ALTERED BEAST™



SEGA®

Loading Instructions:

Starting Up

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the game cartridge in the Power Base as described in your SEGA SYSTEM manual.
3. Turn the power switch ON. If nothing appears on the screen, turn the power switch OFF, remove the cartridge, and try again.
4. At the title screen, press Button 1 or Button 2 to start the game.

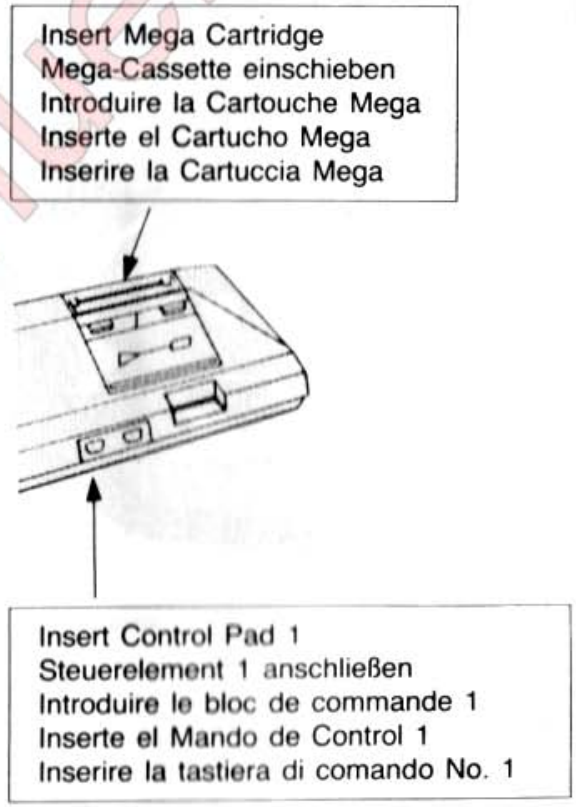
IMPORTANT:
Always make sure that the Power Base is turned OFF when inserting or removing your Mega Cartridge.

Ladeanweisungen:

Startprozedur

1. Überzeugen Sie sich davon, daß der Netzschalter ausgeschaltet ist.
2. Schieben Sie vorsichtig die Spielkassette in das Grundgerät wie in Ihrem SEGA SYSTEM-Handbuch beschrieben ein.
3. Schalten Sie den Netzschalter ein. Wenn nichts auf dem Bildschirm erscheint, schalten Sie den Netzschalter wieder aus, entfernen Sie die Kassette und schieben Sie sie erneut ein.
4. Wenn das Anfangsbild erscheint, drücken Sie Taste 1 oder 2, um das Spiel zu beginnen.

WICHTIG:
Überzeugen Sie sich unbedingt stets davon, daß das Grundgerät ausgeschaltet ist, wenn Sie Ihre Mega-Cassette einschieben oder herausziehen.



Le Vieux Manuel

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 d'alimentation de la manière décrite dans le mode d'emploi de votre "SEGA SYSTEM".

3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, coupez l'alimentation, retirez la cartouche et essayez une deuxième fois.

4. Lorsque le titre apparaît sur l'écran, appuyez sur le bouton 1 ou 2 pour commencer la partie.

IMPORTANT:
Faire toujours très attention que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une Cartouche Mega.

Instrucciones de carga:

Arranque

1. Cerciórese de que el interruptor de corriente esté apagado (OFF).

2. Inserte el cartucho de juego en la Base de Potencia según descripción en su manual del SISTEMA SEGA.

3. Active (ON) el interruptor de corriente. Si no aparece nada en la pantalla, apague (OFF) el interruptor de corriente, retire el cartucho, e inténtelo de nuevo.

4. En la pantalla titular, pulse el Botón 1 o 2 para comenzar la partida.

IMPORTANTE:
Cerciórese en todo momento de que la Base de Potencia esté apagada (OFF) al insertar o extraer su Cartucho Mega.

Istruzioni per l'attivazione del gioco:

Inizio

1. Verificare che l'apparecchio sia spento.

2. Inserire la cartuccia del gioco nella Base, come spiegato nel manuale di istruzioni del SEGA SYSTEM.

3. Accendere l'apparecchio. Se sullo schermo non compare alcuna indicazione, spegnere l'apparecchio, estrarre la cartuccia e provare ad inserirla di nuovo. Riaccendere l'apparecchio.

4. Non appena il titolo appare sullo schermo, premere il tasto 1 o 2 per dare inizio al gioco.

IMPORTANTE:
Accertatevi sempre che la Console sia spenta prima di inserire o di estrarre la cartuccia Mega.

Le Vieux Manuel

Altered Beast™

You once were a Roman Centurion, a brave warrior who knew no fear. When you died on the battlefield with courage and honor, you thought you would know peace and rest for all eternity.

But when the evil Neff, Lord of the Underworld, abducted the beautiful Athena, her father Zeus searched for a warrior strong and brave enough to rescue her. He chose you . . . and brought you back from the grave! And since you would be battling creatures of supernatural power, Zeus gave you supernatural powers of your own.

Within certain of the enemy creatures were magical Spirit Balls. If you defeated those enemies and took the Spirit Balls, you would gain the powers of the Altered Beast . . . the power to transform into creatures of awesome strengths and abilities!

Altered Beast™

Einst warst Du ein römischer Zenturio, ein tapferer Krieger ohne Furcht. Nach Deinem ruhmreichen Tod auf dem Schlachtfeld glaubtest Du, es würde für Dich auf ewig Frieden und Ruhe einkehren.

Als aber der böse Neff, der Herrscher der Unterwelt, die schöne Athena entführt, sucht Zeus nach einem Krieger, der stark und tapfer genug für ihre Errettung ist. Seine Wahl trifft auf Dich. Er holte Dich ins Reich der Lebenden zurück. Und weil Du gegen übernatürliche Kräfte kämpfen mußt, wirst Du ebenfalls mit übernatürlichen Kräften ausgestattet.

Unter den Gegnern gibt es solche mit magischen Spirit Balls. Wenn es Dir gelingt, diese Feinde zu besiegen und ihre Spirit Balls zu nehmen, kannst Du die Kräfte des Altered Beast erlangen— die Kraft, Dich in Geschöpfe unbezwinglicher Stärke zu verwandeln.

Le Vieux Manuel

Altered Beast™

Vous avez une fois été un Centurion Romain, un brave guerrier sans peur. Lors de votre mort sur le champ de bataille avec courage et honneur, vous pensiez connaître la paix et le repos éternels.

Mais lorsque le mauvais Neff, Chef de la Pègre, a enlevé la magnifique Athena, son père Zeus a recherché un guerrier suffisamment fort et brave pour pouvoir la sauver. Il vous a choisi... et il vous a sorti de la tombe! Comme vous aurez à combattre des créatures aux pouvoirs surnaturels, Zeus vous a aussi conféré vos propres pouvoirs surnaturels.

Certaines des créatures ennemies renferment des Boules d'Esprit magiques. Si vous remportez la victoire sur ces ennemis et si vous prenez leurs Boules d'Esprit, vous obtenez les pouvoirs de l'Altered Beast... les pouvoirs de vous transformer en créatures à la puissance et à la capacité terrifiantes!

Altered Beast™

Tú eras antes un centurión romano, un valiente guerrero que no conocía el miedo. Cuando moriste en el campo de batalla, con valentía y honor, pensaste que podrías descansar de una vez por todas en paz durante toda la eternidad.

