

SEGA
GAME GEAR

AX BATTLER™

A LEGEND OF GOLDEN AXE

672-0764-50

Starting Up

1. Set up your Sega Game Gear System as described in its instruction manual.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert this cartridge into the Game Gear unit.
3. Turn the power switch ON. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

Important: Always make sure the power switch is turned OFF before inserting or removing the Sega cartridge.

Note: This game is for one player only.

① Insert Sega Cartridge

Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Game Gear-Steuerpult wie in der Bedienungsanleitung beschrieben an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf "OFF" steht und schieben Sie die Spielcassette ein.
3. Stellen Sie den Netzschalter auf "ON". Kurz darauf erscheint der Titelbildschirm.
4. Wenn der Titelbildschirm nicht erscheint, stellen Sie den Netzschalter noch einmal auf "OFF". Überprüfen Sie, ob das Steuerpult richtig angeschlossen und die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie den Netzschalter dann wieder auf "ON".

Wichtig: Stellen Sie den Netzschalter vor jedem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette auf "OFF".

Hinweis: Dieses Spiel kann nur von einer Person gespielt werden.

① Sega-Spielkassette einlegen

Mise en route

1. Installez votre Sega Game Gear System de la manière décrite dans ce mode d'emploi.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez cette cartouche dans la console Game Gear.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche Sega.

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

① Installez la cartouche Sega

Puesta en funcionamiento

1. Prepare sus sistema Sega Game Gear como se indica en el manual de instrucciones.
2. Asegúrese de que la alimentación esté desconectada y luego introduzca este cartucho en la unidad Game Gear.
3. Conecte la alimentación y, una vez transcurridos varios segundos, aparece la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, desconecte la alimentación. Asegúrese de que su sistema esté bien preparado y de que el cartucho esté bien introducido. Luego, vuelva a conectar la alimentación.

Importante: Antes de introducir o extraer el cartucho Sega, cerciórese de que la alimentación esté desconectada.

Nota: Este juego es para un jugador solamente.

① Introduzca el cartucho Sega

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Game Gear come descritto in questo manuale di istruzioni.
2. Assicuratevi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserite questa cartuccia nell'unit Game Gear.
3. Attivate l'alimentazione (ON). In breve tempo apparir lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnete l'apparecchio (OFF). Accertatevi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivare di nuovo l'alimentazione (ON).

Importante: Assicuratevi sempre che l'apparecchio sia spento (OFF) prima di inserire la cartuccia Sega o quando la si toglie.

Nota: Questo gioco per un solo giocatore.

① Inserite la cartuccia Sega

Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas spelmodul.
2. Kontrollera att strömbrytaren har slagits ifrån. Sätt sedan i spelkassetten i spelmodulen.
3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubrikscenen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren när rubrikscenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå igen till strömbrytaren.

Viktigt! Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan spelkassetten sätts i/tas ut ur spelmodulen.

OBS! Detta spel kan bara spelas av en spelare.

① Skjut in spelkassetten

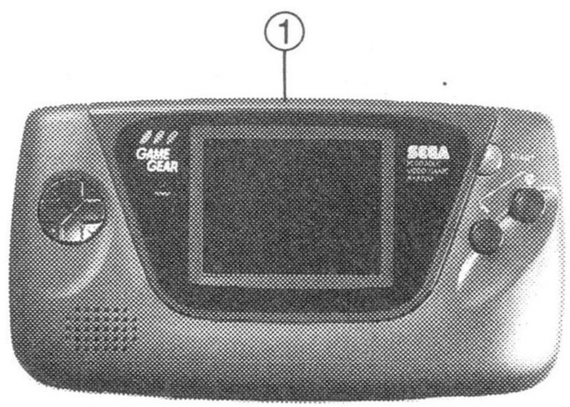
Starten

1. Maak je Sega Game Gear System klaar zoals beschreven staat in de handleiding.
2. Zorg ervoor dat de Game Gear UIT staat. Doe dan de cassette in de Game Gear.
3. Zet de Game Gear AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen Titelscherm ziet, moet je de Game Gear weer UIT zetten. Kijk na of alles goed is aangesloten en zet de Game Gear weer AAN.

Belangrijk: Zorg er altijd voor dat de Game Gear UIT staat voor je er een cassette in stopt of uit haalt.

N.B.: Dit is een spel voor één speler.

① Stop de Sega cassette erin



Aloitus

1. Aseta Sega Game Gear-järjestelmä toimintavalmiiksi, kuten sen käyttöohjeissa neuvotaan.
2. Varmista, että virtakytkin on pois toiminnasta (OFF). Aseta sen jälkeen tämä kasetti Game Gear-laitteeseen.
3. Kytke virtakytkin toimintaan (ON). Otsikkokuvaruutu tulee esiin hetken kuluttua.
4. Jos otsikkokuvaruutu ei tule esiin, kytke virtakytkin pois toiminnasta (OFF). Varmista, että järjestelmä on kytketty oikein ja että kasetti on asetettu kunnollisesti sisään. Kytke sen jälkeen virtakytkin uudelleen toimintaan (ON).

Tärkeää tietoa: Pidä aina huolta siitä, että virtakytkin on kytketty pois toiminnasta (OFF), ennenkuin asetat Sega-kasetin sisään tai otat sen pois.

Huom: Tätä peliä voi pelata ainoastaan yksi pelaaja.

① Aseta Sega-kasetti sisään

Recapture the Golden Axe

The world was growing grimmer and grimmer and no one seemed able to stop the impending darkness. Death Adder's forces were spreading further and further over the countryside. The situation was so bad that people could hardly travel outside of their towns anymore. Finally, the Golden Axe that gives power to rule the world was stolen from its hiding place in Firewood Castle.



Bringe die Goldene Axt zurück

Die Welt wurde finsterer und finsterer, und es schien, als könne niemand die drohende Dunkelheit aufhalten. Death Adders Gewalt verbreitete sich mehr und mehr über das Land. Die Lage war so schlecht, daß man kaum noch außerhalb seiner Stadt reisen konnte. Schließlich ist die Goldene Axt, welche die Kraft gibt, die Welt zu beherrschen, aus ihrem Versteck in der Firewood-Burg gestohlen worden.

La Reprise de la Hache d'Or

Le monde devenait de plus en plus sinistre et personne ne semblait capable d'arrêter la fin imminente. Les forces de Death Adder se répandaient de plus en plus loin dans le pays. La situation était si mauvaise que les gens ne pouvaient plus se déplacer en dehors de leurs villes. Finalement, la Hache d'Or qui donne le pouvoir de diriger le pays fut dérobée de sa cachette dans le château de Firewood.

Recupera el Hacha Dorada

El mundo se estaba tornando cada vez más horrible, y nadie parecía ser capaz de detener la oscuridad que amenazaba. Las fuerzas de la Víbora de la Muerte se estaban dispersando cada vez más por los campos. La situación era tan desesperada que la gente ya apenas podía viajar fuera de sus ciudades. Finalmente, el Hacha Dorada, que da poder para gobernar el mundo, fue robada de su escondite en el castillo de Firewood.

Riconquista l'Accetta d'Oro

Il mondo stava diventando sempre più macabro e nessuno sembrava in grado di arrestare le tenebre incombenti. Le forze della Vipera della morte si estendevano sempre più nelle campagne. La situazione era talmente critica che oramai la gente non poteva più uscire dalle proprie città. E adesso l'accetta d'oro, che racchiude il potere di regnare sul mondo, è stata rubata dal suo luogo segreto nel castello della Foresta Infuocata.

Ta Tillbaka den Gyllene Yxan

Världen blev långsamt mörkare och mörkare och ingen verkade kunna hejda den hotande undergången. Death Adders styrkor trängde längre och längre in i landet. Läget blev så outhärdligt att folk inte ens vågade lämna sina byar längre. Till slut stals den Gyllene Yxan som ger makt att härska över världen från sitt gömställe på slottet Firewood.

Vecht Voor de Gouden Bijl

De wereld werd steeds grimmiger en gevaarlijker en niemand kon iets doen tegen de naderende duisternis. De legers van Death Adder zaten over het hele land. De mensen durfden gewoon hun dorp niet meer te verlaten. Als toppunt van alles werd ook nog de Gouden Bijl, waarmee je de wereld kunt beheersen, van zijn verborgen plaats uit het Firewood kasteel geroofd.

Ota Kultainen Kirves Takaisin Haltuusi

Maailma tuli yhä synkemmäksi ja näytti siltä, että kukaan ei pystyisi pysäyttämään uhkaavaa pimeyden aikaa. Myrkkykäärmeen sotajoukot levittäytyvät aina vaan laajemmalle pitkin maata. Tilanne oli tullut niin pahaksi, että ihmiset eivät enää kyenneet liikkua omien kaupunkiensa ulkopuolelle lainkaan. Loppujen lopuksi kultainen kirves, jonka haltuunpitäjälle tulee voima maailman valtaan, varastettiin sen piilopaikasta, Firewoodin linnasta.

The Golden Axe's magical powers were so great that whoever owned the axe, whether good or evil, could rule the world. The axe was stolen by the worst villain imaginable; Death Adder.

The king of Firewood must find some way to win back the axe or face seeing the world fall into decay and darkness. The thought of seeing the world overrun by Death Adder's army was more than the king could bear. He must send a warrior brave enough to fight Death Adder's followers and Death Adder himself.

The king found the only warrior with a chance of success. That warrior was Ax Battler.

Die magischen Kräfte der Goldenen Axt waren so groß, daß, wer auch immer sie besaß, egal ob Gut oder Böse, die Welt beherrschen konnte. Die Axt ist von dem schlimmsten, vorstellbaren Schuft gestohlen worden: Death Adder.

Der König von Firewood muß einen Weg finden, die Axt wieder zurückzugewinnen oder sich damit abfinden, daß die Welt in Verfall und Dunkelheit gerät. Der Gedanke daran, daß die Welt von Death Adders Armee verwüstet wird, war mehr, als der König ertragen konnte. Er muß einen Kämpfer finden, der mutig genug ist, Death Adders Anhänger und Death Adder selbst zu bekämpfen.

Der König fand den einzigen Kämpfer, der überhaupt eine Möglichkeit des Erfolgs hat. Dieser Kämpfer war Ax Battler.

Les pouvoirs magiques de la Hache d'Or étaient si importants que quiconque détenait la hache, bon ou mauvais, pouvait diriger le monde.
La hache avait été volée par le pire bandit imaginable; Death Adder.

Le roi de Firewood doit trouver un moyen de reprendre la hache ou se résoudre à voir le monde tomber dans la décadence et les ténèbres. La pensée de voir le monde envahi par l'armée de Death Adder était plus que le roi ne pouvait supporter. Il doit envoyer un guerrier assez brave pour combattre les serviteurs de Death Adder et Death Adder lui-même.

Le roi trouva le seul guerrier qui avait une chance de réussir. Ce guerrier était Ax Battler.

Los poderes mágicos del Hacha Dorada eran tan grandes que cualquiera que se apropiara de ella, ya sea bueno o malo, podría gobernar el mundo. El Hacha Dorada fue robada por el peor de todos los villanos: la Víbora de la Muerte.

El rey de Firewood estaba obligado a encontrar una manera de recuperar el hacha, pues de lo contrario tendría que ver su reino sumido en la decadencia y en la oscuridad. La sola idea de ver el mundo arrasado por el ejército de la Víbora de la Muerte, era más de lo que el rey podía soportar. Era imperativo que el rey enviara a un guerrero que fuera lo suficientemente valiente como para combatir a la Víbora de la Muerte y a sus seguidores.

El rey encontró al único guerrero con posibilidades de tener éxito. Ese guerrero era Ax Battler.

I poteri magici dell'accetta d'oro sono talmente grandi che chi possiede l'accetta, buono o cattivo che sia, può regnare sul mondo. L'accetta è stata rubata dall'essere più spregevole immaginabile, la Vipera della morte.

Il Re della Foresta Infuocata deve trovare il sistema di riprendersi l'accetta, altrimenti dovrà guardare il mondo cadere nelle tenebre e nello sfacelo. Già questa idea di vedere il mondo travolto dall'esercito della Vipera della morte era troppo per il Re. Sente il bisogno di inviare un guerriero abbastanza coraggioso da combattere i seguaci della Vipera della morte e la stessa Vipera.

Il Re è riuscito a trovare un solo guerriero che avesse una minima possibilità di successo. Quel guerriero è il Guerriero con l'accetta.

Den Gyllene Yxans magiska kraft var så stor att vem som än ägde den, god eller ond, kunde behärska världen. Yxan stals av den värsta rövare man kan föreställa sig; Death Adder.

Kungen på Firewood måste hitta ett sätt att ta tillbaka yxan om han inte ville se jorden sjunka ner i förfall och mörker. Tanken på att Death Adders armé skulle härska över världen var mer än kungen stod ut med. Han var tvungen att leta rätt på en krigare som var tillräckligt modig för att ta upp kampen med Death Adders soldater och Death Adder själv.

