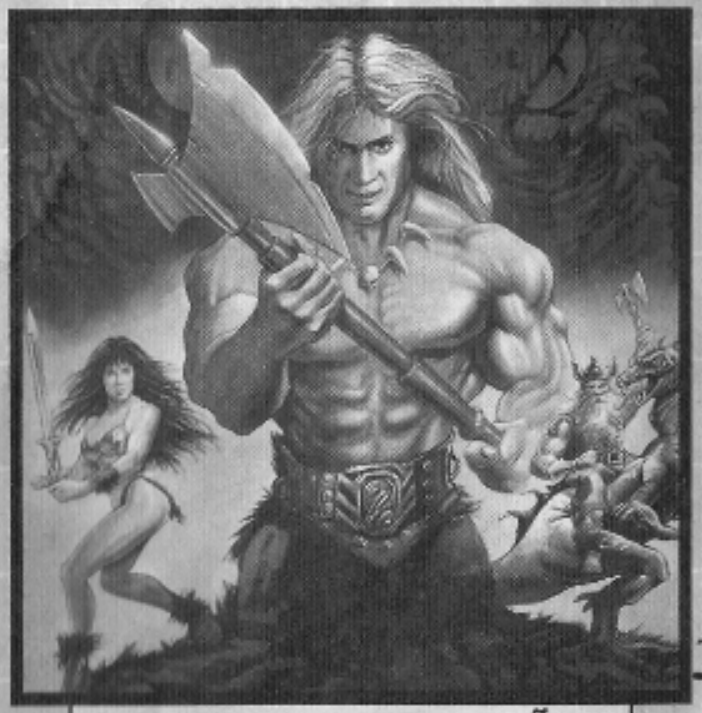
MEGA DRIVE

GOLDEN AXE



MANUAL DE INSTRUÇÕES

Como colocar o cartucho no MEGA DRIVE

1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado.
2. Coloque o cartucho GOLDEN AXE no console (veja figura), conforme explica o manual do MEGA DRIVE.
3. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
4. Para 1 só Jogador, aperte o **Botão Início** no Joystick 1. Para 2 Jogadores, aperte o **Botão Início** no Joystick 2. Lembre-se de que a entrada do Joystick 1 no console é a da esquerda.

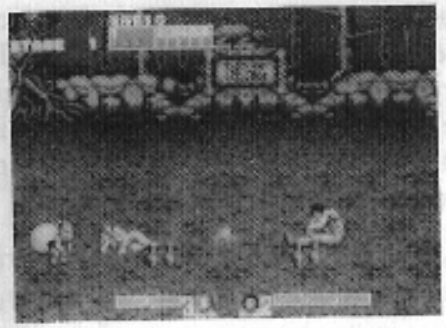
IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MEGA DRIVE estiver ligado!

Golden Axe

Yuria é agora uma terra estranha, sob o jugo de opressores perversos. Os soldados de Death Adder invadiram todo o território e o próprio Death Adder massacrou milhares de habitantes.

Por último, ele seqüestrou o rei e sua filha, a princesa, e apossou-se do Golden Axe, o machado de ouro. Por isso, desta vez, somente os guerreiros mais fortes e mais capazes têm alguma chance de derrotá-lo.

Três guerreiros apresentaram-se para desafiar Death Adder: Ax-Battler, Tyris-Flare e Gilius-Thunderhead. Ax-Battler, o terrível Bárbaro, veio das longínquas planícies. Sua resistência prodigiosa e sua coragem sem limites colocam-no à altura de qualquer inimigo.



Tyris-Flare, a Amazona, chegou das grandes florestas. Habilidosa na espada e ainda armada com o Raio Mágico, ela jurou derrotar os opressores e salvar o reino de Yuria.

Gilius-Thunderhead, o Anão, sabe usar seu mortal machado como poucos. Seus truques e sua rapidez no combate podem superar os inimigos mais brutais.