Pero, cuando el malvado Neff, Señor de las Tinieblas, secuestró a la bella Atena, su padre Zeus buscó a un guerrero fuerte y valiente para que la rescatara. ¡Zeus te seleccionó a tí... y te sacó de la tumba! Puesto que tendrás que luchar con criaturas con poderes sobrenaturales, Zeus te dio también a tí poderes.

Dentro de algunas criaturas enemigas se esconden Bolas Espirituales. Si tú derrotas a estos enemigos y tomas las Bolas Espirituales, ganarás los poderes de la Bestia Transformada... el poder para transformarte en criaturas con temibles poderes.

Altered Beast™

Una volta tu eri un Centurione Romano, un guerriero coraggioso che non conosceva paura. Quando sei morto sul campo di battaglia con coraggio e onore, pensavi che avresti conosciuto pace e riposo per tutta l'eternità.

Ma quando il diavolo Neff, il Lord dell'Oltretomba, ha rapito la bellissima Atena. Zeus, il padre di Atena, si è messo alla ricerca di un guerriero valoroso e forte che potesse salvare sua figlia Atena. Zeus ha scelto te... e ti ha fatto risuscitare! e siccome avresti dovuto lottare contro creature con forze sopranaturali, Zeus ti ha donato poteri sopranaturali.

Fra alcune creature nemiche ci sono le Spirit Balls magiche. Se tu riuscirai a vincere queste creature nemiche e riuscirai a prendere le Spirit Balls, guadagnerai le forze dell'Altered Beast... la forza che ti trasformerà in una creatura abile e potentissima!

Le Vieux Manuel

From man to strongman . . . to werewolf, weredragon, weretiger and the ultimate, the golden wolfman! You now had the power to do what no man living or dead had ever done before . . . battle the demons of the Underworld . . . and win!

In the distance you could hear the beautiful Athena's cries. Zeus returned you to Earth at the graveyard in which you had rested. Waiting for you were the bizarre, twisted minions of the evil Neff. You began to fight harder than you had ever before . . . because in your first life your battle cry had been . . . "Never Say Die!"

Vom Mann zum Super-Muskelmann und weiter zum Werwolf, Werdrachen, Wertiger und schließlich zum Goldenen Werwolf. Du hast nun die Macht, Dinge zu tun, die nie ein Sterblicher vor Dir hätte wagen dürfen: Gegen die Dämonen der Unterwelt anzutreten— und zu besiegen!

In weiter Ferne hörst Du die Hilfeschreie der schönen Athena. Zeus bringt Dich an Deine Grabstätte auf die Erde zurück. Dort erwarten Dich bereits die unberechenbaren Gehilfen des bösen Neff. Du kämpfst härter als jemals zuvor, denn schon in Deinem ersten Leben hieß Dein Schlachtruf: "Verachte den Tod!"

Le Vieux Manuel

D'homme à homme-fort à... loup-garou, dragon, tigre, jusqu'à l'ultime homme-loup doré! Vous avez maintenant les pouvoirs d'accomplir ce qu'aucun autre homme vivant ou mort n'a jamais fait auparavant... vous attaquer aux démons de la Pègre... et gagner!

Au loin vous pouvez entendre la magnifique Athena pleurer. Zeus vous a ramené sur terre, dans le cimetière où vous aviez été enterré. C'est là que vous attendent les bizarres laquais déformés du mauvais Neff. Vous avez commencé à vous battre plus fort que jamais... parce que lors de votre précédente vie votre cri de guerre avait été... "Jusqu'à la mort!"

¡De hombre a superhombre... a hombre lobo, hombre dragón, a hombre tigre, y por fin a hombre lobo de oro! ¡Ahora tendrás el poder para hacer lo que jamás ningún ser humano vivo o muerto ha podido hacer antes... luchar con los demonios del Mundo de las Tinieblas... y ganarles!

A lo lejos oirás los llantos de la hermosa Atena. Zeus te ha devuelto a la tierra, a la tumba en la que una vez descansaste. Las demoniacas hordas del malvado de Neff te están esperando en tu tumba. Entonces, tú empiezas a luchar con un coraje jamás visto... porque en tu primera vida tu grito de guerra era "¡Ni la muerte me vencerá!".

Da uomo a uomo potente... a lupo mannaro, dragone, tigre feroce fino a diventare l'uomo lupo d'oro! A questo punto hai la forza di fare ciò che nessun altro essere vivente o morto è stato in grado di fare prima... lotta i demoni dell'Oltretomba... e vincili!

Nell'orizzonte potrai sentire i pianti di Atena. Zeus ti ha riportato in Terra nel cimitero dove tu riposavi. Ad aspettarti c'erano gli schiavi bizzarri e distorti del diavolo Neff. Tu inizi a lottare come non hai mai lottato prima... perchè il tuo moto di battaglia quando eri in vita era... "Mai morto!"

Le Vieux Manuel

Taking Control

① Directional Button (D-Button)

② Button 1

③ Button 2

Directional Button (D-Button):
Moves the Centurion LEFT or RIGHT. PRESS DOWN to make the Centurion KNEEL.

Button 1:
To START GAME. Kick.

Button 2:
Punch.

Buttons 1 and 2 together:
Jump.

D-Button DOWN & Button 1:
Lie on back and KICK UP.

(After changing into the Altered Beast, the functions of Buttons 1 and 2 will change. For specifics, see the instructions under each round.)

Kontrollen

① Richtungs-Taste (D-Taste)

② Taste 1

③ Taste 2

Richtungs-Taste (D-Taste):
Bewegt den Zenturio nach LINKS und RECHTS. Nach UNTEN drücken, und der Zenturio geht in die HOCKE.

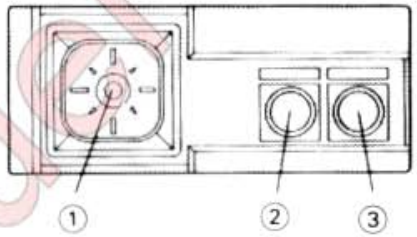
Taste 1:
Spielstart und Treten.

Taste 2:
Schlagen.

Tasten 1 und 2 gemeinsam:
Springen.

D-Taste nach UNTEN und Taste 1:
Auf den Rücken legen und nach oben treten.

(Nach der Verwandlung ins Altered Beast nehmen die Tasten 1 und 2 andere Funktionen an. Siehe die Beschreibungen für die einzelnen Runden.)



Le Vieux Manuel

Prise en Main

① Bouton de direction (Bouton D)

② Bouton 1

③ Bouton 2

Bouton de direction (Bouton D):
Déplace le Centurion vers la GAUCHE ou vers la DROITE. Enfoncez en BAS pour faire AGENOUILLER le Centurion.

Bouton 1:
Pour DEBUTER LE JEU. Coup de pied.

Bouton 2:
Coup de poing.

Bouton 1 et 2 ensemble:
Saute.

Bouton D en BAS et bouton 1:
Couché sur le dos et COUP DE PIED vers le HAUT.

(Après la transformation en Altered Beast, les fonctions des boutons 1 et 2 changent. Pour plus de détails, reportez-vous aux instructions de chaque manche.)

Toma de Control

① Botón Direccional (Botón D)

② Botón 1

③ Botón 2

Botón direccional (botón D):
Mueve el Centurión hacia la IZQUIERDA o DERECHA. PRESIONALO para que se agache el Centurión.

Botón 1:
Para INICIAR EL JUEGO. Patada.

