



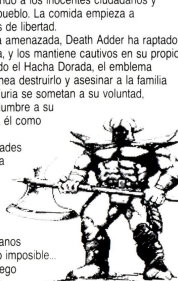
LA BUSQUEDA DEL HACHA DORADA

Una terrible plaga ha aislado la tierra de Yuria. La maligna criatura-regi Death Adder ha invadido los pacíficos pueblos y caminos de esta antigua tierra, doblegando a sus gentes bajo su espada (y aún peor!). Sus ejércitos de criminales y otras criaturas asesinas vagan ahora enloquecidas por Yuria, aterrorizando a los inocentes ciudadanos y exigiendo impuestos abusivos al pueblo. La comida empieza a escasear y hay pocas esperanzas de libertad.

La totalidad de Yuria está ahora amenazada. Death Adder ha raptado al rey y a su hija, la bella princesa, y los mantiene cautivos en su propio castillo. Death Adder ha encontrado el Hacha Dorada, el emblema mágico de la tierra de Yuria y planea destruirlo y asesinar a la familia real a menos que las gentes de Yuria se sometan a su voluntad, realizando un juramento de servidumbre a su malvado régimen y aceptándolo a el como gobernante.

Parece que hay pocas posibilidades de vencer a Death Adder y liberar a Yuria de sus hordas malignas. Los ejércitos del rey quedaron deshechos hace tiempo en ferias y sangrientas batallas. Pero una alianza de tres guerreros de los rincones más lejanos de esta tierra pueden conseguir lo imposible...

Pulsa luego para empezar el juego de un jugador o el botón de juego del segundo jugador para empezar un juego de dos jugadores. Al principio del juego debes seleccionar el personaje que quieres controlar. En un juego de dos jugadores cada jugador debe escoger un personaje diferente.

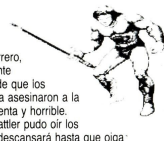


3

AX-BATTLER

Un bárbaro de las lejanas tierras de Yuria. Ax-Battler es un fiero guerrero, y está motivado por el odio que siente hacia Death Adder. Poco después de que los ejércitos invasores entraran en Yuria asesinarán a la madre de Ax-Battler de una forma lenta y horrible. Cuando volví de una misión, Ax-Battler pudo oír los gritos de agonía de su madre y no descansará hasta que oiga los gritos de agonía de Death Adder.

Ax-Battler puede dirigir la magia del Volcán, que puede alcanzar hasta cuatro niveles de poder, dependiendo de las ollas mágicas que tenga cuando lance un hechizo de destrucción.



GILIS-THUNDERHEAD

Un enano de las minas de Wolud. Gilis-Thunderhead perdió a su hermano gemelo en la batalla para defender su granja de los sangrientos y enloquecidos soldados de Death Adder. Los miembros de la raza Dwarfish, a la que pertenece, están muy unidos emocionalmente a sus familiares, y en el caso de gemelos, esta unión es muy fuerte. Gilis-Thunderhead ha jurado por todos los dioses sagrados unirse a su hermano en la muerte matando a Death Adder y luego suicidándose.

Gilis-Thunderhead puede dirigir la magia del Relámpago



4

que puede alcanzar hasta tres niveles de poder dependiendo de cuántas ollas mágicas tenga cuando lance el hechizo de destrucción.

TYRIS-FLARE

Tyris-Flare es la reina de las guerreras Amazonas, el último miembro que ha sobrevivido de su tribu de la selva. Ella no tiene ningún motivo para seguir viviendo. Su pueblo fue subyugado por la espada de los malvados secuaces de Death Adder, y la selva en la que su raza había vivido durante generaciones fue destruida por completo. Ella ha jurado por todo lo que fue sagrado para su gente que vengará sus muertes venciendo a Death Adder y liberando a la tierra de Yuria.

Tyris-Flare puede dirigir la magia del fuego, que puede alcanzar hasta seis niveles de poder, dependiendo de cuántas ollas mágicas leve cuando ella lance el hechizo de destrucción.



5

EL HACHA DORADA - LA BUSQUEDA

Tu misión es muy clara, pero bastante difícil de conseguir. Tu objetivo es destruir a todos los soldados de Death Adder, y luego enfrentarte a Death Adder en el combate final.

Elimina a todas las malvadas criaturas de la tierra de Yuria y podrás liberar al rey y la princesa secuestrados y devolver la paz y la

prosperidad a la tierra que amas. Si fallas, Death Adder reinará para siempre.



Los Bosques

Empezarás en los bosques que hay fuera del pueblo de Turtles. Tu objetivo es avanzar hacia la derecha de la pantalla que se desarrolla, destruyendo a los seguidores de Death Adder para dejar así limpia cada sección. En la parte superior derecha de la pantalla aparece una

espada con el mensaje GO que te indica que tu viaje puede continuar. En los bosques te encontrarás a los secuaces inferiores de Death Adder, es decir, los luchadores menos hábiles de su ejército, pero debes permanecer en guardia. Son bobos, pero son muchos! También te encontrarás con los Gemelos Sumons y la Mujer Lagartija. Mientras estás en los bosques intenta coger y guardar tantas ollas mágicas como puedas. Más adelante las necesitarás.

