

GOLDEN AXE





Virgin Mastertronic Presents

Sega Golden Axe © 1989, 1990 Sega Enterprises Ltd

© (P) Virgin Mastertronic Ltd 1990, 16 Portland Road, London W11 4LA

Warning: all rights of the producer and owner of the work reproduced reserved. Unauthorised copying, hiring, lending, public performance, radio or TV broadcast or diffusion of this disk or tape prohibited. This program is sold according to Virgin Mastertronic terms of trade and conditions of sale, copies of which are available on request.

GOLDEN AXE (LA HACHE D'OR)

Relevez le défi! L'ignoble Death Adder a enlevé le roi et sa fille et s'est réfugié dans son repaire avec la précieuse Hache d'Or. Vous seul pouvez libérer les dirigeants du Pays de Yuria et redonner la liberté à leur peuple.

Pourrez-vous survivre aux cinq niveaux bourrés d'action de cette quête qui reste fidèle au jeu original de machines à sous? Utilisez la magie et votre arme favorite pour détruire l'ennemi ou montez sur le dos d'un Bizarroïde cracheur de feu pour semer la mort dans le camp adverse. Des combats acharnés vous attendent...

Chargement

Golden Axe se charge et se déroule automatiquement. Réinitialisez votre machine puis suivez les instructions se rapportant à votre ordinateur. Pendant le jeu, suivez les instructions et changez de disque quand il le faut.

Amiga et ST: Introduisez la disquette dans l'unité A (DFO:).

C64/128: Cassette – Introduisez la cassette, maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur RUN/STOP puis sur PLAY sur le magnétophone. **Disque** – Introduisez la disquette dans l'unité, tapez LOAD"*,8,1 puis appuyez sur RETURN.

Amstrad CPC: 464 Cassette – Introduisez la cassette puis appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER. **6128 Cassette** – Introduisez la cassette, tapez I TAPE et appuyez sur RETURN puis appuyez sur CTRL et ENTER. **Disque** – Introduisez la disquette, tapez RUN"DISC et appuyez sur RETURN.

Spectrum: + 3 – Introduisez la disquette et appuyez sur ENTER.

+2 et 128K – Introduisez la cassette et appuyez sur ENTER.

48K – Introduisez la disquette, tapez LOAD"" et appuyez sur ENTER.

Amstrad Cassette

instructions de chargement supplémentaires:

Une fois le jeu chargé, la musique se mettra en route. Appuyez sur n'importe quelle touche pour commencer. Mettez la face B et rembobinez jusqu'au début, puis appuyez sur Play.

A la fin du jeu, rembobinez la cassette à la fin du jeu.

Appuyez sur Feu pour commencer un jeu à un joueur ou sur la touche Feu de l'autre joueur pour un jeu à deux joueurs. Au début du jeu, vous devez sélectionner le personnage que vous voulez contrôler. Dans une partie à deux joueurs, chaque joueur doit choisir un personnage différent.

Ax-Battler peut utiliser la Magie du Volcan qui peut atteindre jusqu'à quatre niveaux de pouvoir selon le nombre de pots magiques qu'il transporte quand il jette un sortilège de destruction.

Gilius-Thunderhead peut utiliser la Magie de la Foudre qui peut atteindre jusqu'à trois niveaux de pouvoir selon le nombre de pots magiques qu'il transporte quand il jette un sortilège de destruction.

Tyris-Flare peut utiliser la Magie du Feu qui peut atteindre jusqu'à six niveaux de pouvoir selon le nombre de pots magiques qu'elle transporte quand elle jette un sortilège de destruction.

Commandes de Combat

Il est important de maîtriser les commandes que vous utilisez durant le combat. Il vous faut des réflexes rapides pour gagner des batailles et vous perdrez certainement un combat si vous réfléchissez à ce que vous êtes en train de faire.

Si vous appuyez sur Feu quand votre personnage est debout, celui-ci exécute une entaille avec l'arme qu'il ou qu'elle a dans la main.

Les mouvements Haut, Bas, Gauche et Droite du joystick font

déplacer le héros que vous contrôlez vers le haut, le bas, la gauche et la droite dans la zone d'écran actuelle. Vous ne pouvez pas sortir du côté gauche de cet écran. Vous pouvez passer à une nouvelle zone par le côté droit quand l'épée pointeuse et le mot 'Go!' apparaissent au coin supérieur droit de la zone d'écran actuelle.

Si vous appuyez sur la touche 'Magie', votre personnage jette un sort qui consomme toute la magie des pots qu'il transporte actuellement.

Les Commandes

AMIGA/ST:

Mouvements de direction: HAUT = Déplacement vers le haut, GAUCHE = Aller à gauche, etc...

Haut & Feu

Sauter

Haut & Feu & Feu

Sauter et faire le "piledrive"

Bas & Feu

Swing à l'épée par-dessus la tête (Tyris & Ax); Roulade avant (Gilius)

Gauche & Gauche

Courir à gauche

Droite & Droite

Courir à droite

Gauche & Gauche & Feu

Faire un mouvement brusque

/Bondir à gauche

Droite & Droite & Feu

Faire un mouvement brusque

/Bondir à droite

P

Mettre le jeu en pause

F10 en mode pause

Avorter le jeu

Gauche ALT

Magie du joueur 1

Droite ALT

Magie du joueur 2 (Amiga)

Caps Lock

Magie du joueur 2 (ST)

SPECTRUM:

La version Spectrum utilise les interfaces de joystick Kempston, Cursor, Fuller et Sinclair. Si vous utilisez le clavier, vous pouvez redéfinir les touches comme vous voulez.

