

Golden Axe Warrior



SEGA

TEC TOY

ATENÇÃO:

Por favor, leia o aviso abaixo antes de usar seu video game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz da tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2.5m da tela de televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

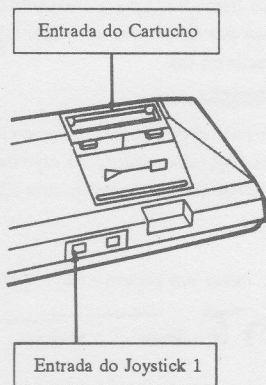
Durante o jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte seu médico.

Como Colocar o Cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o "Joystick" 1.
2. Coloque o cartucho GOLDEN AXE WARRIOR no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. Este jogo é para um jogador somente.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



Para aquele que encontrar esta carta...

O tempo está se esgotando! Alguém tem que destruir Death Adder, o perverso gigante, e pôr um fim ao seu reinado de trevas! Eu tentei e fui até uma parte do caminho, mas falhei. Se você pensa ter as qualidades que precisa para vencer – se você realmente está disposto a arriscar tudo, continue lendo...

Death Adder roubou os nove cristais – os cristais que mantêm afastados os males – do Rei Firewood e os escondeu em nove labirintos que ele criou. Aquele demônio já destruiu inúmeras cidades e vilas. Muitas pessoas morreram, mas algumas felizmente conseguiram escapar. Muitas delas estão escondidas – nas florestas, montanhas e desertos. Estou certo de que elas serão capazes de lhe dar valiosas informações e conselhos úteis. Você precisará fazer uma certa busca – como cortar um par de árvores ou mover algumas pedras – para poder encontrá-las.

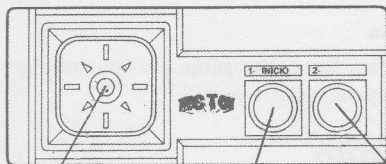
Primeiro você deve recolher os nove cristais. Depois procurar o Golden Axe, uma dádiva do espírito do trovão de Thor. É a única arma que pode acabar com Death Adder!

Boa sorte!

P.S. Eu incluí um pequeno mapa que talvez o ajude.

Assuma o Controle!

Para derrotar Death Adder, aprenda a manobrar os botões do "Joystick" antes de embarcar na sua jornada.



Botão Direcional
(Botão D)

Botão 1

Botão 2

Botão D (Direcional)

- Pressione para selecionar um arquivo na Tela de Carga e na Tela de Gravação dos Dados do Jogo.
- Pressione para cima, para baixo, para a direita ou para a esquerda para mover nessas direções.
- Pressione para selecionar CONTINUE (Continuar) ou END (Fim) na Tela de Final de Jogo.
- Pressione para selecionar um objeto ou arma na Tela de Auxílio (Status Screen).
- Pressione para selecionar NEW GAME (Novo Jogo) ou LOAD DATA (Carregar Dados) na Tela de Seleção de Jogo.
- Pressione para cima para alcançar as pessoas e ouvir o que elas dizem.

Botão 1

- Pressione para visualizar a Tela de Auxílio. Pressione para retornar à tela do jogo.
- Pressione para cancelar uma seleção.

Botão 2

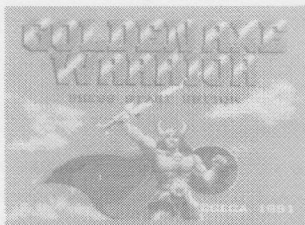
- Quando estiver transportando uma arma, pressione para atacar.
- Quando tiver um pergaminho mágico, pressione para usar a mágica.
- Quando tiver um objeto, pressione para usá-lo.
- Pressione para confirmar uma seleção.

Botão de Pausa

- Pressione para fazer uma pausa durante um jogo; pressione novamente para voltar a jogar.

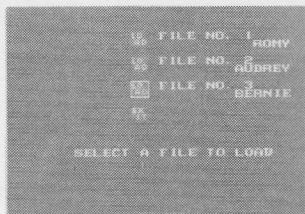
Começando

Leia as telas da história para descobrir sobre Firewood, Death Adder e o Golden Axe. (Ou pressione o Botão 1 ou 2 para pular as telas.) Pressione o Botão 1 ou 2 na Tela de Apresentação para avançar para a Tela de Seleção de Jogo.