Kungen hittade en enda krigare som hade chansen att lyckas. Den krigaren var Ax Battler.

De magische krachten van de Gouden Bijl zijn zo groot dat iedereen, met goede of met slechte bedoelingen, er de wereld mee kan veroveren. En die Bijl is gestolen door een gevaarlijk figuur: Death Adder.

De Koning van Firewood moet op de een of andere manier de bijl weer terug zien te krijgen om zijn land van de eeuwige duisternis te kunnen redden. Hij wist dat de wereld ten onder zou gaan als Death Adder zijn legers uit zou sturen. Nu moet hij een dappere krijger zoeken die Death Adder's legers kan verslaan en die uiteindelijk Death Adder moet vernietigen om de bijl weer terug te krijgen.

De Koning wist dat er maar één krijger was die dapper genoeg zou zijn. Dat was Ax Battler.

Kultaisen kirveen taikavoimat olivat niin tehokkaat, että kuka tahansa, hyvä tai paha, omisti kirveen, pystyi hallitsemaan maailmaa. Kirveen varasti pahin mahdollinen roisto: Myrkkykäärme.

Firewoodin kuninkaan täytyi löytää jokin keino, jolla hän saisi kirveen takaisin tai muuten koko maailma joutuisi rappiolle ja pimeyden valtaan. Kuningas ei kestänyt ajatellakaan sitä, että maailma joutuisi Myrkkykäärmeen sotajoukkojen kynsiin. Hänen täytyi löytää sellainen taistelija, joka olisi tarpeeksi rohkea kohtaamaan Myrkkykäärmeen joukot sekä myös itsensä Myrkkykäärmeen.

Lopulta kuningas löysi sen ainoan taistelijan, jolla oli mahdollisuuksia taistelun voittamiseksi. Tämä taistelija oli Kirvestaistelija.

Take Control!

① D-Button

- Press to move Ax Battler north, south, east or west in map scenes and town scenes.
- Press left or right in action scenes to move Ax Battler in those directions.
- Press down in action scenes to make Ax Battler crouch.
- Press to make a selection in the New Game/Continue screen.
- Press to select letters in the Password screen.

② Start Button

- Press to start new game.
- Press to enter password.

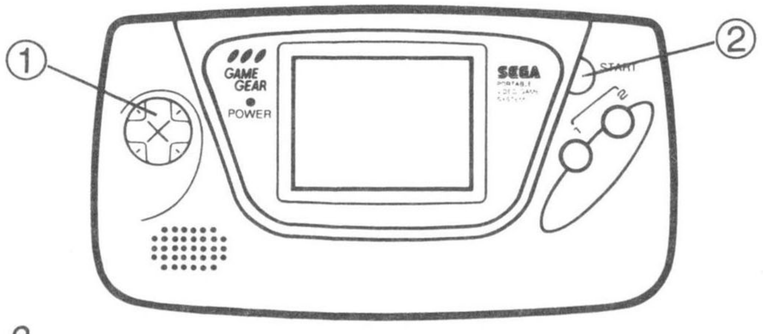
Übernimm die Kontrolle!

① D-Taste

- Drücke, um Ax Battler in Kartenszenen und Stadtszenen nach Norden, Süden, Osten oder Westen zu bewegen.
- Drücke in Handlungsszenen nach rechts oder links, um Ax Battler in diese Richtungen zu bewegen.
- Drücke in Handlungsszenen herunter, damit Ax Battler sich duckt.
- Drücke, um bei dem Neuen Spiel-/Fortsetzungs-Bild zu wählen.
- Drücke, um Buchstaben bei dem Passwort-Bild auszusuchen.

② Start-Taste

- Drücke, um ein neues Spiel zu beginnen.
- Drücke, um ein Passwort einzugeben.



Prenez les Commandes!

① Touche-D

- Appuyez pour déplacer Ax Battler vers le nord, le sud, l'est ou l'ouest pendant les scènes de carte ou de ville.
- Appuyez vers la gauche ou vers la droite dans les scènes d'action pour déplacer Ax Battler dans ces directions.
- Appuyez vers le bas dans les scènes d'actions pour que Ax Battler se baisse.
- Appuyez pour faire une sélection à l'écran New Game/Continue (Nouvelle partie/Continuer).
- Appuyez pour sélectionner les lettres à l'écran Password (mot de passe).

② Touche Start

- Appuyez pour commencer une nouvelle partie.
- Appuyez pour entrer un mot de passe.

¡Toma Control!

① Botón D

- Presiona este botón para mover a Ax Battler hacia el norte, sur, este u oeste en las escenas de mapa y en las escenas de ciudad.
- Durante las escenas de acción, presiona la parte izquierda o derecha de este botón para mover a Ax Battler en dichas direcciones.
- Durante las escenas de acción, presiona la parte inferior de este botón para hacer que Ax Battler se agache.
- Presiona este botón para hacer una selección en la pantalla de nuevo juego/continuar (New Game/Continue).
- Presiona este botón para seleccionar letras en la pantalla de contraseña (Password).

② Botón de Comienzo

- Presiona este botón para iniciar un nuevo juego.
- Presiona este botón para ingresar la contraseña.

Assumi il Comando!

① **Tasto D**

- Premilo per spostare il Guerriero verso nord, sud, est o ovest negli scenari con la cartina o nelle città.
- Premilo verso destra o sinistra negli scenari di azione per spostare il Guerriero nella direzione voluta.
- Premilo verso il basso negli scenari di azione per far rannicchiare il Guerriero.
- Premilo per effettuare una scelta nello schermo Nuova Partita/Continua.
- Premilo per selezionare le lettere nello schermo della parola d'ordine.

② **Tasto di Inizio**

- Premilo per iniziare una nuova partita.
- Premilo per inserire la parola d'ordine.

Sätt Igång!

① **D-Tangenten**

- Tryck för att styra Ax Battler åt norr, söder, öster eller väster på kartorna och stadsplanerna.
- Tryck höger eller vänster under själva spelet för att styra Ax Battler åt ena eller andra hållet.
- Tryck nedåt under spelet för att låta Ax Battler ducka.
- Tryck för att välja från Nytt spel/Börja om.
- Tryck för att välja bokstäver på lösenordskärmen.

② **Starttangent**

- Tryck för att sätta igång ett nytt spel.
- Tryck för att skriva in lösenordet.

De Besturing!

① **D-Toets**

- Druk hierop om Ax Battler op de kaart of in de dorpen naar noord, zuid, oost of west te laten gaan.
- Druk bij de actie scènes op links of rechts om Ax Battler die richting op te laten lopen.
- Druk bij de Actie scènes op omlaag om Ax Battler te laten bukken.
- Maak hiermee een keuze op het New Game/Continue scherm.
- Kies hiermee de letters op het Paswoord scherm.

② **Start Toets**

- Druk hierop om een nieuw spel te starten.
- Druk hierop om een paswoord in te voeren.

Ota Ohjaimet Käsiin!

① **D-Johdatuspainike**

- Paina, kun haluat siirtää Kirvestaistelijaa pohjoiseen, etelään, itään tai länteen kartta- ja kaupunkikohtauksissa.
- Paina vasemmalle tai oikealle tapahtumakohtauksissa, kun haluat siirtää Kirvestaistelijaa niihin suuntiin.
- Paina alaspäin tapahtumakohtauksissa, kun haluat Kirvestaistelijan kyyristyvän.
- Paina, kun haluat suorittaa valinnan uusi peli/jatko-kuvaruudussa (New Game/Continue).
- Paina, kun haluat valita kirjaimia tunnussana-kuvaruudussa (Password).

② **Aloituspainike**

- Paina, kun haluat aloittaa uuden pelin.
- Paina, kun haluat kirjoittaa tunnussanan.

- Press to open the Status screen when in a map or town scene; press again to close the screen.
- Press to use magic in action scenes.
- Press to choose magic in the Status screen.

③ **Button 1**

- Press to close the Command window.
- Press to attack in action scenes.
- Press to speed up screen messages.

④ **Button 2**

- Press to open the Command window when in a map scene; press again to enter selection.
- Press to jump in action scenes.
- Press to speed up screen messages.

- Drücke, damit das Zustandsbild bei einer Karten- oder Stadtszene erscheint; Drücke noch einmal, damit das Bild wieder verschwindet.
- Drücke, um Magie in Handlungsszenen zu benutzen.
- Drücke, um Magie im Zustandsbild zu wählen.

③ **Taste 1**

- Drücke, damit das Kommando-Fenster verschwindet.
- Drücke, um in Handlungsszenen anzugreifen.
- Drücke, um die Geschwindigkeit von Bild-Benachrichtigungen zu vergrößern.

④ **Taste 2**

- Drücke in Kartenszenen, damit das Kommando-Fenster erscheint, drücke noch einmal, um das Auswahlmenü erscheinen zu lassen.
- Drücke, um in Handlungsszenen zu springen.
- Drücke, um die Geschwindigkeit von Bild-Benachrichtigungen zu vergrößern.

- Appuyez pour ouvrir l'écran Status (statut) pendant une scène de carte ou de ville; appuyez de nouveau pour fermer l'écran.
- Appuyez pour utiliser la magie dans les scènes d'action.
- Appuyez pour choisir la magie à l'écran Status (statut).

③ **Bouton 1**

- Appuyez pour fermer la fenêtre Command (commande).
- Appuyez pour attaquer dans les scènes d'action.
- Appuyez pour accélérer les messages d'écran.

④ **Bouton 2**

- Appuyez pour ouvrir la fenêtre Command (commande) pendant une scène de carte; appuyez de nouveau pour entrer une sélection.
- Appuyez pour sauter dans les scènes d'action.
- Appuyez pour accélérer les messages d'écran.

- Durante una escena de mapa o ciudad, presiona este botón para abrir la pantalla Status; vuelve a presionarlo para cerrar la pantalla.
- Presiona este botón para usar magia durante las escenas de acción.
- Presiona este botón para seleccionar un tipo de magia en la pantalla Status.

③ **Botón 1**

- Presiona este botón para cerrar la ventanilla de comando (Command).
- Presiona este botón para atacar en las escenas de acción.
- Presiona este botón para acelerar los mensajes exhibidos en la pantalla.

④ **Botón 2**

- Presiona este botón para abrir la ventanilla de comando (Command) durante una escena de mapa; presiónalo de nuevo para ingresar tu selección.
- Presiona este botón para saltar en las escenas de acción.
- Presiona este botón para acelerar los mensajes exhibidos en la pantalla.

- Premilo per aprire lo schermo dello stato in uno scenario con la cartina o in una città; ripremilo per chiudere lo schermo.
- Premilo per usare la magia negli scenari di azione.
- Premilo per scegliere la magia nello schermo dello stato.

③ Tasto 1

- Premilo per chiudere la finestrella di comando.
- Premilo per attaccare negli scenari di azione.
- Premilo per far scorrere più velocemente i messaggi sullo schermo.

④ Tasto 2

- Premilo per aprire la finestrella di comando in una scena con la cartina; ripremilo per confermare la scelta.
- Premilo per saltare negli scenari di azione.
- Premilo per far scorrere più velocemente i messaggi sullo schermo.

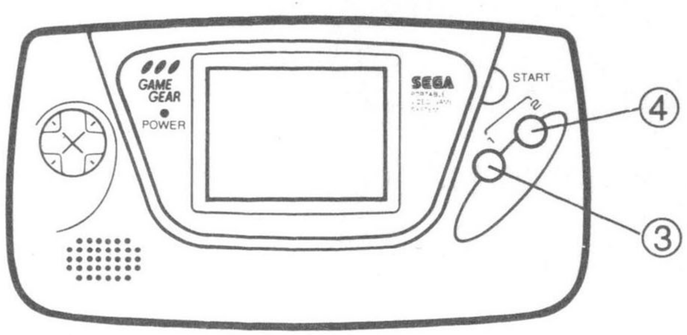
- Tryck för att öppna statusskärmen när du tittar på en karta eller stadsplan. Tryck en gång till för att stänga skärmen.
- Tryck för att använda magi när du befinner dig i strid.
- Tryck för att välja magi på Statusskärmen.

③ Tangent 1

- Tryck för att stänga kommandofönstret.
- Tryck för att gå till anfall.
- Tryck för att öka hastigheten på skärmmeddelandena.

④ Tangent 2

- Tryck för att öppna kommandofönstret på en karta. Tryck en gång till för att välja.
- Tryck för att hoppa under striden.
- Tryck för att öka hastigheten på skärmmeddelandena.



- Druk hierop op de kaart of in een dorp om het Status scherm te zien en dat scherm weer te sluiten.
- Druk hierop om bij het actiescherm magie te gebruiken.
- Kies hiermee magie op het Status scherm.