Botón 2:
Puñetazo.

Botones 1 y 2 al mismo tiempo:
Salto.

Botón D PRESIONADO y botón 1:
Tenderse boca arriba y GOLPE HACIA ARRIBA.

(Después de haberte convertido en la Bestia Transformada, las funciones de los botones 1 y 2 son distintas. Para más detalles, mira las instrucciones de abajo en cada asalto.)

Dispositivo di Comando

① Tasto Direzionale (Tasto-D)

② Tasto 1

③ Tasto 2

Tasto Direzionale (Tasto-D):
Serve per muovere il Centurione a DESTRA o SINISTRA. PRESS DOWN serve a fare INGINOCCHIARE il centurione.

Tasto 1:
Da INIZIO al GIUOCO. Calcio.

Tasto 2:
Pugno.

Tasti 1 e 2 insieme:
Salto.

Tasto-D e Basso e Tasto 1:
Disteso e CALCIO in SU.

(Dopo essersi trasformati in Altered Beast, le funzioni dei tasti 1 e 2 cambieranno. Per descrizioni dettagliate, vedere le istruzioni di ogni round "ripresa".)

Le vieux Manuel

The Battle Scene

① Life Gauge
② Score
③ High Score
④ Remaining Lives
⑤ Centurion

To start the game, press Button 1 on the Control Pad.

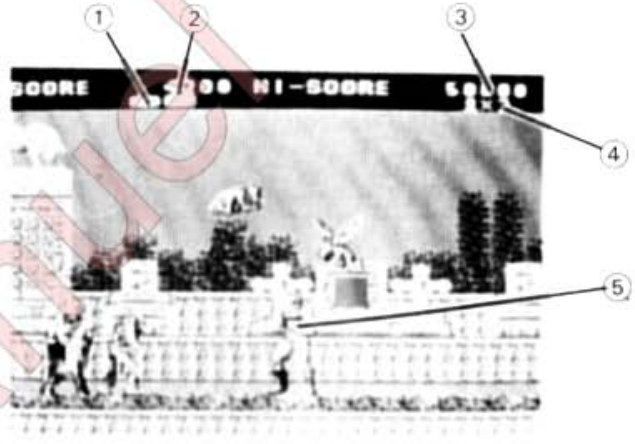
Life Gauge:
At the start, the life gauge will show three units. Each time the enemy touches you, the life gauge will diminish. That life is lost when the life gauge disappears.

Game Over:
You start the game with three lives. When those lives are lost, the game is over.

Das Schlachtfeld

① Lebensmesser
② Punkte
③ Höchste Punktzahl
④ Noch verfügbare Leben
⑤ Zenturio

Zum Spielstart die Taste 1 drücken.



Lebensmesser:
Bei Spielbeginn zeigt dieser Lebensmesser drei Einheiten. Du besitzt also insgesamt drei Leben.

Ende des Spiels:
Das Spiel ist aus, wenn alle drei Leben verloren sind.

Le Vieux Manuel

Le champ de bataille

① Indicateur de vie
② Score
③ Score maximum
④ Vies restantes
⑤ Centurion

Pour débuter le jeu, appuyez sur le bouton 1 du bloc de commande.

Indicateur de vie:
Au début du jeu, l'indicateur affiche 3 unités. Chaque fois que l'ennemi vous touche, la valeur de l'indicateur de vie diminue. La vie en cours est finie lorsque l'indicateur de vie disparaît.

Fin du jeu:
Vous commencez le jeu avec trois vies. Lorsque ces trois vies sont épuisées, le jeu est terminé.

La escena de batalla

① Calibrador fuerza vital
② Puntos
③ Puntuación máxima
④ Vidas remanentes
⑤ Centurión

Para empezar el juego, presiona el botón 1 del mando de control.

Calibrador de fuerza vital:
Al principio, este calibrador indicará tres unidades. Cada vez que te toque el enemigo, se reducirá la indicación del calibrador de fuerza vital. Cuando desaparece el calibrador significa que se ha perdido esta vida.

Fin del juego:
Cuando empieces el juego tendrás tres vidas. Cuando pierdas las tres vidas se terminará el juego.

La scena di battaglia

① Misura di vita (energia)
② Punteggio
③ Punteggio più alto
④ Vite rimaste
⑤ Centurione

Per iniziare il giuoco, premere il Tasto 1 nel Dispositivo di Comando.

Misura di Vita:
All'inizio del giuoco, la misura di vita mostrerà tre digiti. Ogni volta che il nemico ti tocca, la misura di vita diminuirà. La vita è persa quando la misura di vita esaurirà.

Game Over:
Il giuoco inizia con tre vite a disposizione. Quando si perdono tutte e tre le vite, il giuoco è finito (game over).

Le Vieux Manuel

Becoming an Altered Beast

You gain the power to transform into an Altered Beast when you capture Spirit Balls, which reside inside of the two-headed white wolves. When you defeat one of hese wolves, the spirit ball will be released into the air. Don't let it drift away!

You start each round as a normal man. By capturing the first Spirit Ball, you will transform into a superman with rippling muscles. If you capture one more Spirit Ball, you will undergo the fiery transformation into the Altered Beast!

In each round you will transform into a different beast. Shortly after you transform, Neff will appear and send one of his evil minions to fight you. Defeat these monstrosities and you will advance to the next round.

Verwandlung in ein Altered Beast

Durch das Fangen von Spirit Balls der weißen, zweiköpfigen Wölfe erlangt der Zenturio die Kraft, sich in ein Altered Beast zu verwandeln. Die Wölfe geben bei ihrem Tod ihren Spirit Ball frei. Vorsicht: der Ball entschwindet leicht!

Der Zenturio beginnt seinen Kampf als normaler Mann. Durch das Erobern des ersten Spirit Balls verwandelt er sich in einen Super-Muskelmann. Das Erobern eines weiteren Balls bringt die Verwandlung in das Altered Beast.

In jeder Runde wird er ein anderes Biest. Gleich nach der Verwandlung hetzt Neff schon einen seiner Helfershelfer gegen Dich. Wenn der Zenturio siegreich bleibt, geht er in die nächste Runde.



Le Vieux Manuel

Comment devenir l'Altered Beast

Vous gagnez le pouvoir de vous transformer en Altered Beast en capturant les Boules d'Esprit, qui résident à l'intérieur des loups blancs à deux têtes. Lorsque vous remportez la victoire sur l'un de ces loups, sa Boule d'Esprit est libérée dans l'air. Ne la laissez pas s'échapper!

Vous débutez chaque manche en tant qu'homme normal. En capturant la première Boule d'Esprit, vous vous transformez en Super-homme aux muscles gonflés. Si vous capturez une autre Boule d'Esprit, vous subissez la fougueuse transformation en Altered Beast!

Lors de chaque manche vous vous transformez en une créature différente. Peu après votre transformation, Neff apparaît et il envoie un de ses laquais démoniaques pour vous combattre. Abattez ces monstruosités et vous passerez à la manche suivante.

Cambio a la Bestia Transformada

Ganarás la fuerza para convertirte en una Bestia Transformada cuando captures Bolas Espirituales, que encontrarás dentro de los lobos blandos de dos cabezas. Cuando venzas a uno de estos lobos, la Bola Espiritual saldrá al aire. ¡No dejes que se te escape!

Empezarás cada asalto como un hombre normal. Capturando la primera Bola Espiritual te convertirán en un superhombre muy musculoso. ¡Si capturas otra Bola Espiritual te convertirás en la temible Bestia Transformada!