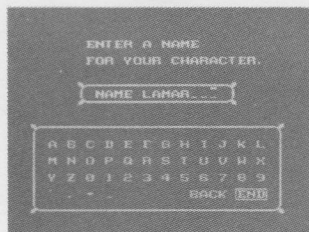
Na Tela de Seleção de Jogo, selecione **NEW GAME** (Novo Jogo) para começar um jogo novo ou selecione **LOAD DATA** (Carregar Dados) para apresentar a Tela de Carregar Dados.

A Tela de Carregar Dados lista até três jogos que você já jogou e gravou. Selecione o arquivo desejado e pressione o Botão 2 para começar a partir de onde você parou.



Para retornar para a Tela de Seleção de Jogo, pressione o Botão 1 ou selecione EXIT (Saída) e pressione o Botão 2.

Entrando Com Seu Nome



Quando você seleciona Novo Jogo na Tela de Seleção de Jogo, a Tela de Entrada do Nome aparece. Para cada espaço, pressione o Botão D para selecionar a letra que deseja, depois pressione o Botão 2 para escrevê-la. Se desejar adicionar um espaço em seu nome, selecione a linha fina.

Se precisar fazer qualquer alteração, primeiro mova o cursor de volta para onde deseja alterar. Existem dois modos de mover o cursor. Pressionando o Botão 1 ou selecionando BACK (Volta) e pressionando o Botão 2. Depois entre com as letras corretas.

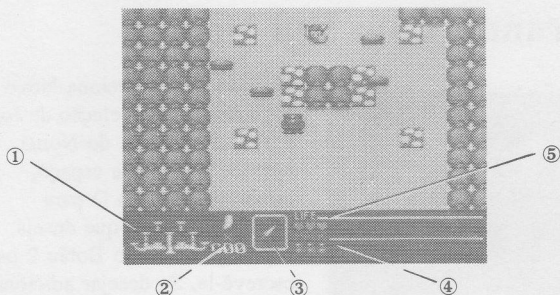
Quando tiver terminado, selecione END (Fim) e pressione o Botão 2 para começar a jogar.

Mantenha-se Informado

Todas as informações vitais aparecem na parte de baixo da tela.

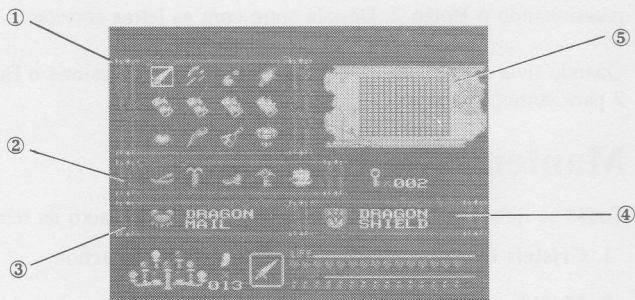
1. **Cristais Obtidos:** Contém os cristais que você achou.
2. **Medidor de Chifres:** Mostra o número de chifres que você tem.
3. **Janela de Objeto:** Mostra qual objeto ou arma você está transportando.
4. **Medidor de Magia:** Mostra quanta magia você ainda tem.

5. **Medidor de Vida:** Mostra quanta vida você ainda tem.



Tela de Auxílio

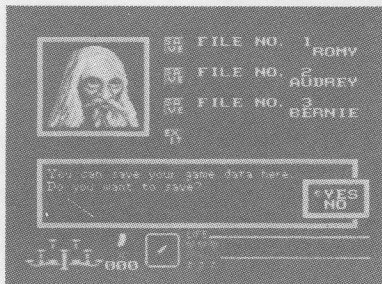
Informações adicionais estão listadas na Tela de Auxílio. Para ver a Tela de Auxílio durante o jogo, pressione o Botão 1.



1. Objetos que você tem que selecionar para usar.
2. Objetos que você pode usar conforme os adquire.
3. O tipo de armadura que você está vestindo.
4. O tipo de escudo que você está carregando.
5. O mapa que mostra onde você está. Quando você entra em um labirinto, o mapa do labirinto aparece aí.

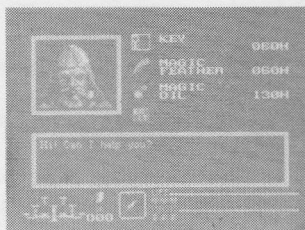
Visitando o Sábio

Uma das chaves do sucesso é gravar os dados do jogo tão freqüentemente quanto possa. Você encontrará Sábios em cidades e em cavernas ocultas. Eles são os únicos que detêm o poder de gravar seus dados do jogo. Para gravar, selecione YES (Sim) na tela. Depois selecione um dos três arquivos no qual você quer gravar seus dados do jogo.