③ Toets 1

- Druk hierop om een Commando scherm te sluiten.
- Druk bij het actiescherm hierop om aan te vallen.
- Druk hierop om de verhalen te versnellen.

④ Toets 2

- Druk op de kaart hierop om een Commando scherm te openen.
  Druk nog een keer om een keuze in te voeren.
- Druk bij het actiescherm hierop om te springen.
- Druk hierop om de verhalen te versnellen.

- Paina, kun haluat avata Status-kuvaruudun kartta- ja kaupunkikohtauksessa. Paina uudelleen, kun haluat sulkea kuvaruudun.
- Paina, kun haluat käyttää taikavoimia hyväksesi tapahtumakohtauksissa.
- Paina, kun haluat valita taikavoiman Status-kuvaruudussa.

③ Painike 1

- Paina, kun haluat sulkea käsky-ruudun (Command).
- Paina, kun haluat hyökätä tapahtumakohtauksissa.
- Paina, kun haluat nähdä kuvaruutusanomia nopeammassa tahdissa.

④ Painike 2

- Paina, kun haluat avata käsky-ruudun karttakohtauksessa; paina uudelleen, kun haluat ohjelmoida valintasi.
- Paina, kun haluat hypätä tapahtumakohtauksissa.
- Paina, kun haluat nähdä kuvaruutusanomia nopeammassa tahdissa.

Getting Started

When the power switch is turned ON, a story screen appears. Read the story to find out about the Golden Axe or press the Start Button to scroll quickly through the story. Once the story screens are finished, the Title screen appears. Press the Start Button to open the New Game/Continue screen. If you do not press the Start Button for some time, a series of demonstration screens will appear. Press the Start Button to return to the Title screen.

Das Fertigmachen zum Start

Wenn das Gerät eingeschaltet wird (ON), erscheint ein Geschichte-Bild. Lies die Geschichte, um etwas über die Goldene Axt zu erfahren, oder drücke die Start-Taste, um die Geschichte nur zu überfliegen. Sind die Geschichte-Bilder vorbei, erscheint das Titelbild. Drücke die Start-Taste, damit das Neues Spiel-/Fortsetzungs-Bild erscheint. Wenn Du die Start-Taste für eine Weile nicht drückt, wird eine Serie von Demonstrationen erscheinen. Drücke die Start-Taste, um zum Titelbild zu gelangen.

Début du Jeu

Lorsque la console est allumée, l'écran de l'histoire apparaît. Lisez l'histoire pour en apprendre plus sur la Hache d'Or ou appuyez sur la touche Start pour faire défiler l'histoire rapidement. Lorsque les écrans de l'histoire sont terminés, l'écran de titre (Title) apparaît. Appuyez sur la touche Start pour ouvrir l'écran New Game/ Continue (Nouvelle partie/ Continuer). Si vous n'appuyez par sur la touche Start, au bout d'un moment, une série d'écrans de démonstration apparaît. Appuyez sur la touche Start pour revenir à l'écran de titre (Title).

Para Comenzar

Cuando actives (ON) el interruptor de alimentación, una pantalla de relato aparecerá. Lee el relato para enterarte de lo que sucedido con el Hacha Dorada, o presiona el botón de comienzo (Start) para pasar rápidamente la historia. Una vez que las pantallas de relato hayan terminado, la pantalla de título (Title) aparecerá. Presiona el botón de comienzo (Start) para abrir la pantalla de nuevo juego/continuar (New Game/Continue). Si no presionas el botón de comienzo (Start) por algún tiempo, una serie de pantallas de demostración serán exhibidas. Presiona el botón de comienzo (Start) para retornar a la pantalla de título (Title).



Preparativi

Quando accendi l'unità (ON), appare uno schermo della storia. Leggi la storia e impara quanto necessario sull'accetta d'oro, oppure premi il tasto di inizio per far scorrere più velocemente le informazioni. Una volta finiti gli schermi della storia, appare lo schermo del titolo. Premi il tasto di inizio per aprire lo schermo Nuova Partita/ Continua. Se non premi il tasto di inizio entro un determinato tempo, appariranno alcuni schermi dimostrativi. Premi il tasto di inizio per tornare allo schermo del titolo.

Själva Spelet

När du sätter på apparaten (strömbrytaren ON) visas en textskärm. Läs den för att ta reda på historien om den Gyllene Yxan eller tryck på starttangenten för att snabbt bläddra förbi berättelsen. Titelskärmen visas när berättelsen är slut. Tryck på Start för att öppna Nytt spel/Fortsätt-skärmen. Låter du bli att trycka på Start visas en demonstrationsskärm efter ett tag. Tryck på Start för att gå tillbaka till titelskärmen.

Het Spel Starten

Als je de spelcomputer AAN zet, zie je de verhaal schermen. Lees het verhaal om te zien wat er met de Gouden Bijl gebeurd is of druk op de Start Toets om snel door het verhaal te gaan. Na het verhaal zie je het Titelscherm. Druk op de Start Toets om het New Game/ Continue scherm te zien. Als je niet op Start drukt, zie je na een tijdje een aantal demonstraties van het spel. Druk dan weer op de Start Toets om terug te gaan naar het Titelscherm.

Aloitus

Kertomuskuvaruutu ilmestyy esiin, kun virtakytkin kytketään toimintaan (ON). Lue kertomus, jotta saat selville tarinan kultaisesta kirveestä tai paina aloituspainiketta, jos haluat selata nopeasti kertomuksen läpi. Otsikkokuvaruutu ilmestyy esiin heti sen jälkeen, kun kertomuskuvaruudut ovat loppuneet. Paina aloituspainiketta, jotta uusi peli/ jatko-kuvaruutu (New Game/ Continue) avautuu. Jollei aloituspainiketta paineta jonkin aikaa, pelin esittelyn kuvaruutusarja ilmestyy esiin. Paina aloituspainiketta, kun haluat palautua otsikkokuvaruutuun.

New Game/Continue Screen

Press the D-Button up or down to select New Game or Continue and press the Start Button, Button 1 or Button 2 to enter your selection. Select New Game to start at the beginning or select Continue to open the Password screen.

Password Screen

Enter your password which you were given in a previous game to begin play from where you left off before. Select letters with the D-Button and press Button 1 or 2 to enter your selections. Once all 16 letters have been entered, press Button 1 or 2 to begin play.



Neues Spiel-/ Fortsetzungs-Bild

Drücke die D-Taste hoch oder herunter, um Neues Spiel oder Fortsetzung zu wählen, und drücke die Start-Taste, Taste 1 oder Taste 2, um Deine Wahl zu bestätigen. Wähle Neues Spiel, um von Anfang an zu beginnen oder Fortsetzung, damit das Passwort-Bild erscheint.

Passwort-Bild

Gib Dein Passwort ein, welches Dir in dem vorherigen Spiel gegeben wurde, um dort mit dem Spiel zu beginnen, wo Du vorher aufgehört hast. Wähle Buchstaben mit der D-Taste, und drücke Taste 1 oder 2, um Deine Wahlen zu bestätigen. Sind die 16 Buchstaben eingegeben worden, drücke Taste 1 oder 2, um mit dem Spiel zu beginnen.

Ecran New Game/ Continue (Nouvelle partie/Continuer)

Appuyez sur la touche-D vers le haut ou vers le bas pour sélectionner New Game (Nouvelle partie) ou Continue (Continuer) et appuyez sur la touche Start, le Bouton 1 ou le Bouton 2 pour entrer votre sélection. Sélectionnez New Game (nouvelle partie) pour commencer au début ou sélectionnez Continue (continuer) pour ouvrir l'écran Password (mot de passe).

Ecran Password (mot de passe)

Entrez votre mot de passe obtenu dans une partie précédente pour commencer à jouer à partir de l'endroit où vous avez arrêté. Sélectionnez les lettres avec la touche-D et appuyez sur le Bouton 1 ou 2 pour entrer vos sélections. Dès que les 16 lettres ont été entrées, appuyez sur le Bouton 1 ou 2 pour commencer à jouer.

Nuevo Juego/Continuar

Presiona la parte superior o inferior del botón D para seleccionar "New Game" (nuevo juego) o "Continue" (continuar), y presiona el botón de comienzo (Start), el botón 1 o el botón 2 para ingresar tu selección. Selecciona "New Game" para comenzar desde el principio, o "Continue" para abrir la pantalla de contraseña (Password).

Pantalla de Contraseña

Para iniciar el juego desde el lugar en que hayas quedado anteriormente, ingresa la contraseña que se te haya dado en el juego anterior. Selecciona las letras con el botón D, y presiona el botón 1 o 2 para ingresar tus selecciones. Una vez que hayas ingresado las 16 letras de la contraseña, presiona el botón 1 o 2 para iniciar el juego.

Schermo Nuova Partita/ Continua

Premi il tasto D verso l'alto o il basso per scegliere Nuova Partita o Continua, poi premi il tasto di inizio, il tasto 1 o il tasto 2 per confermare la scelta. Scegli Nuova Partita per cominciare dall'inizio oppure scegli Continua per aprire lo schermo della parola d'ordine.

Schermo della Parola d'Ordine

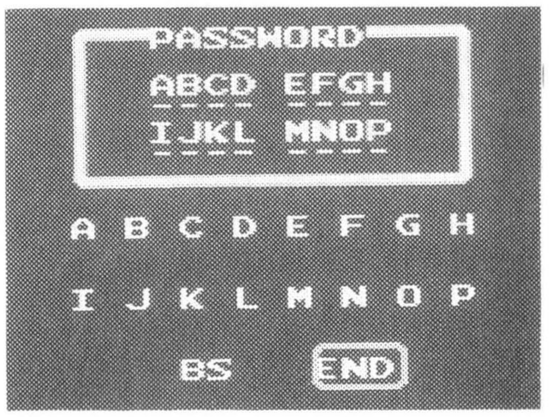
Scrivi la parola d'ordine che ti era stata data in una partita precedente, se desideri continuare dal punto in cui avevi smesso. Scegli le lettere con il tasto D, poi premi il tasto 1 o 2 per confermarle. Una volta inserite tutte e 16 le lettere, premi il tasto 1 o 2 per iniziare la partita.

Nytt Spel/Fortsätt

Tryck upp eller ner på D-tangenten för att välja om du vill börja ett nytt spel (New Game) eller fortsätta (Continue) och tryck sedan på Start, tangent 1 eller tangent 2 för att bekräfta. Välj "New Game" för att börja om från början eller "Continue" för att öppna lösenordskärmen.

Lösenordskärm

Skriv in lösenordet som du fick i ett gammalt spel för att fortsätta där du slutade. Välj bokstäver med D-tangenten och tryck på tangent 1 eller 2 för att skriva in dem. När du har skrivit in alla 16 bokstäverna trycker du på tangent 1 eller 2 för att börja spela.



New Game/Continue Scherm

Druk op omhoog of omlaag op de D-toets om een Nieuw Spel of Continue te kiezen en druk daarna op Start, Toets 1 of Toets 2. Kies voor New Game om een nieuw spel te beginnen of voor Continue om naar het Paswoord scherm te gaan.

Paswoord Scherm

Voer hier het paswoord in dat je aan het eind van het vorige spel hebt gekregen om verder te gaan op het punt waar je gebleven was. Kies de letters met de D-toets en gebruik toets 1 of 2 om je keuze in te voeren. Als alle 16 letters er staan, moet je op toets 1 of 2 drukken om te beginnen.

Uusi Peli/Jatko-kuvaruutu (New Game/Continue)

Paina D-johdatuspainiketta ylöspäin tai alaspäin, kun haluat valita uuden pelin tai jatkon ja paina aloituspainiketta, painiketta 1 tai painiketta 2, jotta valitsemasi toiminta käynnistyy. Valitse uusi peli (New Game), kun haluat aloittaa alusta tai valitse jatko (Continue), jos haluat avata tunnussana-kuvaruudun.

Tunnussana-kuvaruutu (Password)

Kirjoita se tunnussana, jonka olet saanut aikaisemmassa pelissä, kun haluat aloittaa pelin siitä, missä olet aikaisemmin lopettanut. Valitse kirjaimet D-johdatuspainikkeen avulla ja paina painiketta 1 tai painiketta 2, kun haluat ohjelmoida valintasi. Kun olet ohjelmoinut kaikki 16 kirjainta, paina painiketta 1 tai painiketta 2, jotta peli alkaa.

Note: Passwords are available in buildings with a "PW" sign.

Special Attack Skills

Ax Battler can learn special attack skills at training houses marked with a "TR" sign.

- **High Jump:** Press the D-Button up and Button 2 to jump higher.
- **Upper Swing:** Press the D-Button down and Button 1 to swing upward. This attack can only be used when Ax Battler is crouched.
- **Jump Swing:** Jump, then press the D-Button up and Button 1 to cut downward. This attack can also be used during jumps.

