

# ALTERED BEAST



PLAYER'S GUIDE

---

# ALTERED BEAST

---

## AWAKEN THE BEAST WITHIN YOU . . .

Zeus has called upon you! Only a brave and fearless warrior can save his beloved daughter Athena, from the cunning clutches of Nelf, evil Lord of the Underworld.

Risen from the grave, you are presented with Supernatural powers beyond this world. Collect the 'mystical' spirit balls and transform into an awesome array of creatures — as Strongman, punch and kick harder than ever before, as WereWolf and WereTiger rip the flesh of the demons of hell and as Bear, knock out your enemies with one bad breath!

You hear the distant cries of the beautiful Athena and as the terrors of the Underworld tighten their grasp, the beast within you rises to face the final battle!!

## LOADING INSTRUCTIONS

### **C64 cassette**

Insert the cassette in your data cassette. Hold down the SHIFT key and press RUN/STOP.

### **C64 disc**

Insert the disc in the drive. Type LOAD""",8,1 then press RETURN.

### **C128**

Type G064 then press RETURN. Type Y when prompted followed by RETURN, then follow the appropriate C64 instructions.

### **Spectrum cassette**

Insert cassette in your tape recorder and type LOAD"" then press ENTER. Press play on the tape recorder.

### **Amstrad disc**

Insert the disc in the drive. Type RUN""DISC and press ENTER.

### **Amstrad tape**

Press CTRL and the small ENTER key. Press play on cassette recorder.

### **Atari ST**

Insert the disc in drive A and switch on the computer.

### **Amiga**

Insert the disc and switch on the computer.

## MULTI-LOAD INSTRUCTIONS

Altered Beast is a multi-load game. Each level will be loaded as you complete the previous one. This means that to enjoy continuous play you MUST keep your Altered Beast cassette in your cassette player, or your Altered Beast disk in your disk drive, at all times during a session with the game.

### **ST/Amiga disk versions**

In addition, you will be prompted to insert disk TWO, during the game. If you have a second disk drive connected to your computer, you may place the second disk in it during the loading procedure.

## Spectrum/Amstrad/Commodore 64 Tape/disk versions

In addition, on a cassette version the main game is on side 1 with the levels on side 2. When prompted turn over the cassette and rewind to the start of side 2 and press play. When you lose all your lives, rewind the cassette to the start of side 2 and press play. On the disk version you will be prompted to insert side B.

## CONTROL METHODS

|          |                                                                            |
|----------|----------------------------------------------------------------------------|
| Spectrum | → Sinclair joystick, Kempston joystick, cursor, joystick, redefinable keys |
| Amstrad  | → joystick, redefinable keys                                               |
| C64      | → joystick only                                                            |
| ST       | → joystick only                                                            |
| Amiga    | → joystick only                                                            |

## OTHER KEYS

### Spectrum/Amstrad

“H” to pause, when in pause mode, pressing “Q” will quit game, and SPACE key will exit pause mode.

### C64

“SHIFT LOCK” key → to pause / unpause.

Player 1 → port 1.

Player 2 → port 2.

### ST/Amiga

“Function Key 1” → Pause, any key to unpause.

“ESCAPE” key → Quit.

|          | ST       | Amiga  |
|----------|----------|--------|
| Player 1 | → Port 1 | Port 2 |
| Player 2 | → Port 0 | Port 1 |

## CONTROLS



|   | Spec/Ams       |
|---|----------------|
| 1 | Low Jump       |
| 2 | Low Jump Right |
| 3 | Walk Right     |
| 4 | -----          |
| 5 | Crouch         |
| 6 | -----          |
| 7 | Walk Left      |
| 8 | Low Jump Left  |

|  | Commodore 64 |
|--|--------------|
|  | Jump         |
|  | Jump Right   |
|  | Walk Right   |
|  | -----        |
|  | Crouch       |
|  | -----        |
|  | Walk Left    |
|  | Jump Left    |

|  | ST/Amiga        |
|--|-----------------|
|  | Low Jump+       |
|  | Low Jump Right+ |
|  | Walk Right      |
|  | -----           |
|  | Crouch          |
|  | -----           |
|  | Walk Left       |
|  | Low Jump Left+  |

+ Pressing the “FIRE” button on any of these moves will cause you to “Kick” or “Punch”.