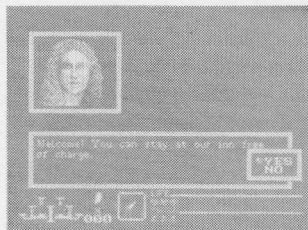


Seja um Comprador Inteligente

Você pode comprar objetos ou armas nas vilas e também em lojas ocultas. Algumas lojas são mais baratas que as outras. A menos que você seja rico, é melhor lembrar onde estão as lojas com desconto.



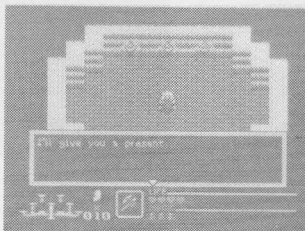
Descanse um Pouco



Você não irá longe sem repousar um pouco. Quando sentir necessidade de completar os corações em seu Medidor de Vida, passe uma noite em uma das tavernas. Algumas tavernas são grátis e outras são caras.

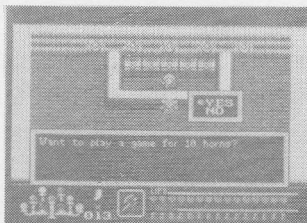
Dinheiro!

Você não pode comprar nada a não ser que tenha Chifres – a moeda usada nos três continentes. Você os ganhará quando destruir as feras de Death Adder. Você encontrará ocasionalmente pessoas generosas que farão valer seu dia. Mas cuidado – alguns deles podem acabar virando ladrões!



Teste Sua Sorte

O que acha de um jogo de cartas? Você entrará em muitos cassinos em sua jornada. Se realmente estiver com sorte, poderá ganhar uma fortuna!



Seus Acessórios Preciosos

Existem várias peças de equipamento que devem ser recolhidas ao longo do caminho. (Você achará muitos outros objetos que não estão descritos aqui.) Alguns lhe serão dados e alguns poderão ser comprados.

Armas



Sabre Pequeno: é a arma que você tem quando começa o jogo. Você não irá muito longe somente com ela.

Machado de Batalha: pode cortar árvores e também ser usado para atacar inimigos.



Sabre Longo: é mais poderoso que o Sabre Pequeno. A lâmina de aço é longa o suficiente para espetar inimigos atrás das colunas e moitas.

Escudos

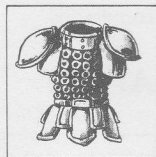
Escudo Pequeno: É o escudo redondo de madeira que você tem quando começa o jogo.



Escudo de Cavaleiro: Dá a você mais proteção que o Escudo Pequeno e também é uma bela peça de arte.

Armadura

Armadura de Malha: É aquela que você está vestindo quando começa o jogo.

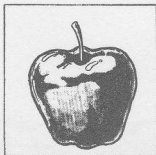


Armadura de Chapa: É feita de aço especial e oferece mais proteção do que a Armadura de Malha.

Objetos de Magia

Óleo Mágico: É carregado junto com você em uma algebeira de couro. Lubrifica sua armadura quando ela está enferrujada. (Sua armadura piscará quando estiver coberta de ferrugem.)





Maçã Dourada: Completa os corações no Medidor de Vida. Algumas pessoas a chamam de a "fruta milagrosa".

Pena Mágica: Leva você de volta ao lugar onde você gravou os dados do jogo. Torna-se útil quando você conquistou um nível mas não tem vida suficiente para voltar ao Sábio e gravar seus dados. Essa magia não pode ser usada dentro dos labirintos.



Campainha de Gelo: É uma campainha mágica que pode fazer maravilhas. Tente usá-la sempre que possível. Você pode usá-la repetidamente.