Bemerkung: Passwörter sind in Gebäuden mit einem "PW"-Schild verfügbar.

Spezielle Angriffs-Künste

Ax Battler kann spezielle Angriffs-Künste in Trainingshäusern, die mit einem "TR"-Schild versehen sind, lernen.

- **Hochsprung:** Drücke die D-Taste hoch und Taste 2, um höher zu springen.
- **Hohes Schwingen:** Drücke die D-Taste herunter und Taste 1, um aufwärts zu schwingen. Dieser Angriff kann nur benutzt werden, wenn Ax Battler sich duckt.
- **Sprung-Schwingen:** Springe, drücke dann die D-Taste hoch und Taste 1, um jemanden niederzuhauen. Dieser Angriff kann auch während Sprüngen verwendet werden.

Remarque: Les mots de passe sont disponibles dans les bâtiments marqués "PW".

Talents d'Attaques Spéciaux

Ax Battler peut apprendre des attaques spéciales dans les maisons d'entraînement marquées "TR".

- **Grand Saut (High Jump):** Appuyez sur la touche-D vers le haut et sur le Bouton 2 pour sauter plus haut.
- **Attaque Haute (Upper Swing):** Appuyez sur la touche-D vers le bas et sur le Bouton 1 pour donner un coup vers le haut. Cette attaque peut seulement être utilisée lorsque Ax Battler est accroupi.
- **Attaque en l'Air (Jump Swing):** Sautez, puis appuyez sur la touche-D vers le haut et sur le Bouton 1 pour donner un coup vers le bas. Cette attaque peut également être utilisée pendant les sauts.

Nota: Las contraseñas se encuentran en los edificios marcados con un signo "PW".

Técnicas Especiales de Ataque

Ax Battler podrá aprender técnicas especiales de ataque en las casas de entrenamiento marcadas con un signo "TR".

- **Salto Alto:** Para saltar más alto, presiona simultáneamente la parte superior del botón D y el botón 2.
- **Golpe con Giro Hacia Arriba:** Presiona simultáneamente la parte inferior del botón D y el botón 1 para dar un golpe con giro hacia arriba. Esta técnica de ataque sólo puede emplearse cuando Ax Battler está agachado.
- **Golpe con Giro y Salto:** Salta, y presiona la parte superior del botón D junto con el botón 1 para dar un golpe con giro hacia abajo. Esta técnica de ataque también puede emplearse durante los saltos.

Nota: Le parole d'ordine sono disponibili negli edifici che presentano il simbolo "PW".

Abilità Particolari in Attacco

Il Guerriero con l'accetta può imparare delle speciali abilità in attacco nelle palestre contrassegnate dal simbolo "TR".

- **Salto Elevato:** Premi il tasto D verso l'alto e il tasto 2 per saltare più in alto.

- **Giravolta in Alto:** Premi il tasto D verso il basso e il tasto 1 per effettuare una giravolta in alto. Questo attacco può essere effettuato solamente quando il Guerriero è accovacciato.

- **Giravolta con Salto:** Salta, poi premi il tasto D verso l'alto e il tasto 1 per tagliare verso il basso. Questo attacco può servire anche durante i salti.

Obs: Lösenorden finns i byggnader med ett "PW"-märke.

Speciella Stridstekniker

Ax Battler kan träna på speciella stridstekniker i träningslokaler med "TR"-tecknet.

- **Högt Språng:** Tryck samtidigt upp på D-tangenten och på tangent 2 för att hoppa högre.

- **Uppåtsving:** Tryck samtidigt ned på D-tangenten och på tangent 1 för att svinga yxan uppåt. Den här anfallstekniken fungerar bara när Ax Battler först hukar sig.

- **Hoppsving:** Hoppa och tryck sedan upp på D-tangenten samtidigt med tangent 1 för att hugga nedåt. Den här attacken kan också användas mitt i ett hopp.

N.B.: Je krijgt pasworden in gebouwen waar "PW" op staat.

Speciale Aanvals Technieken

Ax Battler kan in gebouwen waar "TR" op staat speciale aanvals technieken leren.

- **Hoge Sprong:** Druk op omhoog op de D-toets en op toets 2 om hoger te springen.

- **Omhoog Slaan:** Druk op omlaag op de D-toets en op toets 1 om omhoog te slaan. Je kunt dit alleen doen als Ax Battler bukt.

- **Springend Slaan:** Spring en druk dan op omhoog op de D-toets en op toets 1 om naar beneden te slaan. Je kunt dit ook gebruiken als je al aan het springen bent.

Huom: Tunnussanoja ei ole saatavissa sellaisissa rakennuksissa, joissa on "PW" merkki.

Erikoiset Hyökkäystaidot

Kirvestaistelija voi oppia erikoisia hyökkäystaitoja sellaisissa harjoitustaloissa, joissa on "TR" merkki.

- **Korkeahyppy:** Paina D-johdatuspainiketta ylöspäin ja painiketta 2, kun haluat hypätä korkeammalle.

- **Yläheilautus:** Paina D-johdatuspainiketta alaspäin ja painiketta 1, kun haluat heilauttaa kirvestä ylöspäin.

- **Hyppyheilautus:** Hyppää ja paina sen jälkeen D-johdatuspainiketta ylöspäin ja painiketta 1, kun haluat lyödä kirveellä alaspäin. Tätä hyökkäyskeinoa voidaan käyttää myös hyppyjen aikana.

- **Super Swing:** Press the D-Button up and Button 1 to increase damage from your attack.

- **Jump Attack:** Press the D-Button down and Button 1 during a high jump to jab downward.

- **Run:** Press the D-Button left or right in rapid succession and keep it pressed to run in that direction.

- **Tackle:** Press Button 1 while Ax Battler is running to body-slam the enemy.

Note: These skills can only be used after they are learned at training houses.

- **Super-Schwingen:** Drücke die D-Taste hoch und Taste 1, um Schaden von Deinem Angriff zu vergrößern.

- **Sprung-Angriff:** Drücke die D-Taste herunter und Taste 1, während einem hohen Sprung, um nach unten zu stoßen.

- **Rennen:** Drücke die D-Taste in schneller Folge nach links oder rechts und halte sie gedrückt, um in die Richtung zu rennen.

- **Anpacken:** Drücke Taste 1, während Ax Battler rennt, um den Körper des Feindes zu schlagen.

Bemerkung: Diese Künste können nur angewendet werden, nachdem sie in einem Trainingshaus erlernt worden sind.

- **Super Attaque (Super Swing):** Appuyez sur la touche-D vers le haut et sur le bouton 1 pour augmenter la puissance de votre attaque.

- **Attaque en l'Air (Jump Attack):** Appuyez sur la touche-D vers le bas et sur le Bouton 1 pendant un grand saut pour donner un coup vers le bas.

- **Course (Run):** Appuyez sur la touche-D vers la gauche ou vers la droite dans une succession rapide et maintenez-la enfoncée pour courir dans cette direction.

- **Tackle:** Appuyez sur le Bouton 1 pendant que Ax Battler court pour plaquer l'ennemi.

Remarque: Ces talents peuvent être utilisés seulement après les avoir été appris dans les maisons d'entraînement.

- **Supergolpe:** Presiona la parte superior del botón D junto con el botón 1 para aumentar la capacidad destructiva de tu ataque.

- **Ataque con Salto:** Presiona la parte superior del botón D junto con el botón 1 durante un salto alto, para dar un golpe hacia abajo.

- **Correr:** Presiona rápidamente la parte izquierda o derecha del botón D; mantén el botón presionado para correr en la dirección deseada.

- **Embestida:** Mientras Ax Battler esté corriendo, presiona el botón 1 para derribar al enemigo.

Nota: Ax Battler podrá emplear estas técnicas sólo después de haberlas aprendido en las casas de entrenamiento.

- **Giravolta Super:** Premi il tasto D verso l'alto e il tasto 1 per aumentare l'effetto dannoso del tuo attacco.

- **Attacco in Salto:** Premi il tasto D verso il basso e il tasto 1 durante un salto elevato per vibrare un colpo verso il basso.

- **Corsa:** Premi il tasto D verso destra o sinistra in rapida successione e tienilo premuto per correre nella direzione voluta.

- **Aggancio:** Premi il tasto 1 mentre il Guerriero sta correndo per agguantare un nemico.

Nota: Puoi utilizzare queste abilità solamente dopo averle imparate nelle palestre.

- **Supersving:** Tryck samtidigt upp på D-tangenten och på tangent 1 för att öka kraften i anfallet.

- **Hoppattack:** Tryck ner på D-tangenten samtidigt med tangent 1 mitt i ett högt språng för att hugga nedåt.

- **Springa:** Tryck snabbt flera gånger höger eller vänster på D-tangenten och håll in den för att springa åt det hållet.

- **Tackling:** Tryck på tangent 1 medan Ax Battler springer för att tackla ner motståndaren.

Obs: Du kan inte använda de här teknikerna förrän du har tränat in dem i träningslokalen.

- **Super Slag:** Druk op omhoog op de D-toets en op toets 1 om harder te slaan.

- **Spring Aanval:** Druk tijdens een hoge sprong op omlaag op de D-toets en op toets 1 om naar beneden te slaan.

- **Rennen:** Druk snel achter elkaar op links of rechts op de D-toets in om die richting te rennen.

- **Tackel:** Druk tijdens het rennen op toets 1 om een vijand omver te lopen.

N.B.: Je kunt deze technieken alleen gebruiken als je ze in een trainingshuis hebt geleerd.

- **Super-heilautus:** Paina D-johdatuspainiketta ylöspäin ja painiketta 1, kun haluat aiheuttaa enemmän vaurioita hyökkäyksessä.

- **Hyppyhyökkäys:** Paina D-johdatuspainiketta alaspäin ja painiketta 1 korkean hypyn aikana, kun haluat survaista kirveellä alaspäin.

- **Juoksu:** Paina D-johdatuspainiketta vasemmalle tai oikealle nopeasti kerta toisensa perään ja pidä sitä alaspainettuna, kun haluat juosta siihen suuntaan.

- **Taklaus:** Paina painiketta 1 sillä aikaa, kun Kirvestaistelija juoksee, kun haluat tönäistä vihollista ruumiin voimalla.

Huom: Näitä keinoja voidaan käyttää vasta sen jälkeen, kun ne on opittu harjoitustaloissa.

Map Scene

These are scenes which show Ax Battler's movement in the open field. He will encounter stray enemy warriors and must destroy them or sustain injury.

Kartenszene

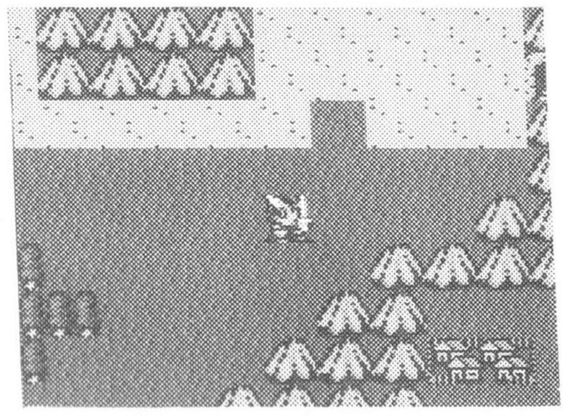
Diese sind Szenen, die Ax Battlers Bewegungen auf dem freien Feld zeigen. Er wird mit herumstreunenden feindlichen Kriegern zusammentreffen und muß sie vernichten oder Verwundungen standhalten.

Scène de Carte

Ce sont des scènes qui indiquent le déplacement de Ax Battler en terrain libre. Il rencontre des guerriers ennemis errants et doit les détruire ou être blessé.

Escenas de Mapa

Estas escenas muestran los desplazamientos de Ax Battler en campo abierto. Ax Battler se encontrará con guerreros enemigos dispersos, y deberá destruirlos o sufrir las consecuencias de sus ataques.



Scenari con la Cartina

Sono gli scenari che mostrano i movimenti nelle campagne del Guerriero con l'accetta. Egli incontrerà guerrieri nemici dispersi e dovrà distruggerli, per non essere ferito.

Kartor

Bilder som visar Ax Battlers rörelser på öppen mark. Han stöter på enstaka fiendekrigare som han måste döda för att inte bli skadad.

Kaart Scherm

Hierop zie je waar Ax Battler loopt in het open veld. Als hij vijanden tegenkomt, moet hij ze verslaan of verwonden.

Karttakohtaus

Nämä ovat kohtauksia, joissa Kirvestaistelijan liikkuminen voidaan nähdä avoimella kentällä. Hän tulee kohtaamaan harhailevia vihollistaistelijoita, jotka hänen on tuhottava tai muuten hän tulee itse saamaan vaurioita.

Town Scenes

These are scenes which show Ax Battler's movements in towns. He can obtain various services in towns.