Turtle Village

Todas tu gentes han sido echadas de sus hogares por las hordas de Death Adder. Los soldados que te encuentras en las calles son más duros y maliciosos que los reclutas que te encuentras en los bosques. Algunos de éstos son jinetes Bizarros.

Eagle Island

Esta isla es la parte posterior de un enorme águila, con Espadachines-Esqueletos escondidos en sus plumas. Son particularmente difíciles de vencer, ya que como están muertos no tienen miedo de morir. Los estrechos puentes hacen la batalla aún más peligrosa.



Aproximándose al Castillo

En tu camino hacia el refugio de Death Adder tendrás que luchar en calles con adoquines, venciendo oleadas tras oleadas de estos malvados enemigos.

El Castillo

Prepárate para la batalla final con Death Adder. Si ganas este enfrentamiento, entonces habrás triunfado en tu misión.

Bizarrians

Death Adder ha traído algunas extrañas criaturas a la tierra de Yuria. Algunas de estas criaturas sirven como animales de caballería. Estas criaturas, llamadas Bizarrians, pueden darte una verdadera oportunidad durante el combate. Si puedes echar al jinete subido en un Bizarrian es posible subirse a la grupa y utilizar el animal como una poderosa arma. Como bonificación adicional, el Bizarrian soporta los impactos hasta que eres descabalgado.

Los Bizarrians tienen diferentes atributos dependiendo de su raza. Algunos lanzarán llamas o bolas de fuego en la dirección a la que estás mirando cuando tú pulsas el botón de fuego, mientras que otros atacan al enemigo con sus colas barreadoras. Simplemente mueve el joystick a la izquierda o a la derecha para hacer que la criatura gire cuando uno de los soldados de Death Adder esté cerca.

Aunque los Bizarrians son animales bastante dóciles de montar (esperan pacientemente a que un jinete monte en ellos cuando no hay nadie en la grupa), después de un tiempo se irán del área de la pantalla

7

si nadie sube en ellos. Intenta permanecer en la grupa tanto tiempo como puedas.

Y si completas una sección del juego mientras estás montado en un Bizarrian, éste se irá mientras tú acompaña y descansará un momento antes de pasar a la siguiente sección de la misión.

Cogiendo Magia

Empezarás tu misión para liberar a Yuria con una olla mágica, pero seguro que vas a necesitar más para poder completar la batalla que te espera.

A menudo pasarás a través de pequeños duendes que corran por el área de la pantalla llevando sacos. Si los persigues y los coges pueden soltar cosas como ollas mágicas y barras de fuerza. Si caminas sobre una olla mágica se añade a las reservas mágicas de tu personaje. También si caminas sobre una barra de fuerza podrás aumentar tus reservas de energía en una unidad.

Ten cuidado con los duendes que algunas veces aparecen cuando estás descansando al final de una sección. Amparándose en la oscuridad intentarán robar ollas mágicas de tus reservas. Levántate tan pronto como puedas para conseguir ollas mágicas y barras de fuerza de estos visitantes.

Siempre que uses la magia, tu personaje lanzará un hechizo que utilizará toda la magia que lleve en forma de ollas mágicas (se muestra en el panel de situación). Esto puede ser suficientemente poderoso para eliminar a todas las criaturas hostiles en el área de la pantalla en la que estás, pero si estás enfrentándose a adversarios particularmente fuertes, o tu nivel de magia está bajo cuando el hechizo es lanzado, algunas de las criaturas de Death Adder pueden recuperarse del hechizo y luchar todavía.

Fuerza y Créditos

Empezarás el juego con tres vidas, divididas en unidades de fuerza que se muestran en la parte inferior de la pantalla en una barra que es tu



Marcará los impactos. Cada vez que tu personaje sea alcanzado, pierdes fuerza. Pero repones fuerza si puedes persuadir a un Duende para que suelte una barra de fuerza...

Cuando finalmente te quedas sin vidas el juego acaba y aparece la Tabla de Puntuaciones.

CONSEJOS PARA SOBREVIVIR

- Practicar tus habilidades de salto y ataque para sincronizarlos perfectamente y dominar el ataque en todas sus variaciones son la mejor fórmula para vencer.
- Experimenta con el joystick para descubrir todos los movimientos especiales.
- Montale en un Bizarrian siempre que puedas.
- Aprende las debilidades de cada enemigo y luego concéntrate en vencer atacando en sus puntos débiles.
- Analiza cada situación para decidir si es mejor retirarte a una posición más favorable o acercarte al ataque.
- Aprende a saltar y girar para situarte detrás de un atacante. Los golpes por la espalda son generalmente fatales así que asegurate de que estás siempre de cara a tu enemigo.

CARGANDO

Golden Axe se carga y funciona automáticamente. Inicializa tu ordenador, y luego sigue las instrucciones de tu ordenador. Durante el juego sigue las instrucciones y cambia los discos adecuadamente.