With FIRE button pressed:

### **Spec/Ams**

- 1 High Jump & Punch
- 2 High Jump Right & Punch
- 3 Punch Right
- 4 -----
- 5 Crouch & Low Punch
- 6 -----
- 7 Punch Left
- 8 High Jump Left & Punch

### **Commodore 64**

- Jump & Kick
- Jump Right & Kick
- Punch Right
- Crouch & High Kick
- Crouch & Low Punch
- Crouch & High Kick
- Punch Left
- Jump Left & Kick

### **ST/Amiga**

- High Jump⊞
- High Jump Right⊞
- Punch Right
- Crouch & High Kick
- Crouch & Low Punch
- Crouch & High Kick
- Punch Left
- High Jump Left⊞

⊞ Kick in current direction.

## **LOADING DIFFICULTIES**

We are always seeking to improve the quality of our product range, and have developed high standards of quality control to bring you this product. If you experience any difficulties whilst loading, it is likely to be a fault other than the product itself. We therefore suggest that you switch your computer off and repeat the loading instructions *carefully*, checking that you are using the correct set of instructions for your computer and software. If you still have problems, consult the User handbook that accompanied your computer or consult your software dealer for advice. In the case of continued difficulty and you have checked all of your hardware for possible faults, may we suggest that you return the game to the place of purchase.

**Customer Enquiries/Technical Support 0734 310003**

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

## **CREDITS**

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 — Uncle Art

Tested by: Dave Cummins, Nick Goldsworthy

Produced by: Stuart Hibbert

A Software Studios Production

---

# ALTERED BEAST

---

## REVEILLEZ 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

- |   |                   |
|---|-------------------|
| 1 | saut bas          |
| 2 | saut bas à droite |
| 3 | marche à droite   |
| 4 | -----             |
| 5 | accroupissement   |
| 6 | -----             |
| 7 | marche à gauche   |
| 8 | saut bas à gauche |

### Commodore 64

- |                 |
|-----------------|
| saut            |
| saut à droite   |
| marche à droite |
| -----           |
| accroupissement |
| -----           |
| marche à gauche |
| saut à gauche   |

### ST/Amiga

- |                    |
|--------------------|
| saut bas†          |
| saut bas à droite† |
| marche à droite    |
| -----              |
| accroupissement    |
| -----              |
| marche 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:

|   | <b>Spec/Ams</b>                     | <b>Commodore 64</b>                 | <b>ST/Amiga</b>                     |
|---|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| 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

## ERWECKEN SIE DIE BESTIE IN IHNEN . . .

Zeus hat Sie aufgerufen! Nur ein tapferer und furchtloser Krieger kann seine geliebte Tochter Athena aus den listigen Klauen Nelfs, des bösen Herrn der Unterwelt, retten.

Aus dem Grabe auferstanden, sind Sie mit übernatürlichen Kräften von außerhalb dieser Welt ausgestattet. Sammeln Sie die Kugeln 'mystischen' Geistes und verwandeln Sie sich in alle möglichen Gestalten — als Strongman, schlagen und treten Sie härter zu als je zuvor, als Werwolf und Wertiger, reißen Sie das Fleisch der Höllendämonen, und als Bär, schlagen Sie Ihre Feinde mit einem einzigen schlechten Atemhauch k. o.!

Sie hören die fernen Schreie der schönen Athena, und als die Schrecken der Unterwelt Ihren Zugriff verstärken, steigt die Bestie in Ihnen empor, um in die letzte entscheidende Schlacht zu ziehen.

## LADEANWEISUNGEN

**C64 Kasette** Kasette in das Kassettengerät einlegen. Die SHIFT - Taste gedrückt halten und die RUN/STOP-Taste drücken.

**C64 Diskette** Diskette in das Laufwerk einlegen. LOAD""8,1 eintippen und die ENTER-Taste drücken.

**C128 GO64** eintippen und die RETURN-Taste drücken. Nach Aufforderung Y eingeben und die RETURN-Taste drücken und den entsprechenden Anweisungen für den C64 folgen.

**Spectrum Kasette** Kasette in den Kassettenrecorder einlegen und LOAD "" eintippen und die ENTER-Taste drücken. Dann die PLAY-Taste auf dem Kassettenrecorder drücken.

**Amstrad Diskette** Diskette in das Laufwerk legen. RUN""DISC eingeben und die ENTER-Taste drücken.

**Amstrad Kasette** Die CTRL- und die kleine ENTER-Taste drücken. Dann die PLAY-Taste auf dem Kassettenrecorder drücken.

**Atari ST** Diskette in das Laufwerk A einlegen und den Computer einschalten.

**Amiga** Die Spieldiskette eingeben und den Computer einschalten.

## ANWEISUNGEN ZUM MEHRFACH-LADEN

„Die verwandelte Bestie“ ist ein Mehrfach-Lade-Spiel. Jede Ebene wird geladen, während die vorhergehende vervollständigt wird. Dies bedeutet, daß die Kasette oder Diskette von „Die verwandelte Bestie“ während des gesamten Spiels im Kassettenrekorder bzw. Diskettenlaufwerk bleiben muß, damit keine Spielunterbrechungen auftreten.