① **Inn:** Ax Battler can rest to regain full vitality.

② **Training House:** Ax Battler can learn special attack skills.

③ **Password House:** Ax Battler can learn the password to return directly to the same town in future adventures.

Stadtszenen

Diese sind Szenen, die Ax Battlers Bewegungen in Städten zeigen. Er kann verschiedene Dienste in Städten bekommen.

① **Gasthof:** Ax Battler kann sich hier ausruhen, um volle Lebenskraft zurückzugewinnen.

② **Trainingshaus:** Ax Battler kann hier spezielle Angriffs-Künste erlernen.

③ **Passwort-Haus:** Ax Battler kann hier das Passwort erlernen, um in zukünftigen Abenteuern direkt zu dieser Stadt zurückzugelangen.

Scènes de Ville

Ce sont des scènes qui indique les déplacements de Ax Battler dans les villes. Il peut obtenir divers services dans les villes.

① **Auberge (Inn):** Ax Battler peut se reposer pour retrouver toute sa vitalité.

② **Maison d'Entraînement:** Ax Battler peut apprendre des talents d'attaques spéciaux.

③ **Maison de mot de Passe:** Ax Battler peut apprendre le mot de passe pour revenir directement à la même ville dans des aventures ultérieures.

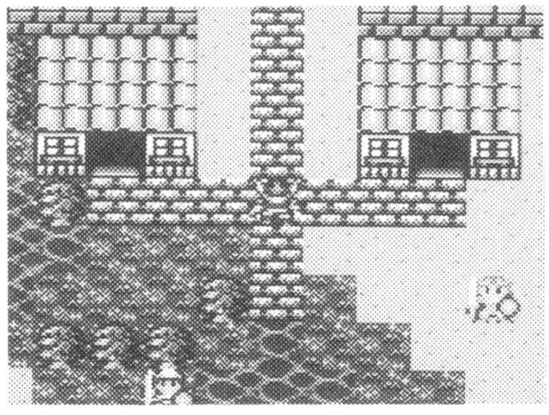
Escenas de Ciudad

Estas escenas muestran los desplazamientos de Ax Battler en las ciudades. El podrá obtener diversos servicios en las ciudades.

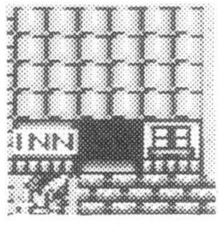
① **Hostería:** Aquí, Ax Battler podrá descansar para recuperar totalmente su vitalidad.

② **Casa de Entrenamiento:** Aquí, Ax Battler podrá aprender técnicas especiales de ataque.

③ **Casa de Contraseña:** Aquí, Ax Battler podrá aprenderse la contraseña que le permitirá retornar directamente a la misma ciudad en aventuras futuras.



①



Città

Sono gli scenari che mostrano i movimenti nelle città del Guerriero con l'accetta. In città il Guerriero può ottenere vari servizi.

① **Taverna:** Il Guerriero può riposarsi per riguadagnare tutta la propria vitalità.

② **Palestra:** Il Guerriero può imparare speciali abilità in attacco.

③ **Casa della Parola d'Ordine:** Il Guerriero può imparare la parola d'ordine per tornare direttamente alla stessa città nelle avventure successive.

Stadsplaner

Bilder som visar var Ax Battler befinner sig i städerna. I städerna har han flera möjligheter.

① **Hotell:** Ax Battler kan ta igen sig och få tillbaka full styrka.

② **Träningslokal:** Ax Battler kan träna på olika stridstekniker.

③ **Lösenordshus:** Ax Battler kan ta reda på lösenordet så att han kan gå tillbaka direkt till samma stad i framtiden.

Dorp Scènes

Hier zie je Ax Battler door de dorpen lopen. In een dorp kan hij verschillende dingen doen.

① **Herberg:** Hier kan Ax Battler rusten en weer sterk worden.

② **Trainingshuis:** Ax Battler kan hier speciale technieken leren.

③ **Paswoord Huis:** Ax Battler kan hier paswoorden krijgen die hij kan gebruiken om later in hetzelfde dorp weer te beginnen.

Kaupunkikohtaukset

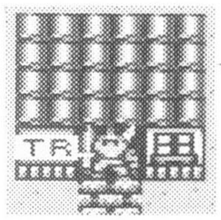
Nämä ovat kohtauksia, joissa Kirvestaistelijan liikkuminen voidaan nähdä kaupungeissa. Kaupungeissa hänellä on mahdollista saada eri palveluja.

① **Majatalo:** Kirvestaistelija voi levätä, jotta hän saa takaisin kaikki voimansa.

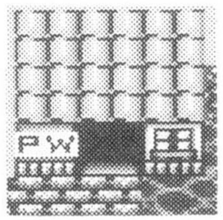
② **Harjoitustalo:** Kirvestaistelija voi oppia erikoisia hyökkäystaitoja.

③ **Tunnussana-talo:** Kirvestaistelija voi oppia tunnussanan, jonka avulla hän voi palata suoraan samaan kaupunkiin tulevissa seikkailuissa.

②



③



Status Screen

Press the Start Button during map scenes and town scenes to open the Status screen.

① **Vases:** Shows the number of vases Ax battler has collected.

② **Life Gauge:** Shows Ax Battler's remaining vitality.

③ **Magic:** Shows the magic which will be used in action scenes. Press the D-Button up or down to select a different magic.

④ **Special Attack Skills:** Shows the attack skills that Ax Battler has learned.

Zustands-Bild

Drücke die Start-Taste während Karten- und Stadtszenen, damit das Zustands-Bild erscheint.

① **Vasen:** Zeigt die Anzahl der Vasen, die Ax Battler gesammelt hat.

② **Lebens-Meßgerät:** Zeigt die verbleibende Lebenskraft von Ax Battler an.

③ **Magie:** Zeigt die Magie an, die in Handlungsszenen verwendet werden wird. Drücke die D-Taste hoch oder herunter, um eine andere Magie zu wählen.

④ **Spezielle Angriffs-Künste:** Zeigt die Angriffs-Künste, die Ax Battler bereits erlernt hat.

Ecran de Statut (Status)

Appuyez sur la touche Start pendant les scènes de carte et de ville pour ouvrir l'écran de statut (Status).

① **Vases:** Indique le nombre de vases collectés par Ax Battler.

② **Barre de Vie:** Indique la vitalité restante de Ax Battler.

③ **Magie:** Indique la magie qui peut être utilisée dans les scènes d'action. Appuyez sur la touche-D vers le haut ou vers le bas pour sélectionner une magie différente.

④ **Talents d'Attaque Spéciaux:** Indique les talents d'attaque appris par Ax Battler.

Pantalla Status

Durante las escenas de mapa y ciudad, presiona el botón de comienzo (Start) para abrir la pantalla Status.

① **Jarrones:** Indica el número de jarrones que Ax Battler ha recolectado.

② **Medidor de Vida:** Indica la vitalidad que a Ax Battler le queda.

③ **Magia:** Indica el tipo de magia que se va a emplear en las escenas de acción. Presiona la parte superior o inferior del botón D para seleccionar otro tipo de magia.

④ **Técnicas Especiales de Ataque:** Indica las técnicas de ataque que Ax Battler ha aprendido.

Schermo dello Stato

Per aprire lo schermo dello stato, premi il tasto di inizio durante gli scenari con la cartina e nelle città.

① **Vasi:** Indica il numero di vasi raccolti dal Guerriero.

② **Indicatore della Vita:** Indica la vitalità rimasta al Guerriero.

③ **Magia:** Indica la magia che può essere utilizzata nei vari scenari. Premi il tasto D verso l'alto o il basso per scegliere una magia.

④ **Speciali Abilità in Attacco:** Indica le abilità in attacco imparate dal Guerriero.

Statusskärm

Tryck på starttangenten när du ser en karta eller stadsplan för att öppna statusskärmen.

① **Vaser:** Visar hur många vaser Ax Battler har.

② **Livmätare:** Visar hur mycket kraft Ax Battler har kvar.

③ **Magi:** Talar om vilken magi han använder under striderna. Tryck upp eller ned på D-tangenten för att välja en annan magi.

④ **Speciella Stridstekniker:** Talar om vilka tekniker Ax Battler behärskar.

Status Scherm

Druk op de kaart en in de dorpen op de Start Toets om het Status scherm te zien.

① **Vazen:** Hier staat het aantal vazen die Ax Battler al heeft verzameld.

② **Levensmeter:** Hier staat hoe sterk Ax Battler nog is.

③ **Magie:** Op de actieschermen kan Ax Battler deze magie gebruiken. Druk op omhoog of omlaag op de D-toets om een magie te kiezen.

④ **Speciale Aanvals Technieken:** Hier staan de speciale technieken die Ax Battler al geleerd heeft.

Status-kuvaruutu

Paina aloituspainiketta karttakohtauksien ja kaupunkikohtauksien aikana, jotta Status-kuvaruutu avautuu.

① **Maljat:** Osoittaa Kirvestaistelijan kokoomien maljojen lukumäärän.

② **Elämämittari:** Osoittaa Kirvestaistelijan jäljellä olevat voimat.

③ **Taikavoima:** Osoittaa sen taikavoiman, jota tapahtumakohtauksissa käytetään. Paina D-johdatuspainiketta ylöspäin tai alaspäin, kun valitset eri taikavoimia.

④ **Erikoiset Hyökkäystaidot:** Osoittaa Kirvestaistelijan oppimat hyökkäystaidot.



Command Window

Press Button 2 during map scenes to open the Command window.

① **Talk:** Allows Ax Battler to talk to whoever is immediately in the direction he is facing.

② **Item:** Allows Ax Battler to use whatever items he has picked up. He will not be able to use them except where intended.

③ **Search:** Allows Ax Battler to search his immediate surroundings for items.

Kommando-Fenster

Drücke Taste 2 während einer Kartenszene, damit das Kommando-Fenster erscheint.

① **Sprechen:** Ermöglicht Ax Battler mit demjenigen zu sprechen, dem er unmittelbar zugewandt ist.

② **Gegenstand:** Ermöglicht Ax Battler die Gegenstände zu benutzen, die er aufgesammelt hat. Es wird ihm nicht möglich sein, sie zu benutzen, außer dort, wo es geplant ist.

③ **Suchen:** Ermöglicht Ax Battler, seine unmittelbare Umgebung nach Gegenständen abzusuchen.

Fenêtre de Commande (Command)

Appuyez sur le Bouton 2 pendant les scènes de carte pour ouvrir la fenêtre de commande (Command).

① **Parler (Talk):** Permet à Ax Battler de parler à quiconque se trouvant immédiatement dans la direction à laquelle il fait face.

② **Objet (Item):** Permet à Ax Battler d'utiliser tout objet qu'il a collecté. Il ne peut pas les utiliser sauf où cela est possible.

③ **Chercher (Search):** Permet à Ax Battler de chercher des objets autour de lui.

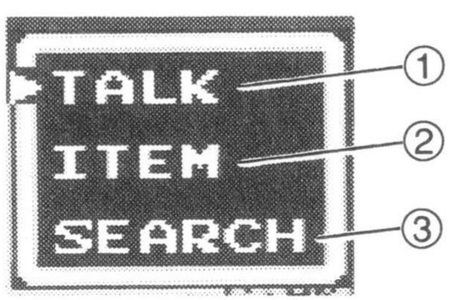
Ventanilla de Comando

Durante las escenas de mapa, presiona el botón 2 para abrir la ventanilla de comando.

① **Hablar:** Le permite a Ax Battler hablar con quienquiera que se encuentre en la dirección en que él esté mirando.

② **Artículo:** Le permite a Ax Battler usar cualquier artículo que haya recogido. Ax Battler sólo podrá usar los artículos en los lugares que corresponda emplearlos.

③ **Buscar:** Le permite a Ax Battler buscar artículos alrededor suyo.



Finestrella di Comando

Per aprire la finestrella di comando, premi il tasto 2 durante gli scenari con la cartina.

① **Parla:** Permette al Guerriero di parlare con chiunque gli stia immediatamente di fronte.

② **Oggetto:** Permette al Guerriero di utilizzare qualsiasi oggetto raccolto. Il Guerriero non potrà utilizzare questi oggetti tranne che nei posti espressamente previsti.

③ **Cerca:** Permette al Guerriero di guardarsi intorno alla ricerca di oggetti.

Kommandofönster

Tryck på tangent 2 när du tittar på en karta för att öppna kommandofönstret.

① **Prata:** Ax Battler kan prata med alla som står rakt framför honom.

② **Föremål:** Ax Battler kan använda föremål han har tagit upp. Han kan bara använda dem till det de är avsedda för.

③ **Leta:** Ax Battler letar efter föremål där han befinner sig.

Commando Scherm

Druk op de kaart op toets 2 om het Commando scherm te openen.

① **Talk:** Hiermee kan Ax Battler praten met de persoon die hij aankijkt.