Os três, como muitos outros, perderam entes queridos na queda contra o cruel Death Adder. Todos prometeram solenemente liquidar o invasor, mesmo com o sacrifício das próprias vidas.

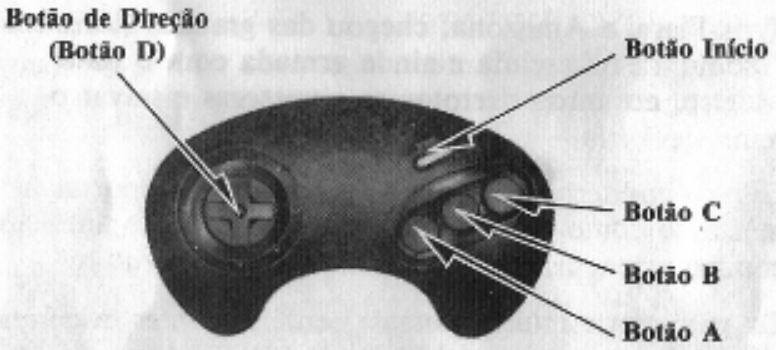
O desafio que você enfrenta é terrível: vencer todos os soldados e os bizarros, os monstros de Death Adder; superar todas as armadilhas traiçoeiras do caminho que leva ao castelo do opressor; liquidar o filho de Adder; e, finalmente, encarar seu mais poderoso inimigo: o próprio Death Adder!

A recompensa: salvar a vida do rei e da princesa e devolver a paz ao reino de Yuria.

Essa é sua missão. Mas pode haver uma surpresa no final!

Assuma o controle!

Veja como usar seu joystick.



Botão D

- Aperte o botão para cima e para baixo para movimentar o marcador sobre as imagens "Start Game" ("Início do Jogo"), "Options" ("Opções") e "Sound Test" ("Teste de Som").
- Aperte o botão para a direita ou a esquerda para mudar as características do jogo na imagem "Options".
- Fazer o seu guerreiro andar, correr ou saltar em qualquer direção durante o jogo.

Botão Início

- Iniciar o jogo.
- Pular as imagens de abertura.
- Fazer seleções na Imagem das Opções (você também pode fazer isso com o **Botão A, B** ou **C**).
- Fazer a pausa, durante o jogo. Para retomar o jogo, aperte novamente este mesmo botão.

Botão A (Botão da Mágica)

- Serve para utilizar sua mágica.

Botão B (Botão de Ataque)

- Serve para atacar.

Botão C (Botão do Salto)

- Serve para saltar.

Movimentos Especiais

(Dependendo do seu guerreiro)

- Ataque fulminante: aperte simultaneamente os **Botões B** (para atacar) e **C** (para saltar).
- Cortada rasteira com a arma: aperte o **Botão C** (para saltar) e rapidamente o **Botão B** (para atacar)
- Aperte o **Botão D** 2 vezes para a direita ou para a esquerda para correr nestas direções.
- Chute, cabeçada e encontrão com o corpo, enquanto estiver correndo: aperte o **Botão B**.
- Salto em distâncias maiores, enquanto estiver correndo: aperte o **Botão C**. Durante este salto, você também pode dar um empurrão para baixo, se apertar também o **Botão B**.

Observação: Lembre-se de que cada guerreiro possui características diferentes no ataque. O que um faz, os outros podem não fazer. Outra coisa: você pode reprogramar as funções dos **Botões A, B** e **C** (veja, mais adiante, em Imagem das Opções).

Arranque Para a Batalha!

Depois da Imagem do Título, veja a demonstração de batalha para ter uma idéia de como jogar. Quando estiver pronto para desafiar Death Adder, aperte o **Botão Início** (no Joystick 1, se houver apenas 1 Jogador, ou no Joystick 2, se houver 2 Jogadores). Aparece, então, a imagem "Start Game".

Imagem "Start Game" para 1 Jogador

Imagem "Start Game" para 2 Jogadores

Nível de Dificuldade do Jogo

Para escolher o nível de dificuldade do jogo, movimente o marcador com o **Botão D** (no Joystick 1).