### ST/Amiga-Diskettenversionen

Zusätzlich werden Sie während des Spiels angewiesen werden, Diskette 2 einzulegen. Wenn an Ihren Computer ein zweites Diskettenlaufwerk angeschlossen ist, können Sie die zweite Diskette während des Ladevorgangs in dieses einlegen.

### Spectrum/Amstrad/Commodore 64 Kassetten- und Diskettenversionen

Bei der Kassettenversion befindet sich das Hauptspiel auf Seite 1 und die Levels auf Seite 2. Wenn Sie dazu aufgefordert werden, die Kasette auf Seite 2 umwenden, zum Anfang zurückspulen und dann auf PLAY drücken.

Wenn Sie alle Leben verloren haben, Seite 2 zum Anfang zurückspulen und auf PLAY drücken.

Bei der Diskettenversion werden Sie aufgefordert, Seite B einzugeben.

# STEUERUNGEN

|          |                                                                                            |
|----------|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| Spectrum | → Sinclair-Joystick, Kempston-Joystick, Cursor-Taste, Tasten mit veränderbaren Funktionen. |
| Amstrad  | → Joystick, Tasten mit veränderbaren Funktionen.                                           |
| C64      | → Nur Joystick.                                                                            |
| ST       | → Nur Joystick.                                                                            |
| Amiga    | → Nur Joystick.                                                                            |

## ANDERE TASTEN

### Spectrum/Amstrad

``H`` für Pausen; wenn in Pausen-Stellung, wird ``Q`` das Spiel beenden, und SPACE-Taste wird Pausen-Stellung aufheben. m

### C64

``SHIFT LOCK``-Taste → für Pausen/Pausen beenden

Spieler 1 → Position 1.

Spieler 2 → Position 2.

### ST/Amiga

``Funktionstaste 1`` → Pause, jede Taste beendet Pause

``ESCAPE``-Taste → Spiel beenden

#### ST

#### Amiga

Spieler 1 → Position 2

Position 2

Spieler 2 → Position 0

Position 2

## STEUERUNG



### Spec/Ams

- 1 Tiefer Sprung
- 2 Tiefer Sprung Rechts
- 3 Gehen Rechts
- 4 -----
- 5 Kriechen
- 6 -----
- 7 Gehen Links
- 8 Tiefer Sprung Links

### Commodore 64

- Sprung
- Sprung Rechts
- Gehen Rechts
- 
- Kriechen
- 
- Gehen Links
- Sprung Links

### ST/Amiga

- Tiefer Sprung†
- Tiefer Sprung Rechts†
- Gehen Rechts
- 
- Kriechen
- 
- Gehen Links
- Tiefer Sprung Links†

† Drücken der ``Feuer``-Taste bei jeder dieser Bewegungen bewirkt ``Tritt`` oder ``Schlag``.

Bei gedrückter "Feuer"-Taste

|   | <b>Spec/Ams</b>                 | <b>Commodore 64</b>      | <b>ST/Amiga</b>          |
|---|---------------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1 | Hoher Sprung + Schlag           | Sprung + Tritt           | Hoher Sprung⊕            |
| 2 | Hoher Sprung Rechts<br>+ Schlag | Sprung Rechts + Tritt    | Hoher Sprung Rechts⊕     |
| 3 | Schlag Rechts                   | Schlag Rechts            | Schlag Rechts            |
| 4 | -----                           | Kriechen + Hoher Tritt   | Kriechen + Hoher Tritt   |
| 5 | Kriechen + tiefer Schlag        | Kriechen + tiefer Schlag | Kriechen + tiefer Schlag |
| 6 | -----                           | Kriechen + Hoher Tritt   | Kriechen + Hoher Tritt   |
| 7 | Schlag Links                    | Schlag links             | Schlag links             |
| 8 | Hoher Sprung links + Schlag     | Sprung links + Tritt     | Hoher Sprung links⊕      |

⊕ "Tritt" in gegenwärtiger Richtung.