② **Item:** Ax Battler kan hiermee een voorwerp gebruiken dat hij opgepakt heeft. Hij kan ze alleen gebruiken waar ze voor bedoeld zijn.

③ **Search:** Hiermee kan Ax Battler zijn directe omgeving afzoeken naar voorwerpen.

Käsky-ruutu

Paina painiketta 2 karttakohtauksien aikana, jotta käsky-ruutu avautuu.

① **Puhe:** Tekee mahdolliseksi sen, että Kirvestaistelija voi puhua kenenkä tahansa henkilön kanssa, joka on suoraan kasvotusten häneen.

② **Kohde:** Tekee mahdolliseksi sen, että Kirvestaistelija voi käyttää mitä tahansa kohteista, joita hän on ottanut haltuunsa. Hän voi käyttää niitä ainoastaan asianmukaisessa tapauksessa.

③ **Haku:** Tekee mahdolliseksi sen, että Kirvestaistelija voi hakea kohteita hänen välittömässä läheisyydessään.

Action Screen

Action screens include fights with stray enemies in the open field and special landmarks filled with enemies.

Stray Enemies

① **Ax's life gauge**
② **Enemy's life gauge**

Handlungs-Bild

Das Handlungs-Bild schließt Kämpfe ein mit herumstreunenden Feinden auf freiem Feld und speziellen Lagern, gefüllt mit Feinden.

Herumstreunende Feinde

① **Lebens-Meßgerät von Ax**
② **Lebens-Meßgerät vom Feind**

Ecran d'Action

Les écrans d'action comprennent des combats avec des ennemis errants en terrain libre et des endroits spéciaux remplis d'ennemis.

Ennemis Errants

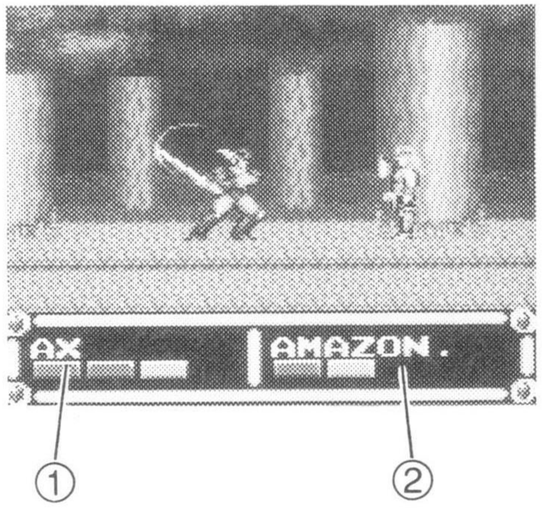
① **Barre de vie de Ax**
② **Barre de vie de l'ennemi**

Pantallas de Acción

Las pantallas de acción incluyen combates con enemigos dispersos en campo abierto, y lugares especiales llenos de enemigos.

Enemigos Dispersos

① **Medidor de vida de Ax**
② **Medidor de vida del enemigo**



Schermo dell'Azione

Gli schermi dell'azione comprendono lotte con i nemici dispersi nelle campagne e punti di riferimento zeppi di nemici.

Nemici Dispersi

① **Indicatore della vita del Guerriero**
② **Indicatore della vita del nemico**

Stridsskärmar

Stridsskärmarna innehåller strider med ensamma fiender på öppen mark och speciella platser som är fulla av fiender.

Ensamma Fiender

① **Ax Battlers livmätare**
② **Motståndarens livmätare**

Actie Scherm

Op de actieschermen moet je in het open veld en op speciale plaatsen vechten met vijanden.

Gevaarlijke Vijanden

① **Ax's levensmeter**
② **Levensmeter van de vijand**

Tapahtuma-kuvaruutu

Tapahtuma-kuvaruutuihin sisältyy taistelut harhailevien vihollisten kanssa, joita käydään avoimella kentällä sekä erikoisissa taistelupaikoissa, jotka ovat täynnä vihollisia.

Harhailevat Vihollliset

① **Kirvestaistelijan elämämittari**
② **Vihollisen elämämittari**

Special Landmarks

① Spooky Cave
② Peninsula Tower
③ Turtle's Back
④ Death Pyramid
⑤ Evil Cave
⑥ Maze Wood

Spezielle Lager

① Gespenstische Höhle (Spooky Cave)
② Halbinsel-Turm (Peninsula Tower)
③ Schildkröten-Rücken (Turtle's Back)
④ Tod-Pyramide (Death Pyramid)
⑤ Böse Höhle (Evil Cave)
⑥ Irrgarten-Wald (Maze Wood)

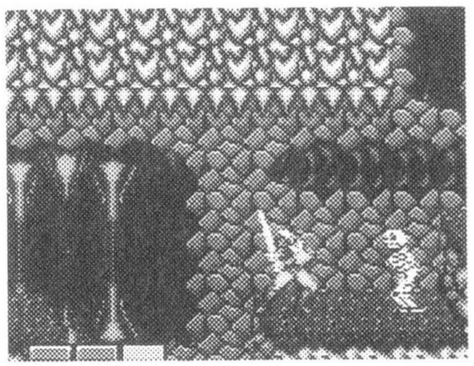
Endroits Spéciaux

① Caverne de Spooky (Spooky Cave)
② Tour de la Péninsule (Peninsula Tower)
③ Dos de la Tortue (Turtle's Back)
④ Pyramide de la Mort (Death Pyramid)
⑤ Caverne Maléfique (Evil Cave)
⑥ Labyrinthe de la Forêt (Maze Wood)

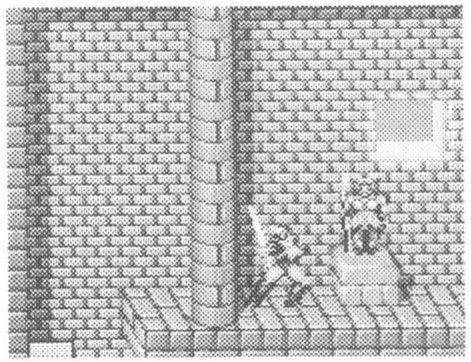
Lugares especiales

① La Cueva Misteriosa
② La Torre de la Península
③ Lomo de Tortuga
④ La Pirámide de la Muerte
⑤ La Caverna del Mal
⑥ Bosque de Laberintos

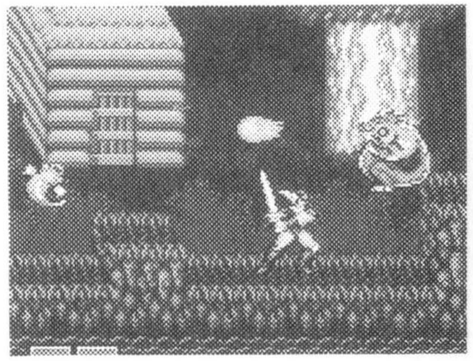
①



②



③



Punti di Riferimento

① Grotta dei Fantasmi
② Torre della Penisola
③ Guscio di Tartaruga
④ Piramide della Morte
⑤ Grotta del Diavolo
⑥ Foresta del Labirinto

Speciella Platser

① Spöklika Grottan
② Tornet på Halvön
③ Sköldpaddans Rygg
④ Dödspyramiden
⑤ Ondskefulla Grottan
⑥ Labyrintskogen

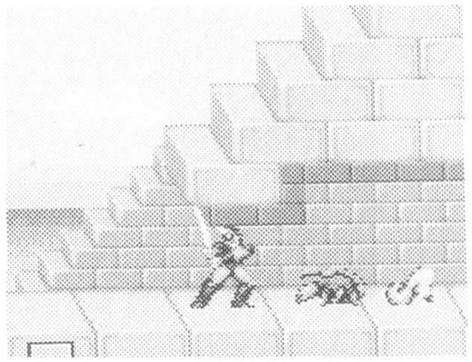
Speciale Plaatsen

① Spook Grot
② Eiland Toren
③ Schildpad Rug
④ Pyramide des Doods
⑤ Duistere Grot
⑥ Eng Woud

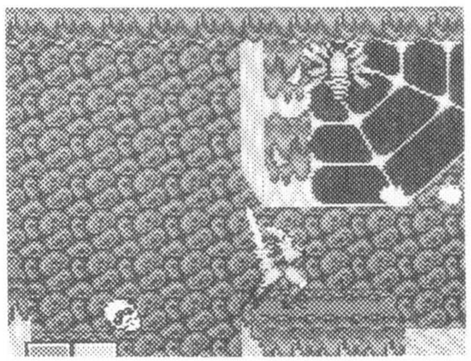
Erikoiset Taistelupaikat

① Kummitusluola
② Peninsulan Torni
③ Kilpikonnan Selkä
④ Kuoleman Pyramidi
⑤ Paha Luola
⑥ Labyrinttimetsä

④



⑤



⑥



⑦ **Gayn Mountain**
⑧ **Eagle's Back**
⑨ **Ice Cliffs**
⑩ **Death Adder's Castle**

Magic

Ax Battler can use magic only in action scenes. Press the Start Button to use whichever type of magic is marked in the Status screen. Each time he uses magic, some of his vases are consumed. He can only use magic if he has enough vases. Ax Battler can use three types of magic.

⑦ **Lebhaftiger Berg (Gayn Mountain)**
⑧ **Adlers Rücken (Eagle's Back)**
⑨ **Eis-Klippen (Ice Cliffs)**
⑩ **Tod-Adders-Burg (Death Adder's Castle)**

Magie

Ax Battler kann Magie nur in Handlungsszenen anwenden. Drücke die Start-Taste, um irdendeine Art von Magie, die im Zustands-Bild angezeigt ist, zu benutzen. Jedesmal, wenn er Magie anwendet, werden einige seiner Vasen verbraucht. Er kann Magie nur anwenden, wenn er genügend Vasen hat. Ax Battler kann drei Arten von Magie gebrauchen.

⑦ **Montagne de Gayn (Gayn Mountain)**
⑧ **Dos de l'Aigle (Eagle's Back)**
⑨ **Falaises Glacées (Ice Cliffs)**
⑩ **Château de Death Adder (Death Adder's Castle)**

Magie

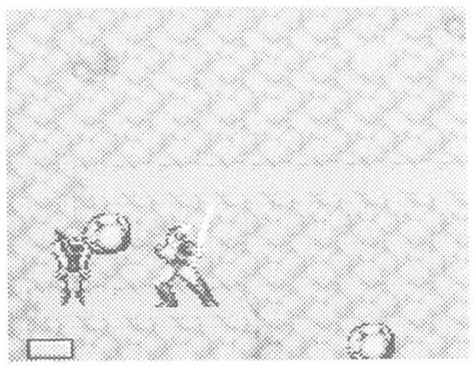
Ax Battler peut utiliser la magie uniquement pendant les scènes d'action. Appuyez sur la touche Start pour utiliser n'importe quel type de magie marqué dans l'écran Status (statut). Chaque fois qu'il utilise la magie, certains de ses vases sont consommés. Il peut utiliser la magie seulement s'il possède suffisamment de vases. Ax Battler peut utiliser trois types de magie.

⑦ **Montaña Gayn**
⑧ **Lomo de Águila**
⑨ **Acantilados de Hielo**
⑩ **El Castillo de la Víbora de la Muerte**

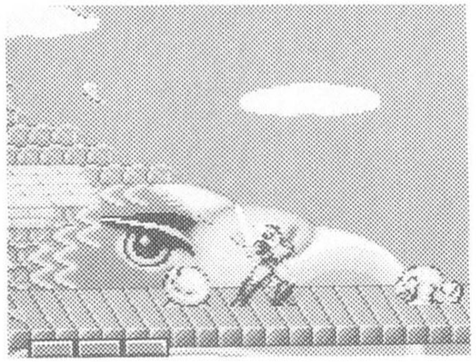
Magia

Ax Battler sólo podrá usar magia en las escenas de acción. Presiona el botón de comienzo (Start) para emplear el tipo de magia que esté siendo exhibido en la pantalla Status. Cada vez que Ax Battler use magia, algunos de sus jarrones se consumirán. El sólo podrá emplear magia si tiene la cantidad de jarrones suficiente. Ax Battler podrá usar tres tipos diferentes de magia.

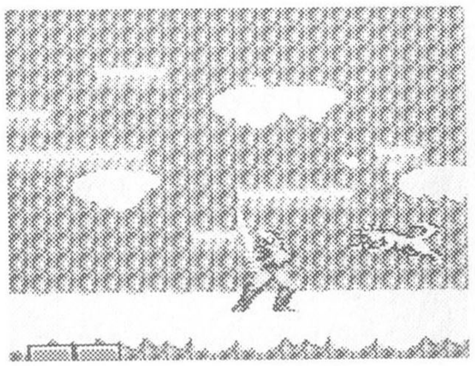
⑦



⑧



⑨



⑦ **Montagna delle Vincite**
⑧ **Dorso dell'Aquila**
⑨ **Scogliere Ghiacciate**
⑩ **Castello della Vipera della Morte**

Magia

Il Guerriero con l'accetta può usare la magia solamente negli scenari di azione. Premi il tasto di inizio per utilizzare uno dei tipi di magia contrassegnati nello schermo dello stato. Ogni volta che usi la magia, vengono consumati alcuni vasi. Il Guerriero può usare la magia solamente se ha vasi a sufficienza. Può scegliere fra tre tipi di magia.