Arcade

Nesta versão sua viagem dura 5 dias e é registrada em um mapa.

Beginner

É o nível para principiantes. É mais curto, pois o jogo termina na Rodada 3, após uma luta com o filho de Death Adder.

The Duel

Teste sua habilidade contra outros personagens do jogo. Nos jogos com 1 Jogador, você trava 12 duelos separados com Soldados de Death Adder. Conforme vai vencendo cada duelo, você passa para o seguinte. Se perder um duelo, a batalha termina.
Nos jogos com 2 Jogadores, estes duelam entre si até que um dos respectivos guerreiros derrote o oponente.

Options

Após escolher o nível de dificuldade do jogo, aperte o **Botão Início**, no Joystick 1, a fim de começar a jogar. Ou, então, com o marcador movimentado pelo **Botão D**, entre na Imagem das Opções (descrita em detalhes na página seguinte).

Credits

Este indicador mostra o número de vezes que você pode prorrogar o jogo ("Continue") nos níveis Arcade e Beginner, após ser derrotado. No jogo com 1 Jogador, você pode prorrogá-lo 3 vezes no máximo. No jogo com 2 Jogadores, cada um destes pode prorrogá-lo também 3 vezes no máximo. Atenção: você não pode mudar seu número de Credits.

"Options" (Opções)

Use a Imagem das Opções para acelerar sua marcha, rumo às batalhas que o aguardam. Aperte o **Botão D**, no Joystick 1, e movimente o marcador, para cima ou para baixo, até a opção desejada. Em seguida, aperte o **Botão D** para a esquerda e para a direita para mudar a programação.

"Life Meter" (Medidor de Vidas)

- Escolha o número de golpes (3, 4 ou 5) que seu guerreiro pode receber antes de perder uma vida. Você começa o jogo com 3 vidas.

Control

- Escolha a programação para os **Botões A, B** e **C** no joystick. Você tem 6 escolhas:

Escolha 1 **A** Mágica **B** Ataque **C** Salto	**Escolha 2** **A** Mágica **B** Salto **C** Ataque	**Escolha 3** **A** Salto **B** Ataque **C** Mágica
Escolha 4 **A** Salto **B** Mágica **C** Ataque	**Escolha 5** **A** Ataque **B** Salto **C** Mágica	**Escolha 6** **A** Ataque **B** Mágica **C** Salto

"Sound Test" (Teste de Som)

- Para ver a relação dos sons disponíveis, aperte o **Botão Início** (ou os **Botões A, B** ou **C**).

- Para movimentar o marcador até o som que você deseja no jogo, aperte o **Botão D** para cima ou para baixo.

- Para ouvir uma prévia do som, aperte o **Botão Início** (ou os **Botões A, B** ou **C**).

"Exit" (Saída)

- Para voltar à imagem "Start Game" (Início do Jogo), aperte o **Botão Início.**

Ao aparecer a imagem "Start Game", selecione as características do jogo. A seguir, aperte novamente o **Botão Início** para começar a jogar.

Os 3 Guerreiros

Aparece, então, a imagem "Warrior Selection" (seleção do guerreiro). Aperte o **Botão D** para a esquerda ou para a direita para os guerreiros girarem. Liberte o botão quando o guerreiro desejado estiver bem à frente. Então, aperte o **Botão Início** (ou os **Botões A, B** ou **C**) para selecionar o guerreiro e começar o jogo.

Tyris-Flare

Tyris-Flare, a Amazona, viu seus próprios pais serem dizimados por Death Adder. Quando está realmente zangada, ela lança cortinas de fogo sobre os inimigos, utilizando o poder de sua Mágica do Fogo.

Gilius-Thunderhead

Gilius-Thunderhead, o Anão, teve seu irmão eliminado por Death Adder. Sua especialidade é dar piruetas e queimar os invasores com a Mágica do Raio.