En cada asalto se transformarán en una bestia distinta. Poco después de la transformación, se te aparecerá Neff y te enviará a uno de sus subordinados para que luche contigo. Vence a estos monstruos y podrás avanzar al asalto siguiente.

Trasformandosi in Altered Beast

Si guadagna la forza per trasformarsi in Altered Beast quando si catturano le Spirit Balls, che si trovano dentro i lupi bianchi a due teste. Quando si riesce a sconfiggere uno di questi lupi, la Spirit Ball sarà liberata in aria. Non lasciartela scappare!

Si inizia ogni ripresa come essere normale. Catturando la prima Spirit Ball, sarai trasformato in superman con muscoli straordinari. Se si cattura un'altra Spirit Ball, sarete sottoposti all'impetuosa trasformazione in Altered Beast!

In ogni ripresa sarai trasformato in un animale diverso. Subito dopo la trasformazion, Neff apparirà e manderà uno dei suoi schiavi infernali per lottarti. Abbatti questi mostri e potrai avanzare al prossimo round.

Le Vieux Manuel

Round 1: Werewolf

You'll return to Earth in the same graveyard in which you rested for over one hundred years. Here you must battle the zombies and evil spirits Neff has placed in the graveyard and castle ruins. Capture two Spirit Balls during this round and you will transform into a savage werewolf with awesome powers!

Your Control Pad buttons act as follows:

Button 1:
Fireball: A punch will shoot fireballs from your hands!

Button 2:
Flame Arrow: You call forth the power of flame to destroy all enemies in the direction you are facing!

Runde 1: Werwolf



Nach über 100 Jahren kehrst Du ins Leben zurück— und zwar an den Platz Deines Grabmals. Sofort mußt Du den Kampf gegen die Zombies und bösen Geister aufnehmen, die Neff in den Ruinen auf Dich hetzt. Wenn es Dir in dieser Runde gelingt, zwei Spirit Balls zu fangen, verwandelst Du Dich in einen Werwolf mit übermenschlichen Kräften.

Tastenfunktionen in Runde 1:

Taste 1:
Feuerball: Feuerbälle werden aus Deinen Händen geschleudert.

Taste 2:
Flammenpfeil: Du konzentrierst die Flammenmacht zur Zerstörung Deiner Feinde in die Richtung, in die Du blickst.

Le vieux Manuel

Manche 1: Loup-garou

Vous retournerez sur terre, dans le même cimetière où vous reposiez depuis plus de cent ans. C'est là que vous devez combattre les Zombies et les mauvais esprits que Neff a placé dans le cimetière et dans les ruines du château. Capturez deux boules d'Esprit pendant cette manche, et vous vous transformerez en sauvage loup-garou à la puissance terrifiante!

Les boutons de votre bloc de commande agissent comme suit:

Bouton 1:
Boule de feu: Un coup de poing tire des boules de feu depuis vos mains!

Bouton 2:
Flèche de feu: Vous faites appel à la puissance de la flamme pour détruire tous les ennemis se trouvant dans la direction dans laquelle vous êtes dirigé!

Asalto 1: Hombre lobo

Tú volverás a la tierra a la tumba donde descansaste cien años. Aquí deberás luchar con muertos vivientes y espíritus diabólicos que tiene Neff en el cementerio y en las ruinas del castillo. ¡Captura dos Bolas Espirituales y te convertirás en un hombre lobo salvaje con temibles poderes!

Tus botones de control actúan del modo siguiente:

Botón 1:
Bolas de fuego: ¡Una presión disparará bolas de fuego que saldrán de tus manos!

Botón 2:
Flechas de fuego: Llamarás al poder de la llama para destruir a todos los enemigos que estén situados en la dirección que tú estás encarado!

Round 1: Lupomannaro

Ritornerai sulla Terra nello stesso cimitero dove hai riposato per più di cento anni. Qui devi lottare gli zombie e gli spiriti diaboloci che Neff ha messo nel cimitero e nelle rovine del castello. Cattura due Spirit balls in questo round e ti trasformerai in un lupo mannaro selvaggio con poteri terrificanti!

I Tasti del Dispositivo di Comando hanno le funzioni seguenti:

Tasto 1:
Palla di fuoco: Un pugno sparerà palle di fuoco dalla tua mano!

Tasto 2:
Freccia infiamata: Tu chiami in avanti la forza della fiamma per distruggere tutti i nemici nella tua direzione!

Le vieux Manuel

Round 2: Weredragon

Here you are one step closer to the Underworld. You will battle your way through a dark and dank cavern filled with ravenous beasts hungry for your blood! Capturing the Spirit Balls here will transform you into an armor-scaled Weredragon with the power of flight!

Your Control Pad buttons act as follows:

Button 1:
Lightning Smash: Lightning sizzles from your arms.

Button 2:
Inner Strength: Your whole body becomes electrified, frying anything you touch to pieces!

D-Button:
Moves the Weredragon UP, DOWN, LEFT, RIGHT.

Runde 2: Werdrachen

Bereits ein Schritt näher zur Unterwelt. Der Kampf führt durch eine dunkle Höhle, in der blutdürstige Ungeuer auf Dich lauern. Das Erobern der Spirit Balls verwandelt Dich in einen gepanzerten Werdrachen, der fliegen kann.



Tastenfunktionen in Runde 2:

Taste 1:
Blitzschlag: Blitze werden aus Deinen Armen abgefeuert.

Taste 2:
Innere Kraft: Dein gesamter Körper wird zur Starkstrom-Tötungsmaschine—alles was Du berührst wird in Stücke zerschmort.

D-Taste:
Zur Bewegung des Werdrachens nach OBEN, UNTEN, LINKS und RECHTS.

Le vieux Manuel

Manche 2: Dragon

Vous vous êtes rapproché d'un pas de la Pègre. Vous aurez à frayer votre chemin dans une caverne sombre et humide, remplie de créatures féroces assoiffées de votre sang! Ici, si vous capturez les Boules d'esprit, vous vous transformez en Dragon aux écailles d'armure doté du pouvoir de voler!

Les boutons de votre bloc de commande agissent comme suit:

Bouton 1:
Fracassement d'éclair: Des éclairs jaillissent de vos bras.

Bouton 2:
Force intérieure: L'ensemble de votre corps s'électrifie, consumant tout ce qui vous touche!

Bouton D:
Déplace le Dragon vers le HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE.

Asalto 2: Hombre dragón

Aquí te acercarás un poco más al Mundo de las Tinieblas. Lucharás para hacerte camino por una caverna oscura y profunda llena de bestias diabólicas que quieren beber tu sangre. ¡Captura sus Bolas Espirituales y te transformarás en el hombre dragón con armadura y con mucha fuerza para luchar!

Tus botones de control actúan del modo siguiente:

Botón 1:
Rayos: ¡Te saldrán rayos de las manos!

Botón 2:
Fuerza interna: ¡Todo tu cuerpo se electrificará, reduciendo a cenizas todo lo que toques!

Botón D:
Mueve el hombre dragón hacia ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA.

Round 2: Dragone

A questo punto ti trovi ad un passo dall'Oltretomba. Ti farai strada attraverso un caverna buia e malsana piena di animali voraci affamati del tuo sangue! Catturando le Spirit Balls, ti trasformerai in un Dragone di misure gigantesche che ha la capacità di volare!

I tastil del Dispisitivo di Comando hanno le funzioni seguenti:

Tasto 1:
Luce di Collisione: La luce frigola dalle tue braccia.