Mouvements de direction: HAUT = Déplacement vers le haut, GAUCHE = Aller à gauche, etc...

| | |
|------------------------------------|------------------------------------|
| Haut & Feu | Sauter |
| Gauche & Gauche | Courir à gauche |
| Droite & Droite | Courir à droite |
| Haut & Droite & Feu | Saut et grand coup d'épée à gauche |
| Haut & Gauche & Feu | Saut et grand coup d'épée à droite |
| G & H | Mettre le jeu en pause |
| C,V et B en même temps | Avorter le jeu |

AMSTRAD CPC:

Mouvements de direction: HAUT = Déplacement vers le haut, GAUCHE = Aller à gauche, etc...

| | |
|------------------------------------|------------------------------------|
| Haut & Feu | Sauter |
| Gauche & Gauche | Courir à gauche |
| Droite & Droite | Courir à droite |
| Haut & Droite & Feu | Saut et grand coup d'épée à gauche |
| Haut & Gauche & Feu | Saut et grand coup d'épée à droite |
| DEL | Mettre le jeu en pause |
| ESC | Avorter le jeu |

C64/C128:

Mouvements de direction: HAUT = Déplacement vers le haut, GAUCHE = Aller à gauche, etc...

| | |
|------------------------------------|------------------------------------|
| Haut & Feu | Sauter |
| Gauche & Gauche | Courir à gauche |
| Droite & Droite | Courir à droite |
| Haut & Droite & Feu | Saut et grand coup d'épée à gauche |
| Haut & Gauche & Feu | Saut et grand coup d'épée à droite |
| Barre D'espacement | Utiliser la magie |
| RUN/STOP | Mettre le jeu en pause |
| Q en mode pause | Avorter le jeu |

COMMENT ENFOURCHER UN BIZARROÏDE

Death Adder a importé du Pays de Yuria d'étranges créatures que certains de ses soldats utilisent comme animaux de cavalerie. Appelés les Bizarroïdes, ces créatures peuvent vous donner un avantage certain durant le combat. Si vous êtes capable de désarçonner un cavalier, vous pouvez monter en selle et utiliser le Bizarroïde comme une arme puissante. Un autre avantage fourni par cette créature est qu'elle résiste aux coups jusqu'à ce que vous soyez vous-même désarçonné.

Les Bizarroïdes ont des attributs qui diffèrent selon leur type. Certains crachent du feu ou des boules de feu dans la direction à laquelle ils font face quand vous appuyez sur le bouton Feu alors que d'autres peuvent causer des blessures à l'ennemi avec le mouvement de leurs queues. Quand l'un des soldats de Death Adder arrive tout près, le Bizarroïde se retourne si vous déplacez le joystick vers la gauche ou vers la droite.

Bien que les Bizarroïdes soient des créatures dociles qui attendent patiemment d'être enfourchées, elles tendent à s'éloigner tranquillement et à sortir de l'écran après un certain temps. Essayez de rester en selle.

COMMENT RAMASSER ET UTILISER LA MAGIE

Vous commencez votre mission avec un pot de magie mais il vous en faudra plusieurs pour affronter les ennemis qui vous attendent.

De temps à autre, vous verrez de petits elfes gambader autour de la zone d'écran actuelle, serrant des sacs contre eux. A force de les pourchasser et de leur donner de petits coups de coude, vous les forcerez à lâcher des articles: des pots magiques ou des barres d'énergie. Si vous marchez sur un pot magique, vous l'envoyez dans la réserve magique de votre personnage. De même, si vous marchez sur une barre d'énergie, vous augmentez votre réserve d'énergie d'une unité.

Faites attention aux elfes qui apparaissent parfois quand vous vous reposez, à la fin d'une section. Certains d'entre eux profiteront de l'obscurité pour essayer de voler des pots de magie de votre réserve. Réveillez-vous aussi vite que vous le pouvez pour reprendre les pots magiques et les barres d'énergie à ces visiteurs nocturnes...

Chaque fois que vous utilisez la magie, votre personnage jettera un sortilège qui épuisera toute la magie qu'il transporte sous forme de pots magiques (montrés dans le tableau des statuts). Ce sortilège peut s'avérer suffisant pour tuer toutes les créatures hostiles se trouvant dans la zone d'écran actuelle mais si vos adversaires sont particulièrement puissants ou si votre niveau de magie est bas au moment où vous jetez votre sortilège, certaines de ces créatures de Death Adder peuvent se remettre de l'effet de ce sortilège et continuer à se battre.

ENERGIE ET CREDITS

Vous démarrez avec trois vies divisées en unités d'énergie et affichées au bas de l'écran dans une barre qui représente votre Compteur de Coups. Chaque fois que votre personnage prend des coups, il perd de l'énergie qu'il peut, cependant, récupérer s'il réussit à convaincre un elfe de lâcher une barre d'énergie.

Quand il ne vous reste aucune vie, le jeu se termine et le Tableau de Marque apparaît.



GAMES

SEGA

© Virgin Mastertronic Ltd. 1990
© Sega Enterprises Ltd. 1989, 1990
16 Portland Road London W11 4LA