Ax-Battler

Ax-Battler, o Bárbaro, ouviu os últimos gritos de sua mãe antes de ela morrer. Agora, ele não sossegará até ouvir os últimos gritos de Death Adder. Ele emprega a Mágica Vulcânica sobre as hordas atacantes.

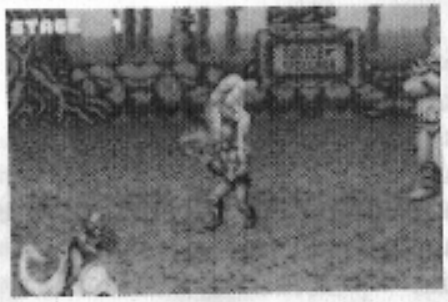
Observação: Nos jogos com 2 Jogadores, cada um é obrigado a escolher um guerreiro diferente.

Em Busca do Machado de Ouro

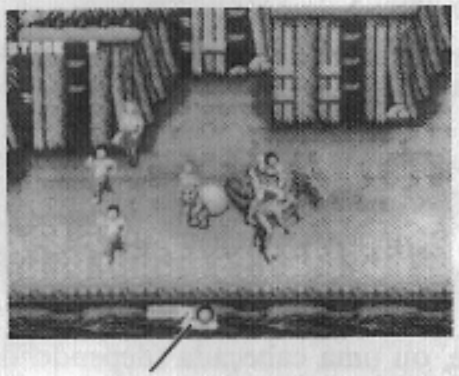
Você começa sua busca nos bosques que circundam "Turtle Village" ("Vila da Tartaruga"). Ao ingressar nos bosques, você é imediatamente atacado pelos soldados de Death Adder. Aperte o **Botão D** para entrar na batalha. Aperte os Botões do Salto e de Ataque para lutar por sua vida! O número de vezes que você aperta o Botão de Ataque determina suas manobras e os estragos que você causa ao inimigo.

Como Usar o Botão de Ataque:

- Para esfaquear ou cortar, aperte o botão 1 vez ou 2 vezes, rapidamente.
- Aperte o botão 3 vezes rapidamente para: um poderoso golpe de faca (esfaqueamento ou corte) em inimigos distantes; golpear, com o cabo de sua arma, os inimigos próximos; agarrar um inimigo que está junto de você e jogá-lo ao chão com uma torção de corpo.
- Aperte o botão 4 vezes rapidamente para golpear, com o cabo de sua arma, um inimigo que está junto de você.
- Aperte o botão 5 vezes rapidamente, para chutar um inimigo que está junto de você.
- Aperte o **Botão D** para a esquerda ou para a direita rapidamente e, então, aperte o Botão de Ataque para dar no inimigo um encontrão com o corpo, ou um chute, ou uma cabeçada (dependendo de seu guerreiro).



Utilize seus Botões do Salto e de Ataque juntos para realizar ataques espetaculares. Aperte o Botão do Salto e, então, rapidamente, aperte o Botão de Ataque, para enterrar sua arma para baixo, em pleno salto ou em plena corrida. Para fazer um "parafuso" e dar um golpe rasteiro com sua arma, aperte simultaneamente os Botões do Salto e de Ataque.



Medidor de Golpes Recebidos e Medidor de Vidas

Fique de olho nos medidores que aparecem na tela, para avaliar seu desempenho. A Caixa Mágica, no alto da tela, indica quantos Potes Mágicos você está levando. A Mágica é uma arma devastadora que derruba todos os inimigos em cena. Mas alguns deles são tão fortes que acabam recuperando-se! Por isso, mantenha-se em guarda!

Seu Medidor de Golpes Recebidos mostra quantos golpes você pode tomar até perder uma vida. Seu Medidor de Vidas revela o número de vidas de que você ainda dispõe.
Siga as setas indicativas que aparecerem, para manter-se no caminho certo.