Tasto 2:
Forza Interna: Il tuo corpo sarà interificato, facendo a pezzi tutto quello che toccherai!

Tasto-D:
Serve a muovere il Dragone verso l'ALTO, il BASSO, a SINISTRA ed a DESTRA.

Le Vieux Manuel

Round 3: Weretiger

In this round you breach the gates of Neff's Underworld fortress! Could Athena be held prisoner somewhere in the vicinity? This you must discover. When you capture the Spirit Balls this time, be ready for a transformation into a powerful Weretiger.

Your Control Pad buttons act as follows:

Button 1:
Bouncing Flame: A bouncing ball of flame rolls from your fingertips.

Button 2:
Pillar of Fire: Enemies above and below you will suffer as you flame up and down!

Runde 3: Wertiger

In dieser Runde durchbrichst Du die Tore zu Neffs Unterwelt. Du mußt herausfinden, wo Athena gefangenhalten wird. Das Erobern der Spirit Balls verwandelt Dich in einen mächtigen Wertiger.

Tastenfunktionen in Runde 3:

Taste 1:
Springflamme: Ein feuriger Flammenball rollt aus Deinen Fingerspitzen.

Taste 2:
Flammensäule: Feinde über und unter Dir werden von dieser Flamme getroffen!



Le Vieux Manuel

Manche 3: Tigre

Dans cette manche, vous brisez les portes de la forteresse de Neff! Athena serait-elle gardée prisonnière à proximité? C'est ce que vous avez à découvrir. Cette fois-ci, lorsque vous capturez les Boules d'Esprit, préparez-vous à une transformation en un puissant Tigre.

Les boutons de votre bloc de commande agissent comme suit:

Bouton 1:
Flamme bondissante: Une boule bondissante de flamme roule depuis le bout de vos doigts.

Bouton 2:
Pilier de feu: Les ennemis se trouvant au-dessus et au-dessous de vous souffriront alors que vous envoyez des flammes vers le haut et vers le bas!

Asalto 3: Hombre tigre

En este asalto penetrarás las puertas del fuerte del Mundo de las Tinieblas. ¿Estará Atena prisionera en algún lugar cercano? Tú tendrás que descubrirlo. Cuando captures las Bolas Espirituales en este asalto, quédate preparado para transformarte en un poderoso hombre tigre.

Tus botones de control actúan del modo siguiente:

Botón 1:
Llamas de rebote: ¡Saldrá una bola de fuego rebotante de tus dedos!

Botón 2:
Pilar de fuego: ¡Los enemigos que tengas por encima y abajo sufrirán las quemaduras de tu fuego!

Round 3: Tigre feroce

A questo punto assalti le porte della fortezza dell'Oltretomba di Neff! Atena sarà prigioniera nelle vicinità? Questo dovrà essere scoperto. Se a questo punto catturerai le Spirit Balls, tieniti pronto a trasformarti in una Potente Tigre feroce.

I tasti del Dispositivo di Comando hanno le funzioni seguenti:

Tasto 1:
Rimbalzo di Fiamma: Una palla di fiamme rinbalzante rotola dalla punta delle tue dita.

Tasto 2:
Colonna di Fuoco: I tuoi nemici che si trovano sopra e sotto di te soffriranno le tue fiamme, in alto ed in basso!

Le Vieux Manuel

Round 4: Gold Werewolf

The inner sanctum of Neff's dangerous fortress of the undead! Here you will battle the most fearsome creatures of all . . . including the demon form of Neff himself! But all hope is not lost. If you capture the Spirit Balls, you shall transform into the most powerful Altered Beast of all, the Golden Werewolf!

Your Control Pad buttons act as follows:

Button 1:
Golden Fire: Blazing balls of golden fire to blast your enemies!

Button 2:
Golden Arrow: Crush your foes in a wave of golden fire!

Runde 4: Goldener Werwolf



Das innerste Zentrum der gefährlichen Festung ist erreicht. Hier treten Dir die fürchterlichsten Feinde entgegen, darunter Neff höchstpersönlich. Noch ist nicht alles verloren. Das Erobern der Spirit Balls macht aus Dir das mächstigste aller Altered Beasts: den Goldenen Werwolf!

Tastenfunktionen in Runde 4:

Taste 1:
Goldfeuer: Goldene Feuerbälle zerschlagen den Feind.

Taste 2:
Goldpfeil: Zerstör Deine Feinde unter einem Hagel goldener Feuerpfeile.

Le Vieux Manuel

Manche 4: Homme-loup doré

Le sanctuaire intérieur de la dangereuse forteresse des immortels de Neff! C'est là que vous aurez à combattre les créatures les plus effrayantes . . . y compris la forme démoniaque de Neff lui-même! Mais tous les espoirs ne sont pas perdus. Si vous capturez les Boules d'Esprit, vous vous transformerez en l'Altered Beast la plus puissante de toutes, l'Homme-loup doré!

Les boutons de votre bloc de commande agissent comme suit:

Bouton 1:
Feu doré: Boules flamboyantes de feu doré, destinées à griller vos ennemis!

Bouton 2:
Flèche d'or: Ecrase vos adversaires dans une vague de feu d'or!

Asalto 4: Hombre lobo de oro

¡La estancia secreta del peligroso y tenebroso castillo de Neff! Aquí lucharás con temibles criaturas de todas clases pero no pierdas la esperanza. Si capturas las Bolas Espirituales, te convertirás en la Bestia Transformada más poderosa de todas, ¡El Hombre Lobo de Oro!

Tus botones de control actúan del modo siguiente:

Botón 1:
Fuego de oro: ¡Bolas de fuego de oro eliminarán a tus enemigos!

Botón 2:
Flechas de oro: ¡Destruirás a todos los enemigos con el fuego de oro!

Round 4: Lupo mannaro d'orato

Interno del santuario di Neff, pericolosa fortezza dell'immortale! A questo punto della battaglia, le più pericolose creature di tutte . . . c'è anche la forma demoniaca di Neff! Ma non tutte le speranze sono perse. Se catturi le Spirit Balls, ti trasformerai nel più pericoloso Altered Beast di tutti, il Lupo Mannaro d'Orato!

I tasti del Dispositivo di Comando hanno le funzioni seguenti:

Tasto 1:
Fuoco d'Orato: Le palle fiammanti di fuoco d'orato per distruggere i tuoi nemici!

Tasto 2:
Freccia d'Orata: Annienta i tuoi avversari con una vampata di fuoco d'orata!

Le Vieux Manuel

Know Thine Enemies

These are the minions of the evil Neff who will try to stop you from rescuing Athena.

① **Headless Horror: 100 points**
This zombie will punch when he gets near.

② **Slow Foot: 100 points**
This is the lowliest form of zombie. He'll explode at the slightest touch.

③ **Grave Master: 300 points**
This high-ranking ghoul is a big brute with a long reach.

④ **Skinny Orcus: 500 points**
This winged terror falls from the sky and attacks.

Studiere Deine Feinde

Das folgende sind die bösen Geister des Neff, die die Rettung der Athena verhindern wollen.

① **Kopfloser Horror: 100 Punkte**
Dieser Zombie schlägt zu, wenn Du ihm zu nahe kommst.

② **Schleimer: 100 Punkte**
Die niedrigste aller Zombieformen. Zerplatzt bei der kleinsten Berührung.