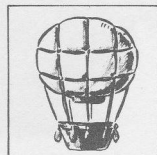
Transportes

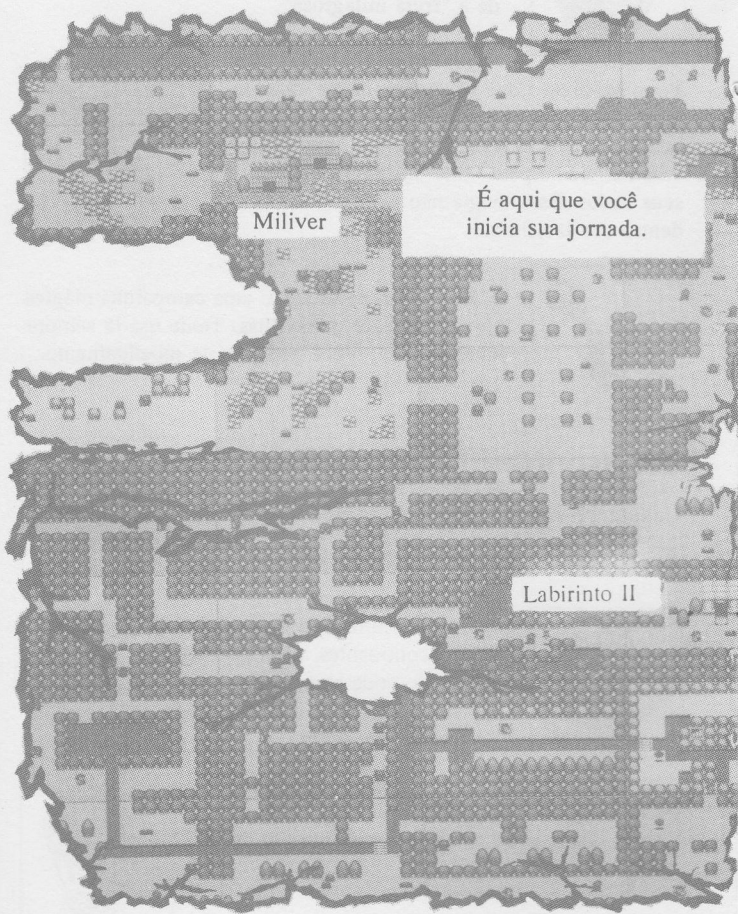
Canoa: Permite a você viajar no rio.



Navio: Permite a você navegar pelos mares para outros continentes. Quando você está viajando de navio, pode atacar inimigos pressionando o Botão 2. Seu navio somente pode ser lançado ao mar de um porto.

Balão Mágico: Dá a você uma vista aérea do mundo. Você pode verificar em que ponto do mapa está.

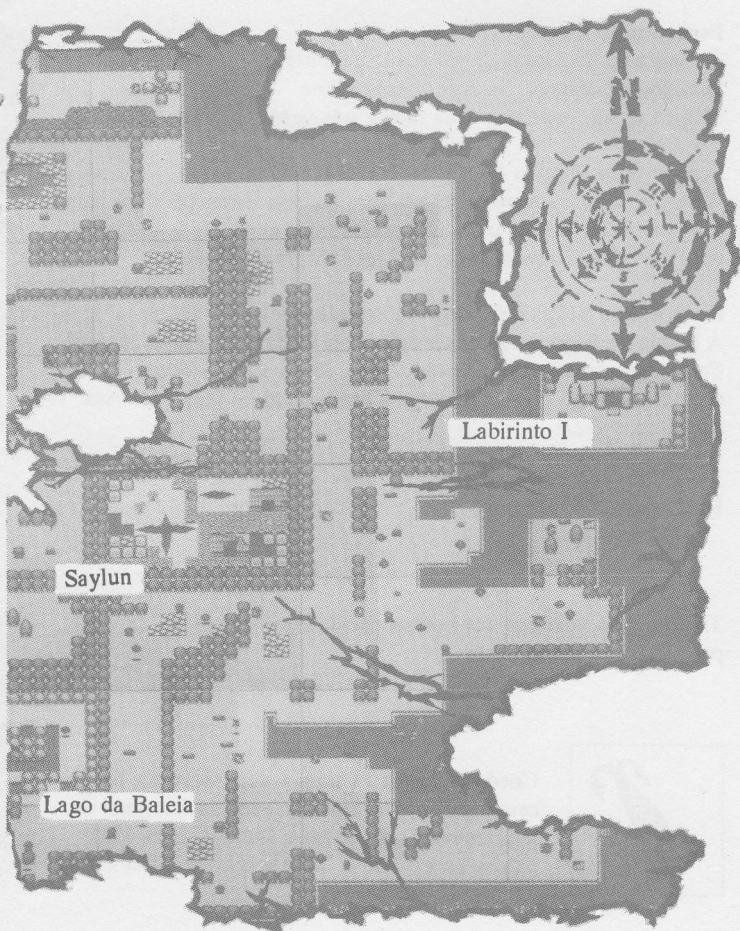




Milver

É aqui que você
inicia sua jornada.