Mágica e Resistência

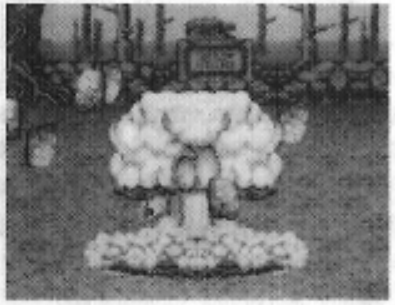
Você inicia a batalha carregando 1 Pote Mágico. Mas vai precisar de muitos mais para sobreviver aos combates que o aguardam.

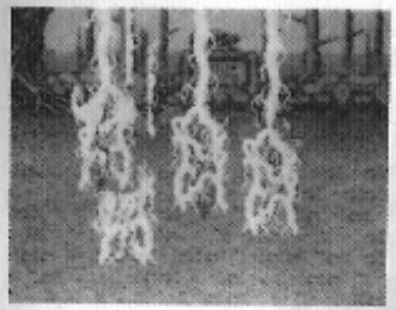
No decorrer de suas viagens, às vezes, você encontrará gnomos correndo a pé. Esses pequenos seres carregam às costas sacos de lona, cheios de coisas de que você necessita. Dê uma cotovelada nos gnomos para fazer cair as coisas dos sacos de lona (às vezes é necessário dar cotoveladas bem fortes). Essas coisas são Potes Mágicos e Barras de Resistência.

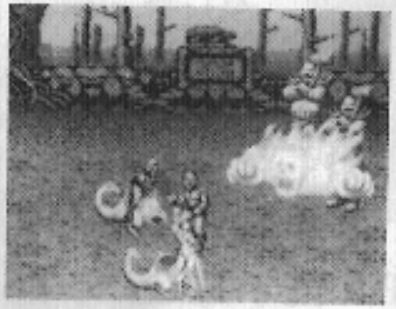
Corra sobre os Potes Mágicos e as Barras de Resistência para tomar posse delas. Guarde o Pote Mágico para o momento certo, mais adiante. As Barras de Resistência dão-lhe força extra, imediatamente.

Às vezes, os gnomos perambulam furtivamente à noite, enquanto você dorme. Acorde e levante-se o mais rapidamente possível para tirar deles os Potes Mágicos e as Barras de Resistência. Se ficar muito dorminhoco, pode acontecer o contrário: eles é que tirarão de você os potes mágicos e as barras de resistência que já tiver.

Os Potes Mágicos servem para aumentar a capacidade de sua mágica. Quanto mais potes você tiver, mais forte será a mágica. A Mágica Vulcânica de Ax-Battler pode alcançar até 4 níveis de poder, dependendo de quantos Potes Mágicos ele levar. Quando Tyris-Flare tiver 9 Potes Mágicos, a Mágica do Fogo fica incrível, podendo atingir até 6 níveis de poder! A Mágica do Raio de Gilius-Thunderhead possui 3 níveis de poder.







Observação: No jogo com 2 Jogadores, cada guerreiro terá uma Caixa Mágica. Ela aparece no alto da tela e é mantida enquanto o guerreiro dispuser de Potes Mágicos.
Na versão Arcade, você consome toda sua Mágica, quando aperta o Botão da Mágica. Na versão Beginner, você consome 2 Potes Mágicos, quando aperta o Botão da Mágica.

Os Bizarros

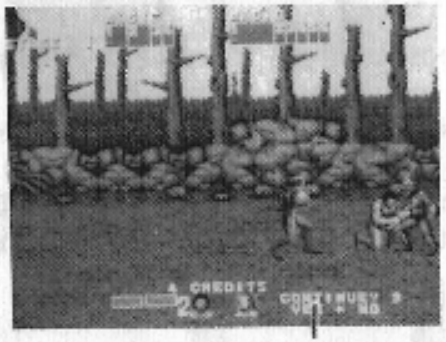
Há muitas possibilidades de você se defrontar com os Bizarros, os monstros de Death Adder. Se você tira o inimigo da sela desses monstros, pode montá-los e tirar partido das habilidades deles. Alguns têm rabos mortais, que desferem pancadas terríveis. Outros cospem chamas e bolas de fogo revoluteantes.