③ **Grabmeister: 300 Punkte**
Dieser hochrangige Unhold ist ein brutaler Kerl mit langer Reichweite.

④ **Hagerer Orkus: 500 Punkte**
Dieser geflügelte Terror fällt aus den Lüften über Dich her.



Le Vieux Manuel

Connaissez vos ennemis

Ce sont les laquais du mauvais Neff qui tenteront de vous empêcher de sauver Athena.

① **Horreur sans tête: 100 points**
Ce Zombie donne des coups de poing lorsqu'il s'approche.

② **Pied lent: 100 points**
C'est la forme de Zombie la plus inférieure. Il explose au moindre contact.

③ **Maître de tombe: 300 points**
Ce Goule de haut rang est une grande brute au coup allongé.

④ **Orcus décharné: 500 points**
Cette terreur ailée tombe du ciel et attaque.

Conoce a tus malvados enemigos

Estas son las hordas del malvado Neff, que intentarán evitar que tú rescates a Atena.

① **Horror sin cabeza: 100 puntos**
Este muerto viviente te atacará cuando te acerques.

② **Pies lentos: 100 puntos**
Esta es la forma más baja de los muertos vivientes. Explotará al mínimo roce.

③ **Jefe del cementerio: 300 puntos**
Este oficial malvado es muy bruto y tiene largo alcance.

④ **Orcus el chupado: 500 puntos**
Este ser del terror cae del cielo y ataca.

Conosci i tuoi nemici

Questi sono gli schiave di Neff, che cercheranno di fermarti dal salvare Atena.

① **Orrore senza Testa: 100 punti**
Questo zombie darà pugni quando si avvicinerà.

② **Piede Lento: 100 punti**
Questa è la forma più lenta dello zombie. Lui esploderà al minimo tocco.

③ **Signore delle Tombe: 300 punti**
Questo demone di rango elevato, divoratore di cadaveri è un bruto con una lunga estensione.

④ **Orca macilenta: 500 punti**
Questo demonio alato cade dal cielo per attaccare.

Le Vieux Manuel

⑤ **Two-Headed Wolves: 1,000 points**
These spooky hounds attack in packs. Among them are albinos, which contain the Spirit Balls you need to change into the Altered Beast.

⑥ **Aggar (Boss)**
He attacks by cutting off his head and throwing it. Unlimited heads grow back really fast for added ammunition.

⑤ **Zweiköpfige Wölfe: 1 000 Punkte**
Greifen in Rudeln an. Die Albinos unter ihnen beherbergen die Spirit Balls, die Du zur Verwandlung in die nächsthöhere Gestalt brauchst.

⑥ **Aggar (Boss)**
Seine Waffe ist sein Kopf, den er sich abreißt und gegen Dich schleudert. Ihm wächst sofort ein neuer Kopf für weitere Munition.

⑤





⑥





Le Vieux Manuel

⑤ **Loups à deux têtes: 1 000 points**
Ces monstres revenant attaquent en hordes. Parmi eux, il y a des albinos qui contiennent les Boules d'Esprit dont vous avez besoin pour vous transformer en Altered Beast.

⑥ **Aggar (Chef)**
Il attaque en tranchant sa tête et en la lançant. Un nombre illimité de têtes repoussent extrêmement vite pour lui donner plus de munitions.

⑤ **Lobos de dos cabezas: 1.000 puntos**
Estos terribles lobos atacan en grupo. Entre ellos, los albinos son los que tienen las Bolas Espirituales que tu necesitas para convertirte en la Bestia Transformada.

⑥ **Aggas (Jefe)**
Ataca cortando su cabeza y arrojándola. Le crecen cabezas sin parar y con mucha rapidez para que las use como arma.

⑤ **Lupi a Due Taste: 1.000 punti**
Questi cani, cacciatori di spettri, attaccano in gruppi. Fra loro ci sono gli albini, che hanno le Spirit Balls di cui hai bisogno per trasformarti in Altered Beast.

⑥ **Aggar (il Boss)**
Lui attacca tagliandisi la testa e lanciandola. Un illimitato numero di teste rispunterà a velocità elevatissima che servono come munizioni.

Le Vieux Manuel

⑦ **Round Leech: 300 points**
If this toothy fellow puts the bite on you, your power will be sucked away.

⑧ **Chicken Stinger: 300 points**
This beast attacks by stinging you with its needle-sharp poisonous tail.

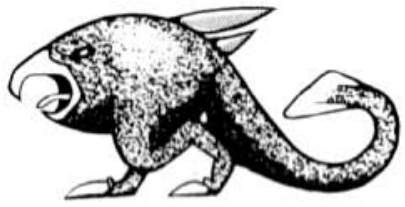
⑦ **Runder Blutegel: 300 Punkte**
Wenn sich dieser Egel an Dir festbeißt, saugt er Deine Lebenskraft aus.

⑧ **Stachelbiest: 300 Punkte**
Hüte Dich vor dem Stich seines spitzen, giftigen Schwanzes.

⑦



⑧



Le Vieux Manuel

⑦ **Sangsue ronde: 300 points**
Si cet animal muni de dents vous mord, il vous retire votre puissance.

⑧ **Poulet venimeux: 300 points**
Cette créature vous attaque en vous piquant avec sa queue venimeuse pointue comme une aiguille.

⑦ **Sanguijuela redonda: 300 puntos**
Esta horrible criatura muerde y te saca fuerza vital.

⑧ **Aguijón de gallina: 300 puntos**
Esta bestia ataca con el aguijón afilado y venenoso de su cola.

⑦ **Chirurgo Rotondo: 300 punti**
Se questo chirurgo ti morde, la tua forza sarà succhiata via lasciandoti senza energia.

⑧ **Gallina Pungente: 300 punti**
Questo animale attacca pungendoti con la sua coda velenosa aguzza come degli aghi.

Le Vieux Manuel

⑨ **Rattle Tail: 500 points**
Similar to a Chinese dragon, this monster attacks from above and below. Look for the rattles.

⑩ **Octeyes (Boss)**
This foul fern blows out poisonous spores the shape of eyeballs. If one of these touches you, you're dead!

⑨ **Rattelwurm: 500 Punkte**
Wie ein chinesischer Drache greift dieses Monster von oben und unten an. Auf die Rattern achtgeben.

⑩ **Octeyes (Boss)**
Dieser stinkende Farn bläst giftige Sporen in Form von Augenbällen aus. Du verlierst ein Leben, wenn Dich solch ein Augenball berührt.

⑨



⑩



Le Vieux Manuel

⑨ **Queue à sonnette: 500 points**
Semblable au Dragon chinois, ce monstre attaque depuis dessus et depuis dessous. Soyez attentif au bruit.

⑩ **Oeil (Chef)**
Cette fougère nauséabonde souffle des spores venimeuses à la forme de globes oculaires. Si l'un de ces spores vous touche, vous êtes mort!

⑨ **Cola traqueteadora: 500 puntos**
Este monstruo es parecido a un dragón chino, y ataca desde arriba y abajo. Cuidado con el traqueteo.

⑩ **Ocho-ojos (Jefe)**
Este ser infernal sopla veneno con forma de ojo. Si te toca uno de estos ojos, te mata.

⑨ **Coda a Sonaglio: 500 punti**
Simile ad un dragone cinese, questo mostro attacca dall'alto e dal basso. Cerca i sonagli.

⑩ **Octeyes (il Boss)**
Questo felce puzzolenta spara spore velenose a forma di bulbi oculari. Se una di queste spore ti tocca muori!