⑦ **Gaynberget**
⑧ **Örnens Rygg**
⑨ **Isbergen**
⑩ **Death Adders Slott**

Magi

Ax Battler kan bara använda magi i stridsscenerna. Tryck på starttangenten för att använda magin som är markerad på statusskärmen. Varje gång han använder magin försvinner några av hans vaser. Han kan bara använda magi om han har tillräckligt med vaser. Ax Battler kan använda tre typer av magi.

⑦ **Gayn Berg**
⑧ **Arend's Rug**
⑨ **IJzige Klif**
⑩ **Death Adder's Kasteel**

Magie

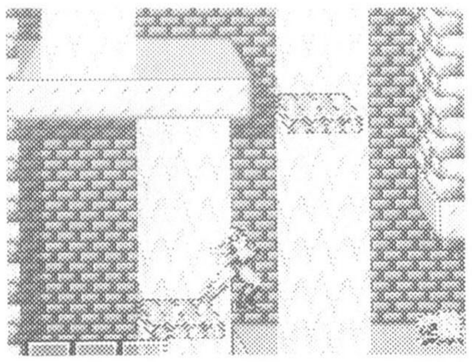
Ax Battler kan alleen op de actieschermen de magie gebruiken. Druk op de Start Toets om de magie te gebruiken die aangegeven staat op het Status scherm. Elke keer als hij magie gebruikt, verlies je een vaas. Hij kan alleen magie gebruiken als hij genoeg vazen heeft. Er zijn drie verschillende soorten magie.

⑦ **Gayn-vuori**
⑧ **Kotkan Selkä**
⑨ **Jääkalliot**
⑩ **Myrkkykäärmeen Linna**

Taikavoimat

Kirvestaistelija voi käyttää taikavoimia ainoastaan tapahtumakohtauksissa. Paina aloituspainiketta, kun haluat käyttää sitä taikavoimatyyppiä, mikä on merkittynä Status-kuvaruudussa. Kirvestaistelija menettää joitakin maljoja joka kerta, kun hän käyttää taikavoimaa. Hän voi käyttää taikavoimia ainoastaan silloin, kun hänellä on tarpeeksi maljoja. Kirvestaistelija voi käyttää kolmea eri taikavoimatyyppiä.

⑩



Earth: This magic inflicts a low level of damage on all enemies on screen. Two vases are consumed.

Thunder: This magic inflicts a medium level of damage on enemies. Four vases are consumed.

Fire: This magic inflicts the most damage on enemies. Eight vases are consumed.

Enemies

① Barbarian
② Amazones
③ Skeleton
④ Knight
⑤ Bad Brothers
⑥ Death Adder

Erde: Diese Magie fügt allen Feinden auf dem Bildschirm ein geringes Maß an Schaden zu.

Donner: Diese Magie fügt allen Feinden auf dem Bildschirm ein mittleres Maß an Schaden zu.

Feuer: Diese Magie fügt den Feinden den größten Schaden zu. Es werden acht Vasen benötigt.

Feinde

① Barbaren (Barbarian)
② Amazonen (Amazones)
③ Skelett (Skeleton)
④ Ritter (Knight)
⑤ Böse Brüder (Bad Brothers)
⑥ Tod-Adder (Death Adder)

Terre (Earth): Cette magie inflige des dégâts légers à tous les ennemis à l'écran. Deux vases sont consommés.

Tonnerre (Thunder): Cette magie inflige des dégâts moyens aux ennemis. Quatre vases sont consommés.

Feu (Fire): Cette magie inflige les dégâts les plus importants aux ennemis. Huit vases sont consommés.

Ennemis

① Barbares
② Amazones
③ Squelettes
④ Chevaliers
⑤ Frères Mauvais
⑥ Death Adder

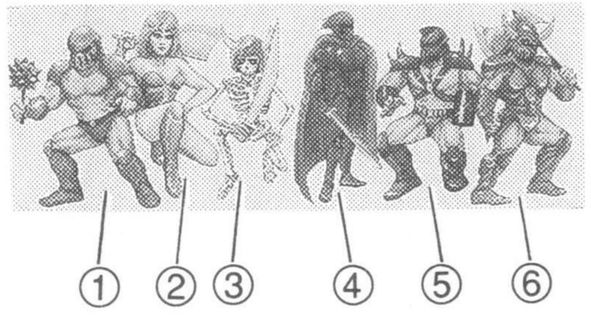
Tierra: Este tipo de magia causa daños de bajo nivel a todos los enemigos presentes en la pantalla. Consume dos jarrones.

Trueno: Este tipo de magia causa daños de nivel medio a los enemigos. Consume cuatro jarrones.

Fuego: Este tipo de magia causa los mayores daños a los enemigos. Consume ocho jarrones.

Enemigos

① Bárbaro
② Amazona
③ Esqueleto
④ Caballero
⑤ Los Hermanos Malos
⑥ La Víbora de la Muerte



Terra: Questa magia infligge a tutti i nemici sullo schermo dei danni di lieve entità. Vengono consumati due vasi.

Tuono: Questa magia infligge ai nemici danni di media entità. Vengono consumati quattro vasi.

Fuoco: Questa magia infligge ai nemici i danni più gravi. Vengono consumati otto vasi.

Nemici

① **Barbari**
② **Amazzoni**
③ **Scheletri**
④ **Cavalieri**
⑤ **Fratellastri**
⑥ **Vipera della Morte**

Jord: Den här magin ger alla fiender på skärmen lindriga skador. Två vaser går åt.

Åska: Den här magin ger fienderna större skador. Fyra vaser försvinner.

Eld: Den här magin utsätter fienderna för maximala skador. Det går åt åtta vaser.

Fiender

① **Barbar**
② **Amazoner**
③ **Skelett**
④ **Riddare**
⑤ **Onda Bröder**
⑥ **Death Adder**

Aarde: Met deze zwakke magie verwond je alle vijanden op het scherm. Je gebruikt twee vazen,

Donder: Met deze sterkere magie breng je iets meer schade aan. Het kost dan ook vier vazen.

Vuur: Dit is de sterkste magie. Je hebt er ook acht vazen voor nodig.

Vijanden

① **Barbaar**
② **Amazone**
③ **Skelet**
④ **Ridder**
⑤ **Gemene Broers**
⑥ **Death Adder**

Maa: Tämä taikavoima aiheuttaa pienehköjä vaurioita kaikkiin kuvaruudussa oleviin vihollisiin. Tällöin kuluu kaksi maljaa.

Ukkonen: Tämä taikavoima aiheuttaa keskivertoisia vaurioita vihollisiin. Tällöin kuluu neljä maljaa.

Tuli: Tämä taikavoima aiheuttaa eniten vaurioita vihollisiin. Tällöin kuluu kahdeksan maljaa.

Viholliset

① **Barbaari**
② **Amatsonit**
③ **Luuranko**
④ **Ritari**
⑤ **Pahat Veljekset**
⑥ **Myrkkykäärme**

Towns

Ax Battler can advance to new towns in the following sequence.

1. **Firewood Castle**
2. **Firewood Town**
3. **Turtle Village**
4. **Sand Marrow**
5. **Holmstock**
6. **Brookhill**
7. **North Valley**

Continue

To leave the game and return later to the place where you left off, you must get a password from the house with a "PW" sign in the last town that you advance to.

Städte

Ax Battler kann in folgender Ordnung zu neuen Städten aufsteigen.

1. **Firewood Burg (Castle)**
2. **Firewood Stadt (Town)**
3. **Schildkröten-Dorf (Turtle Village)**
4. **Sand-Kern (Marrow)**
5. **Holmstock**
6. **Brookhill**
7. **Nördliches Tal (North Valley)**

Fortsetzung

Um das Spiel zu verlassen und später zu dem Ort zurückzugelangen, an dem Du aufgehört hast, mußt Du Dir ein Passwort beschaffen, und zwar von einem Haus mit einem "PW"-Schild, in der letzten Stadt, in der Du bist.

Villes

Ax Battler peut avancer vers de nouvelles villes dans l'ordre suivant.

1. **Château de Firewood (Firewood Castle)**
2. **Ville de Firewood (Firewood Town)**
3. **Village de la Tortue (Turtle Village)**
4. **Sand Marrow**
5. **Holmstock**
6. **Brookhill**
7. **Vallée du Nord (North Valley)**

Continuer (Continue)

Pour quitter le jeu et revenir plus tard à l'endroit où vous avez arrêté, vous devez obtenir un mot de passe dans une maison marquée "PW" dans la dernière ville qui vous avez atteinte.

Ciudades

Ax Battler podrá avanzar a nuevas ciudades en el siguiente orden.

1. **El Castillo de Firewood**
2. **La Ciudad de Firewood**
3. **El Pueblo de las Tortugas**
4. **Campo de Arena**
5. **Holmstock**
6. **Brookhill**
7. **Valle del Norte**

Continuar

Para dejar el juego y retornar más tarde al mismo lugar en que hayas quedado, tú deberás conseguir una contraseña en la casa marcada con un signo "PW", en la última ciudad a la que hayas avanzado.

Città

Il Guerriero con l'accetta può avanzare nelle varie città nel seguente ordine.

1. **Castello della Foresta Infuocata**
2. **Città della Foresta Infuocata**
3. **Villaggio delle Tartarughe**
4. **Zucca di Sabbia**
5. **Isolotto**
6. **Collina del Ruscello**
7. **Valle del Nord**

Continua

Per abbandonare la partita e ritornare poi al punto in cui avevi smesso, devi scoprire la parola d'ordine della casa contrassegnata con "PW" nell'ultima città che hai raggiunto.

Städer

Ax Battler kan gå vidare till nya städer i den här ordningen:

1. **Slottet Firewood**
2. **Staden Firewood**
3. **Sköldpaddsbyn**
4. **Sand Marrow**
5. **Holmstock**
6. **Brookhill**
7. **Norra Dalen**

Fortsätt

Vill du sluta spela och gå tillbaka till stället där du slutade senare måste du hämta lösenordet från huset märkt "PW" i den sista staden du går till.

Dorpen

Ax Battler komt onderweg de volgende dorpen tegen.

1. **Firewood Kasteel**
2. **Firewood Dorp**
3. **Turtle Dorp**
4. **Zand Stad**
5. **Holmstock**
6. **Brookhill**
7. **Noord Vallei**

Doorgaan

Als je wilt stoppen met spelen en later weer verder wilt gaan vanaf de plaats waar je stopte, moet je in het laatste dorp waar je was een huis zoeken waarop "PW" staat om daar een paswoord te halen.

Kaupungit

Kirvestaistelija voi edetä uusiin kaupunkeihin seuraavassa järjestyksessä.

1. **Firewoodin Linna (Firewood Castle)**
2. **Firewoodin Kaupunki (Firewood Town)**
3. **Kilpikonnakylä (Turtle Village)**
4. **Hiekkaydin (Sand Marrow)**
5. **Saarirunko (Holmstock)**
6. **Purokukkula (Brookhill)**
7. **Pohjoislaakso (North Valley)**

Pelin Jatko

Jos haluat keskeyttää pelin ja palata myöhemmin takaisin samaan kohtaan, jossa olet lopettanut, sinun täytyy saada jokin tunnussana talosta, jossa on "PW" merkki, mikä löytyy siitä kaupungista, mihin olet viimeksi tullut.

Game Over

Ax Battler's life gauge diminishes each time he is hit by an enemy. He loses consciousness when his life gauge reaches empty. He will wake up in the most recent town he visited and can choose whether or not to continue his adventures. Select Yes or No with the D-Button; then press the Start Button, Button 1 or Button 2 to enter your selection.

Spielende

Ax Battlers Lebens-Meßgerät verringert die Lebensenergie, jedesmal, wenn er von einem Feind getroffen wird. Er verliert sein Bewußtsein, wenn das Lebens-Meßgerät leer anzeigt. Er wird in der Stadt aufwachen, die er kürzlichst besucht hat und kann wählen, ob er seine Abenteuer fortsetzen möchte oder nicht. Wähle Ja (Yes) oder Nein (No) mit der D-Taste; drücke dann die Start-Taste, Taste 1 oder Taste 2, um Deine Wahl zu bestätigen.