Labirinto II



Pergaminhos Mágicos

Pergaminho Mágico do Trovão (Azul)

A Magia do Trovão pode ser usada para atacar inimigos à distância. Se você tem um Pote Mágico cheio, pode usar essa magia três vezes.



Pergaminho Mágico da Terra (Verde)

A Magia da Terra pode ser usada para quebrar certas pedras e para congelar inimigos por um curto período de tempo. Se você tem um Pote Mágico cheio, pode usar essa magia uma vez.

Pergaminho Mágico do Fogo (Vermelho)

A Magia do Fogo pode causar danos em todos os monstros na tela. Certos monstros fortes sofrerão alguns danos mas não serão destruídos. Você precisa de quatro Potes Mágicos para usar essa magia uma vez.

Outros Objetos

Tocha: Dá a você luz nas salas escuras. Você pode usá-la repetidamente.



Corda Mágica: Permite a você escalar e descer certos penhascos. Quando você se aproxima de um penhasco, pressione o Botão D para cima para achar o caminho que o leva ao nível mais alto.

Chave Pequena: Abre as portas das salas trancadas nos labirintos. Você pode comprá-las nas lojas ou pegá-las dos monstros destruídos.



Chave do Ladrão: Abre as portas das salas trancadas nos labirintos. Você pode usá-la repetidamente.

Sapatos Velozes: Fazem você andar mais rápido.



Outros Objetos Importantes

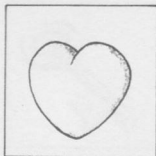
Os objetos seguintes aparecerão por todo o jogo. Eles podem aparecer após a derrota de um inimigo, podem ser dados para você por uma pessoa amiga, ou podem ser comprados em uma loja.



Pão: Enche um coração no Medidor de Vida. Aparece quando você destrói um inimigo. Se você pega um desses quando todos seus Corações estão completos, não acontece nada.

Carne: Enche até três corações no Medidor de Vida. Aparece quando você destrói um inimigo e também pode ser comprado. Se você pega isso quando todos os seus Corações estão completos, não acontece nada.





Coração: Adiciona um coração extra no Medidor de Vida. Quando você ganha esse objeto de um Sábio, os corações vazios no Medidor de Vida são preenchidos.

Pote Mágico: Encherá um de seus potes vazios se o pegar após derrotar um monstro. Adicionará um pote extra ao seu Medidor de Magia, se for comprado numa loja.



Ampulheta: Agarrando isso, os monstros são congelados por um período de tempo.

Chifre Amarelo: Adiciona um chifre no Medidor de Chifres.

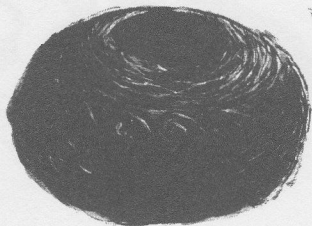


Chifre Azul: Adiciona cinco chifres no Medidor de Chifres.

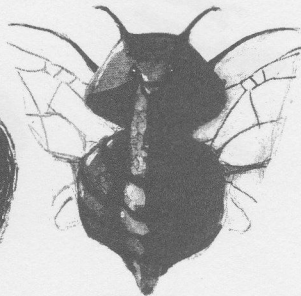
Cristal: Pegue todos os nove e destrua Death Adder!