Le Vieux Manuel

⑪ **Cave Needle: 100 points**
This giant, mutated ground wasp has a sting that kills.

⑫ **Hammer Demon: 500 points**
This monster wields a giant hammer and attacks from above.

⑬ **Crocodile Wyrm (Boss)**
This flying monster attacks by spitting fire forms from its mouth.

⑪ **Höhlennadel: 100 Punkte**
Der Stich dieser gigantischen Wespe ist tödlich.

⑫ **Hammerdämon: 500 Punkte**
Dieses Monster schlägt mit einem übergroßen Hammer um sich und greift von oben an.

⑬ **Crocodile Wyrm (Boss)**
Dieses fliegende Monster spuckt Feuer.

⑪



⑫



⑬



Le Vieux Manuel

⑪ **Aiguille de grotte: 100 points**
Cette guêpe géante mutante possède un aiguillon qui tue.

⑫ **Démon marteau: 500 points**
Ce monstre possède un marteau géant et il attaque depuis le haut.

⑬ **Crocodile-larvé (Chef)**
Ce monstre volant attaque en crachant du feu par la bouche.

⑪ **Aguja mortal: 100 puntos**
Este ser gigantesco y mutilado tiene un aguijón que mata.

⑫ **Demonio martilleante: 500 puntos**
Este monstruo lleva un martillo gigantesco y ataca desde arriba.

⑬ **Cocodrillo infernal (Jefe)**
Este monstruo volante ataca escupiendo fuego por la boca.

⑪ **Spelonca a Aghi: 100 punti**
Questo gigante, si trasforma in una vaspa che uccide con la sua puzza.

⑫ **Demone Martello: 500 punti**
Questo mostro brandisce un martello gigantesco e attacca dall'alto.

⑬ **Wyrm il Coccodrillo (il Boss)**
Questo mostro volante attacca sputtando fuoco dalla bocca.

Le Vieux Manuel

⑭ **Gory Goat: 200 points**
This adversary isn't particularly strong, but it's swift, so watch out!

⑮ **Saw Fish: 100 points**
This creature has a spine that's as sharp as a saw blade. When it spins around, it is extremely strong.

⑯ **Dark Unicorn: 300 points**
This evil unicorn has the frightful ability to deliver swift flying kicks.

⑰ **Bad Boar: 500 points**
This horrible hog is smart in defense, making it very difficult to defeat.

⑭ **Mörderischer Ziegenbock: 200 Punkte**
Dieser Gegner ist nicht besonders stark, aber schnell — also hüte Dich.

⑮ **Sägerochen: 100 Punkte**
Sein Stachel ist scharf wie ein Sägeblatt. Wenn sich dieser Gegner dreht, ist er besonders gefährlich.

⑯ **Dunkles Einhorn: 300 Punkte**
Hüte Dich vor den schnellen, fliegenden Tritten dieses bösen Einhorns.

⑰ **Böser Eber: 500 Punkte**
Dieses greuliche Schwein weiß sich sehr gut zu verteidigen und ist schwer zu erlegen.



Le vieux Manuel

⑭ **Chèvre sanglante: 200 points**
Cet adversaire n'est pas particulièrement fort, mais il est agile; alors faites attention!

⑮ **Poisson-scie: 100 points**
Cette créature comporte une colonne vertébrale aussi tranchante qu'une lame de scie. Lorsqu'il tourne, il est extrêmement fort.

⑯ **Licorne sombre: 300 points**
Cette Licorne du diable possède l'effrayante capacité de donner des ruades d'une agilité incroyable.

⑰ **Mauvais sanglier: 500 points**
Cet horrible sanglier est très fort pour la défense, ce qui le rend très difficile à vaincre.

⑭ **Cabra saltarina: 200 puntos**
Este adversario no es muy fuerte, pero es escurridizo, por lo que tendrás que ir con cuidado.

⑮ **Pez sierra: 100 puntos**
Esta critura tiene una espina que es fuerte como una cuchilla de sierra. Cuando se mueve, es muy fuerte.

⑯ **Unicornio oscuro: 300 puntos**
Este unicornio infernal tiene la temible capacidad de golpear con gran rapidez.

⑰ **Oso salvaje: 500 puntos**
Este horrible ser sabe defenderse muy bien, y cuesta derrotarlo.

⑭ **Capra Cruenta: 200 punti**
Questo avversario non è particolarmente forte, ma è veloce, stai allerta.

⑮ **Pesce Sega: 100 punti**
Questa creatura ha la spina dorsale che è affilata come una lametta. Quando ti rotola vicino è estremamente pericolosa.

⑯ **Unicorno Misterioso: 300 punti**
Questo unicorno diabolico ha un'abilità spaventosa nel dare càlci volanti velocissimi.

⑰ **Cinghiale Cattivo: 500 punti**
Questo orribile porco e bravissimo a difendersi, rendendone la sua scoffitta molto difficile.

Le vieux Manuel

Bonus Points

In addition to points received for defeating enemies, you will receive Bonus points for defeating Neff's eveil boss minions.

The Bonus points are:

Defeating boss minions at first appearance:
100,000 points.

Defeating boss minions at second appearance:
50,000 points.

Defeating boss minions at third appearance:
50,000 points.

NOTE:
You can only fight Neff's evil minions when you are in the Altered Beast phase.

Bonus-Punkte

Zusätzlich zu den normalen Punkten beim Erlegen von Feinden gibt es Extrapunkte für das Niederstrecken der garstigen Bosse des Neff.

Die Bonus-Punkte sind wie folgt:

Erlegen von Bossen beim ersten Erscheinen:
100 000 Punkte.

Erlegen von Bossen beim zweiten Erscheinen:
50 000 Punkte.

Erlegen von Bossen beim dritten Erscheinen:
50 000 Punkte.

ZUR BEACHTUNG:
Die bösen Bosse des Neff lassen sich nur in der Altered-Beast-Phase bekämpfen.



Le Vieux Manuel

Points en prime

Outre les points reçus pour vaincre les ennemis, vous recevrez aussi des points en prime pour vaincre les malfaisants chef-laquais de Neff.

Les points en prime sont les suivants:

Chef-laquais battu à la première apparition:
100 000 points.

Chef-laquais battu à la deuxième apparition:
50 000 points.

Chef-laquais battu à la troisième apparition:
50 000 points.

NOTE:
Vous ne pouvez attaquer les malfaisants chef-laquais de Neff que si vous êtes dans une phase d'Altered Beast.

Puntos extra

Además de los puntos recibidos por derrotar a los enemigos, recibirás puntos extra cuando derrotes a los jefes de las hordas de Neff.

Los puntos extra son:

Por derrotar a los malvados jefes a la primera:
100.000 puntos.

Por derrotar a los malvados jefes a la segunda:
50.000 puntos.

Por derrotar a los malvados jefes a la tercera:
50.000 puntos.

NOTA:
Sólo podrás luchar a los malvados jefes de las huestes de Neff cuando estén en la fase de la Bestia Transformada.

Punti in premio

In aggiunta ai punti conquistati sconfiggendo gli avversari, quando sconfiggerai gli schiavi di Neff, il boss dei diavoli, riceverai punti premio.

I punti in Premio sono:

Sconfiggiendo il capo degli schiavi alla sua prima apparizione:
100.000 punti.

Sconfiggiendo il capo degli schiavi alla sua seconda apparizione:
50.000 punti.