Amiga y ST: Introduce el disco en la unidad A (DFO).

C64/128: CASSETTE: Introduce la cinta, mantenla apretada la tecla

9

SHIFT y pulsa RUN/STOP. Luego pulsa PLAY en el cassette; DISCO: Introduce el disco en la unidad y teclas LOAD""",8, luego pulsa RETURN.

Amstrad CPC: 464 CASSETTE: Introduce el cassette, luego pulsa CTRL y la pequeña tecla ENTER; 6128 CASSETTE: Introduce el cassette. Tecléa I TAPE y pulsa RETURN. Luego pulsa CTRL y ENTER; DISCO: Introduce el disco, tecléa entonces RUN/DISC y pulsa RETURN.

Spectrum +3: Introduce el disco y pulsa ENTER; +2 y 128K: Introduce la cinta y pulsa ENTER; 48K: Introduce la cinta, tecléa LOAD y pulsa ENTER.

Nota para Spectrum y Amstrad Cassette: Después de que el juego se haya cargado, la música empezará a sonar. Pulsa una tecla para empezar. Cambia la cinta a la cara B y rebobínela hasta el principio. Entonces pulsa PLAY (sólo Spectrum; para la cinta una vez que el nivel se haya cargado). Rebobina la cinta cuando el juego se haya acabado.

CONTROLES DE COMBATE

Es importante que domines los controles que se usan durante el combate. Se necesitan reflejos muy rápidos para ganar las batallas. Combate con seguridad una pelea si tienes que pensar en que es lo que estás haciendo.

Si pulsas luego mientras tu personaje está en pie haces que realice el movimiento básico con el arma que tiene.

Arriba, abajo, izquierda y derecha en el joystick hace que el héroe que estás controlando camine arriba, abajo a la izquierda y a la derecha en el área de la pantalla. Puedes caminar a la izquierda de la pantalla en cualquier momento y puedes sólo caminar en una nueva

área de la pantalla cuando la espada indicadora y la palabra GO aparecen en la parte superior derecha de la pantalla.

Amiga y ST

Arriba + Fuego: Saltar.
Arriba + Fuego + Fuego: Martinete.
Abajo + Fuego: Giro con la espada por encima de la cabeza para Tyris-Flare y Ax-Battler, giro hacia adelante para Gilis-Thunderhead.
Derecha + Derecha: Correr a la derecha.
Izquierda + Izquierda: Correr a la izquierda.
Izquierda + Izquierda + Fuego: Empujar/Cambiar a la izquierda.
Derecha + Derecha + Fuego: Empujar/Cambiar a la derecha.
P: Pausa.
F10 mientras estás en pausa: Abandonar juego.
ALT Izquierdo: Magia del jugador 1.
ALT Derecho: Magia del jugador 2 [Amiga].
Caps Lock: Magia del jugador 2 [ST].

El jugador 2 puede unirse al juego en cualquier momento pulsando fuego en el joystick. Para seleccionar un personaje, el jugador 2 debe mantener fuego pulsado y mover el joystick a la izquierda o derecha. Una vez que se suelta el botón de fuego, el juego se detiene y los gráficos para el jugador 2 se cargan.

Spectrum

La versión Spectrum acepta el uso de joysticks Interface Kempston, Course, Fuller y Sinclair. Puedes redefinir las teclas en cualquier configuración.

Arriba + Fuego: Saltar.
Izquierda + Izquierda: Correr a la izquierda.
Derecha + Derecha: Correr a la derecha.

11

Arriba + Izquierda + Fuego: Salto y barrido a la izquierda con la espada.
Arriba + Derecha + Fuego: Salto y barrido a la derecha con la espada.

G = H: Pausa.
C, V y B al mismo tiempo: Interrumpir juego.

Amstrad CPC

Arriba + Fuego: Saltar.
Izquierda + Izquierda: Correr a la izquierda.
Derecha + Derecha: Correr a la derecha.
Arriba + Izquierda + Fuego: Salto y barrido a la izquierda con la espada.
Arriba + Derecha + Fuego: Salto y barrido a la derecha con la espada.
DEL: Pausa.
ESC: Interrumpir juego.

Commodore 64/128

Arriba + Fuego: Saltar.
Izquierda + Izquierda: Correr a la izquierda.
Derecha + Derecha: Correr a la derecha.
Arriba + Izquierda + Fuego: Salto y barrido a la izquierda con la espada.
Arriba + Derecha + Fuego: Salto y barrido a la derecha con la espada.
RUN/STOP: Pausa.
Q mientras estás en pausa: Interrumpir juego.

2

6

8

10

12



Virgin Mastertronic Presenta
Sega Golden Axe™ 1989, 1990 Sega Enterprises Ltd.
© (P) Virgin Mastertronic Ltd. 1990

Aviso: Todos los derechos del productor y propietario del trabajo reproducido están reservados. Copiar sin autorización, así como alquilar, prestar o difusión pública de este disco o cinta está prohibido. Este programa se vende de acuerdo con los términos y condiciones de venta de Virgin Mastertronic, existiendo copias en el caso de demandarías.