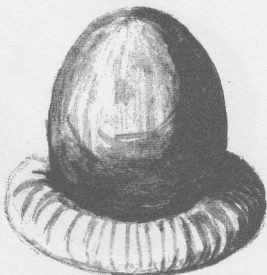
Seus Inimigos



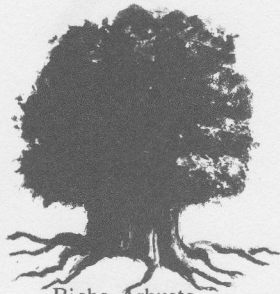
Globus



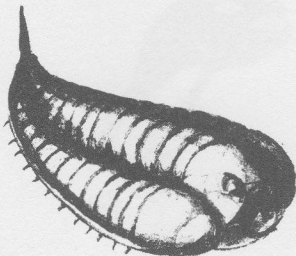
Grande Vespa



Ovo do Deserto



Bicho-Arbusto



Verme da Areia



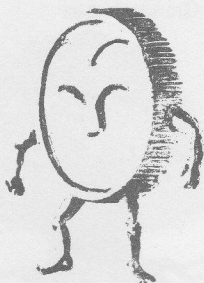
Pulador



Furacão



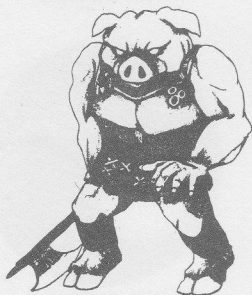
Crânio



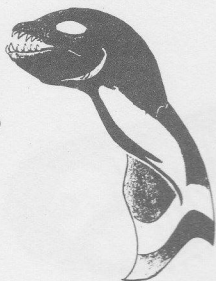
Espelho Voador



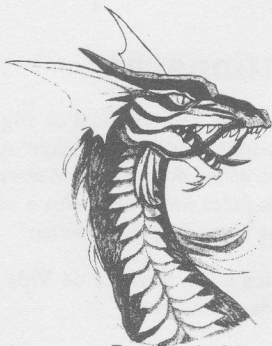
Bola de Neve



Homem com Focinho



Peixe Voador



Dragão do Mar



Escorpião



Cabeça de Pedra



Dweepie



Duende de Fogo



Soldado Negro

Final de Jogo e Continuação

Quando seu Medidor de Vida fica vazio, a Tela de Final de Jogo aparece. Selecione CONTINUE e pressione o Botão 2 para continuar a jogar do último lugar onde gravou os dados do jogo. Você retorna ao jogo com três corações cheios, três potes mágicos cheios e uma fração do número de chifres que tinha antes do jogo terminar.

Quando você está em um dos labirintos e seu Medidor de Vida fica vazio, poderá continuar da entrada do labirinto.

Para finalizar o jogo, selecione END (Fim) e pressione o Botão 2.

Dicas de Sobrevivência

- Aprenda quando usar seu sabre e quando usar seu machado.
- Volte aos lugares que você já pesquisou e visite pessoas que já encontrou. Você pode ganhar novas informações ou ter uma surpresa agradável!
- Existem muitos modos de abrir as portas trancadas nos labirintos. Use sua imaginação – existe sempre um jeito.
- Procure em todos os lugares por cavernas secretas e atalhos.
- Faça um mapa de suas conquistas em um pedaço de papel de desenho para marcar onde você esteve e o que descobriu.
- Grave seu jogo tão freqüentemente quanto possível. Talvez você não tenha forças para derrotar o que se oculta pela frente.
- Explore cada área completamente. Corte cada árvore e destrua cada pedra.
- Converse com todas as pessoas que encontrar ao longo da jornada. O povo de Firewood, Nendoria e Altorulia é amigável e darão conselhos importantes.
- Certifique-se que cada masmorra seja pesquisada completamente. Uma sala não pesquisada pode conter a chave para completar a sua jornada.

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

Este produto é garantido contra defeitos de fabricação pelo prazo de 3 (três) meses, contados a partir de sua compra. De acordo com o código de defesa do consumidor.

Em caso de defeito, dirija-se a um posto de Assistência Técnica Autorizada da TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços de reparos gratuitos e a reposição de peças, cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso e/ou instalação em desacordo com as informações contidas no manual de instruções, uso não doméstico e tentativa de violação do produto, consertos por pessoas não autorizadas, serviços de instalação ou ajustes, *fretes* de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada da TEC TOY, danos por acidentes ou maus tratos tais como: queda, batida, descarga elétrica atmosférica, ligação em rede elétrica imprópria ou sujeita a variações excessivas.

Em caso de troca do produto, o prazo válido de garantia continua sendo o do primeiro aparelho, de acordo com a nota fiscal de compra pelo primeiro proprietário.

TEC TOY

Nº CQ **0213534083**

PRODUZIDO NO PÓLO INDUSTRIAL DE MANAUS

TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S. A.

Rua Princesa Isabel, 15 – Crespo

Manaus - AM – CEP 69075-810 – Indústria Brasileira

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Dr. Adolpho Pinto, 109 – Perdizes

São Paulo - SP – CEP 01156-050 – Tel. (011) 3661-3334

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS



COMEÇA O AMAZONAS