Pausa e Reinício do Jogo

Para fazer uma pausa no jogo, aperte o **Botão Início**. Para reiniciá-lo, após a pausa, aperte novamente esse botão.

"Continue Game" (Prorrogação do Jogo)

Você começa com 3 vidas. Pode receber um máximo de 3, 4 ou 5 golpes inimigos (dependendo da programação), antes de perder 1 vida. Quando tiver perdido todas as suas vidas, o jogo termina e aparece a mensagem "Continue Game".



"Continue Game" (Prorrogação do Jogo)

Se quiser prorrogar o jogo, aponte o marcador para a palavra "Yes" e aperte o **Botão Início**, para continuar jogando, a partir do início da última rodada disputada. Caso contrário, use o **Botão D** para levar o marcador à palavra "No". Aí, aperte o **Botão Início** para encerrar o jogo definitivamente.

A imagem "Continue Game" só aparece se você ainda tiver créditos ("Credits"). No jogo com 1 Jogador, este começa com 3 "Continues", o que significa que terá 3 possibilidades de prorrogar o jogo. No jogo com 2 Jogadores, cada um destes começa também com 3 "Continues". O número atualizado de créditos é mostrado na imagem "Continue Game".

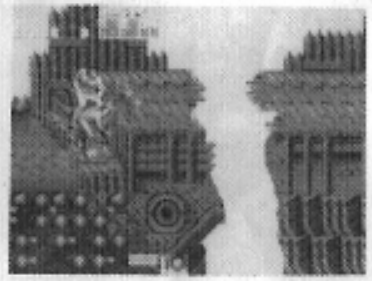
"Stage" (As 6 Rodadas do Jogo)

Rodada 1: "In the Woods"
("Nos Bosques")

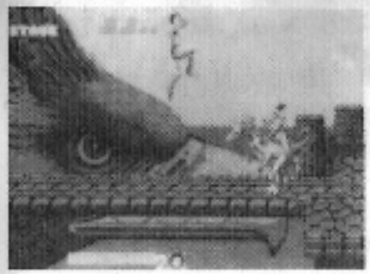
Você conhecerá os mais cruéis, embora menos hábeis, soldados de Death Adder. Porém, fique alerta. Apesar de bobocas, eles são numerosos! Você também se verá frente a frente com os Gêmeos Brutos e as Mulheres-lagartixas. Agarre toda a Mágica que puder para agüentar todas as paradas que o esperam.

Rodada 2: "Turtle Village"
("Vila da Tartaruga")
O exército de Death Adder aguarda-o no vilarejo. Estão prontos para a luta e já espantaram todas as crianças. São do mesmo tipo de soldados da Rodada 1, mas com armadura diferente. São mais fortes e mais cruéis do que os soldados dos bosques. Monte em um Bizarro para vencer!

Rodada 3: Travessia da "Turtle Island" ao Continente
("Ilha da Tartaruga")
Você precisará atravessar uma ponte perigosa. Salte com bastante impulso, pois, se cair no precipício, estará perdido.

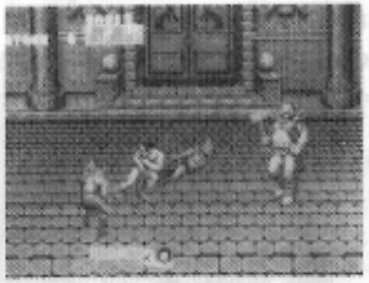


Rodada 4: Rumo à "Eagle Island"
("Ilha da Águia")
Esta ilha é, na verdade, formada pelas costas de uma águia imensa, em cujas penas se escondem os esqueletos armados de espadas. São difíceis de vencer, pois, estando já mortos, não têm medo de morrer novamente! Pontes estreitas tornam a batalha ainda mais arriscada.