Sconfiggiendo il capo degli schiavi alla sua terza apparizione:
50.000 punti.

NOTA:
Tu puoi lottare gli schiavi diabolici di Neff solo quando sei in fase di Altered Beast.

Le vieux Manuel

Helpful Hints

- Learn which works best to defeat the enemy, punching or kicking. Each enemy has its weak spots . . . and strengths.

- Don't let the Spirit Balls float off the screen. If you don't gain the power of the Altered Beast, you'll play with a dreadful handicap.

- To CONTINUE: When the GAME OVER screen appears, press the UPPER LEFT DIAGONAL D-Button and Buttons 1 & 2 at the same time. A CONTINUE message will appear and you can resume play at the beginning of the round you last played in.

Hilfreiche Tips

- Jeder Feind hat seine starken und seine schwachen Seiten. Lerne, ob sich der jeweilige Feind besser durch Fauststöße oder durch Fußtritte besiegen läßt.

- Laß die Spirit Balls nicht aus dem Bildschirm schweben. Ohne die Macht des Altered Beast ist der Kampf nahezu aussichtslos.

- Zum Weiterspielen nach Erscheinen der Spiel-Ende-Meldung (GAME OVER) die D-Taste (oben links) und die Tasten 1 und 2 gleichzeitig drücken. Die Meldung CONTINUE (Weitermachen) erscheint und das Spiel kann von der zuletzt gespielten Runde an fortgesetzt werden.

Le Vieux Manuel

Conseils utiles

- Apprenez ce qui est le plus efficace pour vaincre l'ennemi: coup de poing ou coup de pied. Chaque ennemi possède ses points faibles . . . et ses points forts.

- Ne laissez pas les Boules d'Esprit s'échapper hors de l'écran. Si vous n'acquérez pas les pouvoirs de l'Altered Beast, vous jouerez avec un énorme handicap.

- Pour CONTINUER: Lorsque l'écran de fin de jeu (GAME OVER) apparaît, appuyez simultanément sur le bouton D du coin supérieur gauche diagonal et sur les boutons 1 et 2. Un message de poursuite (CONTINUE) apparaît et vous pouvez alors reprendre le jeu au début de la dernière manche que vous avez disputée.

Consejos

- Aprende qué va mejor para derrotar a los enemigos, puñetazos o patadas. cada enemigo tiene su punto débil . . . y su punto fuerte.

- No dejes que se te escapen las Bolas Espirituales. Si no te ganas la fuerza de la Bestia Transformada, lucharán con mucha deficiencia.

- Para CONTINUAR: Cuando aparezca GAME OVER (fin del juego), presione el botón D DIAGONAL IZQUIERDO SUPERIOR y los botones 1 y 2 al mismo tiempo. Aparecerá el mensaje de continuación CONTINUE y podrás reanudar el juego desde el principio del asalto que intentaste por última vez.

Consigli di aiuto

- Impara a conoscere le tattiche migliori per sconfiggere i nemici, pugni o calci. Tutti gli avversari hanno i loro punti deboli . . . e forti.

- Non farti scomparire le Spirit Balls. Se non riesci a guadagnare la forza di Altered Beast, sarai in giuoco con un terribile svantaggio.

- Per CONTINUARE: Quando appare la scritta GAME OVER, premere il Tasto-D SINISTRA SUPERIORE DIAGONALE ed allo stesso tempo i Tasti 1 e 2. La scritta CONTINUE (continua) apparirà sullo schermo permettendoti di riprendere il giuoco all'inizio del round che stavi giuocando per ultimo.

Le Vieux Manuel

HANDLING THE SEGA CARD AND THE MEGA CARTRIDGE

The SEGA CARD and the MEGA CARTRIDGE are intended exclusively for the SEGA MASTER SYSTEM.

For Proper Usage

Do not get wet!

Do not bend!

Do not subject to any violent impact!

Do not expose to direct sunlight!

Do not damage or disfigure!

Do not place near any high temperature source!

Do not expose to thinner, benzine, etc.!

* Be especially careful not to stick anything on the SEGA CARD!

- When wet, completely dry before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.

BEHANDLUNG DER SEGA-CARD UND DER MEGA-CARTRIDGE

Die SEGA-CARD und die MEGA-CARTRIDGE sind ausschließlich für das SEGA MASTER SYSTEM bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

Vor Nässe schützen!

Nicht knicken!

Vor Gewalteinwirkungen schützen!

Nicht direkt der Sonne aussetzen!

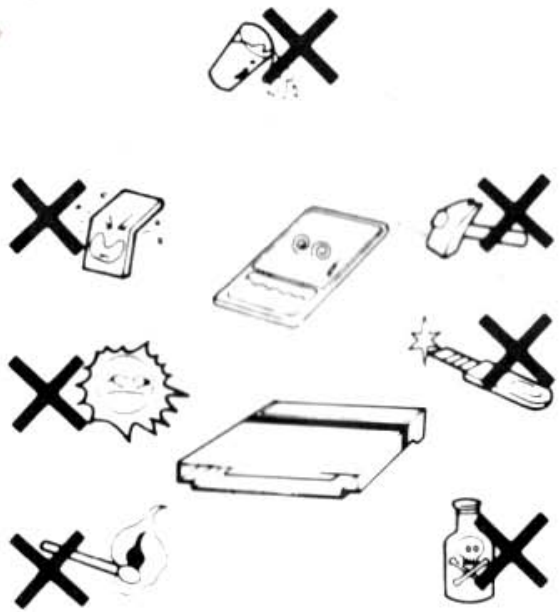
Nicht beschädigen oder verunstalten!

Vor Hitze schützen!

Nicht mit Verdünnung, Benzin usw. in Berührung bringen!

* Achten Sie besonders darauf, daß Sie nichts auf die SEGA-CARD kleben!

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.



Le Vieux Manuel

MANIPULATION DE LA CARTE SEGA ET DE LA CARTOUCHE MEGA

La CARTE SEGA et la CARTOUCHE MEGA sont conçues exclusivement pour le SEGA MASTER SYSTEM.

Pour une utilisation appropriée

Ne pas mouiller!

Ne pas plier!

Ne pas soumettre à des chocs violents!

Ne pas mettre au soleil!

Ne pas abîmer!

Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur!

Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.!

* Ne rien coller sur la carte SEGA!

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.

MANEJO DE LA TARJETA SEGA Y EL CARTUCHO MEGA

La tarjeta SEGA y el cartucho MEGA están diseñados únicamente para el SEGA MASTER SYSTEM.

Para un mejor uso

¡No mojarlo!

¡No doblarlo!

¡No darle golpes violentos!

¡No exponerlo a la luz directa del sol!

¡No dañarlo o rayarlo!

¡No exponerlo a altas temperaturas!

¡No exponerlo a líquidos corrosivos!

* ¡Tener especial cuidado en no pegar nada en la tarjeta SEGA!

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.

PRECAUZIONI RIGUARDO ALLA SEGA CARD E MEGA CARTRIDGE

La SEGA CARD e la MEGA CARTRIDGE sono destinate esclusivamente al "MASTER SYSTEM" SEGA.

Per un uso appropriato

Non bagnarla!

Non piegarla!

Evitare i colpi violenti!

Non esporla alla luce diretta del sole!

Non danneggiarla o colpirla!

Non lasciarla vicino a fonti di calore!

Non bagnarla con benzina o altro!

* In particolare non attaccare niente alla SEGA CARD!

- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.

Le Vieux Manuel

SEGA

Printed in Japan