Fin du Jeu (Game over)

La barre de vie de Ax Battler diminue chaque fois qu'il est touché par un ennemi. Il perd conscience lorsque sa barre de vie est vide. Il se réveille dans la dernière ville visitée et peut choisir de continuer ou pas ses aventures. Sélectionnez Yes (oui) ou No (non) avec la touche-D; appuyez ensuite sur la touche Start, sur le Bouton 1 ou sur le Bouton 2 pour entrer votre sélection.

Fin del Juego

El medidor de vida de Ax Battler disminuirá cada vez que él sea impactado por un enemigo. Ax Battler perderá el conocimiento cuando su medidor de vida quede vacío. Luego recobrará el conocimiento en la última ciudad que haya visitado, donde podrá escoger entre seguir o no con sus aventuras. Selecciona Yes (sí) o No con el botón D; luego, para ingresar tu selección, presiona el botón de comienzo (Start), el botón 1 o el botón 2.

Fine Gioco

Ogni volta che viene colpito da un nemico, l'indicatore della vita del Guerriero con l'accetta scende. Quando non ha quasi più vita, perde coscienza. Si sveglierà nell'ultima città visitata e potrà scegliere se continuare le avventure o smettere. Scegli Si (Yes) o No (No) con il tasto D, poi premi il tasto di inizio, il tasto 1 o il tasto 2 per confermare la scelta.

Spelet är Slut

Ax Battlers livmätare sjunker varje gång han blir träffad av en fiende. När livmätaren är tom tappar han medvetandet. Han vaknar upp i den sista staden han var i och kan välja om han vill fortsätta sökandet eller inte. Välj ja (Yes) eller nej (No) med D-tangenten och tryck sedan på Start, tangent 1 eller tangent 2 för att bekräfta.

Einde van het Spel

Elke keer als Ax Battler geraakt wordt, neemt zijn levensmeter af. Als de meter leeg is, valt hij flauw. Hij komt weer bij in het laatste dorp waar hij was en kan daar kiezen of hij door wil gaan of niet. Kies Yes (Ja) of No (Nee) met de D-toets en druk dan op de Start Toets, toets 1 of toets 2 om je keuze in te voeren.

Peli Loppuu

Kirvestaistelijan elämämittari heikkenee joka kerta, kun vihollinen osuu häneen. Hän menettää tajuntansa, kun hänen elämämittarinsa tulee tyhjäksi. Hän herää aikaisemmin vierailemassaan kaupungissa ja hänellä on mahdollisuus joko jatkaa seikkailujaan tai lopettaa ne. Valitse "kyllä" (Yes) tai "ei" (No) D-johdatuspainikkeen avulla; paina sen jälkeen aloituspainiketta, painiketta 1 tai painiketta 2, jotta valitsemasi toiminta käynnistyy.

Helpful Hints

- Learn the attack patterns of your enemies so that you can anticipate their moves.
- Practice using special attack skills on weaker enemies so that you can use the skills naturally against stronger adversaries.
- Once you acquire an item, remember that you have the item so you don't miss the chance to use it.

Hilfreiche Tips

- Lerne die Angriffsstrategien Deiner Feinde, damit Du ihre Bewegungen vorhersagen kannst.
- Übe die speziellen Angriffs-Künste auf schwächere Feinde anzuwenden, so wirst Du diese Künste gewöhnlich auch bei stärkeren Gegnern anwenden.
- Hast Du erst einmal einen Gegenstand erworben, erinnere Dich daran, daß Du ihn hast, so daß Du nicht die Möglichkeit verpaßt, ihn zu benutzen.

Conseils Utiles

- Apprenez les enchaînements d'attaque de vos ennemis de manière à anticiper leurs mouvements.
- Entraînez-vous à utiliser les talents d'attaque spéciaux contre des ennemis plus faibles de manière à pouvoir les utiliser naturellement contre des adversaires plus puissants.
- Dès que vous collectez un objet, rappelez-vous que vous possédez l'objet pour ne pas manquer une occasion de l'utiliser.

Consejos Útiles

- Apréndete los patrones de ataque de tus enemigos para que puedas anticiparte a sus desplazamientos.
- Practica primero las técnicas especiales de ataque con los enemigos más débiles; esto te permitirá aplicar las técnicas en forma natural y desenvuelta contra tus adversarios más fuertes.
- Una vez que hayas recogido un artículo, no te olvides de que lo tienes. ¡No pierdas la oportunidad de usarlo!

Consigli Utili

- Impara gli schemi di attacco dei tuoi nemici, in modo da anticiparne le mosse.
- Esercitati nelle abilità speciali in attacco, prima sui nemici più deboli, in modo da utilizzarle nel modo più appropriato contro gli avversari più forti.
- Una volta preso un oggetto, ricordatene, in modo da non perdere l'occasione di utilizzarlo.

Tips

- Lär dig de olika fiendernas sätt att anfalla så att du kan räkna ut vad de tänker göra.
- Träna in de speciella stridsteknikerna på svagare fiender så att du kan använda dem utan problem när du möter starkare motståndare.
- Kom ihåg vilka föremål du har när du har tagit upp dem så att du inte missar chansen att använda dem.

Handige Tips

- Leer snel hoe je vijanden aanvallen om ze zo makkelijker te kunnen verslaan.
- Oefen je speciale aanvallen eerst op wat zwakkere vijanden zodat je weet hoe ze werken als je een sterke vijand moet verslaan.
- Let goed op welke voorwerpen je pakt. Dan kun je ze tenminste gebruiken als je ze nodig hebt.

Auttavia Vihjeitä

- Opettele vihollisien hyökkäystavat, jotta voit aavistaa niiden liikkeet etukäteen.
- Harjoittele erikoisten hyökkäystaitojen käyttöä heikompien vihollisten kanssa, jotta osaat käyttää niitä helposti silloin, kun kohtaat voimakkaampia vihollisia.
- Kun olet ottanut jonkin kohteen haltuusi, pidä mielessäsi se, että sinulla on tämä kohde, jotta et menetä tilaisuutta sen käyttöön.

Handling This Cartridge

This cartridge is intended exclusively for the Sega Game Gear System.

For Proper Usage

① Do not immerse in water!
② Do not bend!
③ Do not subject to any violent impact!
④ Do not expose to direct sunlight!
⑤ Do not damage or disfigure!
⑥ Do not place near any high temperature source!
⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!

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

* Be sure to take an occasional recess during extended play.

Vorsichtsmaßregeln für den Umgang mit der Spielkassette

Diese Spielkassette dient ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Game Gear Steuerpult.

Umgang und Pflege

① Nicht ins Wasser legen!
② Nicht biegen!
③ Vor starken Stößen schützen!
④ Nicht an Plätzen mit direkter Sonnenbestrahlung ablegen!
⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
⑥ Nicht in der Nähe von Wärmequellen ablegen!
⑦ Zum Reinigen niemals Verdünner, Benzol o. dergl. verwenden!

- Falls feucht, vor dem Gebrauch trockenwischen.
- Bei Verschmutzung mit einem weichen, mit Seifenwasser angefeuchtetem Tuch abwischen.
- Nach Gebrauch in der Kassettenschachtel aufbewahren.

* Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

Manipulation de la cartouche

Cette cartouche est conçue exclusivement pour le Sega Game Gear System.

Pour une utilisation appropriée

① Ne pas mouiller!
② Ne pas plier!
③ Ne pas soumettre à des chocs violents!
④ Ne pas exposer au soleil!
⑤ Ne pas abîmer!
⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur!
⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.!

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précautions 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.

* N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

Manipulación de este cartucho

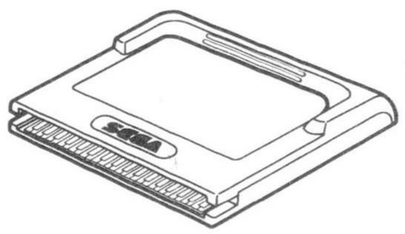
Este cartucho debe utilizarse solamente en el sistema Game Gear de Sega.

Para emplearlo correctamente

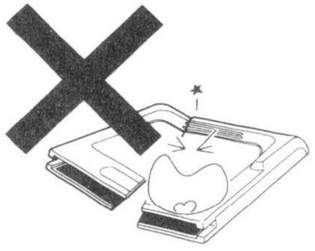
① ¡No lo meta en agua!
② ¡No lo doble!
③ ¡No lo golpee con fuerza!
④ ¡No lo exponga a la luz directa del sol!
⑤ ¡No lo estrope ni desfigure!
⑥ ¡No lo ponga cerca de fuentes de calor!
⑦ ¡No lo exponga a los diluyentes de pintura, bencina, etc.!

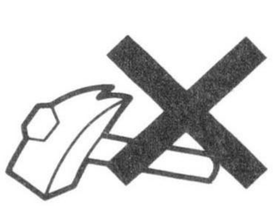
- Cuando esté mojado, séquelo completamente antes de utilizarlo.
- Cuando se ensucie, límpielo cuidadosamente con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Póngalo en su caja después de utilizarlo.

* No se olvide de descansar de vez en cuando cuando utilice el juego durante mucho tiempo.



① 

② 

③ 

Uso della cartuccia

Questa cartuccia è stata creata esclusivamente per il sistema Sega Game Gear.

Per un uso appropriato

① Non immergerla nell'acqua!
② Non piegarla!
③ Non sottoporla ad alcun impatto violento!
④ Non esporla alla luce solare diretta!
⑤ Non danneggiarla o manometterla!
⑥ Non collocarla vicino a qualsiasi tipo di alta fonte di calore!
⑦ Non esporla a trielina, benzina ecc.!

- Quando si bagna, asciugarla completamente prima di usarla nuovamente.
- Quando si sporca, pulirla accuratamente con un panno soffice inumidito di acqua insaponata.
- Dopo l'uso, riporla nella sua custodia.

* Se giocate per lungo tempo, riposatevi di tanto in tanto.

Kassettskötsel

Denna spelkassett kan bara spelas i Segas spelmodul Sega Game Gear.

Korrekt kassettskötsel

① Tappa inte kassetten i vatten!
② Försök inte att böja spelkassetten!
③ Utsätt inte kassetten för hårda stötar!
④ Utsätt inte kassetten för solsken!
⑤ Var försiktig så att kassetten inte skadas eller blir deformerad!
⑥ Placera inte kassetten på platser där den utsätts för värme!
⑦ Använd aldrig lösningsmedel, bensin, o.s.v., för att rengöra kassetten!

- När kassetten har blivit våt: låt kassetten torka helt och hållet innan du sätter i kassetten i spelmodulen.
- När kassetten blivit smutsig: torka försiktigt kassetten med en trasa som fuktats i tvålvatten.
- Efter spelslut: kom alltid ihåg att sätta i kassetten i kassettasken.

* Kom ihåg att då och då vila dig under en långvarig spelsession.

Hoe behandel je deze cassette

Deze cassette is exclusief gemaakt voor het Sega Game Gear System.

Voor juist gebruik

① Houd hem uit de buurt van water!
② Buig hem niet!
③ Stoot hem nergens tegenaan!
④ Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
⑤ Beschadig of verdraai hem niet!
⑥ Leg hem niet in de buurt van hete of gloeiende voorwerpen!
⑦ Maak hem niet schoon met thinner, benzine enz.!

- Als hij nat wordt, maak hem dan eerst helemaal droog voordat je hem gebruikt!
- Als hij vuil is, maak hem schoon met een zachte, vochtige doek.
- Stop hem in zijn hoes als je hem niet gebruikt.

* Neem af en toe een pauze als je erg lang speelt.

Tämän kasetin käsittely

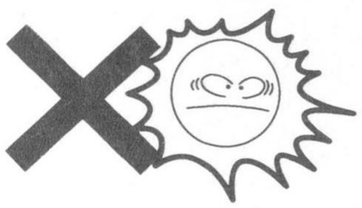
Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Game Gear järjestelmään.

Oikea käyttö

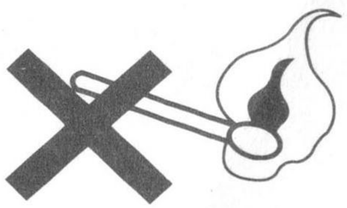
① Älä kostuta veteen!
② Älä taivuta!
③ Älä kolhaise voimakkaasti!
④ Älä aseta alttiiksi suoralle auringon paisteelle!
⑤ Älä vaurioita tai aiheuta epämuodostumista!
⑥ Älä aseta minkään kuuman lämpölähteen läheisyyteen!
⑦ Älä aseta alttiiksi tinnerille, bensiinille, ym.!

- Jos kasetti kastuu, kuivaa se täysin ennen käyttöä.
- Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pehmeällä kankaalla, joka on kostutettu saippuaiseen veteen.
- Aseta se koteloonsa käytön jälkeen.

* Pidä huolta siitä, että keskeytät pelin ajoittain, kun pelaat kauan aikaa.

④ 

⑤ 

⑥ 

⑦ 

SEGA

PRINTED IN JAPAN