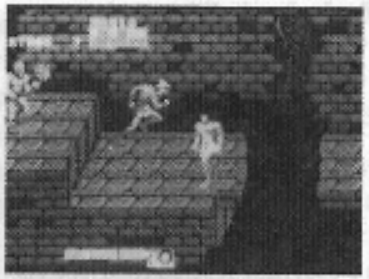


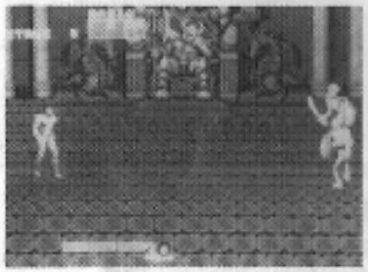
Rodada 5: Da Ilha da Águia ao Palácio
Defenda sua vida nas ruas calçadas com pedras, enfrentando mais soldados, as Mulheres-lagartixas e os Bizarros cuspidores de fogo.

Rodada 6: "The Palace Gates"
("As Portas do Palácio")
O filho de Death Adder guarda as portas do palácio. Ele é hábil no lançamento de nós elétricos resplandecentes. Seja rápido, pois essa arma é difícil de evitar.



Rodada 7:
"The Dungeon"
("O Calabouço")
Você conseguiu chegar ao escuro, depressivo e amedrontador calabouço do palácio, infestado de esqueletos armados de espadas.





Rodada 8: O Combate Contra Death Adder
É hora de encarar seu mais perigoso inimigo. E ele tem uma surpresa para você!

Marcador de Pontos

Ele aparece no fim do jogo e mostra sua pontuação, o número de vezes que seu guerreiro reviveu e a sua resistência total. Também mostra sua colocação no quadro de vencedores dos jogos.

Dicas úteis

- O grande segredo é praticar o máximo possível. Quanto mais praticar, mais depressa você aperfeiçoa sua técnica de ataque e seus saltos, até realizá-los sempre no momento certo. O melhor meio de ganhar é dominar o ataque e todas as suas variações.
- Treine bastante com os Botões do Salto e de Ataque, para descobrir todos os seus movimentos especiais. Você ficará surpreso com a enorme quantidade de manobras que pode realizar, inclusive chutar, golpear duro com o cabo de sua arma e jogar seu adversário por cima de sua própria cabeça, com uma torção de corpo.
- Monte um Bizarro sempre que puder. Deixe o monstro tomar os golpes desferidos contra você, mantendo a arma do inimigo fora de alcance.
- Descubra as falhas de cada inimigo e concentre seu ataque nos pontos fracos dele.
- Domine cada situação, a fim de decidir a melhor manobra: recuar para uma posição mais favorável ou atacar avançando.

- Aprenda a saltar e a rolar sob o atacante.
- Fique sempre de frente para seu inimigo. Levar uma facada nas costas é morte certa!
- Controle constantemente o Medidor de Golpes e o de Vidas. Se estiver com poucas vidas, o mais recomendável é recuar, em vez de atacar.
- Use inteligentemente seus Potes Mágicos. Pode demorar até conseguir outros. Mantenha-se em guarda, pois alguns inimigos são suficientemente fortes para reviver depois de um ataque com Mágica.
- Lutar em um rochedo, perto do mar ou em um terraço alto requer malícia. Livre-se de seu inimigo, atraindo-o para a borda e deixando-o cair. Você também pode dar-lhe um pequeno empurrão.
- Algumas plataformas podem ser escaladas somente a partir de um ponto secreto, que você tem de descobrir.
- Nos jogos com 2 Jogadores, não ataque seu parceiro, vocês podem ferir-se mutuamente!

Marcador de Pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Marcador de Pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Marcador de Pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Marcador de Pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

TECTOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A TECTOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TECTOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica autorizada TECTOY.

TEC TOY

Nº CO 03423170

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

TECTOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.
Rua Ramos Ferreira, 1913 — Manaus — AM — CEP: 69.000
Indústria Brasileira
CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR
Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038
TELEFONE: (011) 261-5797