## LADESCHWIERIGKEITEN

Wir sind ständig bestrebt, die Qualität unserer Produkte zu verbessern und haben hohe Anforderungen in unserer Qualitätskontrolle entwickelt, bevor dieses Produkt Sie erreicht. Falls Sie Ladeschwierigkeiten feststellen, liegt es mit größter Wahrscheinlichkeit nicht an diesem Produkt. Wir raten Ihnen daher, Ihr Gerät auszuschalten und die Ladeanweisungen nochmals *sorgfältig durchzulesen*, nachdem Sie sichergestellt haben, daß Sie die richtige Gebrauchsanweisung für Ihren Computer und Ihre Software benutzen. Haben Sie immer noch Schwierigkeiten, so schlagen Sie in Ihrem Handbush nach oder fragen Sie bei Ihrem Fachhändler um Rat. Sind die Probleme auch nach genauer Prüfung Ihres Geräts noch vorhanden, so empfehlen wir Ihnen, daß Sie das Spiel bei dem Händler wieder abgeben, wo Sie es gekauft haben.

**Kundenanfragen/Technische Unterstützung 0734 310003**

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

## ANMERKUNGEN

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

Graphik: MAK Computer Graphics.

Musik: Spectrum/Amstrad — Paul Hiley.  
Commodore 64 — Martin Walker.  
Atari ST/Commodore Amiga — Uncle Art.

Geprüft von: Dave Cummins, Nick Goldsworthy.

Produzent: Stuart Hibbert  
Eine Produktion der Software Studios

---

# ALTERED BEAST

---

## RISVEGLIA LA BESTIA DENTRO DI TE . . .

Giove ti chiama! Solo un guerriero audace e senza paura può salvare la sua amata figlia Atena dagli artigiani dell'astuto Nelf, Sovrano diabolico dell'Oltretomba.

Risuscitato dalla tomba sei in possesso di poteri soprannaturali che vanno al di là delle capacità di questo mondo. Raccogli le sfere dello spirito "mistico" e trasformati in una serie terrificante di esseri viventi — come Strongman (L'uomo forte) dai pugni e calci terribili; come WereWolf (il lupo mannaro) e WereTiger (la tigre mannara) laceri il corpo dei demoni dell'inferno e come Bear (Orso) abbatti i tuoi nemici con un soffio micidiale!

Ti pervengono in distanza le grida della bella Atena e, mentre i terrore dell'Oltretomba stringono la stretta, la bestia dentro di te si risveglia per affrontare la battaglia finale!!

## ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

### C64 cassetta

Inserire la cassetta nel registratore. Premere i tasti SHIFT e RUN/STOP contemporaneamente.

### C64 disco

Inserire il disco nel drive. Digitare LOAD""",8,1 e poi premere RETURN.

### C128

Digitare G064 e poi premere RETURN. Digitare Y al comando e poi di nuovo RETURN; poi seguite le istruzioni per il C64.

### Spectrum cassetta

Inserire la cassetta nel registratore e digitare LOAD"" poi premere ENTER. Premere il tasto play sul registratore.

### Amstrad disco

Inserire il disco nel drive. Digitare RUN""DISC e premere ENTER.

### Amstrad cassetta

Premere CTRL ed il piccolo tasto ENTER. Premere poi play sul registratore.

### Atari ST

Inserire il disco nel drive A ed accendere il computer.

### Amiga

Inserisci il dischetto del gioco e accendi il computer.

## ISTRUZIONI DI CARICO

### Istruzioni per carico multiplo

Altered Beast è un gioco a carico multiplo. Ogni livello verrà caricato non appena si completa il livello precedente. Ciò sta ad indicare che allo scopo di godere di un gioco continuo DEVI tenere inseriti dentro la cassetta o il disco di Altered Beast in qualsiasi momento durante la sessione del gioco.

## ST/Amiga, versioni a disco

In più ti verrà richiesto di inserire, durante il gioco, il disco DUE. Se al tuo computer è collegato un secondo disco allora ti sarà possibile inserire il secondo disco durante il procedimento di carico.

## Le versioni nastro/dischetto dei Spectrum/Amstrad/Commodore 64

Inoltre, sulla versione cassetta il gioco principale si trova sulla facciata 1 con i livelli sulla facciata 2. Quando vieni richiesto, gira la cassetta e torna indietro all'inizio di facciata 2 e premi PLAY. Quando perdi tutte le tue vite, riavvolgi la cassetta fino all'inizio di facciata 2 e premi PLAY. Sulla versione dischetto sarai richiesto di inserire facciata B.

## METODI DI CONTROLLO

|          |                                                                            |
|----------|----------------------------------------------------------------------------|
| Spectrum | → Joystick Sinclair, joystick Kempston, tasto cursore, tasti ridefinibili. |
| Amstrad  | → Joystick, tasti ridefinibili.                                            |
| C64      | → Solo joystick.                                                           |
| ST       | → Solo joystick.                                                           |
| Amiga    | → Solo joystick.                                                           |

## ALTRI TASTI

### Spectrum/Amstrad

“H” per pausa: quando è nel modo pausa. se si preme “O” si abbandona il gioco e se si preme il tasto SPACE si elimina il modo pausa.

