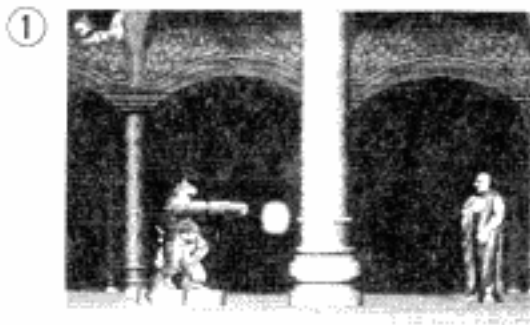
- **Fonctions des touches A et B pendant le
4ème round:**

④





- ① **Touche A:** Flamme rebondissante.
Des boules de feu dansantes sont lancées du bout de vos doigts.



- ② **Touche B:** Pilier de feu.
Détruit les ennemis dans les deux directions;
vers le haut et vers le bas.

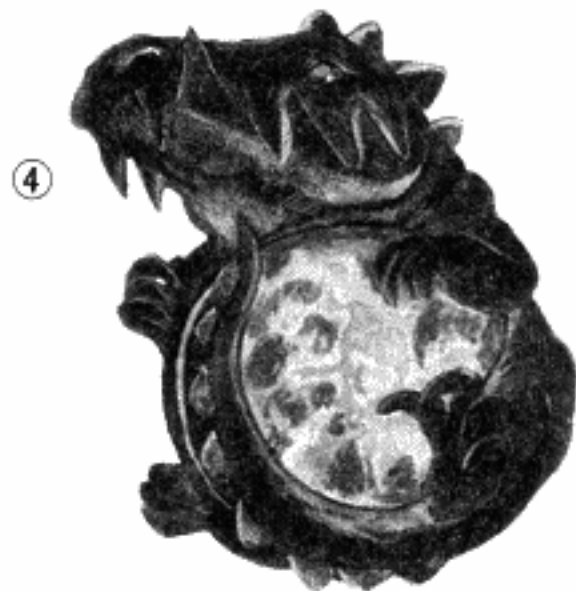


Les créatures ennemies et les points du 4ème round:

- ③ **Dragons à marteau:** 500 points. Ils attaquent par le haut avec un marteau géant.



- ④ **Ver-crocodile:** (le Chef)
Une bête de feu flottante qui lance des petits dragons brûlants.



5ème round: Le loup-garou d'or

Vous avez survécu jusqu'à maintenant au labyrinthe des enfers. C'est là que Neff vous attend pour protéger sa chère Athéna. Allez-vous pouvoir surmonter cette dernière épreuve de volonté et de ruse?

- **Fonctions des touches A et B pendant le 5ème round:**

Touche A: Feu d'or.

Lance des boules embrasées de feu d'or.

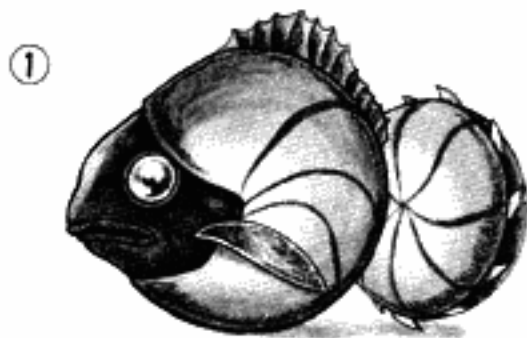
Touche B: Flèche d'or.

Ecrase les méchants avec des vagues de feu d'or.



Les créatures ennemies et les points du 5ème round:

- ① **Poissons-scies:** 100 points. Des poissons avec des scies circulaires à la place d'aileron.



- ② **Chèvres sanglantes:** 200 points. Le pied léger, elles boxent avec leurs sabots puissants.



- ③ **Sangliers-rads:** 500 points. Des sangliers sauvages brandissant des matraques et qui aiment le sang.



- ④ **Licorne sombre:** 300 points. Des coups de poing rapides et précis qui provoquent immédiatement douleur et perte d'énergie.



- ⑤ **NEFF:**
La confrontation finale. Et tout ce que l'on peut vous dire, c'est "Bonne chance!"



Quelques conseils utiles:

- Chaque ennemi a son point faible, et certains coups de pied ou de poing permettent de localiser ces points très efficacement. Apprenez quels sont les coups qui portent le plus et souvenez-vous-en pour mieux jouer la prochaine fois.
- Si les boules-esprits s'envolent au-delà de l'écran, c'est pour ne plus jamais revenir.
- Pour continuer à jouer lorsque l'indication de fin de partie (Game Over) apparaît, appuyez sur la touche de départ tout en appuyant sur la touche A. Et vous pourrez reprendre la partie au début de votre dernier round.