### C64

|                    |                     |
|--------------------|---------------------|
| Tasto “Shift Lock” | → pausa / non pausa |
| Giocatore 1        | → porto 1           |
| Giocatore 2        | → porto 2           |

### ST/Amiga

|                  |                                        |
|------------------|----------------------------------------|
| Tasto “Function” | → Pausa, qualsiasi tasto per non pausa |
| Tasto “Escape”   | → per abbandonare                      |

| ST | Amiga |
|----|-------|
|----|-------|

|             |           |         |
|-------------|-----------|---------|
| Giocatore 1 | → Porto 2 | Porto 2 |
| Giocatore 2 | → Porto 0 | Porto 1 |

## COMANDI

|   | Spec/Ams               | Commodore 64       | ST/Amiga                |
|---|------------------------|--------------------|-------------------------|
| 1 | Salto basso            | Salto              | Salto basso†            |
| 2 | Salto basso a destra   | Salto a destra     | Salto basso a destra†   |
| 3 | Cammino a destra       | Cammino a destra   | Cammino a destra        |
| 4 | -----                  | -----              | -----                   |
| 5 | Accovacciamento        | Accovacciamento    | Accovacciamento         |
| 6 | -----                  | -----              | -----                   |
| 7 | Cammino a sinistra     | Cammino a sinistra | Cammino a sinistra      |
| 8 | Salto basso a sinistra | Salto a sinistra   | Salto basso a sinistra† |

† Premendo il bottone “Fire” in qualsiasi di questi movimenti ti farà azionare un “calcio” o un “pugno”.

Con il bottone "Fire" premuto:

|   | <b>Spec/Ams</b>                  | <b>Commodore 64</b>              | <b>ST/Amiga</b>                  |
|---|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| 1 | Salto alto + pugno               | Salto + Calcio                   | Salto alto⊕                      |
| 2 | Salto alto a destra + pugno      | Salta a destra + calcio          | Salto alto a destra⊕             |
| 3 | Pugno a destra                   | Pugno a destra                   | Pugno a destra                   |
| 4 | -----                            | -----                            | -----                            |
| 5 | Accovacciamento +<br>pugno basso | Accovacciamento +<br>pugno basso | Accovacciamento +<br>pugno basso |
| 6 | -----                            | -----                            | -----                            |
| 7 | Pugno a sinistra                 | Pugno a sinistra                 | Pugno a sinistra                 |
| 8 | Salto alto a sinistra + pugno    | Salto a sinistra + calcio        | Salto alto a sinistra⊕           |

⊕ Da calci nella direzione corrente.

## DIFFICOLTÀ DI CARICO . . .

Noi siamo sempre alla ricerca di migliorare la qualità della serie dei nostri prodotti e abbiamo sviluppato alti livelli di controllo di qualità per essere in grado di offrirvi questo prodotto. Se si verificano delle difficoltà mentre si procede al carico è molto probabile che il difetto non sia da attribuire a questo prodotto. Sugeriamo pertanto di spegnere il computer per qualche secondo indi di ricominciare le operazioni di carico attentamente, avendo cura di controllare che si usano le istruzioni giuste per il computer e il software. Se il problema sussiste consultare il manuale d'istruzioni del computer oppure il concessionario. Una volta effettuati tutti questi controlli se le difficoltà sono ancora presenti suggeriamo di rinviare il prodotto al luogo di acquisto.

**Ufficio Informazioni Clienti / Assistenza Tecnica: 0734 310003**

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

|                 |                                |                |
|-----------------|--------------------------------|----------------|
|                 | <b>Credits:</b>                |                |
| Programmato da: | Spectrum/Amstrad               | Soft Option    |
|                 | Commodore 64                   | Michael Archer |
|                 | Atari ST/Commodore Amiga       | Jeff Eamon     |
| Grafici di:     | MAK Computer Graphics          |                |
| Musica di:      | Spectrum/Amstrad               | Paul Hiley     |
|                 | Commodore 64                   | Martin Walker  |
|                 | Atari ST/Commodore Amiga       | Uncle Art      |
| Collaudato da:  | Dave Cummins, Nick Goldsworthy |                |
| Prodotto da:    | Stuart Hibbert                 |                |

Altered Beast TM and SEGA<sup>®</sup> 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